

# Mocnosti Faerûnu

Na následujících stránkách se nalézá překlad části 3.5e modulu *Mocnosti Faerûnu*. Hlavním kritériem výběru byla příslušnost míst, institucí a lidí na Sever, Západní vnitrozemí, ostrovy v Bezstopém moři – nebo jejich použitelnost v těchto místech.

Překlad jsem doplnil o překlady vyskytujících se kouzel a odborností z jiných zdrojů, případně o mapky, na které se do jiných zdrojů odkazuje.

# Obsah

Úvod .....	5
Co potřebujete ke hře .....	5
Kapitola 1: Organizace dvora.....	5
Dvorské pevnosti .....	6
Příklad: Dvůr Vysoké věže .....	8
Kapitola 2: Vítězství na bojišti .....	11
Sidebar: Pravidla pro vojenská tažení .....	11
Získávání hodnotí .....	11
Vojenské pevnosti .....	12
Planoucí věž a Chrám v oblacích .....	13
Rozvržení Planoucí věže .....	13
Rozvržení Chrámu v oblacích.....	16
Vysoký Roh .....	17
Rozvržení Vysokého Rohu .....	17
Kapitola 3: Tvrz víry .....	20
Sidebar: Chránové stráže .....	20
Pevnosti náboženství.....	20
Věže jitra.....	20
Rozvržení Věží jitra .....	22
Dům Ohnivlásky.....	23
Rozvržení Domu Ohnivlásky .....	23
Kapitola 4: Hraní trhu .....	25
Sidebar: Pravidla pro tažení zaměřená na obchod a hospodářství.....	25
Hraní hospodářství .....	26
Rámeček: Obchodnické termíny a fráze.....	26
Sílnice.....	28
Rámeček: Speditérství.....	29
Námořní trasy.....	29
Portály .....	30
Zboží .....	32
Rámeček: Sůl a koření .....	33
Kostery a priaky Vnitrozemí .....	33
Loupežníci a piráti .....	36
Rozdělení přírodních zdrojů .....	36
Překonávání přírodních pohrom .....	37
Záludné hrozby .....	37
Odměny .....	37
Peníze .....	38
Rámeček: autokh a belbolt.....	38
Obchodní pruty.....	39
Místní ražby.....	39
Obchodní pevnosti .....	40
Vila Ulbrinterů .....	40
Rozvržení vily Ulbrinterů .....	41
Příklad: Rozervaný trůn .....	43
Pozadí .....	44
Dabron Hvězdec .....	44
Dabron Hvězdec .....	45
Vůdcovství, vliv a zisky.....	46
Kapitola 5: Krocení pohraničí .....	47

Medicína na Faerûnu.....	47
Rámeček: Medicinální bylinkářství.....	48
Pohraniční pevnosti.....	48
Panský dům Vlkočíchů.....	48
Přízemí.....	49
Patro.....	50
Sklep.....	51
Tvrz Bouřný luňák.....	52
Příklad: Baronie Hvězdostín.....	54
Pozadí.....	54
Baron Ertaer Javilarhson.....	55
Kapitola 6: Králové silnic.....	59
Rámeček: Zabezpečení krčem a hostinců.....	59
Hraničáři Severu.....	59
Kapitola 7: Výzvy vysokých úrovní.....	60
Návrhy na dobrodružství zahrnující bohy.....	60
Projasnění Helma.....	60
Šepot Vaukén.....	61
Velcí draci.....	61
Pro Dějmistra: Použití velkých draků v tažení.....	62
Příklady zápletek.....	62
Návrh na dobrodružství s velkými draky.....	63
Šupionopad.....	63
Inferno z Hvězdných hor.....	64
Imvaernarhro.....	65
Návrhy dobrodružství s konkurenty.....	67
Kousnutí čepele.....	67
Drahokamová horečka.....	68
Společnost pláště.....	68
Mhair Gulzrabban.....	69
Šaraera Duthtue.....	70
Horlo Aumrabbar.....	71
Burtrar Malith.....	73
Omskilar Rethwood.....	73
Návrhy na dobrodružství zahrnující nájezdníky.....	74
Ostrovní říše.....	74
Podzemní horda.....	75
Přílohy.....	75
Kouzla.....	75
Daltinova ohnivá chapadla.....	75
Pohlčení.....	76
Připoutání.....	76
Přízračná podoba.....	77
Sokolí oko.....	78
Sžíravá záře.....	78
Výbuch ohně.....	79
Výbuch ohně, mocný.....	79
Ohnivý cejch.....	79
Odbornosti.....	80
Mazaný podnikatel.....	80
Všeuměl.....	80
Používání dvou hůlek.....	80

Automatické zrychlené kouzlo (epická).....	80
Příležitostný útok kouzlem (epická) .....	80
Zlepšená kapacita kouzel (epická) .....	81
Znalost kouzel (epická) .....	81
Pohroma sesílatelů (epická) .....	81

### **Poznámka překladatele**

Materiály v příručce jsou pokusem převést do herních termínů takové věci, jako je panovnický dvůr (a vysoká politika), vedení církve, vojenská moc země a budování hospodářských impérií. To všechno by zřejmě lépe fungovalo ve zcela separátních hrách. Ale budiž, nějak to bude fungovat i v rámci DnD.

Nejproblematictější je asi panovnický dvůr, protože zdejší kapitola je dost mimo mísu. Pokud chcete něco trochu realističtějšího a funkčního – třeba lucemburský, jagellonský, habsburský dvůr – budete muset podniknout jisté samostudium. Nabízím pár tipů k přečtení (nebo alespoň nahlédnutí).

Václav Bůžek: *Společnost českých zemí v raném novověku: struktury, identity, konflikty* – struktura a organizace dvora

Josef Macek: *Jagellonský věk v českých zemích* – v jedné příloze je soupis členů dvora Vladislava Jagellonského

Ivo Cerman: *Raimondo Montecuccoli a „válečná strana“ na dvoře Leopolda I.*, ve: *Vojenství a historie*, ročník 51, 2002, strana 568-704 – vynikající pohled do fungování dvora a tvorby zájmových skupin na něm (i císař potřebuje svou vlastní mocenskou kliku!)

## Úvod

### Co potřebujete ke hře

K použití tohoto doplňku potřebujete *Příručku hráče*, *Průvodce Dějmistra*, *Bestiář* a *Herní prostředí Zapomenuté říše*.

Kromě toho se zde pracuje s materiály z dalších doplňků pro DnD a Forgotten Realms. Obvykle (ne, pokud jde o *Příručku hráče 2*) se takové prvky označují zkratkou příslušné knihy, uvedené jako horní index na konci příslušného kouzla, prestižního povolání nebo jiného herního prvku. Jde o tyto knihy a zkratky: *Knihy vznešených skutků* (BE), *Knihy odporné temnoty* (BV), *Šampióni zkázy* (CR), *Město divů: Hlubina* (CS), *Šampióni udatnosti* (CV), *Úplný dobrodruh* (CA), *Úplný mystik* (CAr), *Úplný duchovní* (CD), *Úplný bojovník* (CW), *Průvodce Dějmistra II* (DM2), *Drakonomikon* (Dra), *Příručka epických úrovní* (EL), *Víry a panteony* (FP), *Hrdinové bitvy* (HB), *Páni temnot* (LD), *Ztracené říše Faerûnu* (LE), *Libris Mortis* (LM), *Magie Faerûnu* (Mag), *Příručka pro používání figurek* (MH), *Soupis nestvůr: Nestvůry Faerûnu* (Mon), *Rukověť sfér* (MP), *Rasy Faerûnu* (Rac), *Rasy divočiny* (RW), *Zářící jih* (SS), *Nedostupný východ* (Una) a *Temné říše* (Und).

### Kapitola 1: Organizace dvora

Velkolepé, zářící středisko okázalosti, obřadnosti a každodenní moci všech faerûnských říší se nachází na jejich ústředním dvoře, sídle vlády. Tato moc se odráží v každé audienci místního lorda nebo soudním slyšení od ruchem kypících měst po improvizované shromáždění v drobné krčmě v divočině nebo u šibenice stojící při cestě.

Člověk na vrcholku – královna, císařovna nebo vznešený nejvyšší sceptenar – získal právo vládnout silou (pomocí vpádu a dobývání, uzurpací trůnu, vraždami a manipulací, nebo jedním veřejným soubojem) nebo dědictvím po někom nebo jako dědic někoho, kdo sezmocnil vlády silou.

Hráčská postava dobrodruha se může povznést také do takových výšin, ale na žebříčku k moci se na většině dvorů nachází spousta lidí, které je třeba překonat. Truismus mudrců říká, že žádný král nebude vládnout dlouho, pokud nemá podporu nejmocnějších šlechticů, velekněží a dalších vlivných osob říše. V dávné zemi Raerithra, na místě dnešních východních Hraničních království, byl dominantní „osobou“ prastarý drak, který sice většinu doby prospal, ale považoval říši za svou osobní doménu.

Když se cizinec zmocní silou koruny, všichni mocní říše zhodnotí uzurpátorovu moc a obvykle ho budou podporovat jen v případě, že je evidentně silnější než kterýkoli z domácích uchazečů a aspirantů („ďáblů, které známe“). Řada uzurpátorů vládla pouhé dny, než je zabila klika šlechticů, čekajících, dokud někdo něco neudělá se starým králem, aby na trůn mohli dosadit „preferovaného uchazeče“ (loutku).

Dokonce i pro ty, kteří nemají tak vysoké ambice, může nabídnout dvůr se svými nekonečnými intrikami bohatý (a v některých případech i zběsilý) život plný politického manévrování, odhalování nebo formování dočasných aliancí nebo dlouhodobých klik a zájmových skupin a vytváření kontaktů a věrnosti.

Postavy „hrdinové“, které přijdou na dvůr (jedno, zda o své vlastní vůli nebo následkem povoláním vladařem, který si přeje jejich podporu, služby nebo je jen chce mít na očích), budou zataženi do intrik bez ohledu na to, jestli o to stojí, nebo ne, a budou sloužit jako nic netušící oběti, naštvaní pěšáci nebo rovnocenní hráči ve snaze získat moc, vliv a úřady s titulem a příjmy.

Cesta k úspěchu na jakémkoli dvoře sestává z toho, že vás vždycky „správní lidé“ (obvykle kdokoli, kdo je „mocí za trůnem“, jako byl třeba po desetiletí kouzelník Vandergahast v Cormyru) zhodnotí jako víc užitečné než postradatelné, a talentu nebo moci, která prospívá říši bez toho, že by otevřeně ohrožovala mocenskou rovnováhu na dvoře (a většina dvořanů ji tak považovala za „nebezpečí, které je třeba rychle odstranit“).

Bardi a další, kteří k životu využívají svého důvtipu, se obvykle v proměnlivé, nejisté krajině dvora dobře uplatní, pokud jsou dobří herci se silnou sebekontrolou. Dovední bojovníci s prokazatelnými výsledky jsou jednoznačně přínosem pro říši – i když náchylní k tomu být v případě ohrožení říše silným ozbrojeným protivníkem vyslaní pryč do nebezpečí. Čarodějové a kouzelníci, jejichž schopnosti nejsou příliš slabé nebo příliš snadno přesně zjištělné (vyjma případu, že jsou v umění natolik mocní, že přesná znalost toho, co dokáží, je dvořanům k ničemu), jsou pro většinu dvořanů natolik potenciálně nebezpeční, že si dvakrát rozmyslí si z nich udělat nepřátele nebo je přímo z něčeho obvinít. Na druhou stranu způsobit, že příliš silnému sesilateli ostatní nebudou důvěřovat, může být až příliš snadné.

Nováček na dvoře – a zejména šlechtic, který právě získal titul – by si měl dát pozor, aby si ho nespojovali se „špatnými lidmi“ nebo „konkrétními lidmi“. Ti, kteří se s tebou snaží spřátelit a zvou tě na své slavnosti, k soukromým diskusím a zábavám, k tomu mají své vlastní důvody. Věnuj se všem kolem sebe, takže tě nikdo nebude moci „pošpinit“, že si budou ostatní frakce myslet, že ses stal pevným straníkem nějaké zájmové skupiny. Je dobré si vybírat své přátele – dokud jsi to ty, kdo je vybírá. Ti, co se nechávají našet proudem, obvykle mají přátele určené někým jiným.

## Dvorské pevnosti

Pokud mají vládci dost času, peněz a klidu od ničivých kouzel, útoků draků a zemětřesení, staví reprezentativní dvorské stavby.

Klíčovými slovy dvorské architektury jsou „velkolepost“ a „působivost“. Není důležité, jak moc je nebo bude rozvržení budovy nebo venkovních prostorů přízemní nebo nepraktické, veřejné prostory a vstupy se vždy navrhují, aby demonstrovaly moc svého stavitele nebo vlastníka. Často také nesou výzdobu a vybavení vystavující na odiv bohatství. Malované stropy, tapiserie, sochy, štuky a řezby jsou normou. Často oslavují činy a úspěchy (i smyšlené – vládce ve zbroji na oři jako mocný bojovník uprostřed anonymizované válečné vřavy) bývalých vládců, bez ohledu na to, zda byli nenáviděnými nepřáteli současného vládce; ten totiž získává legitimitu své vlády a status zařazením sebe sama do jedné řady s moudrými, mocnými, hrdinskými nebo bohy oblíbenými vladaři.

Na víc než jen pár místech je primární starostí vládce zajištění své bezpečnosti, a dvory se tak nachází v pevnostech nebo jiných opevněných prostorách. To se vždycky prezentuje jako tradice a nikoli jako v tu chvíli praktická věc.

Jména, půdorysy, architektura a všeobecná velkolepost vládnoucích dvorů se v rámci Faerûnu silně proměňuje. Například v některých orcích, gnómích a trpasličích říších je sídlem moci prostě ta největší jeskyně v ovládaném teritoriu – a orkové její přirozenou výzdobu nijak nevylepšují, jen přidají hrubé lavice a malby na zdech udělané sazemi a krví nepřátel.

Obecně ale dvory ve velkých říších budou mít prostory s následujícími funkcemi (i když jejich rozvržení, vzhled a názvy se mohou místo od místa zásadně odlišovat):

- Velkolepý vstup (kolem vysokých, velkých, působivých dveří na obou stranách střežených strážemi) umožňující vstup zvenčí do...
- Předsíň, obvykle s klenutým nebo zdobeným vysokým stropem a minimální výbavou nábytkem (jak říká stará balada, je „místem leštěného kamene a řezb zvučícím ozvěnou“), ze které se dá jít do různých pokojů včetně...

- Audienčního sálu, kde lze pořádat soudní slyšení, dvořané se mohou setkávat s delegacemi nebo navzájem v komisích a kde lze přivést soupeřící cechy a obyvatele k jednání;
- Kanceláří dvorských úřadů, kam obывatelé chodí za úředníky platit poplatky, vyřizovat získávání licencí, provádět záznamy do register nebo z nich naopak získávat autorizované výpisy;
- Promenády nebo reprezentačního sálu, obvykle nákladně zdobeného, s trofejemi nebo sochami zesnulých vládců a lesklým pozlátkem, a prostorami pro veřejná procesí – často se jedná o dlouhou úzkou místnost, s červeným kobercem uprostřed, která naopak vede do...
- Trůnního sálu, obvykle nejvelkolepějšího (největšího a nejvyššího) prostoru dvora, kde vladař sedí při oficiálních příležitostech na vyvýšeném trůně nebo křesle, kde vyhlašuje svá rozhodnutí a věnuje se správě říše;
- Strážnic, otevírajících se do některých (nebo všech) výše zmíněných prostor umožňující ozbrojeným obráncům promptně uzavřít vstupy nebo výstupy do různých prostor dvora;
- Jidelny, obvykle s vysokým klenutým stropem a marnotratným vybavením, používané ke státním banketům na počest cizích vyslanců a oslavám diplomatických a vojenských vítězství, zasnub a jiných šťastných událostí v královské rodině, udělení vyznamenání a odměn za vynikající služby (připojené dary se zde veřejně vystavují a obdivují), která je nevyhnutelně spojena s...
- Kuchyněmi, přípravnými, zásobárnami, řeznictvími, chladírnami a vinnými sklepy, a nezbytnými strážemi zabraňujícími mizení zásob a královskými ochutnavači hlídajícími před jedy.
- Kaple a svatyně. Pokud neexistuje státní náboženství nebo všeobecně převažující víra, jsou střízlivě vyzdobené a v „závětví“, protože jde o „privátní“ prostory; pokud se jedná o svatyni několika božstev, pak zde bude velký prostor, ve kterém se budou zbožní modlit ke svým patronům.
- Soukromé prostory, kde může vladař jednat v pohodlí a klidu s dvořany a hosty, případně spolu mohou klábosit dvořané. Jsou určeny pro členy panovnické rodiny, okruh jejich spolupracovníků a nejvyšší úředníky, a dveře do nich vedoucí se nachází v trůnním sále poblíž vyvýšeného pódia s trůnem.
- Oblékárny a relaxační místnosti, kde se dvořané a členové panovnické rodiny mohou lehce občerstvit, mohou upravit svůj vzhled a vzít si věci připravené k očekávanému jednání (meč, listinu, důkazy a jiné předměty k prezentování...). Obvykle k nim vedou dveře z trůnního sálu, a pokud je používá sám vladař, nachází se hned u trůnu.
- Pokoje pro hosty, kde lze ubytovat delegace, vyslance a jiné návštěvy, obvykle přepychově vybavené a sestávající z několika prostor, napojující se na zbytek dvora skrze audienční síň, kde se ubytovaní mohou setkávat s návštěvníky.
- Ubytovací prostory vladaře a jeho nejbližšího okolí, případně i některých dvořanů a služebnictva.
- Vězení, kde se drží vězni před i po soudním řízení.

Některé dvory jsou posety kryptami a hrobkami bývalých vládců, ostatní – obvykle kvůli strachu z nemrtvých – ale taková místa vytlačují jinam.

## Příklad: Dvůr Vysoké věže

V současném Faerûnu je jen málo království nebo velkých říší, zato stovky městských států (nezávislých a sobě samým vládnoucích měst), z nichž většina vládne i území bezprostředně kolem nich. Všechny z nich mají své vlastní „pány“ a dvory vládců. Ty mohou být malé a jednoduché i velké a složité, ale pokud se jedná o víc než jen přebujelé palácové služebnictvo (jinými slovy, pokud někdo kromě pána slouží jako soudce rozhodující právní spory a pokud ještě někdo úplně jiný má co mluvit do znění těchto zákonů), jsou známy jako svrchované dvory. Každý královský dvůr je svrchovaným dvorem, ale zde uvedený příklad, iriaborský dvůr Vysoké věže, je typickým příkladem těch nejmenších ze svrchovaných dvorů. Tituly, rituály a konkrétní moc se liší dvůr ode dvora a království bude mít mnohem větší dvůr než zde popsany (se služebnictvem pro každý palác, hrad, lovecký zámček, pohraniční tvrz a vojenskou posádku, plus hrst podivných dědičných úřadů a v mnoha případech početné správce, lesmistry a lovčí královských lesů, močálů a dvorců, stejně jako čeledíny – chovatele a cvičitele – v různých královských stájích), ale dvůr Vysoké věže ilustruje minimální sílu a organizaci svrchovaného dvora.

Většina zde uvedených titulů se v případě, že je jejich držitelem žena, mění z „lord“ na „lady“, případně se před titul klade „lady“ (Strůjce zábav se stane Lady strůjkyně zábav).

Jeho (Její) nejvyšší vznešenost, Nejvyšší lord (lady) Iriaboru, Strážce Vysoké věže, Ochránce plynoucího Chiontaru

Vládce Iriaboru má osobní služebnictvo sestávající z:

- Důvěrník po pravici (důvěrník, starší zmocněnec)
- Důvěrník po levici (vyslanec, mladší zmocněnec)
- dvorní herold (viz Kapitola 6<sup>1</sup>; k ruce si vychovává dva mladší heroldy známé jako Obezřelé mistry)
- Pánův zastánce (velitel Černých čepelí, tuctu osobních strážců vládce Iriaboru)
- Nejvyšší šatník (komorník a hlavní správce šatny; k ruce má šestici garderobiérů)
- Lady šatná (má na starost vytváření, udržování a skladování všeho oblečení a klenotů, které vládce Iriaboru nosí nebo dává darem ostatním, plus uniformy a služební odění všech dvořanů; má k ruce osmnáct švadlen)
- Správce botníku (stará se o veškerou obuv – a také berly a umělé nohy – pro všechny na dvoře; k ruce má šest obuvnických mistrů, jednoho příštipkáře a dva koželuhy)
- Nejvyšší zbrojír (pověřený výrobou a udržováním veškeré zbroje lorda a jeho osobního služebnictva, a inspekcí zbrojířů pracujících pro zbrojmistra)
- správcovi ochutnávači (tři muži ochutnávající vládcovo jídlo a víno kvůli jedu a znečištění)
- lékař (bylinkář a lékárník starající se o vládce a jeho lidi; má k ruce dva pomocníky a zahradníky, Věrné mládence)
- Pážata Vysoké věže (třicet šest domácích sluhů; poslíčci, přinašeči věcí a uklízeči)
- Pacholci Věže (osmnáct mužských služebníků, obvykle využívaných jako dveřníci a ke stěhování nábytku)
- Děvečky nejvěrnější (čtyřicet komorných, které uklízí, starají se o ložní a stolní prádlo)

---

<sup>1</sup> Příslušná kapitola knihy není přeložena; berte jako znalce etikety, protokolu („dvorská věda“) a dovedného vyjednavče.





- |                                  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 1. Vstup                         | 2. Předsálí                      |
| 3. Velký sál                     | 4. Trůnní sál                    |
| 5. Vysoký sál (slavnostní)       | 6. Jídlna                        |
| 7. Kuchyně                       | 8. Horní spižírna                |
| 9. Příruční sklep                | 10. Vinný sklep                  |
| 11. Královský audienční pokoj    | 12. Úpravna                      |
| 13. Šatna                        | 14. Královská oblékárna          |
| 15. Královská šatna              | 16. Bourárna masa                |
| 17. Modrý audienční pokoj        | 18. Červený audienční pokoj      |
| 19. Přípravná jídla              | 20. Šatna                        |
| 21. Kaple Triády                 | 22. Pramenná komnata             |
| 23. Trofejní sál                 | 24. Posvěcený sál (kaple)        |
| 25. Úložný pokoj (nábytek)       | 26. Úložný pokoj (prádlo)        |
| 27. Úložný pokoj (nezbytnosti)   | 28. Lesní audienční pokoj        |
| 29. Růžový audienční pokoj       | 30. Zadní strážnice              |
| 31. Audienční pokoj Dračí křídlo | 32. Audienční pokoj Jelení hlava |
| 33. Královská obslužná chodba    | 34. Zadní obranná věž            |
| 35. Strážní chodba               | 36. Zbrojnice                    |
| 37. Strážnice                    | 38. Lví věž                      |
| 39. „Komůrka“ (královský portál) |                                  |

Mistr písař Iriaboru, který má pod sebou Mistra záznamů neboli archiváře, dvanáct písařů a dvacet Pážit tabule, a který komunikuje s členy Zlaté tabule.

Strážce Zlatého žezla, který svolává setkání Zlaté tabule a udržuje na nich pořádek. K ruce má šest Konstáblů Tabule, kteří střeží dveře, doprovází hosty na setkání a pomáhají udržovat na setkáních pořádek.

Lord berník slouží jako hlavní výběrčí daní. K ruce má čtyři Velké vykonavatele, sloužící jako zástavárníci a směnárníci, a dvacet čtyři Malých vykonavatelů, sloužící jako výběrčí daní.

Zlatá tabule Iriaboru, čtyřicet obchodníků z Iriaboru, které do úřadu jmenuje – a z úřadu odvolává – Lord Iriaboru. Setkávají se v radě ve Vysoké věži, aby diskutovali a rozhodovali o všech důležitých záležitostech politiky; v mnoha starších městech a pozůstatcích říší tuto roli plní sněm urozených, leč mladší obchodní střediska mají vládnoucí nebo poradní shromáždění ovládané nebo přímo tvořené obchodníky.

Lord hofmistr Iriaboru je nejlivnějším dvořanem. Stará se o každodenní chod dvora a zodpovídá se mu tak či onak většina dvořanů. Přimo pod sebou má:

- mistři práva (sedm soudců, z nichž každý má vlastního písaře a páže)
- uliční konstáblové (třicet šest důstojníků Štítů, kteří jsou momentálně ve službě jako městská policie)
- strážci bran (dohlíží na chod městských bran a jejich posádku Štítů)
- strážci kobek (žalárníci)
- Mistr strážce pokladny (účetní, strážce pokladnic)
- Mistr vod (představený převozníků zajišťujících dopravu do Vysoké věže, má k ruce šestnáct lodníků)
- Nejvyšší hostitelka (pečuje o významné návštěvníky; k ruce má šest dveřníků, čtrnáct Zvláštních družiček – slouží jak jako dámský doprovod, tak se starají o obvyklý úklid – a Mistra kočárů, který přepravuje významné návštěvy a který má pod sebou šest kočích)

Lord konstábl, velitel městské posádky, se stará o veškeré zásobování – nákup všeho potřebného včetně jídla a vína – a organizuje a dohlíží na všechny rituály. Přimo se mu zodpovídá:

- Nejvyšší štolba (má k ruce čtyři podkoní, dva stájníky, dva postrojníky, dva cvičitele, deset vozáků (kočích) a čtyřicet tři čeledínů)
- Strůjce zábav (zodpovídá se mu Nejvyšší řezbář, pětice dvorských minstrelů vedených Iriaborským bardem, osm tanečnic, čtyřicet čtyři číšníků, šestnáct komorných, starší šenk (ochutnává a dohlíží na víno, má pod sebou osmici sklepníků))
- zbrojmistr (zodpovídá se mu čtveřice zbrojířů, šest asistentů zbrojířů a dva učitelé šermu (učí zacházet se zbraněmi))
- pokladník (má pod sebou pětici finančních účetních)
- lordi velitelé Štítů (dva důstojníci se stejným postavením, služebně starší velitelé Štítů, iriaborské policie a armády; Štítům velí za pomoci systému různých důstojníků)

Lady správkyně Věže, šéfka domácího služebnictva, funkce jinde často označovaná jako kastelán, má v případě Iriaboru na starost také „kohokoli jiného“, nejružnější úřady. Zodpovídají se jí:

- kuchmistr (řídí šestici kuchařů, čtrnáct kuchtíků a osm pacholků (myjí nádobí, uklízí kuchyni, odstraňují kuchyňský odpad a mají na starost krmení všech domácích mazlíčků ve věži, včetně šesti „dveřnických psů“, válečných psů cvičených v rozpoznávání lidí, kteří místo vytí zvoní na zvon a v případě nutnosti zabíjí)
- Nejvyšší pradlena (pradlena, vede čtyřicet osm pradelen a prادلáků)
- mistr sokolník (má k ruce tři pomocníky)
- Nejvyšší vozmistr (staví a udržuje kočáry a jejich kola (s jejich provozem, koňmi nebo postroji nic společného nemá), k ruce má čtyři koláře, své asistenty)

Při každodenním režimu vládne lord hofmistr Vysoké věži pevnou rukou a řídí práci kohokoli vyjma Zlaté tabule a osobního služebnictva Lorda Iriaboru. Dává příkazy – nebo se o to snaží – komukoli nacházejícímu se ve výčtu pod lékařem a lidem, kteří pracují pod těmi uvedenými nad lékařem. To tyto dvořany staví do obtížné situace kdykoli, kdy jeho příkazy kolidují s příkazy jejich nadřízených, lorda konstábla nebo lady správkyně.

Úřadující lord hofmistr je typickým příkladem muže zastávajícího takový úřad: má absolutní autoritu, které se vzdává pouze na výslovný rozkaz, spíše než aby se na prvním místě podřizoval Lordu Iriaboru. Vládce má tak velké osobní služebnictvo nejen proto, aby zastrásoval lorda hofmistra, nýbrž i proto, aby si zajistil, že mu lord hofmistr nedokáže cenzurovat přísun informací.

Je zde neustálé napětí, probíhají mocenské hry, změny skutečného vlivu ve Vysoké věži, z větší části související s osobnostmi držitelů klíčových úřadů.

Všechny svrchované dvory mají dvořany, kteří jsou tajnůstkářští, autoritativní, přespříliš byrokratičtí, případně něco z toho v různé míře dohromady. Většina větších dvorů nemívá dvořana, který je tak vlivný jako iriaborský lord hofmistr, protože počet dvořanů je prostě příliš velký – a protože moudří vládci nebo jejich rádcí zařídí, aby „autoritativní“ osobnosti byly vrženy proti sobě a jejich vliv byl vybalancovaný.

## Kapitola 2: Vítězství na bojišti

### Sidebar: Pravidla pro vojenská tažení

Vojenská tažení vyžadují styl hraní odlišný od prototypického dobrodružství. Knihy *Hrdinové bitvy* a *Příručka pro používání figurek* přináší jak pravidla pro vojenská tažení, tak přístupy k jejich odehrání. Tato kapitola předpokládá, že postavy mají přístup k *Hrdinům bitvy*, a používá terminologii a koncepty z této knihy.

### *Získávání hodností*

I když je Faerûn domovem mnoha armád, každé s jejími vlastními tradicemi a titulaturou, všechny úspěšné mají několik věcí společných. Zaprvé, ozbrojené síly mají hierarchickou strukturu vedení, kde je jasné, kdo velí, a hodnostní systém, i když v některých kulturách urození začínají v armádě na vyšší pozici než neurození. Zadruhé, armády mají systém povyšování založený na schopnostech, i když zde mohou být limity v závislosti na rase nebo společenském statusu. Povýšení přichází za udatnost, úspěch, sebeobětování nebo prostě proto, že dotyčný přežil.

Hodnost (hodnocení)	El Sadimmin a El Nallojal (armáda a námořnictvo Kalimšanu)	Purpuroví draci z Cormyru	Štítoví trpaslíci Severu	Válečné meče Impilturu	Městská stráž Hlubiny	Městská hlídka Hlubiny	Zentilarové Zentarim
Vojín (0)	askar (neurozený)	ostří	huryn	válečné ostří	spolehlivý	ostří	oddaný
Desátník (1)	djawal (urozený)	telmeč ("meč")	buchar	není	není	armar ("meč")	zupák
Seržant (2)	musar	první meč	sekera	válečný meč	ostrážitý	kapitán mečů	swordhar
Poručík (3)	chawal; amhir (urozený)	mečový kapitán	bitevní ruka	alorn	štítlar	rorden	kapitán mečů
Kapitán (4)	juzas	lionar	daethand	vysoký meč	aumar	orsar	dřevec
Major (5)	šyk; rysal (urozený, lodní kapitán)	ornrion	bojvous	vigilar	valabrar	strážný meč	bitevní kapitán
Plukovník (6)	mumijn	konstal	moragar	štítopán	torsin	velitel hlídky	ardrak
Generálmajor (7)	balak	velemeč	arthén	válečná rukavice	velitel	lord dohlížitel	temná ruka
Generálporučík (8)	qyadin (armáda); ralbahar (urozený, admirál)	bitevní pán	mocná sekera	válečný kapitán	různé	kapitán hlídky	Baneova pěst
Generál (9)	sahrmak	lord vrchní maršál	první sekera	vysoký kapitán	Strážce Hlubiny	velitel hlídky	Nejvyšší lord Zentarim

<sup>1</sup> Cizincům se zdá, že Městská stráž má jen dvě skupiny členů: „vojáky“ a „velitele“ (jakýkoli důstojník)

<sup>2</sup> Cizincům se zdá, že „strážníci“ (termín se používá pro příslušníky obou pohlaví) se vyskytují ve třech skupinách: „hlídkař“ nebo „hlídkařka“, „kapitán“ (každý důstojník vedoucí hlídku) a „velitel“ (jakýkoli důstojník vyšší hodnosti). Řada lidí, čistě jen pro jistotu, oslovuje všechny strážníky „důstojníku“.

<sup>3</sup> Zentilarové jsou vojáci ve službách Zentrim a Zentilské Tvrze. Zentarim jsou technicky vzato vládnoucí kouzelníci a kněží. Zentové jsou obyčejní lidé ze Zentilské Tvrze. Zentský znamená „ze Zentilské Tvrze“ a používá se pro lidi, zboží, zvyky a právo. Před tím, než moc převzal Fezul Kembryl, Zentarim experimentovali s řadou bojových hodností a uspořádání.

<sup>4</sup> „Civilar“ se používá souhrnně pro všechny hodnosti od kapitána mečů po orsara.

<sup>5</sup> Generálmajor odpovídá hodnosti generála v *Hrdinech bitvy*; potřebuje 600-899 bodů povýšení a obvykle velí 5000 – 15 000 vojáků.

<sup>6</sup> Lordi dohlížitelé obvykle mají specifické tituly udělené jim Velitelem hlídky (titul drží Odhalený lord Hlubiny).

<sup>7</sup> Generálporučík je nová hodnost, vyšší než hodnost generála v *Hrdinech bitvy*; potřebuje 900-1299 bodů povýšení a obvykle velí 15 000 – 30 000 vojáků.

<sup>8</sup> Tituly v této hodnosti jsou Senešal Hlubinského hradu, Lord obránce přístavu, Lord severních věží, Lord jižních věží, Lord zbrojmistr, Lord pobočník a Lordův šampion.

<sup>9</sup> Jde o mnohem vyšší hodnost, než hodnost generála v *Hrdinech bitvy*; potřebuje 1300 a více bodů povýšení a obvykle velí 30 000 a více vojákům.

Obecný proces získávání povýšení je popsán v *Hrdinech bitvy* na stranách 88 až 92. Příklady specifických titulů pro Faerûn se nachází v Tabulce 2-1, která nahrazuje podobnou tabulku v *Hrdinech bitvy*.

## Vojenské pevnosti

Vojenské pevnosti se pohybují od obyčejných dřevěných pevnůstek po velkolepé kamenné citadely a od podmořských dutých korálových útesů po na nebi plující hrady s mnoha věžemi. Povaha a velikost takových pevností se liší oblast od oblasti a odráží jedinečnost hrozeb se zde vyskytujících. Dva příklady, jedna obyčejná strážní věž spojená s jedinečnou létající pevností, a druhá velká pochmurná pevnost bránící strategický průsmyk, se nachází popsané níže.

## **Planoucí věž a Chrám v oblacích**

Planoucí věž stojí u jižního okraje Hraničního hvozdu, kde její posádka může vyhlížet invazní síly mířící k Havraní citadele. Věž má jméno po vatře hořící na její střeše, která slouží jako signální místo pro Citadelu, z jejíhož jižního konce je vidět.

Věž, postavenou bratry ohnivými obry, zentilarové přestavěli po jejím zničení Rytíři Myth Drannoru Roku kropáče (1350 DL). Zdi jsou ze solidního černého granitu posíleného magií, takže dnes snadno vydrží útok hrubou silou i mocnými kouzly. Stropy se nachází ve výšce 25 stop. Všechna patra mají kolem obvodové zdi okružní chodbu, kde je co 10 stop proražena ve výšce 5 stop od podlahy střílna. Toulce s šípy a kompozitní dlouhé luky visí na kolících podél zdi každých asi 20 stop. Vojáci ve věži pracují v osmihodinových směnách. Jedna skupina tří zentilarů neustále hlídkuje kolem věže, ať už pěšky, nebo na koních.

Ve věži se nachází zkušená posádka 36 oddaných (ZkZl muži a ženy lidé Vaasané válečníci 5), 3 zupáci (ZkZl muži a ženy lidé Vaasané válečníci 7) pod vedením swordhara Pitsmina Finivala (ZkZl muž člověk Vaasan bojovník 9). Posádku posiluje 5 ohnivých obrů, 4 mágové (ZkZl muži a ženy lidé Vaasané čarodějové 4 nebo kouzelníci 4) a 3 kněží (ZkZl muži a ženy lidé Vaasané kněží 3 Baneovi).

Planoucí věž slouží jako úchyt pro ohromný kus podivného kamene vzpírajícího se zákonům gravitace a volně se vznášejícího ve vzduchu. Chrám v oblacích je z černého a hnědého kamene, je vyšší než širší a má hrubý, neopracovaný interiér. Stropy v chrámu se nachází ve výšce 20 stop a všechny prostory osvětlují pochodně očarované *věčným plamenem*. S Planoucí věží ho spojuje čtvrt míle dlouhý těžký řetěz z ocelových článků, zesílených magií, aby vydržel drsné počasí, a obousměrný *portál*.

V Chrámu je domovem 24 kultistů (ZkZl muži a ženy lidé Vaasané válečníci 4, ozbrojení krátkými meči a lehkými kušemi, v usňových zbrojích) pod vedením Travina Murla (ZkZl člověk muž Vaasan kněz 3/ okulární adept<sup>FP</sup> 8 (Velká matka), Xully (ZkZl zlepšená VT 25 zhoubná koule<sup>Mon</sup> (zřící – duch)) a Xulliho nového „rádce“ Vinqika (ZkZl illithid).

## **Rozvržení Planoucí věže**

### **1. Vstup**

Dveře do Planoucí věže jsou z tvrdého dřeva zesíleného ocelí, vysoké 20 stop. Vnější i vnitřní zdi nádvoří za nimi obsahují střílny.

### **2. Strážnice**

Nachází se zde zentilarů a přinejmenším jeden ohnivý obr.

### **3. Zbrojnice**

Zde se nachází zásobní šípy, šipky, dlouhé luky, kuše a dlouhé meče.

### **4. Shromaždiště**

Sem chodí zentilarů a obří na jídlo. Stojí tu obrovský stůl a množství židlí a stoliček.

### **5. Kuchyně**

Nachází se tu velké ohniště s malým rožněm a dvojitou pecí. Protože se o odvod kouře stará magie, není potřeba komín. Zdi lemují police obsahující bedny plné trvanlivých potravin, koření a zeleniny, stejně jako hrnce a pánve na vaření.



## **8. Studna**

Zde se nachází hluboká studna zakrytá těžkou dřevěnou deskou na pantech. Deska má v jedné straně vyříznutý otvor, kudy se dolů spouští pomocí kladky provaz s vědrem. Dole rychle teče voda.

## **9. Spižárna**

Zde se skladují trvanlivé potraviny a soudky se slabým pivem.

## **10. Stáje**

Je tu ustájeno šest lehkých válečných koní, a je tu místo ještě pro dva další.

## **11. Sedlárna a seník**

Tady se skladují koňské postroje a další koňská výstroj, náradí a materiál na její opravy, vidle, balíky slámy, žoky ovsa a sůl pro zvířata.

## **12. Společenská místnost**

Tady se odehrávají skupinové aktivity, jako je trénink se zbraní, opravy zbraní a výstroje, pitky a další volnočasové aktivity.

## **13. Byt ohnivých obrů**

Místnosti dominuje pětice obrovských postelí, ale ohniví obři většinu času tráví buď na strážích, nebo lovem v okolní krajině.

## **14. Kasárna**

V každé z místností je šest postelí a šest vojenských kufřů.

## **15. Štábní místnost**

V této pohodlně zařízené místnosti se nachází konferenční stůl a křesla. Na zdech visí mapy okolní krajiny.

## **16. Byt velitele**

Tato pohodlně zařízená místnost slouží jako ložnice Pitsmina Finivala.

## **17. Skladiště**

Zde se nachází náhradní díly, rezervní zbraně, zásoby potravin, nepoužívaný nebo rozbitý nábytek, dokonce i prázdné bedny a sudy. V prostřední místnosti (přímo na západ od místnosti 15) se skrývá portál vedoucí do oblasti 6 Chrámu v oblacích.

## **18. Signální oheň**

Signální oheň se nachází na 15 stop vysoké podestě. Dřevo je nasáklé olejem a vznítí se na nejmenší podnět.

## **19. Balista**

V každém rohu věže stojí na otáčivém dřevěném disku velká balista

## **20. Kameny**

Čtyři hromady, každá asi s 35 kameny, slouží jako střelivo pro ohnivé obry.

## **21. Rošt na obří barbecue**

Ohniví obři grilují celá zvířata na tomto rožni, protože se nevejdou na rožeň v kuchyni. Obři často spojují strážní službu s vařením.

## 22. Řetěz

Tento řetěz spojuje Planoucí věž s Chrámem v oblacích.

### Rozvržení Chrámu v oblacích

#### 1. Vstup/ stáje

Zde návštěvníci ustávají létající oře, jako jsou chiméry, kryosfingy, lítí netopýři, drakouni, draci, obří orli, obří sovy, gryfové, hierakosfingy, hipogryfové, mantikotry, noční můry, perytoni<sup>Mon</sup>, zlověstní netopýři<sup>Mon</sup>, pavoukožrouti, vyverny a yrtakové. Kult zde má pro vlastní potřeby ustájené čtyři yrtaky.

#### 2. Schodiště

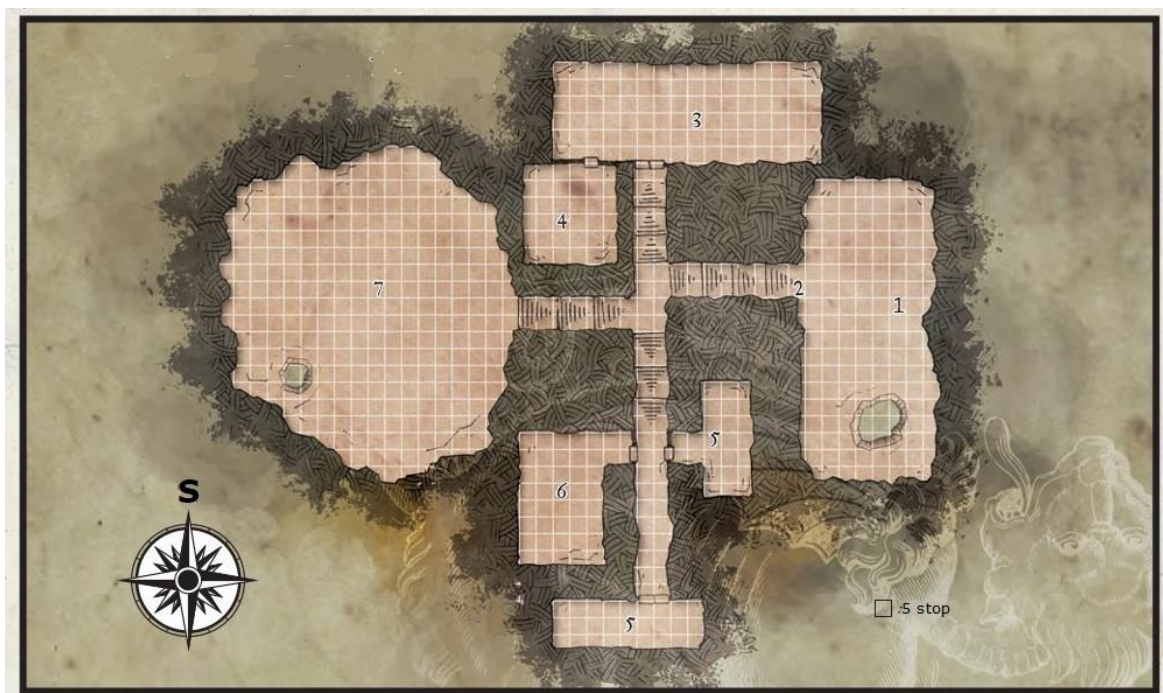
Toto mimořádně strmé a poněkud nepravidelné schodiště vede ze stájí vzhůru. Chůze po něm vyžaduje ověření rovnováhy s TO 10.

#### 3. Společenská místnost

Zde se kultisté scházejí k jídlu – obvykle syrovému masu. Na podlaze se válí kosti a další odpadky, a odporně nasládlý pach hniječícího masa se drží i slaměných rohoží roztroušených po místnosti.

#### 4. Skladiště

Zde se nachází zásobní zbraně, špatně vyčiněné i zcela surové kůže zkonsumovaných zvířat, a další různorodé předměty. Ve dvou řeznických špalcích ve středu místnosti jsou zaseknuté řeznické nože a další nástroje potřebné k porcování zvířecích těl. Ze stropu visí na háčích kusy nezkonsumovaného masa.





## 5. Ložnice

Členové kultu spí na špinavých slaměných matracích v těchto dvou místnostech. Kolem zdí stojí přetékající nočníky, díky kterým to tu strašlivě páchne.

## 6. Místnosti vůdce kultu

V této místnosti spí Travin Murl v hnízdě ze špinavé slámy, zvířecích kůží a kostí z minulých jídel. Na severní stěně se nachází nedávno vybudovaný oboustranný chráněný *portál* vedoucí do prostřední místnosti 17 (přímo západně od místnosti 15) Planoucí věže. Aby fungoval, musí se jeho oblouk dostat na plné jedno kolo do antimagického pole (nebo kužele).

## 7. Audienční sál zřícího

Xulla, který nedávno nahradil zesnulého Xantrifa, Hlasu Baneova, se usadil zde. Poté, co se mimo chrám střetl v nelítostné bitvě s potulným rudým šarkanem, ožil jako zhoubná koule. Tato místnost slouží jako chrám, přijímací místnost a sídlo. Strop dosahuje výšky skoro 70 stop, a zhoubná koule se s oblibou vznáší poblíž nejvyššího místa. Kultisté každodenními rituály uspokojují Xullovu mimořádnou ješitnost – zejména, pokud mu nabídnou lidskou oběť.

## 8. Úniková cesta

Šachta ve stropě audienční místnosti vede skrze strop chrámu.

## Vysoký Roh

Hrad Vysoký Roh, pojmenovaný po nejvyšším vrcholku Vysokorožského průsmyku, se tyčí nad Vysokou silnicí a chrání západní přístup do Lesního království Cormyr. Na tisíc stop vysoký sráz se ze silnice vinou tři stezky. Tato velká, pochmurná pevnost vysokých zakřivených zdí a zachmuřených věží je centrem cormyrských vojenských operací a nejsilnější obrannou pozicí království. Velká věž Vysokého Rohu, postavená za vlády Thargreva Velkého (349-390 DL), aby bránila Lesní království před Hraničními nájezdníky (bandity z Bečenských plání) a ješterci ze západního pomezí země, kdysi byla klíčová pro obranu Cormyru, ale dnes se tak silně nevyužívá.

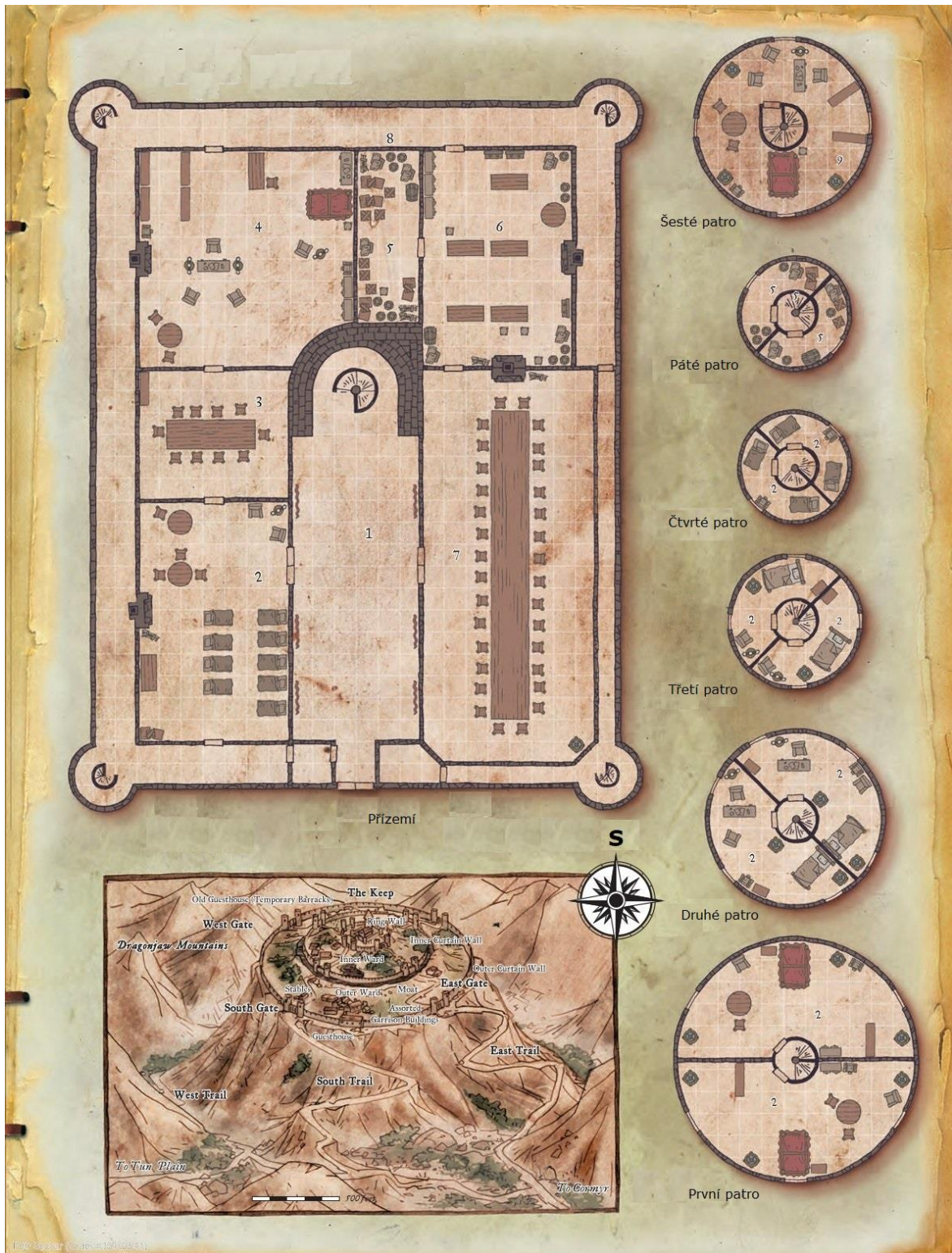
Vysoký Roh má prostory, kde mohou pobývat poutníci, jinak se ale jedná o striktně vojenskou komunitu. Jde o zimní kvartýr poloviny stálé cormyrské armády a má rozsáhlé příslušenství jak pro lidi, tak zvířata v případě obléhání dlouhého roční období. Nedávno byly zdí posíleny a disciplína zpřísněna kvůli vzrůstající hrozbě Zentarim ovládané Temné tvrze na západě a Města stínů.

V kteroukoli dobu se zde nachází stálá posádka více než čtyř set vojáků: 100 lučištníků (ZkD nebo ZkN lidé Chondalané muži a ženy válečníci 2), 300 ostří (ZkD nebo ZkN lidé Chondalané muži a ženy válečníci 1) a jejich velitelé. Kromě toho tu mají silné zastoupení i Váleční čarodějové – nachází se zde alespoň tři kouzelníci a čarodějové středně vysokých až vysokých úrovní (ZkD nebo ZkN lidé Chondalané muži a ženy čarodějové a kouzelníci 5-10). Velemeč Tursk Dembarron (ZkD člověk Chondalan muž kněz 18 Helmův) je letitý velitel Vysokého rohu, každoročně znovu a znovu jmenovaný vládcem. Jako herold slouží Dag Šedovous (ZkN člověk Chondalan muž hraničář 2).

## Rozvržení Vysokého Rohu

### 1. Vstupní hala

Velké vnější dveře vnitřní tvrze vedou do vnitřní vstupní haly s tapiseriemi na zdech, na jejíž opačné straně, než dveře, se nachází centrální schodiště tvrze. Široké točité schodiště vede od



- |   |  |
|---|--|
| Ring Wall - Okružní zeď   | Assorted Garrison Buildings – různé posádkové budovy |
| Inner Ward – Vnitřní hrad   | Dragonjaw Mountains – hory dračí čelisti             |
| Inner Curtain Wall – vnitřní hradba   | West Gate – Západní brána                            |
| Outer Ward – Vnější hrad  | South Gate – Jižní brána                             |
| Outer Curtain Wall – vnější hradba  | Stables – stáje                                      |
| Guest House – Hostinský dům   | East Gate – Východní brána                           |
| Moat - příkop   | To Tun Plain – na Bečenskou pláň                     |
| Old Guesthouse (Temporary Barracks) – starý hostinský dům (příležitostná kasárna) | To Cormyr – do Cormyru                               |

sklepů po střechu a ústí na několik úrovní s ložnicemi, s dvěma pokoji na každé úrovni.

Trpaslíky zbudované schodiště je postaveno tak důvtipně, že poté, co jsou odstraněny jisté skryté kolíky, zhroutí se, pokud bude jakýkoli ze schodů uprostřed zatížen nad jistou míru.

## **2. Ložnice**

Každý pokoj, určený jako ložnice, obsahuje jednu či více postelí, lavor, nočník a hořící koš na uhlí kvůli teplu. Některé rovněž obsahují různý nábytek, židle a stoly. Ve sklepech se nachází skladiště, archiv a série kobek určená pro bytosti čekající na výsledky Válečnými čaroději. Jsou zde umístěni služebně starší důstojníci hradní posádky.

## **3. Štábní místnost**

Jde o menší verzi hodovní síně. Obsahuje velký dubový stůl, kolem kterého se může posadit deset důstojníků. Na stěnách visí podrobné mapy každého strategicky důležitého regionu Cormyru.

## **4. Úřad správce**

Tuto místnost používá hradní správce jako svou kancelář a ložnici. Dominuje jí velký krb na západní zdi a stoly u jižní a východní zdi, zarovnané hospodářskými záznamy.

## **5. Skladiště**

Tato dlouhá úzká prostora funguje jako spižirna pro kuchyň.

## **6. Kuchyně**

Velké kuchyni dominují dva dubové stoly používané k přípravě jídla a tři krby na východní stěně.

## **7. Hodovní sál**

Hodovní sál Vysokého Rohu je legendární. Dominuje mu velký dubový stůl, u kterého se může usadit třicet hostů. Na jenom konci se nachází křeslo lorda velitele a za ním je velkolepé ohniště. Stěny obkládají skvostně vyřezávané dřevěné obložení.

## **8. Strážní ochoz**

Tento ochoz spojuje čtyři menší věže a strážní balkon s výhledem na hlavní vstup do hradu. Každá věž, určená zejména k obraně, je čtyři patra vysoká.

## **9. Velitelův byt**

Nejvyšší místnost v centrální věži je přepychově zařízený byt s postelí, několika pohodlnými židlemi a stolem s židlí. Teplo zde udržuje čtveřice košů na uhlí.

## **10. Kruhová zeď**

Nejvnitřnější kruhová zeď se stáčí kolem svahů hory a prolamuje ji jen jediná brána. Obtáčí se kolem centrální tvrze.

## **11. Vnitřní hrad**

Vnitřní hradba se obtáčí kolem svahů hory. Zesilují ji tři věže a prolamuje brána se strážnicí na konci každé ze stezek. Na vnější straně ji doprovází příkop.

Zevnitř se k ní přimyká sbírka různorodých dřevěných budov včetně bezpočtu kasáren a starý hostinský dům (dnes slouží jako další kasárna pro vojáky).

## 12. Vnější hrad

Vnější hradba se obtáčí kolem svahů hory. Zesilují ji tři věže a prolamuje brána se strážnicí na konci každé ze stezek. Na vnější straně ji doprovází příkop. Každou bránu, stejně jako trojici vnitřních bran, lze zablokovat zdvižením padacího mostu.

Zevnitř se k ní přimyká sbírka různorodých dřevěných budov včetně dvou zbrojnic, kovárny, početných kasáren a skladů, dvou stájí a jídelny.

## 13. Hostinský dům

Tento chladný a chvatně postavený hostinský dům se nachází hned vedle Jižní brány. Tato jen dvě desetiletí stará budova už vypadá sešle. I tak v ní poutníci na Vysoké silnici s radostí přespávají, jelikož jde o oázu bezpečí v hřebenu Dračí čelisti v západních Bouřných rozích.

# Kapitola 3: Tvrz víry

## Sidebar: Chránové strážce

Vyjma hrstky měst a městeček ovládaných jedinou církví je zvykem v městských oblastech, že místní hlídka nebo strážci zákona (policejní síly) nehlídají posvátnou půdu (chránový interiér). Mohou – ale nemusí – mít právo vstupu na chránovou půdu a vynucování zde světského práva, ale o denní a noční střežení chránového majetku a svatosti se starají (obvykle ozbrojení a uniformovaní) jedinci vybraní, vycvičení a ovládaní kněžstvem. Všechny venkovské chrámy mají nějaký druh strážců; některé víry dokonce definují nestřežený chrám jako pouhou „svatyni“.

Takoví strážci nosí spoustu vážných a občas i fantastických titulů, kolektivně se jim ale říká chránová stráž (nebo v každodenně používaném slangu „svaté ruce“).

Pokud je chrám dost velký nebo velkolepý, může chránové strážce velet paladin nebo smrtihlav. Obecně ale platí, že paladinové a smrtihlavové pracují „venku ve světě“, kde chrání zbožné a šíří víru, ne že střeží chrámy (vyjma některých obzvlášť svatých rituálů nebo jiných zvláštních příležitostí). Kněží většiny věr proto mohou v případě potřeby povolát paladiny nebo smrtihlavy, aby poskytli chrámu potřebnou vojenskou pomoc.

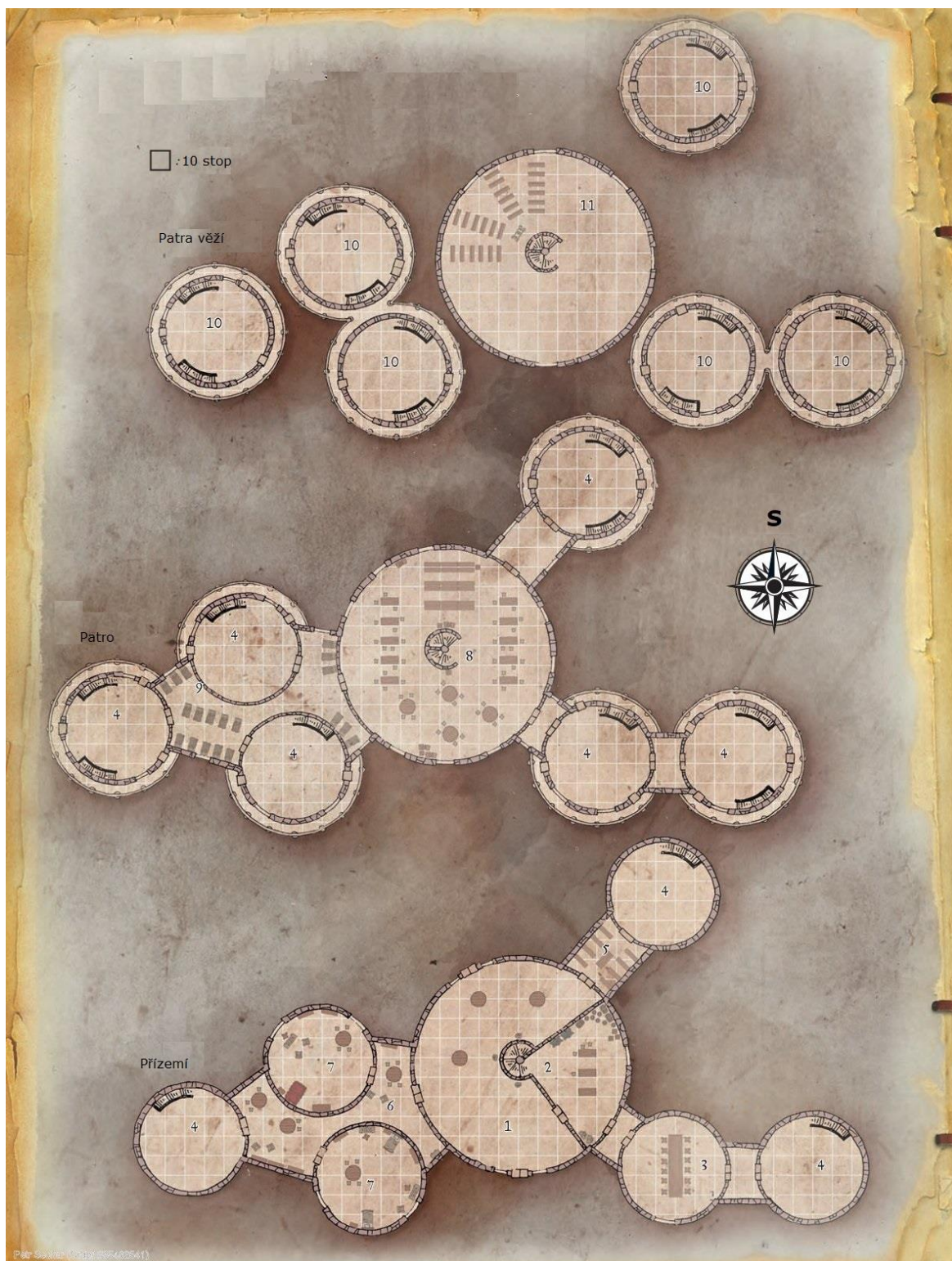
Chránové strážce tvoří když už ne schopní, tedy alespoň disciplinovaní bohu oddaní válečníci. Kněží na ně pečlivě dohlíží a občas je testují nebo je špehují. Mohou je cvičit nebo testovat i paladiny, a někdy dokonce mohou mít neobvyklé schopnosti (prestižní povolání).

## Pevnosti náboženství

Mezi pevnostmi náboženství patří jednoduché svatyně, malé kaple, vesnické chrámy, městské kostely, kláštery a velké nebo opevněné katedrály. Povaha a velikost takových pevností se velice liší dle víry a dle sekty. Dva příklady, velký městský kostel a velká opevněná katedrála, se nachází níže. Další podrobnosti o typických baštách víry lze najít v *Magii Faerúnu*.

## Věže jitra

Věže jitra (C1 na mapě nacházející se na straně 99 příručky *Město divů: Hlubina*) jsou velkolepým chránem Pána jitra hrdě stojícím na severním výběžku Hlubinské hory na severním okraji Hradní čtvrti. Tuto trojpatrovou budovu vystavěnou z růžového mramoru zakončuje sedmice věžiček z mědi, stříbra a zlata, které září odraženou nádherou prvních paprsků úsvitu.



Práce na Lathanderově chrámu a opatství mimo hlubinské hrady začaly v Roce spousty železa (998 DL). Věže jitra byly vysvěceny o třináct let později Roku vzdorovité hory (1011 DL). Jak se chrám i město rozrůstaly, staly se Věže jitra jedním z předních chrámů Pána jitra na celém Mečovém pobřeží. Chrám se dostal dovnitř městských hradeb Roku víru (1101 DL), a dnes stavba leží na místě považovaném za srdce města.

Věže jitra vede Nejvyšší jasnost Ghentilara (ZkD postarší lidská chondalská žena kněz 6/ pán jitra<sup>PG</sup> 10 Lathanderův). Mezi další vůdčí postavy chrámu patří převor Bamál Dunsster (ND člověk Tethyřan muž kněz 6 Lathanderův) a Ghentilařin ambiciózní podřízený převor Athosar

(ZkD člověk Tethyřan muž kněz 5/ pán jitra<sup>PG</sup> 5 Lathanderův). V chrámu slouží přes 300 kněžích Pána jitra; většina jich bydlí v chrámových dormitářích pár bloků od katedrály. Kromě obvyklých kněžích je chrám též důležitou základnou Řádu astry. Mezi místní velitele chrámové armády patří Nejvyšší rytíř úsvitu Tlinthar Regheriad (ZkD člověk Iluskánec muž paladin 16), Rytíř úsvitu Alaura Cartier (ZkD lidská tethyřská žena paladin 14) a Rytíř úsvitu Haurier Jasnostín (ND člověk Tethyřan muž bojovník 5/ kněz 5/ pán jitra<sup>PG</sup> 6 Lathanderův). Řádové kasárny se nachází jeden blok od katedrály a žije v nich 80 templářů.

## Rozvržení Věží jitra

### 1. Velká dvorana

Tento velký otevřený sál je ústředním shromažďovacím místem katedrály. Lze zde najít následovníky Pána jitra ve kteroukoli denní hodinu, jak jí, pijí a debatují o světě. Návštěvníci jsou vítáni, i když (ještě) nejsou následovníky Pána jitra, ovšem všichni mohou během svého pobytu očekávat velkou dávku náboženských rozmluv a debat.

### 2. Kuchyně

Tato velká místnost se ve kteroukoli denní dobu používá k přípravě jídla pro kněží a ty méně šťastné. Kněží zde rovněž vaří své vlastní pivo, jelikož asterské pivo je poměrně oblíbené v krčmách Přistavní, Hradní a Severní čtvrti.

### 3. Kapitula Řádu astry

V této prosté místnosti se vůdci řádu (uvedení výše) setkávají, aby se radili o probíhajících a připravovaných operacích. Stěny místnosti prosluly desítkami štítů na nich umístěných, všechno to pozůstatcích velkých vítězných bitev proti nepřátelům řádu.

### 4. Věže svítání

Tyto místnosti jsou obvykle prázdné, protože je používají následovníci Pána jitra hledající tiché místo k přemýšlení. Než církev koupila dormitáře v sousedství, byli zde ubytováni kněží.

### 5. Knihovna

V této malé komnatě se nachází nejcennější svazky chrámu. Neustále se o ně starají dva mniši, kteří zároveň dohlíží, aby k nim měli přístup pouze autorizované osoby.

### 6. Sál zlepšení

Tuto velkou rozlehlou místnost používají kněží jako dílnu. Zde se zkouší nové nápady, včetně pracovních projektů, knih a kázání.

### 7. Komnaty jasnosti

V těchto dvou věžích se nachází místnosti chrámových starších. Ghentilařin pokoj se nachází v severní věži, Bamálův a Athosarův v jižní věži.

### 8. Sál zbožných

Tato velká komnata slouží ke správě rozsáhlého chrámového majetku, včetně investic a vzdálenějších chrámů zodpovídajících se Věžím jitra.

### 9. Sál odpočinku

Místnost louží jako ložnice nemalé části místního kléru. Nedostatek soukromí vede většinu kněží, aby si hledali místo v nedalekých dormitářích vlastněných chrámem, ale pro ty, kteří si přejí být obklopeni chrámovým životem, je to to pravé místo.

### **10. Chórové věže**

Během ranních bohoslužeb se zde na galeriích shromažďuje pěvecký sbor, aby zpíval chvalozpěvy na Lathandera. Jindy během dne slouží místnosti k tichým rozhovorům, modlitbám a studiu.

### **11. Katedrála svítání**

Katedrála je skoro tři patra vysoká. Směrem k hlavnímu oltáři hledí čtyři řady lavic. Zde se každý den na úsvitu scházejí následovníci Pána jitra, aby si vyslechli hymny Lathanderova pěveckého sboru a denní kázání.

### **Sklepení**

Do sklepení se lze dostat schodištěm z oblasti 1. Nachází se zde chrámové poklady včetně peněz, náboženských artefaktů a kouzelných předmětů. Také se sem ukládají kosti padlých.

## ***Dům Ohnivlásky***

Dům Ohnivlásky je velkou opevněnou katedrálou vystavěnou na vrcholku idylického kopce ve středu Daerlunu. Celý kopec obkružují zdi a úplně ho oddělují od vlastního města. Chrám je starší, než město – ve skutečnosti město vyrostlo z malé vesnice, která vyrostla z poskytování služeb osazenstvu chrámu.

Dům vede velekněžka Tauna Maskalarová (ChD lidská žena Chondalan kněz 11/ strážce srdcí<sup>FP</sup> 10 Sunin). O rozlehlou katedrálu a svaté místo se stará 48 kněží (všechno lidé a půlelfové) a celkem 336 laických bratří.

Ústřední stavbu tvoří několik budov spojených s těmi okolo visutými kamennými mosty, během zimních měsíců vyhřívány a udržovány obyvatelné, porostlými popínavými a převislými rostlinami v péči kněží, aby k sobě přilákaly překrásné ptáky, rovněž v péči kněží. Půvabné chrámové mosty prosluly po celém Faerúnu jako koruna tohoto místa jemné krásy.

## **Rozvržení Domu Ohnivlásky**

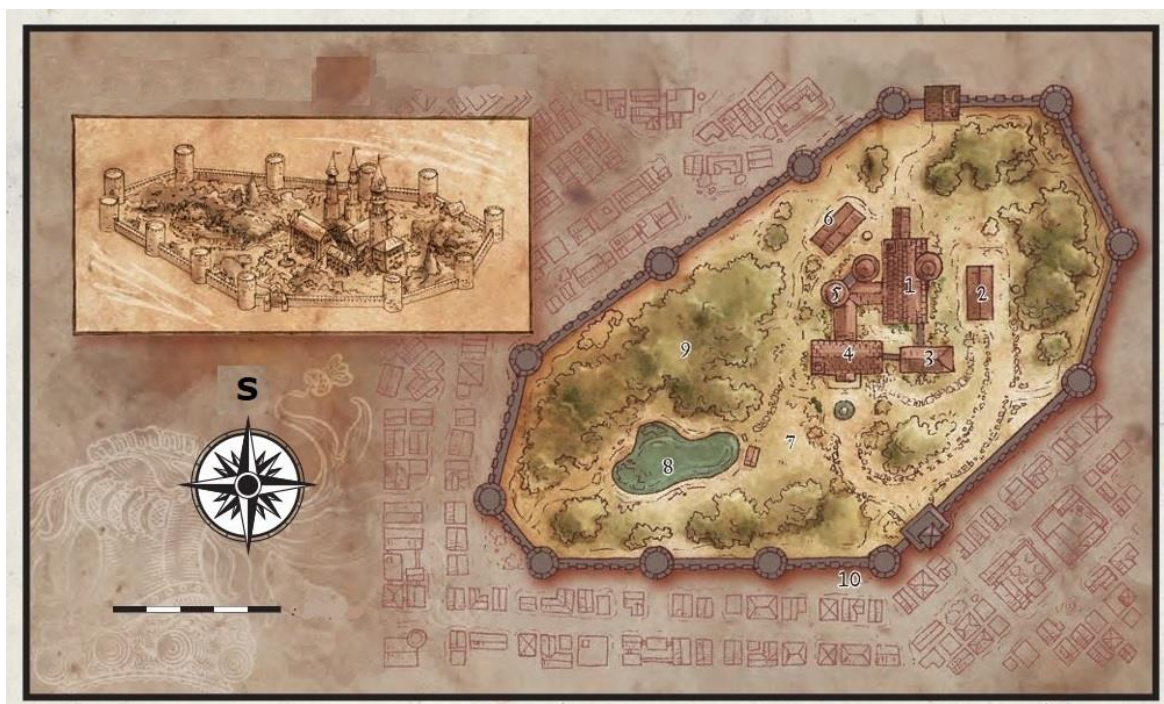
### **1. Ohnivláščina katedrála**

Tato velkolepá tyčící se stavba připomíná tři válcovité věže sloučené do půvabného celku. Zevnitř lze vidět přímo střechnu z červeného a oranžového skla, která, pokud se na obloze nad ní nachází slunce, září jako oheň. V katedrále se kolem mohutné porcelánové dívčí ruky, zdánlivé vyrůstající z podlahy, ohýbající se zpět a tvořící plošinu, odkud se pronáší kázání a promluvy k věřícím sedícím v soustředných kruzích lavic kolem.

V každé z věží se nachází točité schodiště a řada balkonů shlížejících do hlavního sálu, na kterých se při obřadech nachází minstrelové a sboristé.

### **2. Síně krásy**

Tato velká dvoupatrová budova, skoro 40 stop vysoká a s výrazně skloněnou sedlovou střechou, je nejlepší muzeum v Daerlunu (a zřejmě i nejlepší muzeum v Sembii). Uvnitř se v každém patře nachází řada místností s obrazy a dalšími uměleckými díly. Některá z děl oslavují Sunu nebo ostatní bohyně, se kterými sdílí Jasně vody, většina je ale prostě jen krásná. V podvečer se zde shromažďují bohatí Daerluňané, aby se tu procházeli, těšili se



z hudby minstrelů a ochutnávání delikates od vždy pozorného osazenstva. Samozřejmě, od účastníků se očekává, že štědře přispějí chrámu a jeho galeriím.

### 3. Síň vášně

Tato síň dostala jméno po vášnivém, metaforickém objetí bohyně kněžimi Paní Ohnivlásky. Trojpatrovou stavbu ukončuje výrazně skloněná sedlová střecha. Uvnitř se klenuté chodby otevírají do jednotlivých pokojů mladších kněží. V přízemí, určeném pro návštěvníky chrámu, mají pokoje vstupní dveře zvenčí, kudy se dá projít skrze malou kamennou besídku do zahrad.

### 4. Síň lásky

V této budově žijí laičtí následovníci bohyně. Stavba je čtyřpatrová a svým vzhledem a rozvržením se podobá Síni vášně, jen byty jsou menší a prostší.

### 5. Zářivá věž

Věž je čtyřpatrová, postavená z jedinečného červenavě oranžového mramoru. Uvnitř žijí nejstarší kněží chrámu, včetně Tauny (má pokoje na vrcholku věže). Střecha věže, přístupná jen z Tauniných místností, je úžasná zahrada sloužící jako soukromé útočiště velekněžky.

### 6. Byty umělců

V této trojpatrové budově, identické se Síni vášně, žijí umělci ve službách chrámu, včetně hudebníků, malířů a sochařů. Třetí patro slouží administrativním účelům, protože velekněžka dozoruje i všechny ostatní chrámy v Sembii a jižních Údolích.

### 7. Sunino hřiště

Měšťanům je známé spíš jako „Divoké stromy“. Jde o zalesněnou zahradu pečlivě pěstovaných a tvarovaných stromů, altánků, kašen, romantických stezek a palouků, a podobných věcí užitečných při celou noc trvajících zábavách. V zahradě žije několik dryád, a na vrcholcích největších stromů se zdržují sylfy.

### 8. Jezírko jasných vod



Toto velké jezírko je vždy plné čisté a jiskřící vody, se zlatavými záblesky tančícími po hladině. I když voda nemá žádné kouzelné vlastnosti a je úplně obyčejná, Sunini následovníci věří, že jde o svaté místo, plněné přetékajícími vodami ze Vždyzlata. Domov si tu zřídily tři mořské panny, zkušené Suniny kněžky.

### 9. Dryádin háj

Největší háj chrámu nese jméno Dryádin háj. Tvoří ho většinou staré duby, a bere se, že většina dryád obývajících chrámové zahrady žije právě zde.

### 10. Chrámové zdi

Chrám kdysi v raných dnech Království obchodníků stál osamoceně v divočině západní Sembie. V těch dobách byly potřeba pevné zdi k ochraně chrámu před orčími hordami a dalšími hrozbami z širé bažiny a Hromových skal. Zdi stále stojí, stejně hrdé a krásné jako kdykoli dříve, ale dnes slouží k oddělení chrámové půdy od okolního města.

### Sklepení

Do sklepení se dá dostat schodištěm v Zářivé věži. Pohřbívají se zde v nádherných sarkofázích, jejichž víka jsou opracována do podoby pohřbených, zemřelí.

## Kapitola 4: Hraní trhu

I když Faerûnu kdysi dominovaly velké říše, od Aryvandáru po Mulhorand a od Netherilu po Mhairšaulk, jejich dny jsou z větší části pryč. V jejich stopě vyrostl nový druh ekonomických říší, které hledají vládu nad širokým polem ekonomických aktivit. Od do široka rozlezlých kouzelných tržišť Thaye po obchodní domy Hlubiny a od karavan Zentarim po lodní říši Rundínu, velké ekonomické mocnosti Faerûnu bojují o nadvládu nad zdroji životní síly obchodu.

Postavy nejvhodnější pro roli vůdců tržišť obvykle bývají vysoce kvalifikované v jejich oboru zájmu, včetně bardů, expertů a tuláků. Postavy nejvhodnější pro roli vůdců na obchodních trasách obvykle bývají zručné v přepravě zboží, ať už tím, že se nebezpečí vyhnou, nebo tím, že ho dokáží porazit. První niku obvykle obsazují kouzelníci a čarodějové, druhou spíše bojovníci a hraničáři. Alternativní cestou k dominanci na trhu jsou prestižní povolání jako vrah, obávaný pirát<sup>CA</sup>, tvůrce osudu<sup>PlA</sup>, zlaté oko<sup>FP</sup>, thayský otrokář<sup>UE</sup>, poutník průvodce<sup>CA</sup>, větrochodec<sup>FP</sup> nebo kupecký princ (v této knize)<sup>2</sup>. Merkanové<sup>MP</sup> jsou členové rasy, kterou si mohou hráči vzít, se silnou hospodářskou složkou své existence.

Vláda v ekonomické sféře má silnou politickou na sociální složku. Trh je založený na oceňování schopností jednotlivce mnohem více, než většina dvorů a církví, ale také vyvolává mnohem méně věrnosti a oddanosti, než většina armád a náboženství. Postup do vůdcovské pozice na trhu vyžaduje vědomé přijetí rizik a schopnost posuzovat, jestli výnosy stojí za podstupované riziko. Tato kapitola se zaměřuje na vedení v ekonomické sféře a jedinečné výzvy a odměny, které tato role přináší.

### Sidebar: Pravidla pro tažení zaměřená na obchod a hospodářství

Tažení zaměřené na obchod a hospodářství vyžaduje styl hraní odlišný od prototypického dobrodružství. Kniha *Průvodce Dějmistra II* přináší pravidla a přístupy k vedení cechu nebo hospodářského podniku. Tato kapitola předpokládá, že máš přístup k *Průvodci Dějmistra II*, a používá terminologii a koncepty z této knihy.

---

<sup>2</sup> Není přeložen.

## *Hraní hospodářství*

Faerûn křižují obchodní tepny, od Obchodní cesty po námořní trasy v Moři padlých hvězd a sítě *portálů* skákajících po kontinentu díky Tkanivu. Mocné aliance, jako Rundín a Zentarim, se snaží o ekonomickou hegemonii, kdežto v zemích jako Amn a Sembie obchodníci dominují všem aspektům života. Remeslníci od Letohradu po Velkou trhlinu a od Lantanu po Thay splácávají ze surovin sesbíraných z hlubin dolů od Páteře světa po Džungle Mhairu zboží špatné i dobré kvality.

Zatímco většina dobrodruhů se snaží rabovat trosky pradávných království kvůli mincím, drahokamům a cenným předmětům, fakticky zbytkům dávné hospodářské aktivity, kapitáni obchodu se snaží vytvářet nové bohatství pomocí obchodu, pěstování a výroby. Hraním ekonomických her se snažíš získat velké bohatství pomocí prodeje zboží a služeb. Své bitvy si volíš v závislosti na rovnováze mezi rizikem a ziskem, protože nebojuješ pro slávu – bojuješ kvůli hospodářské moci a ochraně svých investic.

### **Rámeček: Obchodnické termíny a fráze**

**Indosanti:** Osoby vázané přísahou pokračovat nebo ukončit v případě tvé smrti, náhlé tajemné nepřítomnosti, známého únosu nebo nemoci tvé podnikání podle psaných instrukcí (nebo nejlepších obchodních praktik, pokud nedostali žádné instrukce).

**Nákupní spolek:** Malá a obvykle tajná klika společně (podle detailně psané smlouvy) pracujících investorů, kteří dají dohromady své peníze, aby nakoupili zboží nebo majetek, na které by samostatně neměli. Drobné nerovnosti v takových smlouvách jsou nejlepším způsobem, jak zajistit, aby ti ostatní lidé půjčili peníze k tvému užitku.

**Házení mincí:** Tiché neformální krátkodobé půjčky (bez papírování a s úrokem až 25% půjčené částky). Majitelé obchodů s problémy s hotovostí často nemají jinou možnost, než najít někoho, kdo jim na pár dní půjčí peníze, aby získali zboží (obvykle podléhající zkáze, jako třeba jídlo), které by si jinak nemohli dovolit a které musí právě teď sehnat. Vypůjčitelé takové podmínky přijímají, protože tak víceméně dokáží utajit, v jako zoufalé situaci jejich finance jsou, a protože úroky mohou být i poloviční ve srovnání s tím, kolik by požadovali za krátkodobou, vysoce rizikovou půjčku licencovaní oficiální lichváři.

**Koster:** Sdružení malých nezávislých podniků k sestavování karavan vzniklé kvůli zvýšení bezpečnosti svých členů. Podrobnosti viz *Herní prostředí Ztracených říší*, strana 91.

**Nároková smlouva:** Psaná dohoda o zaplacení dané sumy peněz do jistého počtu dnů po tom, co byla provedena služba. Dohoda ujednává, že poskytovatel služby je oprávněn zadržet specifikovaný majetek, pokud mu nebude dle dohody zaplacen. Většina úřadů velmi nelibě nese, když poskytovatel služby odmítne převzít platbu nebo nebude ve vymezené době k nalezení, aby se mu mohla platba předat, a on tak mohl zabavit majetek, po kterém touží.

**Faktor:** Agent, který z tvého pověření prodává, nakupuje a dohlíží na bezpečné uskladnění, doručení a přepravu zboží. „Putující faktor“ je obchodní agent, který obvykle cestuje mezi městy, kde pracuje pro klienty.

**Pár zapomenutých drobností:** Tajná obchodní jednání, obvykle nelegální (a vysoce zisková).

**Ohnivá záruka:** Pojištění proti požáru budov. Garanti musí požár hasit nebo, častěji, zaplatit cenu ztraceného zboží.

**Držgrešle:** Lichvář.

**Ležák:** Obchodní zboží, které se obtížně prodává nebo kvůli své povaze obtížně skladuje.

**Léčivý štít:** „Obligace na léčení“ nebo předem provedená platba u místního chrámu za seslání léčivých kouzel držiteli obligace nebo k léčení, odstraňování jedů a nemocí, případně

i vzkříšení mrtvého. Většina těch, kteří si zakoupí obligaci, zaplatí plnou sumu za slabší kouzla, a za mocnější doplácí po jejich použití.

**Obchodní společnost:** Partnerství tří na více (obvykle kolem šesti) obchodníků, kteří společně vlastní a provozují podnik. Většina obchodních společností má základny v několika městech a zakládali je lidé aktuálně je řídící (několik společností přežilo smrt většiny svých zakladatelů). Většina obchodních společností se specializuje na výrobu a prodej jistých typů zboží, nacházejí efektivitu (a tedy i zisk) spoluprací při získávání základních surovin, výrobě zboží a toho uvádění na trh.

**Obchodní dům:** Rodinný podnik existující po několika generacích s širokou škálou investic a úzkým rozsahem specializovaných aktivit. Většinu obchodních domů vede jediná matriarcha nebo patriarcha, který kontroluje rodinné finance a může mít titul (na místech, jako je Amn, Sembie a Hlubina). Někteří členové rodiny se do rodinné ho podnikání výrazně zapojují, kdežto jiní žijí z měsíční apanáže.

**Kovu dost:** Jedná se o rychle se šířící sembijský výraz pro „důvěru ulice“. Pochází ze staré a už skoro zapomenuté hry *Morlos šílený kupec*: „Má kovu dost v zadnici, aby udržel tento trůn dole.“

**Minout svrchní minci:** Selhání při povšimnutí si příležitosti k zisku, selhání při využití nabídnuté výhody při podnikání.

**Priakos:** Velká karavanní společnost, obvykle vytvořená trvalým spojením menších karavanních společností v několika geografických oblastech kontrolujících obchodní trasu nebo strategickou oblast.

**Obchod s poukázkami:** Prodej a nákup písemností místo skutečného zboží. Lodní kapitáni, rejdaři a představení obchodních kosterů prodávají výplatní „poukázky“ (úpis) na jisté množství konkrétního zboží (je popsán původ, konstrukce a kvalita, a určena roční doba nebo měsíc jeho příjezdu). Pokud kupec už dané zboží nechce (nebo si nemůže dovolit na něj čekat), úpis prodá (obvykle za méně, než za kolik ho koupil). Kupec úpisu ho může prodat za vyšší cenu, než ho koupil, nebo úpisy skupovat v naději, že bude moci úspěšně spekulovat (uměle navýšit cenu poté, co získá většinu daného zboží na volném trhu). Někteří obchodníci žijí jen z toho, co jim vynesou rozdíl mezi nákupní a prodejní cenou úpisu, bez toho, že by kdy dané zboží vůbec získali. Obchod s poukázkami je olej, který udržuje každodenní chod sembijského obchodu, a lze tu tedy získat nemalé bohatství.

**Kramář:** Zaměstnanec najatý někým jiným, který prodává a nakupuje zboží „po straně“, a tak typicky obchoduje v malém a za pár mincí – z ruky do úst.

**Smišené zboží:** Relativně trvanlivé všední faerúnské předměty a potřeby (třeba lucerny, prázdné knihy, inkousty, zdobené zámky a západky).

**Rukojemství:** Psaná a úřady potvrzená smlouva nutící její garanty konat (pojištění).

**Tally:** Plakety z elektra o velikosti dlaně opatřené obtížně padělatelnou magickou pečetí vydávané sembijskou vládou jako oficiální doklady zadluženosti. Lze je vyplatit jen osobou, pro kterou byly vydány, a jen v přítomnosti vládního bankéře kdekoli v Sembii, takže v případě ukradení jsou bezcenné. Pokud má dojít k zaplacení velkého dluhu (a zvláště, pokud dlužník chce mít svědky, že platbu provedl), dlužníci často vezmou tally na požadovanou částku a s věřitelem jdou za státním bankéřem. Bankéř následně zruší první tally a vystaví tally nový pro věřitele. Tally umožňují přesuny velkých peněžních částek, aniž by bylo nutné shromažďovat truhlice mincí.

**Obchodní kluby:** Podniky existující v sembijských městech, Západní Bráně, Skornubelu a Amnu, kde mohou obchodníci uzavírat dohody v klidném a přátelském prostředí. Všechny podniky mají u dveří vyhazovače a pravidla pro vstup, a snaží se nepouštět dovnitř vládní úředníky a špehy. Mnoho takových podniků nabízí jídlo, zábavu a „nájemní místa k ukrytí“. Obchodní kluby nahrazují méně bezpečné a privátní krčmy, používané obchodníky kdekoli jinde.

**Sutinové rukojemství:** Znamé také jako bouřkové rukojemství. Nutí garanty, aby zaplatili výstavbu nové budovy a poskytli kompenzace za ztracený obsah, pokud „pokrytá“ budova spadne.

**Všimné:** Peníze placené obchodním špehům.

## *Silnice*

Nespočet stezek spojuje osídlené země Faerûnu s divočinou, většina obchodu se ale soustřeďuje na hrstku hlavních tepen, jako jsou Zlatá silnice, Zlatá cesta, Měsíční cesta, Tethirská silnice a Obchodní cesta. Vnitrozemská přeprava zajišťuje víc než polovinu obchodu Faerûnu, primárně v oblastech, kde není snadný přístup k řekám a mořím. Nejvýnosnější trasy jsou také nejnebezpečnější, protože prochází oblastmi bez velkých království; vyžadují prémie kvůli nebezpečí, které se na nich nachází. Sever, Západní vnitrozemí, Chladné země severně od Měsíčního moře, Shaar a Nekonečná pustina jsou domovem některých z nejnebezpečnějších tras, protože jde o velké, lehce osídlené oblasti sužované bandity, nestvůrami a horšími hrozbami. V takových oblastech je soupeření mezi různými obchodníky často brutální a prokládané šarvátkami, protože nedostatek zákonnosti (nebo alespoň problémy s jejím prosazením) vedou ke skoro otevřené válce mezi rivaly.

Vnitrozemské obchodní trasy se dělí na dvě velké skupiny. Silnice (na mapách vyznačené plnou čarou) jsou dlážděné nebo alespoň se zpevněným povrchem. Probíhá na nich pravidelný dopravní ruch a mají u sebe infrastrukturu ho podporující. Města, městečka a opevněné hostince jsou podél silnic rozloženy tak, aby odpovídaly dennímu pochodu pomalu se pohybující karavany. Většinu silnic střeží hlídky království, ve kterém se nachází, nebo městských států a městeček, které podél ní leží. Hlídka obvykle zajímá jen nerušený pohyb obchodníků a tak nebudou řešit rozmíšky nebo chránit malé skupinky poutníků. Pouze hluboký sníh nebo jiná forma nepříznivého počasí provoz na silnici přeruší.

Stezky (na mapách vyznačené přerušovanou čarou) mají zpevněný povrch alespoň po část roku. Většina z nich se také těší pravidelnému dopravnímu ruchu, ale jen málo jich je nějakým způsobem střeženo. Podél stezek se nachází malá městečka, opevněné hostince a bránitelná tábořiště rozloženy tak, aby odpovídaly dennímu pochodu pomalu se pohybující karavany. Kromě nepříznivého počasí může stezku klidně i na desetidení uzavřít zpráva o potulující se nestvůře nebo něčem podobném, o co se ještě nikdo nepostaral.

Nevyznačené trasy používá překvapující množství menších karavan. Obvykle je vede zkušený vůdce, a takové karavany hledají konkurenční výhodu proti svým rivalům cestováním zkratkami procházejícími divočinou nebo odlehlými zemědělskými oblastmi. Není tu skoro žádný dopravní ruch, protože jde o „osobní tajemství“ vůdců. Výhodou je, že se tu nevyskytují loupežníci a nestvůry, potřebující pravidelný přísun jídla nebo mincí, protože pro ty je mnohem výhodnější číhat na trasách s větším dopravním ruchem (a častější kořistí). Na druhou stranu tu skoro neexistuje podpůrná infrastruktura a obchodníkům hrozí nebezpečí, že narazí na potulnou nestvůru.



## Rámeček: Speditérství

*Průvodce Dějmistra II* obsahuje pravidla pro vedení různých podniků. Jedním z druhů podnikání, v knize nepokrytého, ale pro Faerûn důležitého, je přeprava.

Speditéři si vydělávají peníze přepravou zboží z jednoho sídliště do jiného, ať už za pomoci lodí, *portálů*, vozů nebo jiných druhů přepravy. Speditéři potřebují velké startovní zdroje, protože se pevně musí uchytit ve dvou a více sídlištích a zároveň zajistit bezpečný průchod divočinou. Obecně nejlepšími speditéry jsou hraničáři a tuláci, i když sesilatelé specializující se na teleportační magii nebo tvorbu *portálů* také excelují.

I když speditéři obvykle tráví většinu času na silnici (v divočině), obvykle používají k výpočtu oprav zisku a vstupních investic nejvyšší náklady dle sídliště na jejich trase (viz Tabulka 6-3 na straně 183 *Průvodce Dějmistra II*). Dále, speditéři musí místo obvyklých druhů staveb postavit kombinaci skladišť a věží v hodnotě alespoň 100 000 zl a používat variantu nákladů pro podniky s vysokým nárokem na zdroje (viz Tabulka 6-4 na straně 183 *Průvodce Dějmistra II*).

Hlavní dovednost: profese (obchodník)

Vedlejší dovednost: diplomacie, znalost (geografie)

Kapitál: vysoký

Zdroje: vysoké

Zisk: vysoký

## Námořní trasy

Lodní doprava se soustřeďuje na Měsíční moře, Moře padlých hvězd, Mečové moře, Zářící moře a podél pobřeží Velkého moře. Bárky a malé lodě plují po řekách Dessarin, Delimbyr, Chionthar, Esmel, Ith, Scelptar, Talar a zálivech a jezerech jako Akan, Esmel, Halrua, Jezero páry, Zlaté vody a Mělký jícen. Vodní doprava stojí i přes hrozbu pirátů, nebezpečných nestvůr a bouří za skoro polovinou obchodu na Faerûnu.

Mořské trasy lze rozdělit do dvou obecných skupin. Většina lodí pluje podél pobřeží, zejména na Mečovém pobřeží a ve vodách Velkého moře. Přímé cesty přes otevřenou hladinu se obvykle odehrávají na poněkud chráněnějších mořích, jako je Měsíční moře, Zářící moře a Moře padlých hvězd. Piráti a inteligentní mořské nestvůry na dopravě kořistí obvykle poblíž nějakého přirozeného zúžení – jako je třeba Asavirský průliv, Hrdlo na Dračím jezeře nebo ústí Jezera páry – nebo při průjezdu oblastí bez zákonů, jako je třeba nikým si nenárokované souostroví. Otevřené vody skrývají své vlastní hrozby, jako jsou bouře, před kterými se nelze ukrýt v přístavu, potulné nestvůry z hlubin a nebezpečí snosu z kurzu.

Vnitrozemské vody představují jiný druh rizik. Řeky se v mnohém podobají silnicím a přitahují tak k sobě v nikým si nenárokovaných oblastech loupežníky a inteligentní nestvůry. Kolem většiny řek je méně míst k odpočinku a jiné podpůrné infrastruktury, protože se předpokládá, že většina posádek bude spát na lodích a lodě poplují po celou dobu (za předpokladu, že mají dostatečně velkou posádku). Bárky s malou posádkou musí na noc zakotvit u břehu – a jen zřídka na zřízeném tábořišti. Větší jezera obvykle bývají poměrně bezpečná, protože lodě mohou plout dostatečně daleko od břehu, aby se loupežníkům a podobným vyhnuli, a přesto dost blízko u břehu, aby mohly zakotvit. Největší nebezpečí zde proto pochází od aliance vodních tvorů se suchozemskými.



## Portály

Kouzelné *portály* spojují mnoho míst na Faerûnu. Občas tvůrci *portálu* vybudují celý řetěz *portálů*, kde výstup z jednoho *portálu* se nachází poblíž vstupu do jiného *portálu*. Jiní tvůrci *portálů* radši vytvoří svazek *portálů*, kdy je řada různých *portálů* spojená s jedním (obvykle z cesty se nacházejícím) místem. Tvorba *portálů* je mimořádně nákladná; obvykle stojí nejméně 50 000 zl (u obousměrných *portálů* nejméně 75 000 zl), často i o dost víc. Přidání zvláštních vlastností – jako jsou klíče, různé cíle, rasové omezení uživatelů, neprůchodnost<sup>Und</sup>



(ale viditelnost), pouze pro neživou hmotu<sup>Und</sup>, průhledný<sup>Und</sup> nebo toulavý<sup>CS</sup> – může cenu výrazně navýšit. Výstavba řetězů *portálů* (někdy nazývaných série *portálů*) a svazků *portálů* mohou stát statisíce, ne-li miliony zlatých. Množství velkých *portálů* vybudovaly velké říše Faerûnu, včetně Netherilu, Šúnské říše, Imaskaru a velkých elfích říší Eaerlannu a Cormanthoru. Takové *portály* ale občas nefungují správně.

Vzhledem k nákladům na stavbu si jen málo obchodníků může dovolit investovat do vzniku jediného *portálu*, natož do celého řetězu nebo svazku; roční náklady na ochranu nového *portálu* klidně mohou dosáhnout částky potřebné na jeho vybudování. Kromě toho jen málo populačních center si přeje obsahovat výstup *portálu*, protože se bojí (oprávněně), že by mohl

posloužit ke vstupu špehům, vrahům, nebo dokonce invazním armádám. Proto fungující, spolehlivé, dostatečně velké relativně neznámé *portály* spojující regiony kolem dnešních měst jsou neskutečně cenné pro obchodníky, protože slibují rychlé a bezpečné dopravování zboží. Protože obchodníci jsou schopni zaplatit nebo udělat skoro cokoli, aby se k takovému *portálu*, řetězu *portálů* nebo svazku *portálů* dostali, ti, kteří vědí o jejich existenci, podnikají rozsáhlé kroky k jejich utajení. Někdo s příslušnou znalostí jen zřídka zapíše přesné informace o existenci nebo umístění *portálu* – spíše se taková znalost předává v největším utajení z rodiče na dítě nebo z milence na milence. Obchodníci pravidelně najímají špehy, aby vypočítali, jestli náhodou konkurentovo zboží nedorazilo „příliš rychle“; proto ti, kteří „znají“, musí pečlivě kamuflovat rychlost cesty jejich zboží, i když to znamená vzdát se některých výhod *portálů*.

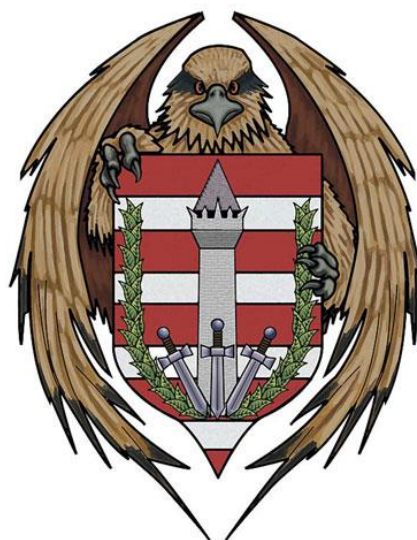
Kromě pravděpodobnosti, že *portál* nebude fungovat správně (bližší popis se nachází na straně 60-61 *Herního prostředí Ztracené říše*) a prosakování *portálu* (popsaného v *Temných říších* na straně 82 překladu), se u *portálů* projevují i další problémy. *Portály* se musí chránit buď značnou mocí, nebo matením. První výrazně zvyšuje cenu přepravy, druhé podstatně omezuje množství procházejícího zboží. Místně známé *portály* přitahují dravce chtějící kořistit na procházejících. Zvláště nebezpečné jsou náhodné *portály* a *portály* propouštějící pouze tvory, protože mohou omezit velikost procházející skupiny. Kolem *portálů* rovněž číhají *portáloví draci*<sup>Und</sup> a ohrožují poutníky.

## Zboží

Na Faerûnu se obchoduje se všemožným zbožím, od drahých kovů po exotické potraviny a od řemeslných výrobků po překrásné umělecké předměty. Mapa zobrazující pohyb obchodního zboží na předchozí dvojstraně pochází z *Herního prostředí Ztracené říše*, strana 88 a 89. Pokud se vynechají kouzelné předměty (které mají přemrštěné ceny), většina karavan, lodí a sítí *portálů* jen zřídka přepravuje náklad o větší hodnotě, než je 10 000 zl, a menší hodnotě, než je 1000 zl. Toto rozpětí hodnot nákladu se zdá být nejvýhodnější, co se týká rovnováhy nákladů na ochranu a rizika přepadení.

Nejběžněji se přepravují různé druhy potravin, včetně dobytka, obilí, ovoce, soli a zeleniny, a řemeslné výrobky. I když většina jídla a pití se vypěstuje a vyrobí a následně i zkonsumuje na místě, mnoho oblastí začalo doplňovat stravu svých obyvatel dovozem ze vzdálenějších oblastí. Stejně tak se většina látek vyrobí na místě, i když se před nedávnem po Faerûnu rozšířily jisté módní prvky. Regionální populační střediska mají sklon se specializovat na některé formy řemeslné výroby, a tak musí zboží směňovat s jinými regionálními středisky. Karavany přepravující takové zboží obvykle bývají jen lehce chráněny a jen zřídka přepadeny humanoidními kmeny shánějícími základní životní potřeby nebo otroky. Přeháněná stáda dobytka proslula tím, že přitahují pozornost draků a jiných létajících dravců.

Prosté luxusní předměty – byliny, dýmkové koření, jemná keramika, káva, knihy, koberce, koření, kožené zboží, kožešiny, látky, oleje, sklo, vonné látky a podobně – také obvykle bývají jen lehce chráněny, protože i přes hodnotu nákladu humanoidní kmeny a nestvůry příliš nezajímají. Největší nebezpečí takovým karavanám hrozí od loupežníků najatých konkurenty, kteří chtějí vyvolat na trhu nedostatek daného zboží.





Vzácné luxusní předměty – ambra, umělecké předměty, drahokamy, slonovina, perly, parfémy, hedvábí a vzácná dřeva – obvykle bývají silně střeženy, protože hodnota nákladu je taková, že je dostatečně přitažlivé takovou karavanu přepadnout, získané zboží dopravit do vhodného civilizovaného místa (nezřídka místa, kam původně mířilo) a zde prodat na černém trhu. Takové karavany často přepadávají loupežníci i draci, první, aby ho ukradli, a druzí, aby si jím zvětšili poklad v doupěti. Stejně tak silnou ochranu má i vojenské zboží včetně zbraní a zbrojí. Řada humanoidních kmenů se vyzbrojuje přepadáváním právě takových karavan, a vládcí se oprávněně obávají, že zmizelá zásilka zbraní by si mohla najít svou cestu do rukou revolucionářů. Zvláštní podobou vojenského zboží jsou žoldnéři, protože jsou docela schopní ubránit se sami. Ovšem pohyb žoldněřských jednotek se pečlivě sleduje, protože se z jejich akcí dá odhadnout, zda se schyluje k válce nebo bitvě, nebo kdo by si je v budoucnu mohl najmout, a takové informace se dají dobře draze prodat.

Drahé kovy, dřevo a další suroviny mají svou ochranu, ale ne tak silnou, jak by si někdo mohl myslet. Většina sem spadajícího zboží je příliš těžká, než aby se dala přepravovat ve větších množstvích. Je proto levnější najmout rychle se pohybující žoldněře, aby ztracenou zásilku zajistili, než je primárně dostatečně silně chránit. Asi nejcennějším zbožím jsou kouzelné předměty, a obchodníci je přepravující na jejich ochraně rozhodně nešetří. Rudí mágové z Thaye jsou jediní, kdo v současnosti aktivně přepravuje kouzelné předměty, protože ostatní producenti, jako třeba drowí kouzelníci ze Sšamatu, nutí své zákazníky, aby přišli za nimi.

### **Rámeček: Sůl a koření**

Obchod se solí je velice důležitý, ale sůl není na Faerûnu tak drahá, jako bývala v historických dobách ve skutečném světě. To proto, že k dispozici jsou i jiné konzervační metody, díky kterým sůl slouží primárně jako dochucovadlo a ne jako konzervant, a proto, že tu je dostatek zdrojů soli. Sůl lze poměrně levně získat skoro kdekoli na Faerûnu, a tak přeprava velkých množství nenabývá životní důležitosti.

Sůl se získává z mnoha slaných močálů – jako jsou třeba Zatopený hvozd mezi Měsíčním mořem a Dračím zálivem, Zmijí bažina v Kessentě, Pavoučí bažina, Rethild (Velká bažina) – naléváním vody do mělkých prohlubní ve sluncem rozpálených kamenech nebo kamenech, přes které se pak přehodí černá látka. Rovněž se těží usazená kolem Jezera páry a Azuldutu, Solného jezera, a na rozlehlých solných planinách na Anaurochu a Raurinu, kde se kdysi nacházela velká moře.

Solné doly se rovněž nachází v Chultu, Kalimšanu, pod jistými ostrovy v souostroví Korinn a severně od Mintarnu, v horách obkružujících Amn, v Orsraunských horách, a podobně. Vzhledem k množství vodních a podzemních ras vyskytujících se na Faerûnu je získání soli jen zřídka problémem. Řada gnómích rodin se slušně živí těžbou malých solných nalezišť a dovozem výdobytků do okolních lidských sídlišť. Solné karavany neexistují, ale jednotlivé vozy naložené solí lze nalézt v mnoha karavanách se smíšeným zbožím. Větší část ceny se odvozuje z nákladů na přeprav této těžké komodity.

Stejně jako sůl se i koření získává z místně rostoucích rostlin (obvykle usušených, rozdrcených a smíchaných v tajném poměru) na mnoha místech. V současnosti ale stále větší vzdálenost, na kterou zboží putuje, může za to, že se některá místní koření šíří, a prudce roste obchod s různým objemným sušeným a drceným kořením.

### **Kostery a priaky Vnitrozemí**

Většina zboží kvůli bezpečí cestuje karavanami, a většinu karavan vedou nezávislí vůdci, kteří často nemají žádný znak nebo vlajku. Některé karavany sponzorují nebo přímo staví města nebo aliance, a ty pak obvykle nesou znaky daných míst. Rovněž amnské, sembijské

a zentarimské karavany nesou příslušné znaky, kdežto lodě a karavany podporované Rundínem ne.

Kromě níže popsaných významných organizací je ve Vnitrozemí aktivní řada dalších, počínaje jednorázovými operátory, sezónními rodinnými podniky přes nezávislé kupce po specialisty na obchod s drobným zbožím (pašeráky). Všichni pravidelně hledají silné válečníky a moudré sesilatele, kteří by zvýšili jejich pravděpodobnost dosažení trhu.

**Jednatelský koster Dračí oko:** Dračí oko, původně z oblasti Vilhonského zálivu, dnes spíše podniká z Iriaboru a Elturelu. Tento nejstarší funkční koster založili dva bratři, Iltraven a Khetar, které už unavovalo převážet zboží po zemi – aby se vyhnuli pirátům na Vnitřním moři – jen aby ho ztratili kvůli zlodějským tlupám operujícím na západ od Západní Brány, a kteří byli rovněž neochotní platit vysoké ceny obchodním domům Západní Brány za právo naložit zboží na jejich dobře chráněné karavany. Bratři stále koster řídí, ale přibrali dva mladší partnery: Maloga z Mordulkinu (nižší šlechtic) a Bezentara ze Suzailu.



**Kupecká liga:** Liga, se sídlem v Baldurově Bráně, podporuje bezpečnost podnikání pomocí kvalitních silnic, pravidelných hlídek, obranyschopných cestovních stanic a silných, dobře vedených a dobře chráněných karavan. Předními členy Ligy jsou Irlenstrom, Zorl Mijar a Dabron Hvězdec (viz strana 43), všechno úspěšní obchodníci sídlící v Baldurově Bráně. Liga byla po skoro dvě desetiletí v úpadku, jelikož vzestup různých kosterů z valné části nahradil její funkci a odčerpал tradiční podporu. Nový život do ní vnesl Dabron Hvězdec – který nedávno nahradil svého zemřelého strýce Aldetha Hvězdce – který ji přeměnil na priakos. Za podpory vládnoucích vévodů Baldurovy Brány začala Liga přebírat od Železného trůnu kontrolu nad přepravou zbraní po Vnitrozemí.

**Kupečtí mistři Jistá noha:** Jistá noha, řízená radou (kupci Feng Telombur, Aramma Dulve a Prist Telpip) a se základnou ve Skornubelu, se specializuje na poskytování zkušených průvodců, doprovodů, stráží pro všechny případy, a to nejen pro vlastní karavany, nýbrž pro jakéhokoli vnitrozemského poutníka. Ceny jsou vysoké, zaměstnanci dobří. Říká se, že Jistá noha získala velké bohatství díky nálezům několika hrobek a trosk chrámů, které učinili při své práci průvodci.

**Obchodní koster Sedmero sluncí:** Jméno podniku odkazuje na sedmici široce rozestých partnerů vytvořivších podnik a přeměnivších vlastní malé podniky v regionální základny poskytující koně, tažné voly a vozy a najímající místní strážce. Těmito sedmi partnery jsou Jhasso z Baldurovy Brány, Štít z Elturelu, Pomfur z Almraivenu, Chond z Kalauntu, Alvund z Ormpetaru, Dzun ze Sheirtalaru a Nammna z Milvarune. Tento koster obvykle poskytuje ty nejskromnější strážce a nejhorší vozy a má sklon být pomalý a přepadávaný loupežníky - ale na většině tras také své konkurenty poráží cenou.

**Obchodní koster Tisícero hlav:** Tento koster, řízený bývalým dobrodruhem Baravanem (N člověk Tethyran muž tulák 9) z jeho pevnosti u Riatavinu, operuje jen na jediné stezce: z Hlubiny do Dálnovrchu přes Skornubel, Berdusk, Iriabor, Proskur, Arabel a Essembru. Jeho jméno odkazuje na „tisíc“ malých jedno- či dvouvozových podniků, které využívají výhody nabízené kosterem – Baravan najímá dobrodruhy na odpočinku jako ochranku karavan a nabízí slevy malým obchodníkům. Jeho strážci jsou neúnavní, tvrdí a tvrdohlaví. Mají instrukce, aby pronásledovali a zabili nájezdníky, a tak jen málokterý náhodný bandita přepadne karavanu Tisícíhavlých dvakrát.

**Obchodní koster Větrní jezdcí:** Větrní jezdcí jsou mladí kupci s divokou pověstí zapálených soutěživců, kteří se v minulých několika letech naučili pravidlům řízení kosteru tím těžším způsobem. Všichni nosí štít se znakem pegasa s rozepjatými křídly, a obvykle jsou najímání k rychlé a diskrétní přepravě zboží po Severu. Zhruba šedesát členů tohoto kosteru dává přednost anonymitě a reprezentuje je jejich kancelář a vůdce Toršilm Ohnitel (ChN člověk Chondalan muž bojovník 7), původně ze Západní Brány.

**Obchodní koster Vysoký měsíc:** Tento vzkvétající koncern, vedený Guldelfem Maremonem (N člověk Tethyřan muž válečník 9), ovládá vnitrozemské cesty Mečového pobřeží ze své základny ve Skornubelu a Hlubině (překvapivě, neoperuje v Údolích). Koster přepraví cokoli, ale má exkluzivní právo na kaorf (modré víno) a některé koření – arispeg, maraka a delf – původem odkudsi z dalekého jihu a východu. Jeho znakem je bílý měsíční srpek na černém, hvězdami posetém oválu.

**Obchodní priakos Pravý štít:** Tato organizace se sídlem v Telpiru na Dračím pobřeží staví své vlastní vozy a cvičí své vlastní strážce – a obě věci dělá velmi dobře. Jen hrstka lapků si začne s jejími karavanami, dokonce i orkové je většinou nechávají na pokoji. Ceny jsou vysoké, ale její zaměstnanci skoro vždy dopraví zboží na místo určení, a proto se peníze od založení priaku v Roce hada (1359 DL) do truhlic jen hrnou. Mistr kupec Dentraven Thiomtul je prý autorem nápadu ukládat do zapečetěných vozů zboží menších zákazníků podle místa určení a nikoli dle tradiční „kramářské“ metody, kdy se zboží ukládá na vozy podle druhu, váhy a volného místa.

**Obchodní společnost Jeleni:** Jde o postarší a už poněkud upadající partu drsných dobrodruhů (dnes z větší části mrtvých nebo opět na dobrodružství), kterou v současnosti převzali kupci neustále všude podnikající v menších i větších věcech. Stárnoucí cestovní generál Černý Tom Barhin fakticky ztratil vládu nad každodenními záležitostmi ve prospěch Skorma, Hlevella a Dindara Pelů, mladých amnských kupců, kteří nemají šanci vydělat sami za sebe peníze v tomto království mocných kupců, ale jsou odhodláni je vydělat se společností.

**Páni cest:** Páni cest, tajemná pompézní organizace, která se později ukázala být podporovaná Rudými mágy z Thaye, mají exkluzivní kontrakty na přepravu zboží, které nelze (kvůli ceně, objemu nebo omezením magie) posílat magií, mezi enklávami. Kromě toho také přepravuje nekouzelné náklady mezi městy s enklávami. Ví se, že jako strážce najímají půlorky (nebo i horší tvory), ale mají hluboké kapsy a k ochraně zvláště cenných zákazníků nebo nákladu dokáží postavit jednu dvě malé armády ve velmi krátkém čase. Organizaci řídí Merag Sar (N člověk Thayan muž iluzionista 7/ Rudý mág 1).

**Rudé štíty:** Brontar Helmrind (N člověk Tethyřan muž bojovník 7) přeměnil Rudé štíty z žoldnéřské jednotky na dobře ozbrojenou kupeckou společnost řídící své karavany ze Skornubelu a podnikající pravidelné cesty mezi Létohrdem, Hlubinou, Amnem a Skornubelem. Rudé štíty rovněž fungují jako oficiální policie a armáda Skornubelu; armádní činnost má na starost Vuldán (ZkN člověk Tethyřan muž bojovník 5), kdežto pořádkovým silám velí Miftat (ChN muž Chondalan bojovník 6).

**Společnost ohnivé ruky:** Ohnivá ruka, založena Roku prince (1357 DL) v Daerlunu, měla v raných letech při snaze prosadit se na trhu s mnoha jinými podniky obtížné časy, ale dnes se zaměřuje pouze na přepravu mezi Hlubinou a Sembíí. Jejím představitelem je Dhelart Noční čepel (ZkN člověk Chondalan muž bojovník 12). Společnost má konkurenceschopné ceny, ale



časté jsou přepady a sabotáže, obvykle organizované jejím dlouhodobým nepřítelem Železným trůnem.

**Tržní priakos Šest truhlic:** Tento priakos, pojmenovaný podle šesti bohatých kupců ho sponzorujících, vede Telve Zlompáčil z Berdusku a má základny jak v tomto městě, tak v Hlubině, Stříbroluní, Priapurlu a Selgauntu. Je velký, dobře fungující a prosperující, leč jen čtyři z původních zakladatelů ještě žijí (jde o Ultramma ze Selgauntu, Syntela z Iriaboru, Maftana z Hlubiny a Szwentila z Marsemberu).

**Železný trůn:** Jde o tajnostkářskou obchodní společnost, která si veřejně nárokuje kontrolu na zbraně a potřeby k přepravě a obchodování ve Vnitrozemí, od Dálnovrchu po Baldurovu Bránu. Zakladatelka společnosti, tieflingská žena jménem Sfena, před třemi lety zmizela a její zbývající pobočníci se snaží udržet stávající dominantní postavení v obchodu se zbraněmi.

### *Loupežníci a piráti*

Loupežníci a piráti operují mimo dosah zákonů ve slabých státech a v divočině. Tito psanci, zhouba obchodníků po celém Faerûnu, jsou ekonomičtí paraziti, kteří loupi zboží kvůli vlastnímu obohacení se. Zboží se zmocňují násilím a přeprodávají ho na černém trhu. Jejich trh se často překrývá s původně zamýšlenými příjemci zboží, a o to víc jejich zlodějina frustruje okradené obchodníky. Jak loupežníci, tak piráti mají silnou podporu od obchodníků snažících se poškodit jejich konkurenty, a někteří kněží Vaukén otevřeně říkají, že takoví psanci by se neuzivilí bez setrvalé podpory svých obchodnických patronů.

Lupičství se na Faerûnu soustřeďuje kolem hlavních silnic v oblastech, kde je vláda zákona slabá a terén umožňuje malé ozbrojené skupině beztrestně pořádat nájezdy a zase se stahovat. Historicky m mají dlouhé dějiny loupežnictví etničtí Tethyřané, protože se loupežnictví identifikovalo s odporem vůči kalimšanským satrapům a Šúnské říši. Potulné skupiny loupežníků se ve velkém vyskytují v Západním vnitrozemí v divočině mezi Městy karavan a podél hranic Vysokého vřesoviště. Na Severu obvykle hrají úlohu loupežníků orčí kmeny, kdežto kolem Měsíčního moře kmeny zlobrů a gnolů. Někteří považují nomádské lidské kmeny Nekonečné pustiny, Narfelu, Zemí lva a Shaaru za jen o trochu lepší než loupežníky; zdejší ale jen zřídka kradou zboží, aby ho prodávali dál. Rovněž kmeny půlčků duchomudrů mají sklony k loupežnictví.

Pirátsství s soustřeďuje kolem hlavních tras do oblastí, které nejsou tak silně hlídány, a malé kousky nikým nenárokovaného území (obvykle ostrovy) mohou sloužit jako pirátské přístavy. Nejproslulejšími pirátskými přístavy jsou městečko Skaug na Nelantherských ostrovech; městečko Immurkovo Panství na Dračím ostrově v Pirátských ostrovech v Moři padlých hvězd; Narubel, Město mořských hadů na pobřeží Zářícího moře severně od Samarachu; Mhairhetel, Město odrodilců v jihovýchodním cípu Mhairské džungle; a víska Yaulazna v Zátocě pirátů mezi Halruou a Dambratem.

### *Rozdělení přírodních zdrojů*

Faerún je i přes milénia trvající využívání velkými říšemi, které se kdysi na kontinentu rozkládaly, stále bohatý na zdroje. Hrdý lid (elfové a trpaslíci) se zdroji hospodařil opatrně a jejich lidští následníci se často víc zajímali o vytěžování Tkaniva než kácení dřeva, lov a dolování. Přítomnost nebezpečných nestvůr a ozbrojených skupin v oblastech mimo dosah zákona dělá z využívání přírodních zdrojů v divočině a jejich dopravu na trhy nebezpečnou prací, a tak mohou vznikat – a vznikají – krize z nedostatku.

Konflikty kvůli přírodním zdrojům vznikají obvykle ze dvou základních příčin. Občas je, přinejmenším v oblasti s vysokou poptávkou, skutečný nedostatek dané suroviny. V takovém případě hledají vláda, obchodní konsorcia a další mocenské skupiny hospodářskou výhodu

skrže fyzickou kontrolu zdrojů. Řada humanoidních kmenů, nedostatečně vybavených, aby dokázala konkurovat ve výrobě zboží, podporují svou existenci ovládnutím zdrojů ve svém teritoriu. V některých oblastech se kmeny uplácí, aby své útoky směřovaly jinam, kdežto v jiných oblastech využívají přírodní zdroje samy.

V jiných případech je nedostatek úmyslně vytvořený. Například, pokud se dva stříbrné doly nachází v pohodlném dosahu města, může vlastník jednoho dolu drasticky zvýšit svůj zisk, pokud zabráni konkurenčnímu dolu dodávat kov na zamýšlený trh. Mezi metody k dosažení tohoto cíle patří zničení zdroje (lesní požár, závaly), vyhnání pracovníků (útoky nestvůr nebo humanoidů) nebo přerušeni obchodní trasy (zničení silnic, přesměrování toku řek). Více než jen jeden mladý drak získal svůj poklad tím, že za polovinu vytěženého zlata napadal přepravu vytěženého kovu z konkurenčního dolu.

### ***Překonávání přírodních pohrom***

Když obchodníci hovoří o Talově meči, který visí nad jejich hlavami, mluví o hrozbě přírodních katastrof – sněhových bouřích, závalech, zemětřeseních, požárech, záplavách, sesuvech půdy, hurikánech a podobně – které dokáží bez upozornění rozvrátit obchod. Přírodní pohromy vyvolávají změny v konkurenčním prostředí, protože mění status quo. Může být zničeno zboží a vyvolán nedostatek. Mohou se zablokovat obchodní trasy a zvýšit se cena dopravy. Smrt nebo výměna obyvatelstva může jak navýšit cenu práce (je málo dělníků), tak snížit poptávku po některých druzích zboží (zákazníci jsou pryč, nebo mají mnohem důležitější věci ke koupi). Mohou se objevit nové zdroje, stávající zdroje se mohou zničit nebo se k nim může omezit přístup. Úspěšní obchodníci se musí vypořádat s přírodními katastrofami za mimořádných investičních nákladů. Ti nejúspěšnější si předem připraví záchranné plány, pokud se něco takového stane, a hledají způsoby, jak na něčem takovém vydělat. Několik obchodních konsorcií dokonce najímá Talovy kněží, aby vytvořili přírodní katastrofy, a v nastalém chaosu útočí na nové trhy nebo obchodní rivaly.

### ***Záludné hrozby***

Obchodní kapitáni považují špehování konkurentů a využívání získaných informací ke svému prospěchu za normu. Některá obchodní konsorcia jdou ještě o krok dál a verbují mezi zaměstnanci konkurence záškodníky a sabotéry. Úspěšný obchodník musí pečlivě sledovat své zaměstnance – aby měl jistotu, že pracují pro něj a nikoli proti němu – a udržet svá obchodní tajemství bezpečně pod zámekem.

Jiná forma zákeřných útoků vedených obchodními konsorciemi má hospodářskou povahu. Některá obchodní konsorcia ve skutečnosti investují skrze třetí stranu peníze do konkurenční firmy v naději, že se jim podaří uzavřít smlouvy, které jim umožní požadovat vrácení půjčky za jistých okolností. Útočící konsorcium může pak najmout další strany, aby vytvořily takové okolnosti, které by jim umožnily vyvolat bankrot nebo konkurenci převzít.

### ***Odměny***

Obchodníci spolu soupeří v ekonomické aréně kvůli finančnímu zisku. Členy podniku nebo cechu odměňuje zisk, který mohou buď užívat, nebo reinvestovat. Navíc se takový zisk může projevat i nepřímo, skrže zvýšený vliv v jiných mocenských skupinách a další obchodní příležitosti, nedostupné pro méně šťastné.

## Peníze

Většina transakcí na Faerûnu zahrnuje směnu, ale kdokoli, kdo se bude snažit získat bohatství nebo obchodovat v jakémkoli přístavu nebo městě, musí nevyhnutelně používat peníze. Zdaleka nejrozšířenějším prostředkem jsou mince, a na světě je úžasné množství nejrůznějších mincí. Dokonce i známé a blízké měděné, stříbrné a zlaté mince mají rozličná místní jména.

„Běžné ražby“ jsou ty, které skoro kdokoli přijme bez otázek za nominální hodnotu (rozsáhleji cestující obchodníci obecně přijímají širší paletu mincí, ale zase jsou lepší v odhalování padělků).

Obecně lze říci, že mince Hlubiny – kromě přístavního měsíce a toálu (nebo taólu; oba názvy jsou správné) jsou běžnou ražbou na Mečovém pobřeží, Severním mečovém pobřeží, ostrovech ve zdejších mořích a v zemích od Kalimšanu na sever. Mince Cormyru a Sembie jsou běžnou ražbou v Údolních zemích, kolem Měsíčního moře, v Dračím zálivu včetně Vastu, Vilhonském zálivu a na Dračím pobřeží.

V Kesentě a na většině míst jižněji jako běžná ražba slouží kromě bitů/ kousků (měďáků), dirů/ dirhamů (stříbrňáků) a dínů/ dinárů (zlaťáků) autokh a belbolt.

Autokhy a belbolty (viz rámeček) běžně přijímají v Amnu, Skornubelu a Západní Bráně, ale nikoli v Cormyru, Sembii, Údolních zemích, oblasti Měsíčního moře, Dračího zálivu, na Mečovém pobřeží nebo v Tethyru. V Kalimšanu a Hlubině považují autokh za obyčejnou stříbrnou minci, kdežto belbolt je mincí těžkou (v hodnotě 2 zl).

Cormyrské mince jsou z velice čistého kovu, mají dobrou váhu a dobře stárnou (neotírají se, nemění barvu atd.); sembijské mince jsou na tom o trochu hůř. Ražby Amnu, Cormyru, Luskanu, Mirabaru, Sembie, Stříbroluní, Tethyru a Hlubiny se považují za nejkvalitnější na Faerûnu a v obchodním styku si jich cení nejvíc.

Přijímání starších nebo nezvyklých mincí závisí na jejich stavu a ryzosti kovu. Zlaté mince, pokud nejsou zlomené, neobvykle malé nebo evidentně z kovu o malé ryzosti, přijímají všude. Zčernalé stříbrné mince se přijímají jen zřídka; pokud budou vyčištěné bez obroušení, platí pro jejich přijímání stejná pravidla jako pro zlaté mince. U mincí z jiných kovů nebo v jiném stavu se lidé musí obrátit na směnárníka; většina měst na pobřeží nebo na důležité obchodní stezce jich bude mít hned několik.

Používání papírových dlužních úpisů (jiných, než královských pokladen) je na Faerûnu novinkou, omezenou na cestující obchodníky a obchodní města. Velké platby se z tradice provádějí v drahokamech (protože jednotlivé druhy drahokamů mohou různí lidé a různé regiony oceňovat odlišně, postupně tato metoda ztrácí na oblibě). Menší objemy bohatství se směňují v podobě zboží nebo za pomoci obchodních prutů.

### Rámeček: autokh a belbolt

Autokh a belbolt (obvykle nazývaný jen bolt) se objevily jako mince jednoho města v Kesentě (už se zapomnělo, jakého).

Autokh je čtvercová mince vyražená ze zušlechtěného stříbra a má uprostřed malou díрку, umožňující její navlečení na provázek nebo kroužek. Na jedné straně nese vyobrazení kruhu z dvanácti listů obkružujících díрку, na druhé straně díрку obkružuje dvanáct paprskovitě uspořádaných dýk.

I když původně v Kesentě měl autokh hodnotu 12 zlatých, dnes je jeho berná hodnota 5 zl.

„Zušlechtování“ je praktika zabraňující stříbru v černání pomocí jeho smíšení s mědí a jistými bílými kovy v přesném poměru. Zušlechtěné stříbro je průsvitně zelenavé a není možné ho vyleštit do vysokého lesku bez ohledu na vynaložené úsilí.

Belbolt je tlustá a těžká zlatá mince podivného tvaru: kruh s dvojicí mělkých zářezů na okraji proti sobě, takže připomíná dvě hlavice seker spojených zády, s ostřími směřujícími k okraji.

Belbolt má hodnotu 20 zl.

### **Obchodní pruty**

Obchodní pruty se přijímají velmi široce, protože musí mít stanovené rozměry a váhu. Jejich odlévání je nejlepším způsobem, jak znovu použít „podezřelé“ mince – existující obchodní prut lze snadno otisknout do jílu na břehu řeky a získat tak formu k odlití nového.

Obchodní prut v hodnotě 25 zl má podobu cihličky se zaoblenými rohy o délce 6 palců, šířce 3 palce a síle 1 palec. Kalimšanské obchodní pruty (používané i v Tašlaru, Tharsultu, Tašlutě a jinde na Jihu) mají délku 7 palců, ale obě delší strany se zvolna prohýbají asi o půl palce dovnitř, takže se s ním lépe manipuluje.

Obchodní prut v hodnotě 50 zl má stejnou délku a šířku jako prut o poloviční hodnotě, zato tloušťka je 3 palce a směrem nahoru se zužuje, takže horní strana je všude o půl palce menší. V této hodnotě neexistuje žádný legální obchodní prut s prohnutými stranami.

Obchodní prut v hodnotě 75 zl je o 1 palec tlustší než předchozí a nemá žádné zužování.

Obchodní prut v hodnotě 100 zl má délku 9 palců, šířku 3 palce a tloušťku 2 palce a nese otvor k provlečení řemínku nebo provázku (otvor by neměl mít v průměru víc, než 1 palec).

Punc a vlastnická značka se běžně razí na spodní stranu prutu a nikterak neovlivňují jeho hodnotu.

Obchodní pruty ražené před více než dvěma staletími mají různé rozměry a váhu; dnes se buď zvaží a pracuje se s jejich váhou, nebo se roztaví a přelijí, pokud musí změnit majitele.

Většina obchodních prutů, nalézajících se v „pokladech“, byla narychlo pohřbena tváří v tvář divému počasí nebo nepřátelům, a pokud se znovu objeví na světle, rychle si je někdo přivlastní.

### **Místní ražby**

Většina říší a nezávislých měst razí měděné, stříbrné a zlaté mince. Kromě hlubinských ražeb patří k nejběžnějším následující.

**Amn:** Široká škála starších městských ražeb se začala aktivně nahrazovat (staré se sbírají a přetavují) novou měnou, rovněž oficiálně přijatou i v Tethyru.

Tento „nový lesk“ je perfektně ražený a identický, i když si zachovává jména starších ražeb: fandar (měď), taran (stříbro) a danter (zlato). V Tethyru jde o donsar (měď), paxar (stříbro) a aenar (zlato). A obě země si ponechávají stávající slangová označení ražeb. Přední strana: kruh drobných čtyřcípých hvězd. Zadní strana: vozové kolo s osmi loukotěmi.

**Cormyr:** Měděným mincím se říká palce, stříbrným sokoli, zlatým lvi a platinovým tříkoruny. Moderní ražby nesou na přední straně monarchovu tvář a jméno, a na zadní rok ražby, hodnotu a značku mincovny. Značka skoro bez výjimky patří Královské mincovně v Suzailu (kouzelníkova hlava, s plnovousem, prostovlasá – hovorově se jí říká „Starý Vangy“), kolem deseti procent ražeb pak pochází z mincovny ve Vysokém Rohu (dva paralelní srpky měsíce, rohy směřující vpravo).

Od smrti Azouna IV. došlo jen k jedné ražbě. Regentovy mince nesou místo portrétu regentky nebo mladičkého Azouna V. královský znak (Purpurového draka) s pěti paralelními horizontálními břevny přes tělo.

Mince Lesního království starší 80 let jsou identické s moderními, pouze místo roku ražby nesou slova „první ražba“, „druhá ražba“ a tak dále. Pořadí ražby udává, při které příležitosti během vlády daného panovníka byla mince vyrobena (za vlády Azouna IV. došlo k osmi ražbám, ale většina starších králů provedla nanejvýš tři ražby).

**Semie:** Místo měděných mincí se používá ocelová pence (čtvercová). Stříbrňákům (trojúhelníkové, se zaoblenými rohy) se říká havrani, zlatákům (pětistranné) šlechtici.

Všechny sembijské mince nesou na přední straně sembijský zemský znak (havrana a mince), kdežto na zadní straně se nachází mincovní značka a pod ní rok ražby a nad ní hodnota mince, bez ohledu na tvar mince vždy zahnuté.

Sembijské mince často mají namodralou barvu od spáleného tuku používaného při procesu výroby v mincovně. Cíleně se pak opaluje v případě ocelové penny, aby se zabránilo rezivění (docela to funguje).

**Zentilská Tvrz:** Zentilská Tvrz, od svého založení středisko obchodu a na krátkou dobu i domov drahokamů a kovů (v podobě hrubých ingotů a obchodních prutů) přicházejících z dolů severně od Měsíčního moře (přetrvávající pověsti hovoří o ohromném množství odlitého zlata pohřbeného v okolí Havraní citadely), během let razila různé mince.

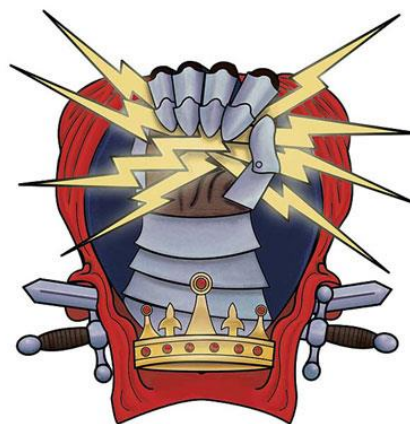
Většina zentilských mincí nemá pravidelný tvar a je hrubě ražena. Nesou na jedné straně obraz brány s mříží a na druhé straně kosočtvercového drahokamu.

Od poslední rekonstrukce města se vyrazila trocha měděných a stříbrných mincí a hodně zlatých mincí. Měděné a stříbrné jsou ve skutečnosti železné s vrstvou příslušného kovu na sobě a mimo město fakticky bezcenné, zato zlaté mince, z načervenalého zlata těženého především severovýchodně od Blyště, jsou kvalitní.

Měděné mince jsou čtvercové, s odstřiženými rohy, s otvorem uprostřed k navlečení na šňůrku. Na přední straně je Bezkrídlý drak (šupinatý had s fantastickou hlavou) zakusující se do svého ocasu (stáčí se proti směru hodinových ručiček) a obtáčeující středový otvor. Na zadní straně se nachází deset drobných čtyřhrotých hvězd v kruhu kolem středového otvoru. Mezi Zenty a v Údolích se jí říká tesák, všude jinde „kus hnoje“.

Stříbrná mince je trojúhelníkovitá, se středovým otvorem k navlečení na šňůrku. Rohy nejsou zastřižené a postříbření se zde stírá zvláště rychle. Na obou stranách mince se nachází šestice čtyřhrotých hvězd v kruhu kolem středového otvoru. Mezi Zenty a v Údolích se jí říká spár nebo naal, všude jinde „hnojová blecha“ nebo „blešák“.

Zlaté mince jsou čtvercové, s nezastřiženými rohy, bez otvoru k navlečení. Hrany jsou prohnuté dovnitř (konkávní), aby se mince lépe brala prsty. Na přední straně se nachází trojice hradních věží s cimbuřím, prostřední vyšší, na zadní straně vpravo hledící vlčí hlava, s třemi kapkami (nebo slzami) pod sebou. Oficiálně se jí říká sláva, známější ale je jako „vlčí pláč“.



## Obchodní pevnosti

Obchodní pevnosti jsou cokoli od opevněného skladiště po velkolepý panský dům a od cechovního domu po osamělou strážní věž na karavanní cestě. Povaha a velikost se liší dle povahy podnikání a prostředí, v němž se nachází.

### Vila Ulbrinterů

Vila Ulbrinterů (N18 na mapě nacházející se na straně 99 příručky *Město divů: Hlubina*) je typický palác hlubinské obchodní šlechty. Vila leží v hlubinské Severní čtvrti na jihovýchodním rohu křižovatky Delzorinovy a Vhezorovy ulice uprostřed pozemku obehnaného zdí. Hlavní budova je dvoupatrová, s vysokým podkrovím (není zobrazeno) sloužící jako třetí, skladovací, patro. Stěny jsou ze zděného kamene, střecha je dřevěná.



K počtě rodinných zájmů na moři je zakulacená střecha tvarována do podoby (obráceného) lodního trupu a trámy jsou z lodních stěžňů.

Hlavní budovu spojuje s dvěma dalšími (nejsou na mapě) kamenná zeď vysoká jeden a půl patra, uzavírající celý areál do hrubého čtverce. Severovýchodní budova rovněž slouží jako stáje, kdežto jihozápadní jako vrátnice pro vstup do celého areálu. V patrech obou budov bydlí služebnictvo a stráže, které rodina zaměstnává.

Rodinu vede lord Nomus Ulbrinter (ZkN člověk Tethyran muž aristokrat 12/ obchodní princ 5), námořní kapitán v důchodu, který zdědil vládu nad rodinou od otce před skoro dvěma desetiletími. Ve vile žije se svou manželkou, lady Karjou, a nejstarší dcerou a dědičkou lady Patrisou (nikdy se nevdala). Dalších pět dětí žije poblíž se svými rodinami ve vlastních řadových domcích. Vilu neustále chrání dva tucty strážných, vybíraných obvykle z nejlepších námořníků, kteří v mládí pluli na ulbrinterských lodích, na důchodu. Šest sloužících se stará o každodenní potřeby obyvatel, a dalších šest se stará o obchodní záležitosti.

## Rozvržení vily Ulbrinterů

### 1. Mapový sál

Tento velký sál slouží k vítání návštěv při legendárních společenských obědech lady Karji i k vítání návštěvníků chtějících probírat s rodinou obchodní záležitosti. Během dne zde se tu vyskytuje buď lord Nomus nebo lady Karja v doprovodu půltuctu „cifřpionů“ a písařů. Ti přijímají neustálý proud kupců chtějících vyjednat přepravu zboží na lodích ulbrinterské flotily. Na stěnách visí velké tapiserie zobrazující Mečové moře i oblasti vzdálenější; stuhy na nich připevněné reprezentují předpokládanou pozici různých lodí flotily.

### 2. Pokoj písařů

Zde žije čtveřice písařů najatá k vyřizování písemností spojených s obchodním podnikáním rodiny.

### 3. Skladiště

Zde se ukládají obchodní písemnosti, zapsané na velké svitky a uzamčené v kovových truhlách. Zadní dveře, pečlivě zamčené a strážené, poskytují druhý východ z vily.

### 4. Pokoj účetních

Zde bydlí manželský pár, najatý jakožto účetní, a jsou tu v zamčených truhlách uloženy další obchodní písemnosti.

### 5. Pivnice

Tato valbou zaklenutá komnata slouží k přechovávání velkých sudů piva a lahví vína. Lord Ulbrinter předpokládá, že případní klienti při své první návštěvě přinesou jako dar drahé víno.



## 6. Sál větrů

Tento velký sál slouží jak hlavní jídelna pro vilu. Menší trvalé zaklínání vytváří nekonečnou řadu vánků, provívajících místností.

## 7. Kuchyně a spižárna

Tato velká místnost slouží k přípravě a ukládání jídla. Dominuje jí velký krb na jižní zdi.

## **8. Senešalův pokoj**

Zde žije senešal vily se svou manželkou.

## **9. Hostinský pokoj**

Stejně jako oblast 12 (viz níže) se tento pokoj používá k ubytování návštěvníků, kteří nepatří do rodiny (během rodinných setkání zde ale občas skončí ubytování členové rodiny).

## **10. Společenská místnost**

Tato místnost slouží jako společenská místnost pro zaměstnance rodiny. Sloužící a strážné, věnující se hazardu nebo popecu, zde lze najít skoro kdykoli, kdy mají volno.

## **11. Skladiště**

Tato prostora se používá ke skladování.

## **12. Hostinský pokoj**

Stejně jako oblast 9 (viz výše) se tento pokoj používá k ubytování návštěvníků, kteří nepatří do rodiny (během rodinných setkání zde ale občas skončí ubytování členové rodiny).

## **13. Skladiště**

Tato prostora se používá ke skladování.

## **14. Skladiště**

Tato prostora se používá ke skladování.

## **15. Předsíň**

Tato místnost odděluje obytné prostory rodiny od zbytku vily. Rovněž slouží jako zbrojnice a místnost k výcviku šermu. Padací dveře na stropě vedou nahoru do podkroví.

## **16. Sál předků**

Tento velký sál slouží jako společenská místnost členů rodiny, která zde často rovněž jí. Na stěnách visí portréty dávno mrtvých členů rodu a police plné knih a pokladů ze vzdálených zemí.

## **17. Hostinský pokoj**

Zde kdysi bydleli mladší členové rodu a dnes slouží k jejich ubytování při příležitosti četných návštěv.

## **18. Pánova ložnice**

Zde bydlí lord Nomos a lady Karja.

## **19. Dědicova ložnice**

Zde bydlí lady Patrisa.

### ***Příklad: Rozervaný trůn***

Ačkoli toto tažení má své kořeny v odvážných výpravách legendárního průzkumníka Dabrona Hvězdec a vzestupu Železného trůnu v Roce prince (1357 DL), týká se události Roku bouří (1374 DL). Po mnoha letech úpadku rodina Hvězdců ožila s návratem svého oblíbeného syna. V pokusu znovu vybudovat rodinnou pozici vede Dabron Hvězdec Kupeckou ligu – rovněž už dlouho v úpadku – proti nadvládě Železného trůnu v obchodu se zbraněmi ve Vnitrozemí.

## Pozadí

V Roce prince (1357 DL) Dabron Hvězdec, oblíbenec rodiny Hvězdců, vyrazil čelit hrozbám ledového severu, aby dosáhl bájemí opředeného království Sossal, ležícího za Velkým ledovcem na pobřeží Ledového moře. Jeho činy zaujaly bardy ve Vnitrozemí, a jejich líčení příběhu rychle vyneslo Kupeckou ligu, která Dabronovu výpravu sponzorovala, na prominentní místo mezi obchodními konsorcií Západního vnitrozemí. O tři roky později Dabron zmizel s jednou z prvních rodinných karavan mířících přes Damaru; tato ztráta přivedla Kupeckou ligu skoro k bankrotu.

Stejného roku, kdy proběhla Dabronova proslulá výprava, oznámilo svou existenci řadou dopisů adresovaných vládcům Vnitrozemí nové obchodní sdružení jménem Železný trůn. Železný trůn si nárokoval výhradní právo na obchod se zbraněmi a některými dalšími komoditami bez ohledu na dlouhodobé nároky vznášené na obchod s tímto zbožím řádkou jiných společností. V následujících letech Železný trůn nabýval na vlivu a síle bez ohledu na aktivní odpor skupin jako Zentarim a Společnost ohnivé ruky.

V Roce vlajky (1368 DL) agenti Železného trůnu skoro vyvolali válku mezi Amnem a Baldurovou Bránou „otrávením“ železných dolů nad amnským městem Naškel. Ačkoli byla pleticha odhalena, jak vévoda Elthan tak jeho pobočnice Jizva byli zabiti a museli být vzkříšeni. Jak Amn, tak Baldurova Brána přísahaly pomstu, ale jiné události rychle odvedly pozornost jinam. Následující léto agenti Železného trůnu začali napadat karavany vycházející z Baldurovy Brány s železem v jakékoli podobě, což vedlo k rychle se stupňující válce podél hlavních karavanních tras v Západním vnitrozemí.

V Roce bezstrunné harfy (1371 DL) pobočník Maready (NZl měsíční elf muž kouzelník 13/ tulák 3) zařídil zmizení Sfeny, tieflingské ženy vedoucí Železný trůn, prozrazením místa jejího pobytu jejímu ďábelskému otci. To vyvolalo boj mezi Sfeninými pobočníky, který skončil s Mareadym a Krakošem (ChN bouřný obr muž čaroděj 10) ve vedení společnosti. Vnitřní boj ovšem oslabil Železný trůn a poskytl soupeřům příležitost proniknout do obchodu se zbraněmi ve Vnitrozemí.

## *Dabron Hvězdec*

Dabron Hvězdec je přes 6 stop vysoký, má pronikavé zelené oči, orlí rysy, tmavou kůži, matně černé vlasy spletené do volného copu. Kůže je vždy opálená a na tváři se začínají objevovat první vrásky způsobené středním věkem a dlouhodobým vystavením se slunci. Dabron se snadno směje, má okouzlující vtip a srdečný stisk či poplácání po zádech; to mu umožňuje lehce si dělat přátele a vyvolávat v druhých důvěru.

Dabron, který se narodil mezi kupeckou šlechtu Baldurovy Bány a měl za sebou podporu Kupecké ligy, proslul „objevením“ vzdáleného severského království Sossal Roku prince (1357 DL), událostí rozsáhle bardy šířenou po Vnitrozemí. Dabron zmizel Roku věže (1360 DL), když vedl jednu z prvních rodinných karavan přes Damaru k Sossalu. I když si rodina po skoro tucet let myslela, že je mrtvý, Dabron ve skutečnosti přežil zajetí Tuigany a žil s nimi v Nekonečné pustině, nejprve jako otrok a pak jako adoptovaný člen kmene.

Dabron se vrátil do Baldurovy Brány Roku divoké magie (1372 DL), poté, co obdržel od Shaundakula vizi naznačující hrozící zhroucení domu Hvězdců. Jeho návrat rodina přivítala s velkým ulehčením, protože následoval ani ne den po smrti jeho strýce Aldetha Hvězdece. Během desetidení Dabron zaujal místo svého strýce jakožto patriarchy rodiny a staršího člena Kupecké ligy a je odhodlán obnovit rodinné majetky.

## Dabron Hvězdec

Člověk středního věku elitní muž Tethyřan hraničář 10/ bojovník 8/ kupecký princ\* 5

\* Nové prestižní povolání popsané na straně 71 (*není přeložené – poznámka překladatele*)

ChD humanoid střední velikosti

**Iniciativa:** +5; **Smysly:** naslouchání +5, všímání +5

**Jazyky:** obecná řeč (včetně kalantského (Mečové pobřeží) a skaevrymského (Sossal) nářečí), chondalština, damarština, trpasličtina, iluskánština, tethyrština, tuiganština

**TZ:** 20, dotyk 11, zaskočený 19

**Pravděpodobnost minutí:**

**Žt:** 110 (VT 23); **SZ:** 5/ magie

**Odolnosti:** chlad 30, únik

**Výdrž:** +14; **Reflexy** +14; **Vůle** +9;

Liřino srdce, Shaundakulův plášť

**Rychlost:** 30 stop (6 čtverečků), chůze lesem, rychlý stopař

**Boj nablízko:** +3 *ohnivý dlouhý meč zhouba zlých sfériků* +29/ +24/ +19/ +14 (1k8+8/ 19-20 plus 1k6 oheň) nebo

+3 *ohnivý dlouhý meč zhouba zlých sfériků* +29/ +24/ +19/ +14 (1k8+8/ 19-20 plus 1k6 oheň) a

+2 *hromující sekera* +24/ +19 (1k6+3/ x3)

**Boj na dálku:** +1 *dalekonosný kompozitní dlouhý luk zhouba zvířat* +23/ +18/ +13/ +8 (1k8+4/ x3)

**Základní útočný bonus:** +21; **Zápas:** +24

**Útočné možnosti:** útok za jízdy, zapřísáhlý nepřítel obři +4, zapřísáhlý nepřítel lidé +6, zapřísáhlý nepřítel magický netvor +2

**Bojové vybavení:** náhrdelník ohnivých koulí (typ VII)

**Připravená hraničářská kouzla (ÚS 5, k seslání potřebuje škapulíř):**

2 – *kočičí grácie*

1 – *dlohokrok, sokolí oko*<sup>CA</sup>

**Připravená kouzla kupeckého prince (ÚS 5):**

3 – *jazyky*

2 – *najdi myšlenky, šepotající vítr*

1 – *neviditelný služebník, okouzli osobu,*

**Vlastnosti:** síla 16; obratnost 12; odolnost 10; inteligence 16; moudrost 12; charisma 15

**Speciální atributy:** bardská znalost +7, divoké vcítění +12 (+4 magický netvor), zvířecí společník (v současnosti žádný)

**Odbornosti:** boj dvěma zbraněmi (lehká zbroj nebo beze zbroje), boj v sedle, cechmistr (dům Hvězdec), kosmopolita, mazaný podnikatel, mocné zaměření na zbraň (dlouhý meč),



oblíbenec organizace (dům Hvězdec), specializace ve zbrani (dlouhý meč), stopování, útok za jízdy, vůdcovství, vyjednaváč, zaměření na dovednost (profese (kupec)), zaměření na zbraň (dlouhý meč), zlepšená iniciativa, zlepšený boj dvěma zbraněmi<sup>B</sup> (lehká zbroj nebo beze zbroje), železná vůle

**Dovednosti:** čarozpyt +7, diplomacie +15, léčení +5, naslouchání +15, oceňování +10, odhad úmyslů +9, padělání +5, plavání +5, použití lana +3, předstírání +9, převleky +2 (+4 hraní charakteru), přežití +10 (+12 v přírodním prostředí na povrchu, vyhýbání se přírodním hrozbám, vyhnutí se bloudění), řemeslo (jakékoli) +7, skákání +13, skrývání +6, soustředění +7, šifrování +6, šplh +13, všimání +5, zacházení se zvířaty +14 zastrahování +4, získání informací +9, znalost (geografie) +15, znalost (příroda) +15,

**Vybavení:** Orloebarova ledová zbroj (+5 *mocně odolná vůči chladu nezranitelná mitrilová košile*), Šedoplamen (+3 *ohnivý dlouhý meč zhouba zlých sfériků*), Sněhovousova lavinová sekera (+2 *hromující sekera*), Mlžný lovec (+1 *dalekonosný kompozitní dlouhý luk zhouba zvířat* (+3 bonus síla)), *boty mrazivky*, *Hewardova šikovní brašna*, *čelenka intelektu* +2, *škapulíř moudrosti* +2, *divotvorná figurka kamenný kůň (válečný oř)*, vybavení dobrodruha, mince, drahokamy, šperky, lektvary a oblečení v hodnotě 17 500 zl

**Pán obchodu (Zvl.):** Dostává +10 bonus intuice na svou opravu zisku a 50% snížení nákladů na investice.

**Liřino srdce (Nad.):** Lira mu dává +2 posvátný bonus na záchranné hody vůči nutkání a efektům strachu.

**Shaundakulův plášť (Nad.):** Shaundakul mu dává +2 bonus rezistence na záchranné hody proti efektům chladu a +1 způsobilostní bonus (výše jsou započítány) na ověřování přežití.

**Osobnost:** „Sdílel jsem teplo ohně se Sosrimy, jezdil s Tuigany a zkrřížil meč s Železným trůnem. Na tomto nebo onom světě není žádný horizont, který bych nehodlal překročit, a žádný tvor, kterého bych nechtěl ulovit.“

## Vůdcovství, vliv a zisky

Dabron je proslulý vůdce respektovaný pro svou poctivost a velkodušnost. Jeho základní hodnota vůdcovství je 25. Je proslulý (+2) a dobře známý poctivostí a velkodušností (+1). Jakožto hlava domu Hvězdců je faktickým vlastníkem výnosného obchodního domu (+7) a výnosné obchodní společnosti (Kupecká liga) (+1). Má odbornosti oblíbenec organizace (+1), mazaný podnikatel (+1) a cechmistr (+1) a je členem Kupecké ligy (+1). Po sečtení a přičtení jeho opravy vlivu +8 je efektivní hodnota vůdcovství 48.

Dabronovo podnikání se odehrává v metropoli Baldurova Brána (+4), je velmi riskantní (-4) a velmi náročné na zdroje (-4). Dabron je kupeckým princem 5. úrovně (+10), má 5 a více úrovní v diplomacii a znalosti (geografie) (+1), je členem Kupecké ligy (+1), tráví víc než 40 hodin týdně prací pro obchod (+2), má odbornosti oblíbenec organizace (+1), mazaný podnikatel (+1) a cechmistr (+1). Zaměstnává několik specialistů, takže vždy může využít při ověřování výhody podpory (+2). Jeho základní oprava zisku je +16 za předpokladu, že předchozí ověření příjmů selhalo. Pokud si vezme 10, dosáhne hodnoty ověření zisku 53 a měsíčně má zisk 1400 zl.

Dabron má stoupence 21. úrovně, svou manželku Eišeru Hvězdcovou (ND lidská žena Tethyřan expert 16/ kupecký princ 5). Dále má 1000 následovníků 1. úrovně, 100 následovníků 2. úrovně, 50 následovníků 3. úrovně, 25 následovníků 4. úrovně, 13 následovníků 5. úrovně, 7 následovníků 6. úrovně, 4 následovníky 7. úrovně, 2 následovníky 8. úrovně a 1 následovníka 9. úrovně. Většina následovníků nízké úrovně jsou humanoidní obchodníci (obvykle prostí obyvatelé, experti, tuláci nebo válečníci), kdežto výše postavení následovníci bývají humanoidní experti, bojovníci a tuláci.

Vzhledem k počtu jeho následovníků (+1631), umístění osmi z nich na důležitých místech v kosteru Sedmero sluncí (+12), 13 následovníků na vlivných místech ve Společnosti ohnivě ruky (+17) a o čtyři více významných veřejných vítězství než proher (+40), má Dabron základní opravu vlivu +1700 a skutečnou opravu vlivu +8.

## Kapitola 5: Krocení pohraničí

Velké plochy Faerûnu vždy zůstávaly nenárokované „civilizovanými“ rasami, i když se konkrétní hranice takového území měnily se vzestupy a pády říší. Pohraničí se nachází všude tam, kde osud civilizace visí na vlásku, kde její přetrvávání ohrožují strašlivé nestvůry a mocní netvoři. Leží mezi neprozkoumanými hlubinami divočiny a útěšným pláštěm zavedeného království s obslužnou politickou, hospodářskou a kulturní infrastrukturou.

Postavy nejvhodnější k vůdčí roli v pohraničí obvykle mívají dobré bojové schopnosti a schopnost přežít a prospívat v nepřítomnosti pohodlí civilizace. Patří k nim barbaři, bojovníci, druidi, hraničáři a tuláci. Alternativní cestou k získání vůdčí role v pohraničí se může stát prestižní povolání jako rytíř<sup>CW</sup>, obávaný záškodník<sup>HB</sup>, vysokohorský lovec<sup>CA</sup>, rozbíječ hordy<sup>SM</sup>, rytíř ochránce<sup>CW</sup>, orčí zvěd<sup>SM</sup> nebo divoký zvěd<sup>SM</sup>. Alternativním povoláním s vhodným duchem je zvěd<sup>CA</sup>.

Vláda v pohraničí zahrnuje všechny aspekty společnosti a kultury v nejranější fázi jejich vývoje. Vzestup na vůdcovskou pozici ochotu vystavět společnost od jejích základů a vytvoření společenských norem tam, kde doteď pouze přežívali ti nejzdatnější. Tato kapitola se zaměřuje na vůdcovství v tomto prostředí stejně tak, jako na jedinečné výzvy a povinnosti při realizaci.

### *Medicína na Faerûnu*

I když duchovní léčitelé jsou na většině Faerûnu běžní, v řadě pohraničních oblastí – a chudších čtvrtích velkých měst – jsou naopak vzácní. Proto se znalosti nekouzelných léčebných postupů v řadě komunit stále cení. Lékařské znalosti (v herních termínech reprezentované dovedností Léčení) se na Faerûnu místo od místa výrazně liší. Nejrozsáhlejší často mívají půlčící a gnómové, protože léčení lidí je jedním z dlouhodobých způsobů, jak získat přijetí v lidmi ovládaných komunitách.

Ví se, jak obecně lidské tělo funguje (včetně šoku a toho, jak se s ním vypořádat), znají se všechny orgány humanoidního těla, funkce a význam krve, a důležitost čistoty zranění. Skoro každý na Faerûnu chápe (Léčení TO 5), že nemocný nebo zraněný potřebuje odpočívat, ochránit před plným sluncem nebo naopak udržet v teple, a že hrubé zacházení mu ublíží. Většina obyvatel zajistí nemocnému (i v případě vnitřních zranění) dostatečný pitný režim. Nosítka, dlahy a závěsy k zavěšení poraněné ruky se běžně používají. Pokud nejsou nosítka po ruce, zraněný se přenáší připoutaný ke kmínkům poražených stromků.

Řada obyvatel je experty na úhledné sešívání ran a tvorbu tělesného piercingu (hlavně mezi goblinoidy), a běžně se k dezinfekci a ochraně před infekcí používá alkohol nebo oheň (samozřejmě každý zvlášť). V současnosti není ve Vnitrozemí módní nosit obličejový piercing jinde, než v ose a na uších). Rostlinné léky k utišení bolesti (obvykle tekutiny určené k vypití, ale také tekutiny určené k nakapání do ran) se obecně znají a používají, hlavně pak před tím, než někoho „sešijí“.

### **Rámeček: Medicinální bylinkářství**

Na Faerûnu lékařské praxi dominuje duchovní magie a používání bylinek. Typická léčitelská souprava (viz strana 130 *Příručky hráče*) obsahuje různé rostliny s léčivými vlastnostmi užitečné v mnoha situacích. Níže se nachází několik dalších rostlin, příliš drahých, než aby se nacházely v typické léčitelské soupravě.

**Krevnička počistivá:** Tato rostlina, nacházející se v hlubinách sladkovodních mokřadů znečištěných magickým i nemagickým odpadem, dokáže neutralizovat slabší jedy. Dává +2 alchymistický bonus k ověřování léčení při ošetřování jedů. Cena: 15 zl/ dávku.

**Svíravka stavěcí:** Tato rostlina, nacházející se v suchých roklích v polopouštních oblastech mírného pásu, velmi rychle po aplikaci zahušťuje krev a tak ji lze nanesením na otevřené zranění použít k zastavení nebo zpomalení krváčení. Dává +2 alchymistický bonus k ověřování léčení při poskytování první pomoci. Cena: 10 zl/ dávku.

**Masák:** Masák, vyráběný z natě celeru podobné rostliny, roste pouze na čerstvých bojištích, kde nehluboko pod povrchem leží těla, nebo kde byla těla ponechána na povrchu země. Bude-li zašit do vnitřního zranění, pozvolna se vstřebá do každého savčího těla jakožto surovina k růstu nové tkáně. Dává +2 alchymistický bonus k ověřování léčení při poskytování dlouhodobé péče. Cena: 5 zl/aplikaci.

**Míza stříbrokorky:** Míza stromu stříbrokorky je čirá a lehce lepivá. Slouží jako slabý protijed dávající komukoli, kdo zkonzumuje alespoň jednu unci, +2 alchymistický bonus k záchrannému hodů na výdrž proti jedu na 1 hodinu. Z typického exempláře stromu lze ročně získat 2k4 dávky mízy. Cena: 20 zl/ dávku.

### ***Pohraniční pevnosti***

Pohraniční pevnosti mohou být cokoli od přírodní jeskyně s balvany navršenými před vchodem každou noc po gigantické pevnosti postavené s ohledem na útok obrů a draků. Většinou je to malá, jednoduchá opevnění učená k ochraně rodin nebo vesničanů – a jejich majetku – na místě, kde se nachází přírodní pramen pitné vody (nebo studna) a je možný výhled na přístupy k pevnosti (například z věže postavené na vyvýšenině).

Níže jsou stručně popsány dva příklady dvou pevností, zachovalého opevněného panského domu a malého jednoduchého hradu.

### ***Panský dům Vlkočihů***

Tento starý kamenný panský dům je typickým příkladem nejmenšího opevněného „skvělého domu“ nalezitelného v Sembijské vysočině a dolních částech údolí Dessarinu a Delimbyru na Mečovém pobřeží. Mladší zámečky jsou větší a velkolepější. Takovéto budovy byly původně stavěny jakožto venkovská sídla rodin nižší šlechty nebo bohatých venkovských statkářů (neurozených s pozemkovým vlastnictvím snažících se o vstup mezi šlechtu) a jejich služebníků a hostů, a pokud rodina získala dům v městě, sloužily jako lovecké zámečky. Pokud majitelé vymřou nebo dům opustí, klidně se může stát, že tři rodiny lesníků skončí jako spoluvlastníci zámečku.

Panský dům Vlkočihů je jedním z „přízračných zámků“ západně od Bojového údolí, ponechaných na pospas lesu, nestvůrám a loupežníkům.

Dům stojící na pahorku, zastíněný přerostlými stromy, obklopuje několik pásů opevnění. Strmý zemní val na vnější straně spadá do „suchého příkopu“ o šířce muly. Na druhé straně příkopu jsou staré pahýly stromů prorostlé keři a popínavými rostlinami do skoro neprůchodného živého plotu, prolomeného v jednom směru tajným průplazem a pěšinou pro vozíky v jiném.





Nedávno se panský dům stal tajnou základnou cormanthorských drowů aktivních v oblasti; odsud mohou sledovat provoz na silnicích a dění v Bojovém údolí. I když zde bývají nečasto, současným „lordem“ je drowí velitel jménem Ilthivár Démonjizva (ChZl drow muž tulák 2/ kněz 5 Vhaeraunův/ stínový tanečník 2). Ilthivár se snaží nakonec zabrat Bojové údolí jako své osobní panství, ale stále ještě na něj čeká dlouhá cesta, než odsud vystrnadí zdejší „primitivy“ (to jest Údolňany).

## Přizemí

### 1. Velký sál

Široké dvojdílné dveře zámečku se otevírají do této velké místnosti, kam lze na zimu uložit vozy obilí, dobytek a palivové dřevo, a kde lze žít a hodovat celý rok.

### 2. Kuchyně

Velký krb a komín dominují této místnosti, kde se celý den připravují jídla a kam se ukládají bylinky a léčiva. Jsou zde prkýnka na krájení, police s ohřívacími podnosy a hluboké výlevky.

### 3. Zadní síň

Tato „křižovatka“, typická pro sídla na vrchovině, obsahuje (zakrytou) studnu plus vědra a sudy na vodu. Podél zdi se rovněž nacházejí sudy s pivem, slanečky, nasoleným masem, jihovýchodní roh zaplňují klece s holuby a kuřaty. Když byl doma lord, ptáci poskytovali vejce, byli opékáni a byli zde chováni rovněž poštovní holubi. Další holubníky se nachází mimo dům, ale zde se chovaly plemenné kusy.

Vedou odsud schody do patra a – skrze zatarasené dveře – do sklepa.

### 4. Spíž

Zde mají domov kočky, jejichž předci se používali k lovu myší a krys a tak k ochraně chleba a sýra, uložených pod kovovými polokulovitými poklicemi na kovových policích. Na trámech se sušily bylinky, v sudech zde byly klobásy, ovoce, zelenina, uzené maso a ryby. Kočky jsou zdivočelé, ale humanoidní vetřelce neobtěžují.

## **5. Zadní schodiště**

Toto schodiště vede (skrže dvoje padací dveře) do holubníku, kde žili poštovní holubi, a na vyvýšenou hlídkovou věžičku (není na mapě; nachází se přímo nad oblastí 6 a má stejné rozměry jako ona), kde je pod dekou (staré pláště, sešité a impregnované dehtem, držené na místě pevným rámem a dřevěnými kolíky) hranička suchého dřeva signálního ohně. Střelec z kuše odsud ovládá přístup k domu ze severu a západu. Když tu jsou drowové, obvykle používají věžičku k přesně stejným účelům.

## **6. Severní ložnice**

Zde dle zvyku spali mladíci a neženatí muži z domu. Na zdech visely kuše a stěny prolamovaly střílny (posuvné panely na vnitřní stěně je chránily před vpádem ptáků a hlodavců). Drowové místnost používají k podobným účelům.

## **7. Dlouhý sál**

Tato místnost, vyplněná pracovními stoly a nacpanými almarami, sloužila pro obyvatele domu jako dílna a šatna.

## **8. Jižní ložnice**

Sloužila jako sdílená ložnice pro všechny páry služebnictva v domě. Stěny prolamují střílny, které chrání před vpádem ptáků a hlodavců posuvné desky. Drowové místnost používají k podobným účelům.

## **9. Věžová místnost**

Tato místnost, používaná původně jako dílna a sušárna a proto plná koz, hoblin a regálů k sušení prádla, ovoce, zeleniny a vydělaných kůží, má stěny prolomené mnoha střílnami. Drowové místnost používají k podobným účelům.

## **10. Hostinský pokoj**

Kdysi šlo o luxusně zařízenou ložnici, sloužící v době, kdy zde nebyli žádní hosté, jako studovna a krejčovská místnost.

## **11. Ložnice pána domu**

Pánova ložnice a pracovna kdysi byla přepychově zařízenou místností, vždy střeženou osobními služebníky. Dnes ji k podobnému účelu používá Ilthivár Démonjizva.

## **12. Zbrojnice**

V této zamčené místnosti se nachází pánovy cennosti (v přenosných kufrech chráněných jehlicí a nástražným zvonkem), jeho zbroj a nejlepší zbraně v domě (ratišťové zbraně a nože byly v držácích v zadní síni).

## **Patro**

### **13. Nádvoří chodba**

Tato chodba, otevřená do zadní síně (oblast 3) a k přístupovému schodišti, má na západní zdi zavíratelná okna. Na parapetech před nimi se pěstovaly rostliny (bylinky i jedlé, jako třeba popínavé fazole).

#### **14. Komnata dívek**

V této místnosti spaly všechny mladé neprovdané dívky z domácnosti. Byla zaplněna palandami a jednou židlí s lavorem.

#### **15. Komnata stařen**

V této místnosti spaly všechny starší neprovdané ženy z domácnosti. Rovněž zde byly ubytovány provdané páry, pokud se pro ně nenašlo místo v oblasti 8. Místnost je vybavena stejně jako místnost 14.

#### **16. Komora**

Místnost sloužila k uložení všeho, co by nesneslo vlhkost ve sklepě. Hlavně šlo o látky a truhličky plné osobních věcí. Místo navíc šlo využít v případě potřeby jako ložnice.

#### **17. Horní věž**

Místnost sloužila k šití a odpočinku ženské čeládky. Byla vybavena pro obranu stejným způsobem, jako místnost 9, s vnitřními obrannými zdmi a úzkým schodištěm vzhůru, kterým je (přes padací dveře) přístupná střešní vyhlídková a střelecká plošina. Dřowové místo využívají obdobným způsobem.

### **Sklep**

#### **18. Schodiště**

Místnost na úpatí schodiště obsahuje stůl, křesadlo, ocílku, křemen, svíčky a lucerny, a několik džbánek vína.

#### **19. Ovocný sklep**

Jsou zde v písku usazené džbány. V nich byly na zimu uloženy jablka a další ovoce.

#### **20. Trezorový sklep**

Nachází se zde zvýšené pulty s rakvemi (prázdnými), uloženými potravinami (pro které už nebylo místo v místnosti 25) a cennostmi v zamčených truhličkách.

#### **21. Cely**

Jde o řadu osmi zamčených klecí určených k držení vězňů, infekčních tvorů, loveckých psů, jatečné divoké zvěře (chycené živé a určené na pozdější porážku) a objemných věcí, které je lepší mít zamčené.

#### **22. Jáma s hašeným vápnem**

Jde o jámu plnou přirozeného hašeného vápna, ve které se likviduje odpad vyjma exkrementů (vápno rozpustí kosti a podobné věci a zabrání tvorbě zápachu).

#### **23. Kaple**

Jde o místo zasvěcené obecně božstvům, s jednoduchým „univerzálním“ oltářem a klekátkem, určené k soukromým modlitbám a jednoduchým rituálům. Dřowové ho proměnili v temnou svatyni Maskovaného pána.

#### **24. Ošetřovna**

Tato místnost sloužila k izolaci nemocných, zraněných, rodiček nebo umírajících v relativním klidu.

## **25. Sýpka**

Do sýpky se ukládaly suché potraviny v zásobnicích, sudech a – na zvýšených pultech – pytlech. Místo je přístupné z jednoho rohu kuchyně šachtou s padacími dveřmi (žebřík se nacházel zde, a v šachtě visí „podávací“ háky tak, aby byly dosažitelné z kuchyně).

## **26. Zbrojnice, dílna a skladiště**

Tato místnost se používala ke skladování věcí potřebujících opravu, k jejich opravě a provádění údržbářských prací (jako máčení, moření, barvení a natírání věcí) vyžadujících kádě s nebezpečnými nebo páchnoucími kapalinami.

## ***Tvrz Bouřný luňák***

Tento „čtvercový“ hrad je prvním stupněm vývoje z jednoduché věžové tvrze, a je typickou ukázkou malých pohraničních opevnění Vnitrozemí a Severu. Tvrz Bouřný luňák byl sídlem samozvané šlechtické rodiny v kopcích severozápadně od Proskuru, a stále slouží jako místo setkávání, chrám a tržiště vesnice Bouřný Luňák. Nachází se na temeni kopce, původně odlesněného, aby byly pastviny a nepřítel se neměl kde skrýt; dnes se na úbočích nachází chalupy a s nimi spojené zahrady vesnice.

Zobrazeno je pouze přízemí hradu. Při problémech se do hradu přesune celá vesnice, a na přední nádvoří nažene dobytek a uloží seno, obilí a palivové dřevo. Pod „čtvercem“ pokojů spojujících věže se nachází kobky a sýpky. Každá věž má kromě toho čtyři patra, ukončená cimbuřím a střeleckým postem (nesoucím vlnkovou žerď a balistu).

Sídliště v současnosti vládne starosta, potomek posledního senešala hradu. Ten jednu z rohových věží proměnil na malé soukromé apartmá. Zbytek místností provozuje jako hostinské pokoje pro návštěvníky vesnice. Starosta už dlouho touží stát se pánem vesnice, ovšem obyvatelé nevidí důvod, proč by se vesnice měla stát dědičným panstvím.

### **1. Přední nádvoří**

Jde o travnatou plochu stoupající od vnější brány k oblasti 2 používanou ke shromažďování jízdních skupin, parkování a zapřahání vozů, jejich vykládání a nakládání, cvičení, trénink ve zbrani a jako hřiště pro děti.

### **2. Průchod s padací mříží**

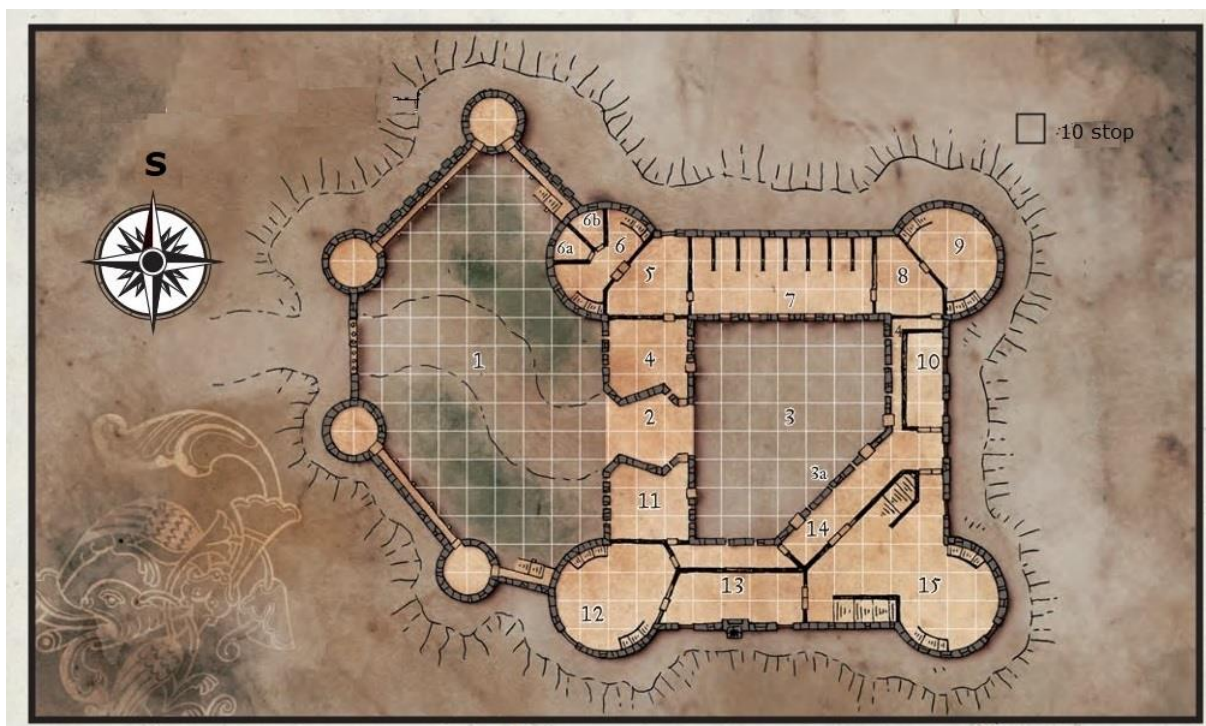
Tečkovaná čára označuje místo, kde lze spustit (nebo dvojicí vrátků a řetězů vytáhnout) dvojici padacích mříží z „nadfutrové místnosti“ v patře (není na mapě), spojující oblasti 4 a 11 a mající v podlaze střílny, kterými je možné ostřelovat vetřelce procházející oblastí 2.

### **3. Vnitřní dvůr**

Dlážděný centrální dvůr hradu obsahuje zakrytou studnu (bod 3a), ze které za obvyklých podmínek čerpají vodu služebníci, aby udržovali naplněné zásobní sudy a koňská napajedla.

### **4. Zbrojnice a strážnice**

Tato zbrojnice, kde se udržují a skladují zbraně, slouží i jako strážnice. Do oblasti 3 míří střílny (na mapě označené X), a chráněná balista může horizontální šterbinou ostřelovat jak oblast 2, tak „prohrábnout“ oblast 1.



### 5. Denní místnost

Tato místnost je pro obyvatele hradu obytnou místností, salonkem a zejména rušnou „křižovatkou“. Je tu věšák na pláště, botník a místo k očištění bot při ošklivém počasí.

### 6. Jihozápadní síň

Tato přízemní místnost v jihozápadní věži má podestu nabízející přístup do pánské šatny (záchodu) v oblasti 6a a dámské šatny (záchodu) v oblasti 6b. Schodiště vede dolů do sklepů a nahoru do vyšších pater (s ložnicemi) věže.

### 7. Stáje

Nachází se zde osm obyčejných stání a porodní stání pro koně a dojné krávy hradu.

### 8. Přípravna jídla

V této místnosti se shromažďuje připravené jídlo a udržuje teplé/ chladné (v zakrytých mísách) na stolech, než bude dopraveno do místnosti 15 a různých ložnic po hradu.

### 9. Vinotéka

Tato vinotéka, které dominují dva obrovské sudy, obsahuje schodiště stoupající do vyšších pater (s ložnicemi) severozápadní věže a klesající do kobek se sýpkami a spížirami.

### 10. Suchá kuchyně

Tato setrvalě rušná místnost je určena pro pečení a jinou „suchou“ přípravu jídla (krájení a servírování sýra, neohřátého masa, nakládané zeleniny, salátů).

### 11. Odpočinková strážnice

Zde obránci bydlí a spí (slamníky se nachází u jižní zdi). Vedou odsud střílny do oblasti 3 (na mapě označené X) – a chráněná balista může horizontální štěrbinou ostřelovat jak oblast 2, tak „prohrábnout“ oblast 1.

## 12. Sín služebnictva

Přízemí jihozápadní věže funguje jako „oddechová místnost“ k odpočinku služebnictva a vedou odsud schody dolů do sklepa a nahoru do vyšších pater (s ložnicemi) jihozápadní věže.

## 13. Porcovací kuchyň

Zde se vaří a krájí maso k přímému podávání do místnosti 15.

## 14. Střelecká chodba

Hlavní spojovací chodba hradu má ve stěně střílny (na mapě označené X) vedoucí do oblasti 3. Obvykle je zevnitř zakrývají břidlicové desky.

## 15. Hodovní sál

Tuto místnost s dřevěným obložením stěn a na zdech pověšenými jeleními hlavami a štíty zaplňují masivní dřevěné stoly a židle (a servisní stolky a příborníky). Zde se jí, zvou se sem schůze a probíhají zde zasedání místního soudního dvora. Vede odsud schodiště do vyšších pater (s ložnicemi) severovýchodní věže a dolů do kobek.

### *Příklad: Baronie Hvězdostín*

Ačkoli má toto tažení své kořeny v pádu Království lidí, odehrává se během událostí Roku bouří (1374 DL). Pokud se do něj hráči zapojí, mohou chtít obnovit baronii, aniž by věděli, že jednoho z nich posedl duch barona Ertaera Javilarhsona, nebo aniž by jim došla marnost takového podniku a radši se pokusili dopřát věčný klid baronovu duchu.

### Pozadí

Roku postiženého slunce (691 DL) požádal lord Ertaer Javilarhson, nemanželský syn krále Javilarha „Temného“ Sněhomeče, svého synovce krále Davyda Sněhomeče, o panství v údolí Hvězdostín (pojmenovaném tak kvůli svému umístění na jihozápadním okraji Vysokého hvozdu, poeticky řečeno „ve stínu Hvězdných hor“). Král povýšil Ertaera na barona z Dauntylgaru a udělil mu území údolí Hvězdostín pod podmínkou, že nový baron (nebo jeho dědicové) dokáží území udržet alespoň po tucet zim.

Roku chroupajícího šera (702 DL) se orčí nájezdníci z Vysokého hvozdu prohnali údolím dolního Dessarinu a způsobili strašlivou zkázu nástupnickým státům rozpadlého Království lidí, dokud vévoda Kalandor nedokázal shromáždit dostatečně silnou armádu, se kterou Rohatou hordu zničil. Jednou z říší, rozmetaných orčím postupem, byla i baronie Hvězdostín, zaniklá pouhých jedenáct zim po svém vzniku. Aniž by o tom lidé regionu věděli, orkové ze západního Vysokého hvozdu považují údolí Hvězdostín za posvátné pohřebiště, a právě založení baronie a následující příliv osadníků do oblasti vyvolalo zformování hordy.

Baronie by mohla zapadnout v proudu času, pouhá drobná říše netrvající ani po jediný úder srdce, pokud by nebylo jejího zakladatele barona Ertaera, který se vrátil do světa jako duch. Baron odmítá spočinout, dokud nebude Dauntylgar obnovený do původního stavu a nepřetrvá alespoň jeden celý rok. Naneštěstí pro ty, kteří upadli do baronova vlivu, okolnosti se proti nim vždy spikly.

Roku kletby (882 DL) mezi padlými kameny Hvězdostinné věže našla při sledování trpasličí vozové stezky vedoucí skrze hvozdu do Síní čtyř duchů útočiště Družina žluté hvězdy. Baron posedl vůdce, válečníka jménem Heldak Železospár, který následně přesvědčil své druhy, že obsazením údolí by mohli získat víc peněz než drancováním starých hrobek. Družina strávila letní měsíce cestováním po krčmách regionu a shromažďováním bezzemků

pod Železospárův praporec. Na počátku podzimu zde byly nejméně čtyři desítky rodin usazených v údolí a práce na obnově Hvězdostinné věže hodně pokročily. Vše přišlo vniveč, když Askalhorn obsadili démoni. Vyhrnuvši se démoni snadno smetli království Eaerlann a trpasličí Ammarindar a vyhnali do kraje vlny uprchlíků. Novorozená baronie padla o čtrnáct dní později, když bezprizorní válečníci pod vedením Nimoara Plenitele prošli údolím, sklídili úrodu a vypálili, co hořelo.

Rok dračí zuřivosti (1018 DL) přinesl na Sever velkou zkázu, když zuřící šarkani napadli města a poutníky zdánlivě naprosto náhodně a bez omezení. Mezi těmi, které chaos zaskočil, byl jakýsi Tordat Železopěst, krev Turgova. Trpasličí pán se se svými následovníky vracel z návštěvy příbuzných v malém dole v hlubinách Vysokého hvozdu do Pustých kopců, ale musel vyhledat úkryt v troskách Hvězdostinné věže kvůli průletu potulujícího se draka. Baron posedl Tordata a pak ho vedl zpět do Držby ohnivého kladiva, kde charismatický mladý klanový vůdce přesvědčil mnoho svých druhů, aby se s ním vrátili zpět do údolí. Statný lid přestavěl Hvězdostinnou věž během několika měsíců, a pak začal zřizovat důl na rubíny v nedalekém hřebeni. Ani ne dva měsíce po jejich příchodu už trpaslíků v údolí Hvězdostín nebylo a věž přízračného barona byla opět kouřící troskou. Velký rudý drak jménem Imvaernarhro (viz strana 63), vytržený ze spánku šílenstvím Zuřivosti, vypálil údolí, rychle pozabíjel Tordata s jeho následovníky, a svými odrápenými tlapami rozerval rubíny vyplněný hřeben. Od té doby se Statný lid údolí Hvězdostín vyhýbá, ale u ohňů se stále vypráví o bohatství rubínů, které Tordat a jeho lidé po sobě zanechali a které se dnes mohou nacházet v hlubinách Imvaernarhrova doupěte.

Tragédie se vrátila do údolí Hvězdostín Roku rohu (1222 DL), když se na počátku tarsachu uprostřed trosk věže utábořila lovecká výprava vedená lordem Ornigarem Tchazzamem z Hlubiny. Baron posedl mladého dědice rodu, kterého následně zachvátila obsese ohledně zřízení vlastního panství v údolí. Toho léta lord Ornigar získal podporu několika šlechtických rodin a na konci léta se vrátil do údolí v doprovodu tuctu šlechtických potomků a desetinásobku jejich vazalů. Šlechtici, podpoření velkým množstvím peněz a arogancí mládí, rychle za pomoci najatých sesílatelů obnovili věž. Ovšem jejich úsilí rychle přišlo vniveč, protože špatně naplánované vyloupení orčích mohyl, kterými je údolí poseto, přitáhlo pozornost orčích kmenů Rohatý pán a Spletité trny z Vysokého hvozdu. Během desetidení horda Černého rohu smetla údolí a nešťastný lord Tchazzam a jeho následovníci leželi rozdrčení pod jejich botami.

V následujících desetiletích leželo údolí Hvězdostín nedotčeno, protože pověsti o strašení a velice reálná hrozba v podobě nedalekých orčích kmenů odradila od pokusů usadit se zde. Baron i tak pokračuje ve svém nekonečném čekání, přesvědčený, že dokáže údolí obnovit, jen pokud dokáže najít budoucího lorda, kterého by mohl posednout.

### Baron Ertaer Javilarhson

Muž duch (upravený elitní Iluskánec člověk) hraničář 13/ obávaný záškodník<sup>HB</sup> 5

ChD nemrtvý střední velikosti (upravený humanoid, nehmotný)

**Iniciativa:** +7; **Smysly:** vidění ve tmě 60 stop; naslouchání +23; všímání +23

**Jazyky:** obecná řeč, iluskánština

**TZ** 15, dotyk 15, zaskočený 23 nebo 23, dotyk 12, zaskočený 21 proti éterickému protivníkovi; Pohyblivost, Úhyb

**Žt:** 122 (VT 18); **SZ:** 5/magie, nehmotný, nezničitelnost

**Imunity:** nemrtvý

**Rezistence:** oheň 10, únik, odolání odvracení +4

**Výdrž** +9, **Reflexy** +14, **Vůle** +7

**Rychlost:** let 30 stop (dokonalá) (6 čtverečků), nenápadný pohyb, rychlý stopař, průchod lesem

**Boj nablízko:** dotyk rozkladu +20 boj nablízko nebo +22 proti éterickému protivníkovi +1 dlouhý meč zhoubá orků +23/ 18/ +13/ +8 (1k8+5/ 19-20) nebo +1 dlouhý meč zhoubá orků +21/ +16/ +11/ +6 (1k8+5/ 19-20) a +2 dalekonosná vracející se vrhací sekera z chladného železa +22/ +17/ +12/ (1k6+4)

**Boj na dálku:** +2 dalekonosná vracející se vrhací sekera z chladného železa +22 (1k6+6)

**Základní útočný bonus:** +18; **Zápas:** +22

**Útočné možnosti:** bleskový útok, drtivý útok, mocné roztínání, zjevování, nenadálý úder +3k6, zapřísáhlý nepřítel orkové +8, zapřísáhlý nepřítel magičtí netvorové +4, zapřísáhlý nepřítel goblinoidi +2,

**Zvláštní akce:** dotyk rozkladu, posednutí (TO 18), telekineze (TO 18; ÚS 18)

**Bojové vybavení:** *ohlušující roh*

**Připravená hraničářská kouzla** (ÚS 6):

3. – *růst rostlin*

2. – *kočičí grácie, ochrana před energií*

1. – *alarm, omotání* (TO 12)

**Vlastnosti:** síla 18 (- manifestovaný), obratnost 14, odolnost -, inteligence 10, moudrost 14, charisma 16

**Speciální atributy:** zvířecí společník (v současnosti žádný), pohoda ve zbroji, maskování, bonus ke skupinové iniciativě, divoké vcítění +16 (+12 magičtí netvorové)

**Odbornosti:** bleskový útok, boj dvěma zbraněmi, drtivý útok, houževnatost, lovec nepřátel<sup>PG</sup> (orkové), mocné roztínání, mocný boj dvěma zbraněmi, vůdcovství, pohyblivost, roztínání, stopování, úhyb, zlepšený boj dvěma zbraněmi,

**Dovednosti:** diplomacie +7, naslouchání +31, ohebnost +2 (+4 v případě lana), plavání +9, použití lana +7, prohledávání +8, přežití +18 (+20 zamezení bloudění a vyhnutí se rizikům v přírodním prostředí na povrchu země), skákání +9, skrývání +31, šplh +4 (+6 po laně), tichý pohyb +23, všimání +31, zastrasování +7, znalost (geografie) +5, znalost (příroda) +18

**Vybavení:** Eaerlanská plátová zbroj (+3 nezranitelná stromochodná<sup>RW</sup> mitrilová plátová zbroj odolná vůči ohni), Zubodrv (+1 dlouhý meč zhoubá orků), Orčí škoda (orčí čepel původně pojmenovaná Vílí šleh; +2 dalekonosná vracející se vrhací sekera z chladného železa), Ertaerův roh (*ohlušující roh*)

**Nenápadný pohyb (Zvl.):** Nemá žádný postih na skrývání nebo tichý pohyb, pokud se pohybuje rychlostí do obvyklé včetně, a má postih jen -10, pokud běží nebo ztečuje.

**Nenadálý úder (Zvl.):** Kdykoli je živému cíli upřen bonus za obratnost do TZ proti jednomu z Ertaerových fyzických útoků způsobujících zranění, způsobí navíc 3k6 bodů zranění. Pro útoky na dálku to platí pouze v případě, že se cíl nachází do vzdálenosti 30 stop.





**Pohoda ve zbroji (Zvl.):** Postih za zbroj, se kterou umí zacházet, se snižuje o 4.

**Skupinová iniciativa (Zvl.):** Všichni spojenci do vzdálenosti 30 stop, kteří mohou Ertaera vidět (včetně samotného Ertaera) dostanou +5 způsobilostní bonus k ověření iniciativy.

**Osobnost:** „Můj čas přijde; ještě není pozdě. Dautylgar se zdvihne na tělech zubatců, a skrze tebe uvidím naplnění mého osudu!“

Za života byl baron Ertaer Javilarhson vysoký přes 6 stop, měl světlou pleť, pronikavé šedé oči, orlí vzhled a uhlově černé vlasy, které nosil pod přílbou rozpuštěné. Snadno a srdečně se smál a měl plný hlas, znící, jako když se sype štěrk, který si vynucoval pozornost. Jakožto duch má mlhavou průsvitnost nehmotného nemrtvého a jeho vzhled je zbarvený stopou šílenství.

Nejmladší syn krále Javilarha „Temného“ Sněhomeče byl vychován mezi nádherou královského dvora v paláci v Delimbyranu, ale většinu mládí strávil touláním po nejvzdálenějších koutech údolí Dessarinu a Delimbyru. Roku postiženého slunce (691 DL) se vrátil ke dvoru s přesvědčením, že našel údolí, které by chtěl nazývat domovem. Se souhlasem svého příbuzného lord Ertaer shromáždil houf lidí a vedl osidlování údolí Hvězdostín, které vyčistil od orků a dalších odporných tvorů.

V následujících letech se lord Ertaer ukázal být schopným a spravedlivým vládcem, který zvětšil rozlohu a rozmanitost svého panství opatrným a konzervativním způsobem. Ovšem smrt krále Davyda Roku tritónova rohu (697 DL) a následné zhroucení Království lidí předznamenaly velkou vlnu bezzemků v celém regionu, a utečenci začali proudit i do údolí Hvězdostín.

Následujících sedm let vidělo rychlý a nekontrolovaný nárůst populace údolí a zápas lorda Ertaera o udržení své autority. Nově příchozí začali v okolním lese kácet stromy zvýšenou rychlostí a nadměrný lov zbavil většinu okolních lesů lovné zvěře. V údolí začali zoufalí lidé vykrádat mohyly roztroušené po údolí, čímž si vysloužili hněv okolních orčích kmenů. Lord Ertaer zemřel pomalou smrtí, sražený nešťastně přesným šípem a pohřbený mezi těly obětí posledního útoku na Hvězdostinnou věž. Jak se nekonečné masy Rohaté horďy hnaly údolím a rozdupávaly vše, co s takovým úsilím budoval, jeho myšlenky se obrátily ke vzdoru a zapřísahal všechny bohy, že mu jeho právo nebude upřeno.

### **Vůdcovství a vliv**

Ertaer je vůdce vážený pro svou čestnost a velkodušnost. Zaživa měl hodnotu vůdcovství 21 a vědělo se o něm, že je čestný a velkodušný (+1). Pád údolí Hvězdostín lze považovat za neúspěch (-1), ale postih se projevuje až v době, kdy byl duchem. Za živa byl schopný poskytnout zdroje těm, kteří přišli obdělávat zemi (+2), byl soběstačný ve věcech obrany (+1) a v základních potřebách (+1). Efektivní hodnota jeho vůdcovství byla 25.

Jeho stoupencem byl Kapitán meče Mhaelarin (ChD měsíční půlelf Illuskánc muž hraničář 6/ divoký běžec<sup>RW</sup> 9), kterého zachránil před orky ve stejné bitvě, ve které získal *Orčí škodu* (dle úvahy Dějmistra mohl i Mhaelarin přežít jako duch). Ačkoli jsou jeho následovníci dávno mrtví, Ertaer má nárok na 190 následovníků 1. úrovně, 19 následovníků 2. úrovně, 10 následovníků 3. úrovně, 5 následovníků 4. úrovně, 3 následovníky 5. úrovně, 2 následovníky 6. úrovně a 1 následovníka 7. úrovně (nezapomeň, že vlastnictví pevnosti mu přidává +2 bonus k vůdcovství, když k sobě láká následovníky). V minulosti byla většina následovníků nízkých úrovní lidmi válečníky, kdežto následovníci vyšších úrovní byli lidé bojovníci, hraničáři a zvědi.

Jakmile opět získá své stoupence a následovníky (+328), bude mít základní opravu vlivu +328 a skutečnou úpravu vlivu +1. Tato čísla ovšem pravděpodobně porostou, pokud se mu podaří

přilákat následovníky z vlivných organizací a podaří se mu dosáhnout pár počátečních úspěchů.

### Časová osa

Následující časová osa popisuje události v tažení údolí Hvězdostín v Roce bouří (1374 DL). Postavy, v závislosti na svých vazbách na Roztříštěný meč, mohou vést, pomáhat, podkopávat nebo sledovat tažení, vykresat řadu spřízněných dobrodružství, zajišťujících úspěch snažení nebo mu naopak zabraňující.

**24. kytorn:** Chasa padajících vod, složená z dobrodruhů z Hromovod, opouští Sekomber s úmyslem prozkoumat legendární Síň čtyř duchů.

**27. kytorn:** Chasa padajících vod se ukrývá před sérií ničivých bouří blýskavic v troskách Hvězdostinné věže. Během noci baron posedne vůdkyni skupiny Daelu Rychlošípovou (ZkN měsíční puelfka žena hraničář 9/ kouzelník 1/ mystický lučištník 3).

**12. plamenec:** Daela Rychlošípová se vrací do Hromovod s úmyslem sehnat osadníky k založení nového sídliště ve stínu Vysokého hvozdu.

**14. plamenec:** Po Hromovodách se šíří, že v údolí Hvězdostín straší, což silně podvazuje schopnost Daely sehnat osadníky.

**29. plamenec:** Daela přichází do Selkomberu, aby sehnala nové osadníky.

**Letní slunovrat:** Během noci letního slunovratu je Daela viděna zahalena do nimbu bělavého ohně. Šíří se pověsti, že je požehnána Pánem jitra a že její vize nového království je požehnána bohy.

**1. elesias:** Tucty případných osadníků prosí Daelu, aby se k ní mohli připojit.

**14. elesias:** Pochod hvězdného stínu míří na sever k hranicím Vysokého hvozdu.

**17. elesias:** Daela a její následovníci doráží k troskám Hvězdostinné věže. Skoro okamžitě začínají práce na obnově stavby.

**29. eleint:** Díky tvrdé práci a rozmyslnému použití magie jsou práce na věži skoro hotovy. Ačkoli je věž stále v havarijním stavu, Daela i její lidé předpokládají, že by mohla poskytnout dostatečné přístřeší a ochranu na zimu.

**Svátek sklizně:** Daela nařizuje malou oslavu na znamení příjezdu poslední dodávky jídla ze Sekomberu. Během oslavy se šíří zpráva, že zmizeli tři osadníci.

**1. marpenot:** Na vrcholku jedné z mnoha mohyl rozestých po údolí jsou nalezena roztříštěná těla tří zmizelých osadníků. Sama mohyla je otevřena, jako by ji rozdrásaly obrovské spáry. Daela vede do mohyly malou výpravu, která nachází bludiště tunelů a velkou tlupu orčích fextů.

**12. marpenot:** Zmizelo pět dalších osadníků. Jejich těla byla nalezena na další otevření mohyle. Sedm osadníků padlo v boji s hordou fextů vyhrnuvších se z mohyly. V následujících dnech se staly útoky fextů stále běžnější.

**9. ukтар:** Během raného zimního blizardu je Hvězdostinná věž napadena kostlivým šarkanem a nepřežil žádný strážný, který by mohl říci, kdo byl jejich nepřítelem.

**19. ukтар:** Po údolí se šíří zpráva, že nad ním viděli letět kostlivého draka.

**21. ukтар:** Setkala se většina osadníků a požaduje, aby je lady Daela odvedla před zimou navždy na jih do Sekomberu. Lady Daela odmítá vzít jejich názor v potaz a apeluje na jejich touhu založit nové sídliště.

**24. ukтар:** Po údolí se rozšířila informace, že několik osadníků, kteří chtěli odejít na svou vlastní pěst do Sekomberu, bylo zpět zahráno tlupami fextů potulujících se po nízkých kopcích jižně od údolí.

**Svátek měsíce:** Za jasné měsíční noci velký drakostěj opět napadá údolí. Lady Daela a její následovníci ho zahánějí, ale dračí spáry rozbily střechu věže.

**1. dlouhonc:** Po herkulovském úsilí při přesunu zásob sídliště a vyčištění tunelů od fextů, Lady Daela vede své zbývající následovníky do hlubin první otevřené mohyly. Osadníci

rychle tyto tunely zavalí, protože si myslí, že vedou do ostatních mohyl. Jen málokdo věří, že přežije zimu.

## Kapitola 6: Králové silnic

Skoro každé město a tržové městečko má své udržovatele pořádku („Hlídku“, místní vojenskou posádku, nebo obojí), ale co volná krajina – veřejné silnice a klikatící se stezky, hájemství psanců a loupežníků? Hlídky dohlížející na dodržování zákona a pořádku nemohou být všude najednou a zdá se, že na Faerûnu nikdy není nedostatek kapsářů, rváčů a lovcích nestvůr. Jak se může společnost proti nim prosadit a zajistit, aby pro místní jdoucí se zbožím na trh – neřkuli pro cizí kramáře, poutníky a podomní obchodníky – byly všechny silnice bezpečné?

Na řadě míst divočiny stále zůstávají jediným právem meč a kouzlo. Dokonce i větší ozbrojené skupiny považují číhající nestvůry za zdroj. Ale někým nárokované území (stát) by měl být bezpečnější, než divočina – a obvykle také je. Ne, protože se na ně bohové usmívají, nebo protože z pohraničních kamenů vychází nějaké magické záření, ale kvůli trpělivé neustávající tvrdé práci lesníků, hajných (řada z nich jsou hraničáři a experti na dané území), putujících Harfeník a jiných bardů (kteří sbírají informace a předávají je autoritám, hostinským krčmářům a dalším lidem, kteří jim poskytnou přístřeší na noc), a hlídkám strážců pořádku.

Mezi těmi, kdo dohlíží na zákon a pořádek, jsou maršálové (někde zvaní „královští policisté“ a jinde meče zákona“) a heroldi. Prvně jmenovaní jsou vládní úředníci dohlížející na dodržování zákonů dané země. Druzí jmenovaní jsou sice vládou podporovaní, ale napůl nezávislí a neutrální rozhodčí ve věcech etikety, jejichž činy zmenšují klamy a podvody a podporují dodržování jistých práv a zvyků lišících se země od země.

### Rámeček: Zabezpečení krčem a hostinců

Prakticky všechny krčmy a hostince se chrání před ohněm, krádežemi a vandalismem pomocí najatých pozorovatelů a svalů, pozorného personálu, ručními zbraněmi, signálními rohy nebo gongy, zámky a řetězy k zajištění dveří, a zakrytými kbelíky s pískem a vodou k hašení požárů.

Většina faerûnských poutníků je zvyklá předat dohled a péči nad jízdami a tažnými zvířaty a soumary stájníkovi nebo některému jeho podomkovi (obvykle jediný způsob, jak se tomuto vyhnout, je, pokud to je možné, pronajmout si celý padok), ale většina lidí, kteří nejsou zvyklí vzdalovat se z domova, nic netuší o „skrytých očích“.

Většina hostinců v městech a městečkách sleduje kohokoli, kdo vstoupí, aby využil jejich služeb, pomocí personálu nebo najatých uličníků (místních dětí), aby nepokrytě sledovali a následovali hosty a cizince. Toto jsou „oči“ hostince, a pokud projevíte, že vám vadí, označte se buďto za někoho, kdo cestuje poprvé, nebo za někoho, kdo má co skrývat.

Ovšem každý hostinec, který si může dovolit výše popsané, bude mít i „skryté oči“. Jde o pozorovatele (obvykle potomka majitele nebo někoho z personálu), který je spárován s některým „okem“. Zatímco „oko“ se snaží přilákat pozornost sledované osoby, „skryté oko“ ji sleduje tajně, obvykle špehýrkou nebo zpoza závěsu.

### *Hraničáři Severu*

Na Severním mečovém pobřeží funguje hraničář buď neoficiálně, nebo oficiálně jako maršál – a občas i jako herold. Maršály jsou oficiálně, pokud jsou dvořany, slouží vládci,

a neoficiálně, pokud podporují zákon a zvyky kvůli svému náboženskému přesvědčení, podpoře obecně prospěšných stavů (jako je bezpečnost silnic a hostinců), nebo členství mezi Harfeníky či v jiné nevládní organizaci.

Místní chalupníci, dřevorubci, sedláci, horníci, prospektoři a putující obchodníci často na Severu povolávají hraničáře jako soudce, rozhodčí a vykonavatele rozsudků. Jejich přítomnost mohou žádat (nebo zkusit vymoci z úřední moci) kněží a dvorští činovníci.

Desetiletí a generace této praxe vedly k očekávání veřejnosti, že hraničáři budou tuto roli plnit. Někteří hraničáři odmítají v jednotlivých případech konat, protože jsou na misi s „vyšší důležitostí“ nebo vidí konflikt zájmů, který jim zamezuje konat (nebo konat spravedlivě), ale většina těch, kteří žijí život hraničářů, blízko zemi a neustále na cestě divočinou, tuto roli přijímají.

Před staletími se proslavil po celém Severu svou neúnavnou prací putujícího soudce a obhájce práva osamělý vysoký a silný zachmuřený muž zvaný – dle toho, které příběhy má rád – „Ocelové oko“ nebo „Ocelomeč“ – natolik, že se dostal do dvou stále živých rčení: „Kdyby tady byl Ocelové oko, litoval bys!“ a „Věř Ocelomeči – a ještě víc ruce, která ho třímá“.

## Kapitola 7: Výzvy vysokých úrovní

### *Návrhy na dobrodružství zahrnující bohy*

Následující návrhy na dobrodružství přináší příklady výzev stojících na božstvech vhodných pro postavy vysokých úrovní. Dějmistr je může vložit do existujícího tažení tak, jak jsou napsané, nebo je může použít jako vzory, podle kterých si vytvoří vlastní návrhy na dobrodružství.

### Projasnění Helma

Poté, co vešly ve známost události Doby nesnází, se Helmův kdysi jasný obraz zakalil. Jeho církev utrpěla nemalým nepřátelstvím a ztratila hodně vlivu. Přeživší starší kněží byli donuceni najmout žoldnéře, aby chránili chrámy a kněží před rozzuřeným davem, a řada z nich se sešla na několika tajných setkáních, aby naplánovala rehabilitaci víry.

Kněží se rozhodli vytvořit a rozšířit příběhy a kázání naznačující, že se k záměrnému očernění Helmova jména použily lži – a že jde o práci Šar, Cyrika a Banea, kteří se vždy snažili oslabit strážce míru a řádu. Není temnější zlo šířící zmatek na Faerûnu? Není rozbita rovnováha? Není právě dnes Helm potřeba více než kdy dříve?

Helmův klérus bude odměněn postupem v hierarchii za každého Šarina, Cyrikova a Baneova kněze stejného nebo vyššího postavení, kterého zabijí. Buďte ostražitými strážci ostatních, ale na tyto udeřte s novou zuřivostí, protože rovnováha musí být obnovena.

Mezi širší populací se musí nalézt „šampióni bdělosti“: dobrodruzi sršící elánem, dovední se zbraněmi a disciplinovaní (ve skutečnosti jacíkoli dobrodruzi včetně postav). Těmto šampiónům musí Helmová církev pomáhat – informacemi, jídlem a penězi, volným přístupem k jinak velmi drahé léčivé magii, přístřeším a úkrytem, pokud to bude nutné, ba i bojovou pomocí – při úderech proti bezzákoní a potulnému zlu kdekoli, zejména pak proti silám Šar, Cyrika a Banea. Pokud takoví Šampióni budou používat metody zla nebo se odvrátí od Helma, lze je později, až oslabí nepřátele, odhalit.

Kdykoli to bude možné, je třeba, aby se Helmovo kněžstvo spřátelilo s kněžími Mystry a Torma, kterým se musí pomáhat. Všechny proti nim namířené pletichy, které Helmovi věrní odhalí, pomohou obnovit Helmovu pověst v očích těchto církví a varují širší populaci před plíživým zlem, před kterým neúnavně chrání pouze následovníci Bdělého.

## Šepot Vaukén

Současné rozšíření svárů podvazuje faerûnský obchod – který je současně díky situaci ještě nezbytnější než jindy – jak jsou ničeny úrody a zdevastované oblasti potřebují potřebné zboží. Víra v Obchodníkovu přítelkyni je na vzestupu, jak do té doby „uzavřené“ země jako Thay začínají obchodovat na větší vzdálenosti a potlačení válek stimuluje trhy dovozem nového jídla a zboží na různá místa. Je ovšem až příliš snadné, aby ti, kteří nesdílí prospěch z této činnosti, opovrhovali Vaukén jakožto „bohyni lakotných kupců“, místo aby ji přijímali jako Obchodníkovu přítelkyni. Stále kolují temné příběhy o jejím paktování se s d'asy, podněcované kněžími ostatních církví.

Starší kněží jsou odhodlaní vytvořit právoplatný „Zlatý věk“ bohyně a církve. Vaukén jim ve snech sdělila, že toho se nejlépe dosáhne nikoli otevřeným bojem nebo soupeřením s kněžími jiných bohů, nýbrž poctivou drobnou každodenní prací – a ve velkém tajnou činností.

Drobná každodenní činnost zahrnuje přesvědčení stále většího počtu kupců, aby zašeptali modlitbu k Vaukén při každé finanční transakci, „aby obě strany obchodu měly prospěch“ a zabránilo se smůle pomocí Vaukénina úsměvu. Když budou obyčejní lidé slyšet se takto modlit kupce, se kterými jednájí, každodenní úcta k – a přijetí – Vaukén by se měla zvětšit.

Tajná činnost bude vyžadovat mnoho práce po mnoho let, jelikož kněží použijí peníze ke zvýšení svého místního vlivu a zlepšení postavení. Kněží si tajně „koupí“ (finančními metodami si získají přátelství, zaváží si nebo jinak získají pod svůj vliv) místní činovníky a ochránce práva – nikoli kvůli zlým úmyslům a účelům, nýbrž aby mohli společně pracovat na místní prosperitě. Cílem je, aby tito lidé stále více věřili Vaukén a její církvi poskytli čím dál větší slovo v místních záležitostech. Necht' ostatní víry vyžadují modlitby a chvalozpěvy v chrámech – Vaukén se musí stát „lidovým bohem“, přítomným při každém sekulárním prodeji a každodenním podnikání, za každou legální a sociální směnou.

Těm, kteří se budou stavět proti Vzestupu Vaukén nebo mu budou překážet, se musí překážet nebo se musí odstranit – dobrodruhy najatými skrze zverbovaného agenta spíše než kněžími. Mnoho takových nástrojů bude třeba, protože je mnoho práce, která musí být udělána!

## Velcí draci

Draci kdysi vládli celému Faerûnu. Ačkoli jich je dnes mnohem méně a jsou méně dominantní, draci jsou jako jednotlivci tak mocní, že jeden jediný je mocným protivníkem i silné a zkušené družině dobrodruhů. Co víc, mnoho draků je chytřejších – a většina je mnohem moudřejší ve způsobech světa – než dobrodruzi, se kterými se setkají.

Stejně jako u velkých skupin inteligentních bytostí se i u draků může ukázat generalizace divoce nepřesná, když se použije na jednotlivce. Většina lidských učenců ovšem souhlasí, že mladí draci mají sklon být stejně unáhlení jako lidská mládež – vyjma jediné věci. Vliv na ně má silný strach ze starších, mocnějších draků. Jinak mají sklon si myslet, že jsou nezranitelní a že svět je nekonečným a věčně plným švédským stolem. „Žízeň po pokladech“ (touha vytvořit si vlastní poklad) je u mladých draků velice silná a zabarvuje jejich životy a aktivitu.

Hlad je často největším spouštěčem u draků středního věku, i když u některých je silnější touha po páření. Postoje draků k ostatním drakům je velice různorodý: někteří jsou samotáři, někteří chtějí životního druha, a někteří chtějí svést každého draka vhodného druhu a pohlaví, na kterého narazí, aniž by s některým chtěli zůstat. Všichni draci středního věku ovšem čelí obdobím hladu, a znají letargii nebo slabost, kterou přináší drakům neuspokojený hlad; proto pochopili, že nalezení spolehlivého zdroje potravy je nejdůležitějším úkolem jejich životů. Někteří takové myšlenky odmítají, ale *mají* je.

Moc a nadvláda jsou největší touhou mnoha starších draků, ačkoli někteří se mohou pokoušet změnit svět ke svému obrazu, zanechat dědictví, které je přežije, nebo vychovat potomky ve vhodné nástupce. Víc než jen pár stárnoucích draků prospí dlouhou dobu (desetiletí nebo i století); když se probudí, jejich přítomnost může být lidem, kteří o nich nic netušili, nevítaná.

„Velcí draci“ mohou být jakéhokoli věku, i když jen málokdy jde o jedince mladé (pokud nejsou plně dorostlí, nemají čas stát se světažnými nebo vykonat mnoho velkých činů) nebo velmi staré (když začínají slábnout a vědí to, vyvstává před nimi jejich vlastní smrtelnost a to ovlivňuje jejich chování tak, jak to popisuje *Drakonomikon*). „Velké draky“ lze definovat jako draky zaměstnávající se Faerûnem (byť jen jako dravci), jejichž osobní schopnosti a pletichy je dělají spíše dobrodruhy než přerostlými plazími nestvůrnými zvířaty a získávají jim větší vliv na oblasti faerûnské krajiny než jiným velkým a nebezpečným nestvůrám.

Někteří velcí draci dokáží předčít v boji, v myšlení a pohyblivosti skoro všechny dobrodruhy, se kterými se mohou potkat. K jejich porážce se musí postavy důkladně připravit – nebo se připravit na smrt.

### Pro Dějmistra: Použití velkých draků v tažení

Draci se nedožívají stavu „velký drak“ jen díky čirému štěstí nebo ukrýváním se před světem. Jsou to svého druhu dobrodruzi, nezapomínají na škodu, kterou jim svět kolem nich může způsobit, pokud dostane příležitost. Jakýkoli velký drak ví, jak připravit a používat s co nejlepším výsledkem ke své ochraně pasti tak, aby protivníky dostaly do co nejnevýhodnější situace (například rudý drak připraví chodbu s dřevěnou výztuží, kterou dechem zapálí, aby se chodba na vetřelce zhroutila a způsobila jim zranění navíc) a jak minimalizovat své slabosti.

Většina velkých draků se, jako lidští vládci a zloduchové, chrání před překvapivým útokem a snaží se získat čas na přípravu proti protivníkům, na útěk před protivníky nebo na poštvání proti nim najatých, přinucených či oddaných (díky výchově a výcviku) tvorů služebníků, kteří pro ně budou bojovat. Většina velkých draků má k ruce automaty a další kouzelné strážce, které by měli k ruce lidští sesilatelé, a mnozí používají kouzla k přivolání nestvůr. I v případě, že magií přivolané nestvůry nejsou poslušné, lze je přivést do oblasti nebo situace, které přinutí vetřelce s nimi bojovat. Služební tvorové mohou utrpět jedy, kouzly a zbraněmi určenými drakovi, nebo je lze poslat na výpady proti unaveným protivníkům v jejich tábořišti, nebo za získáním tolika informací o vetřelcích, kolik jen půjde, aby velký drak mohl efektivně zasáhnout (a třeba vydrancovat pevnost vetřelců, zatímco oni ho budou lovit, případně zabít jejich zaměstnavatele, spojence a milované).

Příliš mnoho učenců věří, že draci jsou příliš domýšliví a lze je proto snadno vmanipulovat k neopatrně stupidním činům. Tito mudrci evidentně nebojovali osobně s žádným velkým drakem, protože by se jinak rychle a tím horším způsobem naučili jednu věc: Velcí draci bojují za svých podmínek, a stáhnou se (dle názoru chvástavých dobrodruhů „utečou“), pokud se střet nevyvíjí dle jejich představy. Dlouhý dračí život nabízí bohatství příležitostí k odvetě – nebo pomstě.

### Příklady zápletek

Převládajícím charakterovým rysem velkých draků je pýcha, nikoli pošetilost (ať si balady bardů a hospodské pověsti vyprávěné dobrodruhy tvrdí, co chtějí). Po staletí, jak se zejména lidé a orkové množili a „civilizované oblasti“ se rozšířily na většinu Faerûnu, draci usilovali o ovládnutí nebo eliminaci hrozeb pro sebe (třeba družin dobrodruhů) a ovládnutí zdrojů potravy (jako jsou stáda divokých býložravců nebo domácího dobytka). Mnoho draků vládne odlehlým horským údolím plným zvířat, která sem přinesli a na kterých se po libosti krmí.

Pokud musí, sežerou draci skoro cokoli, ale dávají přednost některým jídlům – a během let se naučí očekávat, že získají, co budou chtít.

Relativně málo draků dokáže srdečně vycházet s humanoidy, protože to vyžaduje nejenom proměnu do podoby „nižší bytosti“, naučení příslušného jazyka a porozumění způsobu jejich života, ale také inklinaci k tomu. Mnoho draků příliš nenávidí, pohrdá nebo se bojí „hemživých mrňousů“ na to, aby s nimi chtělo mít něco společného.

Většina draků se (například) na lidi dívá jako na chutné jídlo a na nepřátele nebo havěť, s nimiž je potřeba bojovat nebo jim škodit, kdykoli se s nimi setkají, a jinak se jim vyhýbat, aby nepřitáhli pozornost vedoucí nakonec k silnému a rozmyslnému útoku.

Ovšem jak se lidské území šíří, zesilují se i kontakty. Kdykoli jsou viděni draci, brzy se objeví drakobijci. Mnoho dobrodruhů se živí bojem s draky a drancováním jejich pokladů, sbíráním dračích šupin, krve a dalších v alchymii použitelných pozůstatků, dračích vajec a cenností z dračích pokladů. Ovšem jen málokomu z nich dojde, že draci dělají přesně to samé, napadají konkrétní místa a osoby (eliminují mocné kouzelníky a dobrodruhy) s úmyslem zastavit expanzi říší nebo nasměrovat růst komunity konkrétním směrem – možná do přímého konfliktu s expandujícími teritorii rivalů (jako jsou třeba orkové). Oslabení a zaměstnaní nepřátelé (kupříkladu orkové a trpaslíci vehnaní do vzájemné války v horách) mají málo času a zdrojů na lov draků.

Hrstku draků fascinuje prostá energie a vynalézavost civilizovaných faerûnských společností. Pokud dokáží pohotově na sebe vzít humanoidní podobu nebo se jinak vyhnout pozornosti, žijí v humanoidních městech a zapojují se do každodenní říše městského života. O Hlubině, Skornubelu, Marsemberu a mnoha dalších městech se ví, že v nich žije drak, a u zlých draků není neobvyklé, že ovládnou nebo založí otrokářskou společnost, aby získali zdroj jídla (otroky). Často to zahrnuje jednání s dobrodruhy podle následujícího schématu: Pomoz mi s tím, a já tě odměním z pokladu; zrad' mne, a já tě (a tvé příbuzné a milované doma) sežeru.

Většina draků uspěje jako zločinečtí šéfové, protože jsou dobří v posuzování charakteru, mazaní (dobří jak v intrikování, tak v odhalování intrik) a chrabří, odvozuji zábavu z násilí a střetů tam, kde by nedraci mohli cítit strach, znechucení nebo prostou touhu utéct.

Stejná touha po zábavě vede draky v divočině k pohrávání si s vetřelci, kdy často připravují propracované pasti (jako tlučky a umělé laviny), jen aby viděli, jak se rádobydrakobijci zachovají. Ačkoli to znamená, že někteří dobrodruzi přežijí déle, než by jinak přežili, obvykle to také znamená, že se dostanou do dračího doupěte (pokud se pokusí vracet, často tam jsou nelítostně nahnáni) vyčerpaní, zranění a bez většiny vybavení, výstroje, zbraní a jídla.

## Návrh na dobrodružství s velkými draky

Následující návrhy na dobrodružství poskytují příklad výzev vybudovaných okolo draka vhodné pro postavy vysokých úrovní. Dějmistr je může vložit do existujícího tažení tak, jak jsou napsána, nebo je může použít jako vzory, podle kterých si vytvoří vlastní návrhy na dobrodružství kolem velkých draků (nebo podobných mocných bytostí).

## Šupionopad

Draky ve Vnitrozemí a na Severu začala postihovat nákaza, po které jim měknou šupiny. Panikařící draci chtějí, aby jejich lidští a jiní agenti nakažené draky zabili dřív, než se nákaza rozšíří, a nabízí velké odměny (polovina předem, polovina po návratu a podání zprávy) – stejně jako budou vyhrožovat pomluvami a vydírat (sežráním zajatců nebo hrozit zničením hradu či paláce, jehož obyvatelé nemají prostředky k obraně proti drakovi). Ve skutečnosti ovšem vyšlou druhou skupinu zabijáků, aby si počkala na úspěšné drakobijce, zabila je a spálila, aby byla jistota, že se nevrátí k zaměstnavateli a nezanesou mu tam nákazu. Druhá

skupina má rozkaz nevracet se k zaměstnavateli, nýbrž dorazit na konkrétní místo, o kterém jim prostředník řekne po práci. Na daném místě na ně bude čekat bohatý poklad (jejich odměna). Někteří draci se pokusí podrazit i tuto druhou skupinu, ale většina zpřístupní jednu z jejich střežených pokladnic.

Naneštěstí někteří zlí dobrodruzi se o plánu dozví od zajatých prostředníků, a rozhodnou se obohatit se tak, že počkají na dobrodruhy, až se vypořádají s ochranou pokladnice – a pak se na ně vrhnou, když se vynoří s poklady.

Divoké pověsti o šupinopadu se začnou šířit po Faerûnu. Někteří vládci, toužící se zbavit problematických draků, najmou dobrodruhy, aby vyzvedli pozůstatky nakažených draků a nakazili zdravé draky v jejich doupatech. To doběla rozzuří Kult draka a další kulty uctívající draky, kteří se rozhodnou tyto vládce – a jimi najaté dobrodruhy – zabít.

### Inferno z Hvězdných hor

Už dlouho se po Vnitrozemí a Severním mečovém pobřeží vypráví příběhy o rudém drakovi děšivé moci, mistru ohnivé magie s ohromným pokladem. Říká se, že drak jménem Inferno sídlí v srdci Vysokého hvozdu na severním svahu Angarotu, nejvyššího vrcholku Hvězdných hor. Také se říká, že Inferno sežral i ty nejmocnější dobrodruhy, kteří proti němu vyrazili.

I přes divoká tvrzení je jen málo příběhů o Infernovi bez pravdivého jádra. Skutečně existuje samotářský, magii studující velký drak jménem Inferno (přinejmenším pro lidi, kteří si tak zjednodušili jeho skutečné jméno „Imvaernarhro“) žijící ve Hvězdných horách, jehož ohnivá kouzla dělají dojem i na letité a zkušené arcimágy.

Obyvatelé okolních zemí ho zahlédnou jen zřídka, protože ovládá *portál* – možná netherilského původu – vedoucí z jeho jeskyně (v malém a bezejmenném bočním vrcholu Hvězdných hor) na divoký kontinent bez lidí na druhé straně planety, kde může po libosti lovit stádní býložravce.

Imvaernarhro nikdy nežil v proslulé jeskyni na Angarotu. Předtím, než ji našel, ji jiný drak – kterého zabil – proměnil v ohromnou smrtící past nacpanou zhoubnými kouzly, maskovanými propadly s kůly, padajícími věcmi a sbírkou vražedných automatů a výtvorů. Imvaernarhro ji udržuje, protože ho nesmírně baví sledovat utrpení dobrodruhů, kteří ho tam hledají.

Má ve Hvězdných horách tucty jeskyní, některé jako pokladnice a hrstku jako ložnice, kde spí na "ložích" ze zlatých mincích (v každém je až 100 000 zlatých mincí). Jen jeho bohatství v mincích dohromady odhaduje mág Elmister na „alespoň deset milionů“.

Imvaernarhro se tradičně věnuje jen sobě a jiné draky a širší svět příliš neznepokojuje (vyjma těch, kteří





chtějí narušit jeho soukromí). Svůj čas tráví mimo vyrušení, když se musí vypořádat s vetřelci, spánkem (nejednou několik desetiletí) a experimentováním s ohnivou magií. Co je zajímavé, nedávná „zuřivost“ mezi draky se mu, zdá se, vyhnula; může proti ní být chráněn magií.

Ovšem jeho izolacionismus se pozvolna mění. Zdá se, že ho zajímá rozšiřující se Stříbrné pomezí, stále se zvětšující síť thayských enkláv a politika a společnost „civilizovaného“ Faerûnu. Dnes většinu času tráví magickým sledováním a používáním kouzel k posílání zpráv nebo příkazů lidem, zejména psancům a dobrodruhům. Prozatím se většina komunikace sestává ze zpráv typu „Neměli byste dělat to, jinak já udělám toto vám!“ a „Měli byste vědět X“ (kde „X“ je informace, která posluchače pošle napadnout rivala, za pokladem odhaleným Infernem nebo se plést do něčeho, co podpoří jejich dlouhodobé zájmy).

Je příliš brzo na odhadnutí důvodů tohoto pletení se do událostí. Chce jen pošťouchnout věci kvůli vlastnímu pobavení? Vehnat země do války, která by je všechny oslabil, aby ho už nemohli ohrožovat (a on tam mohl po libosti lovit a drancovat)? Nebo se snaží, tak jako kněží, Vyvolení Mystry a mnoho dalších, proměnit svět do podoby, která se mu více líbí?

## Imvaernarhro

N 40

Samec červený velký šarkan, zlepšený<sup>EL</sup>

ChZl kolosální+ drak (oheň)

**Iniciativa:** +0; **Smysly:** mimosmyslové vnímání 60 stop, vidění ve tmě 120 stop, vidění za šera; naslouchání +75, všímání +75

**Aura:** hrozivá přítomnost 570 stop, VT 60 a méně (záchranný hod na vůli TO 41 odolá)

**Jazyky:** obecná řeč, aragrakh, auranština, ďábelština, dračí řeč, elfština, chondalština, ignanština, iluskánština, netherilština, orčtina, thoras, trpasličtina, tuilvilannue,

**TZ:** 67 (-8 velikost, +60 přirozená, +5 zápěstníky), dotyk 2, zaskočený 67

**Žt:** 1433 (VT 61); **SZ:** 15/ epické

**Imunity:** *spánek*, oheň, paralyzace

**MO:** 46

**Výdrž:** +43; **Reflexy** +32; **Vůle** +43

**Citlivosti:** chlad

**Rychlost:** 40 stop, let 250 stop (nemotorná); obletový útok, vznášení se

**Boj nablízko:** kousnutí +77 (8k6+24) a

2 spáry +75 (4k8+12) a

2 křídla +75 (4k6+12) a

úder ocasem +75 (4k8+36)

**Rozměr:** 30 stop; **Dosah:** 30 stop (40 stop kousnutí)

**Základní útočný bonus:** +61; **Zápas:** +101

**Útočné možnosti:** drtivý útok, mocné roztínání, roztínání

**Zvláštní akce:** dechová zbraň, rozdrcení 8k6+36 (TO 57), smetení ocasem 4k6+36 (TO 57)

**Bojové vybavení:** *náhrdelník pohlcení* (funguje jako *žezlo pohlcení*), *nosní kroužek zaštitění* (funguje jako *brož zaštitění*, zabírá pozici hlavy), *prsten odrážení kouzel*, *prsten theurgie* obsahující *dimenzionální zámek*, *mocný mystický zrak*, *teleportuj předmět*

**Známa čarodějova kouzla** (ÚS 40):

13. úroveň (1x denně) – jakékoli zrychlené kouzlo 9. úrovně

12. úroveň (1x denně) – jakékoli zrychlené kouzlo 8. úrovně

11. úroveň (2x denně) – jakékoli zrychlené kouzlo 7. úrovně

10. úroveň (2x denně) – jakékoli zrychlené kouzlo 6. úrovně

9. úroveň (7x denně) – *meteorický déšť* (TO 30), pohlcení<sup>CAr</sup>, *přání*

8. úroveň (7x denně) – *éteričnost*, *hromadné okouzlení nestvůr* (TO 29), *zastav čas*

7. úroveň (8x denně) – časovaná ohnivá koule (TO 28), přízračná podoba<sup>CAr</sup>, odvracení kouzel
6. úroveň (8x denně) – dezintegrace (TO 27), mocné zlomení magie, pravé vidění, připoutání<sup>CAr</sup> (TO 24)
5. úroveň (8x denně) – Daltinova ohnivá chapadla<sup>SS</sup>, ohnivý cejch<sup>Mag</sup> (TO 26), mocný výbuch ohně<sup>CAr</sup> (TO 26), teleport
4. úroveň (8x denně) – sžítavá záře<sup>CAr</sup> (TO 25), dimenzionální kotva, okouzli nestvůru (TO 25), proměň
3. úroveň (9x denně) – nedetekovatelnost, ohnivá koule (TO 24), rychlost, upíří dotyk (+77 dotykový útok nablízko), zlom magii
2. úroveň (9x denně) – najdi myšlenky (TO 23), neviditelnost, výbuch ohně<sup>CAr</sup> (TO 23), planoucí koule (TO 23), sežehující paprsek (+53 dotykový útok na dálku)
1. úroveň (9x denně) – hořící ruce (TO 22), mágova zbroj, paprsek slabosti (+53 dotykový útok na dálku), štít, štít víry
0. úroveň (6x denně) – mágova ruka, oprava, najdi magii, odolání, otevři/ zavři, přečti magii, slyšiny, triky, zpráva

### **Kouzelné schopnosti (ÚS 40):**

19x denně – zaměř objekt

3x denně – sugesce (TO 24)

1x denně – ukaž cestu, odhal místo

**Vlastnosti:** síla 59; obratnost 10; odolnost 45; inteligence 32; moudrost 33; charisma 32

**Odbornosti:** automatické zrychlené kouzlo (1.-3. úr)<sup>EL</sup>, automatické zrychlené kouzlo (4.-6. úr)<sup>EL</sup>, boj poslepu, bojové reflexy, drtivý útok, chňapnutí, mocné roztínání, obletový útok, ostražitost, pohroma sesílatelů<sup>EL</sup>, pohyblivost, příležitostný útok kouzlem<sup>EL</sup>, roztínání, sesílání v boji, úhyb, vícenásobný útok, výkrut, vznášení se, zlepšená kapacita kouzel (10. úr)<sup>EL,B</sup>, zlepšená kapacita kouzel (11. úr)<sup>EL,B</sup>, zlepšená kapacita kouzel (12. úr)<sup>EL,B</sup>, zlepšená kapacita kouzel (13. úr)<sup>EL,B</sup>, znalost kouzel<sup>EL</sup>, zrychlené kouzlo, zrychlená kouzelná schopnost

**Dovednosti:** čarozpyt +45, diplomacie +77, naslouchání +75, odhad úmyslů +75, prohledávání +75, předstírání +75, převleky +11 (+13 hraní), přežití +11 (+13 pod širým nebem nebo stopování), soustředění +79 (+83 při obranném sesílání), všimání +75, zastrahování +77, znalost (historie) +37, znalost (místní) +37, znalost (mystika) +37, znalost (příroda) +37

**Vybavení:** bojová výbava plus zápeštníky zbroje +5, křišťálová koule (jedna od každého druhu popsaného v *Průvodci Dějmistra*), další kouzelné předměty dle úvahy Dějmistra

**Dechová zbraň (Nad):** kužel o délce 80 stop, 1x za 1k4 kola, 38k10 bodů zranění ohněm, záchranný hod na reflexy TO 57 polovina

### **Chování a taktika**

Inferno se zdá samolibě pobavený odhalováním událostí kolem sebe; vypadá to, že celý svět považuje za nekonečnou podívanou určenou k jeho pobavení. Jeho chování je spíše „pansky rozmarné“ než hrdé, jízlivé nebo blahosklonné – a je skoro nemožné uhádnout, jaké myšlenky se za ním skrývají.

Inferno rád zná své nepřátele: než se odhalí v jakékoli přímé konfrontaci, chce vetřelce sledovat a ujistit se, že ví o všech vetřelcích, o jejich výzbroji, úkrytech a kouzelných ukrytích nebo klamech. Může seslat kouzla, aby se o příchozích dozvěděl, co bude moci, a pak se bavit tím, že správně odhadne, co udělají a jakou taktiku k tomu použijí.

Nesmírně ho baví manipulovat lidmi a dalšími humanoidy tak, aby vykonali věci, které chce – a ještě více ho baví „zaměřit zbraň“ tak, že zařídí, aby lidé šli a napadli cíl dle Infernova výběru. Po staletích těšení se magií a víceméně ignorování ostatních inteligentních bytostí

a jejich společnosti se nyní baví procvičováním schopnosti manipulace (zábavná je rovněž přeměna vzrodu ve strach).

Pokusí se dobrodruhy, kteří se k ně mu budou snažit proniknout, odvrátit od snahy ho napadnout a okrást, a radši je nasměruje k útoku na Zentarim aktivní na Anaurochu a na Severu, jistě kouzelníky a čaroděje ve Stříbroluní a členy Kultu draka (o jejichž identitě a záměrech toho, zdá se, hodně ví) všude na Severu a ve Vnitrozemí.

Taktéž to vypadá, že považuje Stíny za hrozbu. Chce je prozkoumat a – pokud bude možné je zaskočit osamělé, bez možnosti zavolat si posily nebo podat do Města stínu zprávu, co se děje – tajně zničit, ideálně dobrodruhy, které k tomu bude moci nenápadně navést.

### *Návrhy dobrodružství s konkurenty*

Následující návrhy dobrodružství poskytují příklady zápletek okolo dobrodruhů konkurentů na úrovni zhruba srovnatelné s postavami. Dějmistr je může vložit do existujícího tažení tak, jak jsou napsána, nebo je může použít jako vzory, podle kterých si vytvoří vlastní soupeře pro postavy.

### **Kousnutí čepele**

V malém městě ležícím na cestě – někde ve Vnitrozemí, kde není silná vláda – existuje malá tlupa psanců a žoldnéřů ze vzdálených zemí pronásledovaná smůlou jménem Thurdanovy čepele, posbíraná pod praporem místního surovce. Orst Thurdan je břichatý, chvástavý chlupatý ChN člověk Damařan muž bojovník 7, který ukončil svou kariéru žoldnéře kvůli skoro fatální (pro sebe) neschopnosti plnit i několikrát opakované rozkazy. Čepele si vydělávají na nejistý život jako krátkodobě najímaní žoldnéři a vozový doprovod místních kupců (kteří si je najímají, jen pokud převáží cenný náklad nebo u sebe mají velké bohatství). Jejich opakované pokusy stát se placenými městskými obránci vždy zamítli místní kněží a „páni kupci“, kteří dávají přednost svým vlastním strážcům a nedůvěřují schopnostem a věrnosti Čepelí. Ani Thurdan neví, že čtyři z jeho tuctu „statečných mečů“ jsou rodinou



Síly elfů a trpaslíků nepozvány proklouzly do nepřátelské pevnosti.

mocných dvojníků<sup>Mon</sup>.

Když postavy dorazí do města, Thurdan zpozoruje svou příležitost demonstrovat svou užitečnost, a udá postavy jako „nebezpečné psance z daleka, kteří na sobě nesou kletbu a musí být zabiti dřív, než přivolají své nepřátele a nelibost bohů na naše hlavy!“. Bude povykovat, že postavy jsou zloději a vrazi, aniž by svá tvrzení mohl něčím podložit, ale bude se vyhýbat střetu s postavami (nebude tam, kde ho budou hledat), dokud se řeči o jeho tvrzeních široce nerozšíří. Pak shromáždí své lidi a zaútočí.

Dvojníci ovšem budou chtít využít příležitost ke spáchání různých odvážných zločinů s tím, že vše hodí na postavy (čímž „potvrdí“ Thurdanova tvrzení), a první noc, co budou postavy v městečku, spáchají krádeže, vraždy a další neplechu v podobě postav.

## Drahokamová horečka

Poblíž místa, kde se nachází postavy, náhodou odhalí při nehodě při sesílání kouzla kouzelník mimodimenzionální „elfí hrad“ (malá místnost přístupná neviditelným *portálem*, kam dávní elfí mágové uložili zásoby). Nikdo místní nic o tomto „elfím hradě“ netuší, a místnost je plná volně ložených drahokamů – některé z nich se před tím, než se *portál* opět uzavře, vyhrnou z místnosti ven.

Vzrušené pověsti se šíří jako požár a přesná poloha *portálu* je všem známa – ale *portál* se nechce, bez ohledu na použitou magii, znovu otevřít. Pokud to bude postavy zajímat, vyrazí tam, uvidí na místě družinu dobrodruhů, pokoušejících své štěstí a zahánějící zvědavce tasenými zbraněmi – a *druhou* družinu dobrodruhů, spěchajících na místo, a zhruba ve stejné vzdálenosti jako postavy.

Třetí skupina dobrodruhů, nedobrého přesvědčení, zahlédla příchozí a stáhla se do úkrytu, aby počkala, kdo nakonec vyhraje – a toho pak napadnou!

## Společnost pláště

Společnost pláště, založená roku 1357 DL ve Skornubelu charismatickým Mhairem Gulzrabbanem (ChZl člověk Kališita muž kouzelník 15), chladným panovačným, vždy ostražitým podsaditým nevysokým mužem s korálkovitými černými očima a železným sebeovládáním, započala svou existenci, když Gulzrabban shromáždil čtrnáct nespokojených dobrodruhů, kteří se nepohodli se zaměstnavateli, odešli z jiné družiny nebo byli na útěku jakožto výtržníci a rušitelé zákonů (neměli by se zaměřovat se Společností nachového pláště, skupinou spojenou s Kultem draka s dnešním sídlem v Sembii, byť byla doba, kdy tuto záměnu záměrně podporovali, aby mohli využívat pověst Nachových pláštěů).

Mhair těchto čtrnáct nadchnul tvrzením, že odhalil informace o přesném umístění kouzelných předmětů, bohatství a knih kouzel v troskách Myth Drannoru a pouští pohlcené Anaurii a Asramu. Ve skutečnosti narazil jen na pár skoupých náznaků. Jejich katastrofální výprava do Myth Drannoru je stála pár členů a většinu sebevědomí.

Na nějakou dobu se ve Vnitrozemí a zemích kolem Vnitřního moře stali „temnými meči k najmutí“ a dělali nezákonnou práci (únosy, vraždy, „jateční“ případy sídel protivníků jejich zaměstnavatelů a podobně) pro různé bezohledné boháče, jmenovitě sembijské podnikatele horlivě usilující rychle rozšířit svůj vliv po Faerûnu. Dosáhli jistých úspěchů, ale samozřejmě, jak se stále méně lidí odvažovalo je najmout, stávali se stále nevídanějšími.

Nakonec, po vzpouře, jejíž potlačení stálo další dva členy život, Gulzrabban usoudil, že změna taktiky je nevyhnutelná. Připadl na nápad sledování úspěšných družin dobrodruhů a jejich „sejmutí“ kvůli osobnímu obohacení. Rozšířil informace, že Společnost pláště se specializuje na trvalé odstraňování nežádoucích dobrodruhů ze scény, ve Skornubelu a mezi kontakty mezi Zentarim, Thayany a Stínovými zloději.

Aby Společnost mohla tuto práci dělat efektivně, zmizela z očí veřejnosti, protože její členové netoužili být napadeni každou „zelenou“ družinou dobrodruhů toužících si vydobýt renomé. Dnes je lze potkat kdekoli – obvykle poté, co zabijí nebo se pokusí zabít některou z postav, aby zatahli ostatní postavy do nejnovější pasti.

Znakem Společnost je tmavozelený svíjející se plášť, vytvarovaný do podoby lámající se vlny, stáčeující se po směru hodinových ručiček a končící vpravo nahoře (kde se začíná vlnit nahorů a dolů).

Dnes počet „plnoprávných“ členů klesl na pět – Mhair Gulzrabban, jeho milenka a žačka Šaraera Duthtue, Masčín kněz Horlo Aumrabbar a bojovníci Burtrar Malith a Omskilar Rethwood – ale obvykle najímají až trojnásobek „kompetentních, leč nic netušících“ válečníků a zlodějů, aby posílili jejich řady při zvláštních úkolech.

Všech pět si u sebe po léta pěstuje imunitu vůči taggitovému oleji (který po požití u většiny tvorů způsobuje bezvědomí). Když se chtějí zbavit nežádoucích „svalů“, okoření olejem jídlo, které sdílí s ostatními, s gusem se nají, a následně zabijí spolustolovníky, kteří upadnou do bezvědomí (ty, kteří neupadnou, odlákají pryč „na skleničku“ vytřenou bezbarvým jedem).

### Mhair Gulzrabban

N 15

Člověk Kališita muž kouzelník 15

ChZl humanoid střední velikosti

**Iniciativa:** +7; **Smysly:** naslouchání +5, všímání +5

**Jazyky:** obecná řeč, dračí řeč, elfština, gnómština, chondalština, orčtina, půlština

**TZ:** 13, dotyk 13, zaskočený 10

**Žt:** 54 (VT 15); nezdolný, *prsten regenerace*

**Imunity:** taggitový olej

**Výdrž:** +6; **Reflexy** +8; **Vůle** +12

**Rychlost:** 30 stop (6 čtverečků)

**Boj nablízko:** mistrovská dýka +6/ +1 (1k4-2/19-20)

**Boj na dálku:** mistrovská dýka +4 (1k4-2/19-20)

**Základní útočný bonus:** +7; **Zápas:** +5

**Bojová výbava:** mistrovská dýka, 2 rezervní dýky (v pravé botě a levém rukávu), *korálek síly* (v přihrádce opaskové přezky), *Bilarrské železné obruče*, *prsten neviditelnosti*, svitek s *letem*, svitek s *mlžnou podobou*

**Připravená kouzelníková kouzla (ÚS 15):**

8. úroveň – zrychlené *dimenzionání dveře*

7. úroveň – *Mordenkainenův meč* (+23 boj nablízko), zrychlená *ohnivá koule* (TO 20)

6. úroveň – maximalizovaný *blesk* (TO 20), *mocné zlomení magie*, rozšířená *ohnivá koule* (TO 20),

5. úroveň – *kužel mrazu* (TO 22), *oblak smrti* (TO 20), *podrob osobu* (TO 20), *přivolej nestvůru V*, *slídící oči*

4. úroveň – *fantóm* (TO 19), maximalizovaná *magická střela*, *menší koule nezranitelnosti*, *mystické oko*, *zaměř tvora*

3. úroveň – *ochrana před energií*, *rozostření*, *upíří dotyk* (+10 dotyk), *zlom magii*, *zpomal* (TO 18),

2. úroveň – *mystický zámek*, *najdi myšlenky* (TO 17), *neviditelnost*, *ohňostroj* (TO 17), *sežehující paprsek* (+10 dotykový útok na dálku)



1. úroveň – *mágova zbroj, okouzli osobu* (TO 16), *paprsek slabosti* (+10 dotykový útok na dálku), *přesný úder, šokující sevření* (+10 dotykový útok nablízko),

0. úroveň – *mystický znak, najdi magii, zpráva, přečti magii*

**Vlastnosti:** síla 7; obratnost 16; odolnost 12; inteligence 20; moudrost 16; charisma 17

**Odbornosti:** houževnatost, maximalizované kouzlo<sup>B</sup>, mocné zaměření na školu (zaklínání), nezdolný, psaní svitků<sup>B</sup>, rozšířené kouzlo<sup>B</sup>, sesílání v boji, zacházení s válečnou zbraní (dýka), zaměření na školu (zaklínání), zlepšená iniciativa, zrychlené kouzlo<sup>B</sup>

**Dovednosti:** čarozpyt +25, diplomacie +11, naslouchání +5, oceňování +5 (+7 alchymistické předměty), přežití +3 (+5 vyhnutí se bloudění nebo na jiných sférách), řemeslo (alchymie) +12, soustředění +19, všímání +5, získání informací +7, znalost (geografie) +12, znalost (historie) +12, znalost (místní) +19, znalost (mystika) +23, znalost (sféry) +10

**Kniha kouzel:** připravená kouzla plus 0 – všechna; 1 – *spěšný ústup, štít*; 2 – *liščí mazanost*; 3 – *rychlost*; 4 – *proměň*; 5 – *teleport*; 6 – *koule nezranitelnosti*; 7 – *hromadné znehybnění osoby, mocný mystický znak, silová klec, slovo moci oslep, vlastní obraz*; 8 – *mocné slídící oči, nehybný čas, ochrana před kouzly, ukryj mysl, proměň cokoli*

**Vybavení:** bojová výbava plus 2 *lektvary zhojení těžkých zranění*, batoh plný skrytých vnitřních kapsiček, každá obsahující (falešný) pověřovací dopis identifikující Gulzrabana (pod různými jmény) jako vyslance vládce (Ocelového regenta z Cormyru, lorda Piergeirona z Hlubiny, lorda Taerna ze Stríbrolní nebo „lorda Irthase z Říše Tří korun“, smyšlené země, která je dle Gulzrabana „daleko za mořem na západě“), 24 zl

**Osobnost:** „Příjemné setkání; necht' díky němu bude Faerûn ještě krásnější.“

**Chování a taktika:** Rychle myslící Mhair Gulzrabban, vždy ovládající své emoce, tvář a hlas, je vynikajícím hercem a stratémem. Je mimořádně sebevědomý, ale nikoli arogantní, a ochotně se učí od ostatních. Nikdy nezapomene tvář, jméno nebo přesný citát. Gulzrabban touží vládnout králům, velekněžím, mágům větší i menší moci, ba i kostějům a drakům – přičemž není takový hlupák, aby se někomu takovému postavil otevřeně. Vždy tu přece musí být způsob, jak profitovat z událostí, okamžiků slabosti nepřátel nebo když je jejich pozornost odlákána jinam, či činů jiných (ať už je podnikli sami od sebe nebo následkem tvé manipulace) – a Gulzrabban zasvětil svůj život nalezení těchto způsobů, jejich vhodnému využití, a vyhnutí se pozornosti (nebo alespoň tomu, aby ho identifikovali).

Stejně jako Elminster ani Mhair netouží vládnout všemu a každému; chce být ale svobodný, aby mohl konat, jak se mu zachce, a nemusel si lámat hlavu s místními autoritami bez ohledu na to, jak moc šokující, urážlivé nebo překvapivé věci bude konat. Pečlivě sleduje Šaraeru – předpokládá, že ho zradí – a hledá způsob, jak ji magií kontrolovat, aby se mohl chránit před čímkoli, o co by se mohla pokusit. V krátkém výhledu se pokusí získat co možná největší dosah a moc shromažďováním kouzelných předmětů, knih kouzel a informaci od dobrodruhů poražených Společností.

## Šaraera Duthtue

**N 12**

Měsíční elf žena kouzelník 12

ChN humanoid střední velikosti

**Iniciativa:** +3; **Smysly:** vidění za šera; naslouchání +2, všímání +2

**Jazyky:** obecná řeč, dračí řeč, elfština, chondalština, sylvánština

**TZ:** 13, dotyk 13, zaskočený 10

**Žt:** 31 (VT 12)

**Imunity:** *spánek*, taggitový olej

**Výdrž:** +4; **Reflexy** +7; **Vůle** +8 (+2 proti zařikání)

**Rychlost:** 30 stop (6 čtverečků)

**Boj nablízko:** +1 ostrá dýka +10/ +5 (1k4/ 17-20)

**Boj na dálku:** +1 ostrá dýka +10 (1k4/ 17-20)

**Základní útočný bonus:** +6; **Zápas:** +5

**Bojová výbava:** *hůlka magických střel* (5. úroveň), *hůlka znehybnění osob*, *korálek síly* (v přihrádce **belt buckle**), svitek s *mlžnou podobou*

**Připravená kouzelníkova kouzla** (ÚS 12):

6. úroveň – *mocné zlomení magie*, *rozvětvený blesk*

5. úroveň – *oblak smrti* (TO 20), *přivolej nestvůru V*, *zlom očarování* (TO různé)

4. úroveň – *menší koule nezranitelnosti*, *mystické oko*, *sejmi kletbu* (TO 19), *zaměř tvora*

3. úroveň – *let*, *ochrana před energií*, *upíří dotyk* (+9 dotyk nablízko), *zastav nemrtvé* (TO 18), *zlom magii*

2. úroveň – *najdi myšlenky* (TO 17), *neviditelnost*, *ohňostroj* (TO 17), *ochrana před šípy*, *sežehující paprsek* (+9 dotykový útok na dálku)

1. úroveň – *pomalý pád*, *přesný úder* (2), *šokující sevření* (+9 dotyk nablízko), *určení*

0. úroveň – *najdi magii*, *oprava*, *přečti magii*, *světlo*

**Vlastnosti:** síla 9; obratnost 16; odolnost 10; inteligence 18; moudrost 10; charisma 10

**Odbornosti:** boj dvěma zbraněmi, bojové finesy, míchání lektvarů<sup>B</sup>, používání dvou hůlek<sup>CAR</sup>, psaní svitků<sup>B</sup>, tvrdost, výroba divotvorných předmětů<sup>B</sup>, výroba hůlek, zacházení s válečnou zbraní (dlouhý luk)<sup>B</sup>, zaházení s válečnou zbraní (dlouhý meč)<sup>B</sup>, zacházení s válečnou zbraní (krátký luk)<sup>B</sup>, zacházení s válečnou zbraní (rapír)<sup>B</sup>

**Dovednosti:** čarozpyt +21, naslouchání +2, prohledávání +6, soustředění +15, šifrování +14, tichý pohyb +7, všímání +2, znalost (místní) +14

**Kniha kouzel:** připravená kouzla plus 0 – všechna; 1 – *magická střela*, *mágova zbroj*, *štít*; 2 – *levitace*, *odolej energii*, *přivolej nestvůru II*; 3 – *přivolej nestvůru III*, *rozostření*; 4 – *malá tvorba*, *najdi sledování*, *proměň*, *přivolej nestvůru IV*, *sledování*; 5 – *slídící oči*, *telekineze*, *zhotov*; 6 – *odpuzení*, *poslyš mýty*

**Vybavení:** bojová výbava plus +1 *ostrá dýka*, 3 rezervní dýky (na obou předloktích a vzadu na krku pod vlasy, připjatá ke zjevně ozdobné „obojkové“ stužce kolem krku, 2 *lektvary zhojení těžkých zranění*, 24 zl

**Osobnost:** „To je co? Řekni mi víc!“

**Chování a taktika:** Šaraera je mladá, ještě „neusazená“ a nedospělá a stále jí vládne u tolika elfů silně se projevující touha po objevování. Mhair Gulzrabban ji fascinuje a jeho pozornost ji těší. Jeho herecké schopnosti ji neoklamaly a přesně ví, co je zač (že se snaží zřídít nad ní a ostatními nadvládu pomocí kouzel), ale nikdy dříve se nesetkala s člověkem, který by měl takovou schopnost pletichařit a ovládat svou mysl i tělo. Gulzrabban jí velice připomíná milovaného mrtvého strýčka Fondelarra, elfího dobrodruha, mistra pleticháře a herce, který s chladnou nemilosrdností „používal“ některé elfy k dosažení vlastních cílů. S Gulzrabbanem se cítí být víc „živá“, mocná a důležitá, než kdy dříve. Mlčí a je trpělivá, co se týká jeho zjevné snahy omezit její moc (a tím i nebezpečí, které by pro něj mohla představovat) tím, že ji odmítá učit jistá kouzla, a sama má pár vlastních kouzel získaných od předchozích učitelů magie. Šaraera netouží Gulzrabbana zradit, ale pokud provede něco skutečně škodlivého jí nebo síle a budoucím nadějším faerûnských elfů, ihned ho opustí (a varuje jeho nepřátele). Do té doby s ním bude a pokusí se získat veškerou magii, zkušenosti, bohatství a znalost užitečných tajemství.

**Horlo Aumrabbar**

Člověk Tašlan muž kněz 13 Masčín

ChZI humanoid střední velikosti

**Iniciativa:** +1; **Smysly:** naslouchání +6, všímání +7

**N 13**

**Jazyky:** obecná řeč, gnómština, orčtina, půlština, tašlanština

**TZ:** 17, dotyk 11, zaskočený 16

**Žt:** 75 (VT 13)

**Imunity:** taggitový olej

**Výdrž:** +9; **Reflexy** +5; **Vůle** +14

**Rychlost:** 30 stop (6 čtverečků)

**Boj nablízko:** +1 dlouhý meč +10/ +5 (1k8/ 17-20)

**Základní útočný bonus:** +9; **Zápas:** +8

**Bojová výbava:** svitek se *stvoř nemrtvé*<sup>D</sup>, svitek s *rozptyl dobro*<sup>D</sup> (TO 12), svitek s *přivolej nestvůru III*, svitek se *štítem víry*, svitek s *přízní bohů*, *lektvar zhojení středních zranění*

**Připravená knězova kouzla** (ÚS 13, pro zlá kouzla ÚS 14):

7. úroveň – *hromadné zhojení těžkých zranění* (TO 23), *rouhání*<sup>D</sup> (TO 23)

6. úroveň – *bariéra čepelí* (TO 12), *oklam*<sup>D</sup> (TO 22), *uzdrav* (TO 22) (2)

5. úroveň – *rozptyl dobro*<sup>D</sup> (TO 21), *sledování* (TO 21), *úder plamenem* (TO 21), *usmrcení* (TO 21), *zlom očarování* (TO 21)

4. úroveň – *jazyky* (TO 20), *neutralizuj jed* (TO 20), *propůjč kouzlo* (TO 20), *zhoj kritická zranění* (TO 20), *zmatek*<sup>D</sup> (TO 20), *způsob kritická zranění* (TO 20)

3. úroveň – *nedetekovatelnost*<sup>D</sup> (TO 19), *přivolej nestvůru III*, *zaměř objekt*, *zhoj těžká zranění* (TO 19), *zlom magii*, *způsob těžká zranění* (TO 19)

2. úroveň – *duchovní zbraň*, *hledej pasti*, *neviditelnost*<sup>D</sup>, *odolej energii* (TO 18), *přivolej nestvůru II*, *zhoj střední zranění* (TO 18), *znehyni osobu* (TO 18), *způsob střední zranění* (TO 18)

1. úroveň – *azyl* (TO 17), *přestrojení*<sup>D</sup>, *přivolej nestvůru I*, *rozkaz* (TO 17), *úkryt před nemrtvými* (TO 17), *zastaš* (TO 17), *zhoj lehká zranění* (TO 17), *způsob lehká zranění* (TO 17)

0. úroveň – *boží dohled* (TO 16), *najdi jed* (ověření moudrosti TO 20 identifikace typu), *najdi magii* (2), *oprava* (TO 16), *zhoj drobná zranění* (TO 16)

D: doménové kouzlo. Domény: Šalba, Zlo.

**Zvláštní akce:** odvracení nemrtvých 5x denně (+5, 2k6+15)

**Vlastnosti:** síla 8; obratnost 12; odolnost 12; inteligence 13; moudrost 22; charisma 14

**Odbornosti:** míchání lektvarů, psaní svítek, všemě<sup>FP</sup>, výroba divotvorných předmětů, zacházení s válečnou zbraní (dlouhý meč), zaměření na zbraň (dlouhý meč)

**Dovednosti:** čarozpyt +17, diplomacie +4, hbité prsty +3, léčení +4, předstírání +7, převleky +7 (+9 hraní), skrývání +5, soustředění +17, všímání +7, zastašování +4, znalost (náboženství) +17

**Vybavení:** bojová výbava plus +1 *ostrý dlouhý meč*, *dýka*, +2 *mitrilová košile*, *svíce pravdy*, *gong otevírání*, *rukavice obratnosti* +2, *škapulíř moudrosti* +4, 56 zl

**Osobnost:** „Klamej, a Maska se usmívá.“

**Chování a taktika:** Horlo je uhlazený měkce mluvící a příjemně vypadající pletichář a podvodník. Jelikož je schopný vydělávat si na slušné živobytí prodejem svítek a lektvarů, nemá zájem být zabit (pokud se tomu dokáže vyhnout) v rámci aktivit Společnosti; koneckonců od toho jsou podřízení a zmanipulovatelní důvěřivci. Horlo úspěšně ovlivnil Gulzrabana, aby se během let stal trpělivějším, jemnějším, méně panovačným a držel se spíše při zemi, když mu předvedl výhody „jemné, obratné stínové cesty“ lsti a klamu. Horlo dává přednost tomu, aby zůstal tajemným mužem „krok od“ výsluní, a přesvědčil Gulzrabana, aby tento přístup také přijal. Pokud se Gulzraban a Šaeraera stanou na Horlův vkus příliš odvážní, přemýšlel o několika způsobech, jak je vlákat do dosahu zulkirů a ukončit tak činnost Společnosti, aby mohl jít pod jiným jménem na odpočinek. Po celém Vnitrozemí



má připraveny skrýše s cennostmi, několik domů a identit v rámci příprav na budoucí „zmizení“.

### Burtrar Malith

N 16

Člověk Chondalan muž bojovník 16

NZI humanoid střední velikosti

**Iniciativa:** +6; **Smysly:** naslouchání +2, všímání +2

**Jazyky:** chondalština, obecná řeč, elfština, orčtina

**TZ:** 29, dotyk 12, zaskočený 26

**Žt:** 140 (VT 16)

**Imunity:** taggitový olej

**Výdrž:** +13; **Reflexy** +7; **Vůle** +7

**Rychlost:** 20 stop (4 čtverečky)

**Boj nablízko:** +4 *vracející se vrhací sekera* +25/ +20/ +15/ +10 (1k6+11/ 19-20)

**Boj na dálku:** +4 *vracející se vrhací sekera* +22 (1k6+11/ 19-20)

**Základní útočný bonus:** +16; **Zápas:** +19

**Útočné možnosti:** drtivý útok, útok za jízdy, mocné roztínání, roztínání

**Bojová výbava:** *lektvar neviditelnosti, 2 lektvary zhojení lehkých zranění, lektvar zhojení těžkých zranění*

**Vlastnosti:** síla 17; obratnost 14; odolnost 16; inteligence 11; moudrost 11; charisma 14

**Odbornosti:** boj poslepu, boj v sedle, bojové reflexy, drtivý útok, mocná specializace na zbraň (vrhací sekera), mocné roztínání, mocné zaměření na zbraň (vrhací sekera), ostrážitost, rychlé taseání, specializace ve zbrani (vrhací sekera), zaměření na zbraň (vrhací sekera), zlepšená iniciativa, zlepšený kritický zásah (vrhací sekera), železná vůle

**Dovednosti:** diplomacie +4, jezdeckví +22, naslouchání +2, odhad úmyslů +5, přežití +4, všímání +2, zacházení se zvířaty +7, zastrasování +12, získání informací +4

**Vybavení:** bojová výbava plus +4 *vracející se vrhací sekera*, +2 *dýka*, +4 *mitrilová poloplátová zbroj*, +4 *velký ocelový štít*, mistrovská dýka (v pravé botě, jílec je v podpatku)

**Osobnost:** „Vzdej se – a zemři i tak.“

**Chování a taktika:** Burtrar je dost chytrý na to, aby věděl, že postrádá potřebnou předvídatost a schopnost posuzovat charakter druhých potřebný k úspěchu, pokud by se rozhodl udělat sám pro sebe. Proto se rychle přidal ke Společnosti a usilovně se snaží být naprosto loajální Mhairovi a co možná nejužitečnější – aby nikdy nebyl považován za postradatelného. Tento zkušený průvodce karavan a osobní strážce mluví málo (a tehdy se snaží vypadat hrozivě a pochmurně) a snaží se dosáhnout dvou věcí: magie natolik mocné, že by se mohl vzepřít a zabít Mhaira (a Šaraeru) a odejít ze Společnosti (ví, že zde nakonec tak či tak zemře), a bohatství k odchodu do důchodu. Rád by „patřil“ k nějaké stabilní komunitě, kde by oceňovali jeho dovednosti pečlivého obránce a kde by nebyl nenáviděn jakožto nájezdník. Samozřejmě by této komunitě chtěl vládnout, a nelítostně by se zbavil všech rivalů a kritiků.

### Omskilar Rethwood

N 14

Člověk Tethyřan muž bojovník 14

ChZI humanoid střední velikosti

**Iniciativa:** +0; **Smysly:** naslouchání +3, všímání +6

**Jazyky:** obecná řeč, orčtina, tethyrština

**TZ:** 26, dotyk 10, zaskočený 26

**Žt:** 123 (VT 14)

**Imunity:** taggitový olej

**Výdrž:** +14; **Reflexy** +6; **Vůle** +7

**Rychlost:** 20 stop (4 čtverečky)

**Boj nablízko:** +2 *meč bastard* +21/ +16/ +11 (1k10+11/ 17-20)

**Boj na dálku:** +1 *lehká kuše* +16/ +1/ +6 (1k8+3/ 19-20)

**Základní útočný bonus:** +14; **Zápas:** +16

**Bojová výbava:** 2 *lektvary zhojení lehkých zranění, lektvar zhojení těžkých zranění*

**Vlastnosti:** síla 20; obratnost 10; odolnost 16; inteligence 8; moudrost 12; charisma 13

**Odbornosti:** míření, mocná specializace na zbraň (meč bastard), mocné zaměření na zbraň (meč bastard), ostražitost, přesná střelba, rychlá střelba, rychlé nabíjení (lehká kuše), rychlé tasení, specializace ve zbrani (lehká kuše), specializace ve zbrani (meč bastard), zacházení s exotickou zbraň (meč bastard), zaměření na zbraň (lehká kuše), zaměření na zbraň (meč bastard), zlepšený kritický zásah (meč bastard)

**Dovednosti:** skákání +6, šplh +6, tichý pohyb +4, všímání +6, zastrašování +7

**Vybavení:** bojová výbava plus +2 *meč bastard*, +1 *lehká kuše* (22 šipek ve dvou toulcích), +3 *plátová zbroj*, +3 *velký ocelový štít*, *rukavice zlobří síly*, *amulet zdraví* +2, *plášť rezistence* +2, *elfí boty*, 35 zl

**Osobnost:** „Jatka, rozkošná jatka!“

**Chování a taktika:** Omskilarova láska k zabijení z něj učinila v době založení Společnosti psance; roky využíval své dovednosti s kuší a ve šplhu k zabijení konkrétních protivníků zaměstnavatelů – a zastrašování zaměstnavatelů tím, že zprávy posílal připevněné na šipku z kuše posílanou oknem jako „těsné minutí“. Omskilar miluje boj, jak kvůli vzrušení, tak kvůli způsobeným zraněním nebo smrti, a žije jen pro tento okamžik. Životní „vývoj“ poměřuje pouze „srovnáváním skóre“ s protivníky, kteří ho porazili nebo mu unikli, a postavy dobrodruhů, se kterými se zaplete, mezi ně rozhodně budou patřit. Od střetu, dokud nezemřou oni nebo on, budou jeho cílem k ulovení.

Společnost pláště označí postavy za cíl, ale bude se snažit utajit svou přítomnost, natož oznámit své úmysly; koneckonců čas k veřejnému se chvástání zničením další družiny dobrodruhů bude, když počet postav klesne na jednu dvě. Pokusí se chytit postavu osamocenou a v nevýhodné situaci, ale ztratili (díky předchozím ztrátám) prostředky k vyslýchání mrtvých postav nebo proměnu mrtvé postavy v nemrtvého jakožto vábničku na přeživší postavy. Mhairův vůdcovský styl při boji s postavami je být trpělivý, pomalý a pečlivý, spíše než být mrtvý, a tak pronásledování postav může trvat delší dobu.

## **Návrhy na dobrodružství zahrnující nájezdníky**

### **Ostrovní říše**

Kupec ze Západní Brány, jakýsi Roryth Thaezur (ChZl člověk Iluskánek muž bojovník 3/ tulák 2) zjistil, že jeho otrokářská vedlejší činnost mu doma dělá příliš horkou půdu – dva rivalové usoudili, že kvůli jeho cenám by ho měli eliminovat. Skoro se jim ho podařilo (třikrát) zabít, a ukradli mu (jednou) jeho „zásilku masa“ (otroky). Thaezura, vlastního malou flotilu lodí, napadlo, že by mohl dobýt různé piráty držené ostrovy v Moři padlých hvězd a využívat je jako ohrady pro otroky a útočiště před nepřáteli. Proto si najal mága, se kterým už předtím měl co do činění, jistého Raskura Thonda ze Selgauntu (ChZl člověk Durpařan muž kněz 7 Talův/ kouzelník 3/ thaumaturg 5), aby pro něj sehnal armádu bojovných nestvůr k povraždění všech pirátů, se kterými se potkají.

Thaevur, nic netušící o Thondových skutečných úmyslech, je ohromený, když po vyplutí na moře zjistí, že Thond chce dobývání ostrovů využít jako přípravu ke shromáždění sférické hordy na Thaevurových lodí a pak s ní napadnout přístavy Vnitřního moře. Thond chce způsobit co nejrozsáhlejší zkázu, nikoli vládnout, a pokud bude Thaevur něco namítat, bez milosti ho zabije.

Thond se zatím nerozhodl, kterou zemi napadne jako první (může jít o jakoukoli, kde se nachází postavy, nebo na pobřeží v sousedství, takže horda bude k postavám směřovat po souši). Chce se blýsknout v očích Tala, získat proslulost a roztržít trůny a autority – a pokud uspěje s první invazí, bude postupovat, dokud nebude jeho horda zničena.

## Podzemní horda

Tuto ostřílenou a disciplinovanou armádu orků vedených tanarukky vede poslední velitel Očištěné legie z Tvrze Předpeklí, kambyon Kányr Vhok (ChZl polod'as člověk Iluskánc muž bojovník 16/ čaroděj 6, *prsten ochrany* +3, +2 *dlouhý meč kouzelné ostří* (imunní vůči *kuželu mrazu*), *přízračná rukavice*, *žezlo odsávání magie*, považovaný drowem Nimorem za „hlučného surovce, ale tichého zbabělce“). Dnes mu jako důstojníci slouží různé mocné bytosti včetně několika fey'ri čarodějů, jeho osobním strážcem a vyslancem je Rorgak, tanarukk působivé síly s vitalitou 10.

Po událostech Války pavoučí královny se Podzemní horda stáhla z neúspěšného obléhání Menzoberranzanu, přičemž pobila své někdejší duergaří spojence, a zamířila „domů“, do tunelů pod Tvrzí Předpeklí. Vojáci jsou nepokojní, a tak se Vhok rozhodl potlačit násilné střety a nespokojenost (která by mohla vést k jeho pádu) útokem na cíl, po kterém už dlouho toužil: město Sundabar. Pokud město padne, Stříbrné pomezí před ním bude ležet nebráněné!

Horda se vyhrne z jeskyní v horách, aby napadla Sundabar v noci, ihned poté, co fey'ri čarodějové svými kouzly způsobí, že Věčný oheň vzplane, doje k otřesům země a dalším věcem majícím odlákat pozornost trpaslíků žijících pod městem. Úmyslem je zařídit, aby obránci mocného města museli čelit Hordě sami.

Prvním krokem Hordy je obklíčení města velkým kruhem, odříznutí od posil a povrchového obchodu, a zaujetí dobrých obranných pozic pro případ napadení ze Stříbrného pomezí. Pak bude většina sil vržena proti opevnění. Pokud se město bude bránit více než měsíc, Vhok pošle Hordu proti zbytku Pomezí, bude drancovat a pálit krajinu, ničit menší nepřátelské síly a v případě, že se proti němu postaví silná armáda, „půjde pod zem“ (do Temných říší). Pokud Sundabar nepadne dnes, necht' je izolovaný od zbytku zpustošeného Stříbrného Pomezí, a může padnout příští rok.

## Přílohy

Níže se nachází popisy kouzel a odborností z nepřeložených zdrojů.

### *Kouzla*

#### Daltinova ohnivá chapadla

Vyvolání (Tvorba) (oheň)

**Úroveň:** Čaroděj/ kouzelník 1

**Složky:** V, P, M

**Doba sesílání:** 1 standardní akce

**Dosah:** střední (100 +10 stop/ úroveň)

**Oblast:** záplava o dosahu 20 stop

**Trvání:** 1 kolo/ úroveň (Z)

**Záchranný hod:** není

**Magická odolnost:** ne

Kouzlo funguje podobně, jako *Evardova černá chapadla*, jen chapadla tvoří modrobílý oheň. Všichni tvorové v oblasti kouzla utrpí 1 bod zranění za úroveň sesilatele (maximum 15) každé kolo. Úspěšný záchranný hod na reflexy sníží zranění na polovinu, ale postava, která zápasí s chapadly, se nemůže o záchranný hod pokusit.

**Materiální složka:** Kousek chapadla obří chobotnice nebo sépie.

## Pohlčení

Vymytání

**Úroveň:** čaroděj/ kouzelník 9, wu jen 9

**Složky:** V, P

**Doba sesílání:** 1 standardní akce

**Dosah:** osobní

**Cíl:** ty

**Trvání:** dokud není použito nebo 10 minut/ úroveň

Na tebe mířící kouzla a kouzelné schopnosti budou pohlčené a jejich energie uložena, aby napájela tvá vlastní kouzla. *Pohlčení* působí pouze na kouzla působící na dálku s cílem „ty“; na dotyková kouzla, kouzla vytvářející efekty a kouzla ovlivňující plochu nepůsobí.

Seslané *pohlčení* pohlčí  $1k4+6$  úrovní kouzel (na přesnou hodnotu si tajně hodí Dějmistr); úroveň každého pohlčeného kouzla se odečítá od celkového množství. Pokud bude kouzlo – protože jeho úroveň překročí zbylé úrovně, které ještě mohou být pohlčeny – pohlčeno jen částečně, odečti pohlčené úrovně od jeho celkové úrovně. V případě kouzla způsobujícího zranění výsledek určí, jakou část původního zranění utrpíš. U kouzel, která vytváří nějaký efekt, použij výsledek jako procentuální pravděpodobnost, že na tebe bude působit.

Například ti zbývají tři úrovně kouzla k pohlčení a zasáhne tě *podrob osobu* (seslané jako kouzlo 5. úrovně). Pohlčení pohlčí tři úrovně kouzla, a *podrob osobu* bude mít pravděpodobnost 40%, že na tebe bude působit obvyklým způsobem. Pokud na tebe bude působit, stále můžeš použít záchranné hody, které kouzlo umožňuje. Podobně, pokud tě zasáhne *dezintegrace* (seslaná jako kouzlo 6. úrovně) a tobě budou zbývat čtyři úrovně kouzla k pohlčení, zůstanou jí nakonec dvě úrovně a ty utrpíš 33% (2/6) původního zranění.

Energii pohlčených kouzel můžeš použít k seslání připravených kouzel nebo kouzel, která znáš. Takové kouzlo ti ale po seslání nezmyslí z myslí ani se nepočítá do počtu kouzel, která můžeš za den seslat (musíš si tak vést přehled pohlčených úrovní kouzel, které ti ještě zbývají). Úroveň kouzelné energie musí být stejná nebo větší, než je úroveň kouzla, které chceš za její pomoci seslat, a musíš mít k dispozici všechny materiální složky, které kouzlo vyžaduje.

## Připoutání

Zařikání (Nutkání)(mysl-ovlivňující)

**Úroveň:** čaroděj/ kouzelník 6, wu jen 6

**Složky:** V, P, M

**Doba sesílání:** 1 kolo

**Dosah:** střední (100 +10 stop/ úroveň)

**Oblast:** jeden nebo víc humanoidů v dosahu vyzařování o poloměru 10 stop

**Trvání:** 1 hodina/ úroveň  
**Záchranný hod:** vůle odolá  
**Magická odolnost:** ano

Kouzlo způsobí, že všichni středně velcí a menší humanoidi v oblasti kouzla budou paralyzováni. Při sesílání kouzla musíš specifikovat podmínku, při které kouzlo skončí (například „zůstaňte tady, dokud nepřiletí drak“), ale podmínka může být i fakticky neuskutečnitelná („zůstaňte tady, dokud nebude svítit v noci slunce“). Cíle v oblasti, které neuspějí v záchranném hodu, si sice budou ihned vědomy podmínky ukončení efektu kouzla, ale nedokáží svou znalost kvůli paralyzaci nikomu sdělit (i když lze použít kouzla jako *najdi myšlenky* k jejich odhalení). Za každou hodinu, kdy je tvor paralyzovaný, má nárok na nový záchranný hod.

Dokud kouzlo působí, každý středně velký nebo menší humanoid, který vstoupí do oblasti působnosti kouzla, musí uspět v záchranném hodu, nebo bude paralyzovaný za stejných podmínek (také si bude vědomý, co trvání kouzla ukončí). A každý humanoid, který bude odstraněn z oblasti působení kouzla, přestane být paralyzovaný  
*Materiální složka:* Kapka borovicové smoly.

### Přízračná podoba

Proměna

**Úroveň:** čaroděj/ kouzelník 8

**Složky:** V, P

**Doba sesílání:** 1 standardní akce

**Dosah:** osobní

**Cíl:** ty

**Oblast:** 1 kolo/ úroveň (Z)

Vezmeš na sobě viditelnou nehmotnou podobu podobnou manifestujícímu se duchovi. V této podobě nemáš žádné fyzické tělo. Zranit tě mohou jen jiní nehmotní tvorové, kouzelné zbraně, tvorové, kteří zasahují jako kouzelné zbraně, a kouzelné a nadpřirozené schopnosti. Jsi imunní vůči všem nekouzelným útokům. I v případě, že tě zasáhne kouzlo nebo kouzelná zbraň, s pravděpodobností 50% můžeš útok ignorovat (pokud nejde o útok pozitivní energií, negativní energií, efekt síly, jako je *magická střela*, nebo útok vedený *přízračnou* zbraní). Nezraňující efekty kouzel na tebe působí obvyklým způsobem, pokud nepotřebují ke svému fungování hmotný cíl (jako třeba *imploze*) nebo netvoří hmotný efekt, který by na nehmotného tvora za obvyklých okolností nepůsobil (třeba *pavučina* nebo *kamenná zed'*). Jako nehmotný tvor nemáš žádný bonus zbroje, zato máš odrazný bonus ve výši tvého bonusu za charisma (alespoň +1, a to i v případě, kdy ti hodnota tvé charity neposkytuje žádný bonus).

Když jsi pod vlivem kouzla, můžeš vstoupit do hmotného předmětu nebo jím projít, ale vždy musíš zůstat v sousedství jeho vnějšího povrchu, a nemůžeš tedy projít předmětem, který je širší, než prostor, který zabíráš. Pokud se nacházíš v hmotném předmětu, dokážeš vycítit přítomnost tvorů nebo předmětů nacházejících se na čtverečku přiléhajícím ke tvé současné pozici, ale protivníci před tebou mají naprosté ukrytí (pravděpodobnost minutí 50%). Abys mohl vnímat na větší vzdálenost a útočit, musíš se z pevného předmětu vynořit. Když se nacházíš v hmotném předmětu, máš naprostý kryt, když ale útočíš na tvora v sousedství, máš pouze kryt, a tvor s připravenou akcí tě tedy může při útoku napadnout. Nedokážeš projít efektem síly.

Když jsi pod vlivem kouzla, tvé útoky prochází (ignorují) přirozenou zbroj, zbroj a štíty, ale odrazné bonusy a efekty síly (jako *mágoва zbroj*) stále zůstávají ve hře. Tvé nekouzelné útoky nemají na hmotný cíl žádné efekty, a útoky kouzelnou zbraní (pokud se nejedná o zbraň se schopností *přízračná*) s pravděpodobností 50% minou. Kouzla, která sešleš pod vlivem *přízračné podoby*, ovlivňují hmotné cíle obvyklým způsobem, a to i kouzla, která vyžadují hod na útok (jako jsou paprsky a kouzla vyžadující dotykový útok nablízko). Vodou procházíš a ve vodě funguješ stejně dobře, jako by šlo o vzduch. Nemůžeš spadnout nebo utrpět zranění z pádu. Nemůžeš provést podražení nebo vyvolat zápas, ani nemůžeš být podražen nebo cílem zápasu. Ve skutečnosti nemůžeš podniknout žádnou akci, kterou bys fyzicky manipuloval s protivníkem nebo jeho vybavením, a sám se nemůžeš stát cílem takové akce. Pod vlivem kouzla nic nevážíš a nespustíš tak pasti vyžadující ke své aktivaci zatížení. Pohybujete se tiše a pokud si to nepřaješ, nelze tě zaslechnout ověřováním naslouchání. Když jsi nehmotný, nemáš žádnou hodnotu síly, a tak se tvá hodnota obratnosti použije i při útoku nablízko. Jiné smysly než zrak, jako třeba čich a mimosmyslové vnímání, buď nefungují vůbec, nebo jen částečně. Máš vnitřní smysl pro orientaci a můžeš se pohybovat plnou rychlostí, i když nevidíš.

### Sokolí oko

Proměna

**Úroveň:** druid 1, hraničář 1

**Složky:** V

**Sesílací doba:** 1 standardní akce

**Dosah:** osobní

**Cíl:** ty

**Trvání:** 10 minut/ úroveň (Z)

Toto kouzlo ti dává schopnost přesně vidět do dálky. Dostřel zbraní pro boj na dálku se zvýší o 50 % a dostáváš +5 způsobilostní bonus na ověřování všímání.

### Sžiravá záře

Zaklínání (oheň, světlo)

**Úroveň:** kněz 5, čaroděj/ kouzelník 4

**Složky:** V, P, M

**Doba sesílání:** 1 standardní akce

**Dosah:** dlouhý (400 +40 stop/ úroveň)

**Oblast:** záplava o průměru 40 stop

**Trvání:** 1 kolo/ úroveň

**Záchranný hod:** není a výdrž částečně (viz text)

**Magická odolnost:** ano

Do bodu, který zvolíš, vrhneš kouli spalujícího světla, která zde vybuchne do vznášející se zářící sféry. Všichni vidoucí tvorové v oblasti jsou oslepení (bez nároku na záchranný hod) a horko způsobí všem tvorům a předmětům v oblasti ve tvém tahu každé kolo 2k6 bodů zranění (úspěšný záchranný hod na výdrž polovina). Stejně jako *ohnivá koule* vybuchne, pokud před dosažením cílového místa narazí na pevný předmět nebo hmotné tělo, a pokud posíláš kouli úzkým prostorem nebo otvorem, musíš uspět v dotykovém útoku na dálku.

Čelí nebo zruší jakékoli kouzlo tmy s nižší nebo rovnou úrovní.

*Materiální složka:* Špetka troudu a malé čočky.

## Výbuch ohně

Zaklínání (oheň)

**Úroveň:** čaroděj/ kouzelník 2, válečný mág 2

**Složky:** V, P, M

**Doba sesílání:** 1 standardní akce

**Dosah:** 5 stop

**Účinek:** výbuch ohně se středem v tobě a poloměrem 5 stop

**Trvání:** ihned

**Záchranný hod:** Reflexy polovina

**Magická odolnost:** ano

Způsobíš, že z tebe vyšlehnou mocné plameny a zraní všechny do vzdálenosti 5 stop od tebe. Všichni tvorové a předměty v zasažené oblasti vyjma tebe a tvorů sdílejících s tebou tvůj prostor budou zraněni za 1k8 bodů za úroveň sesilatele (maximálně 5k8 bodů).

*Materiální složka:* Špetka síry.

## Výbuch ohně, mocný

Zaklínání (oheň)

**Úroveň:** čaroděj/ kouzelník 5, válečný mág 5

**Složky:** V, P, M

**Doba sesílání:** 1 standardní akce

**Dosah:** 10 stop

**Účinek:** výbuch ohně se středem v tobě a poloměrem 10 stop

**Trvání:** ihned

**Záchranný hod:** Reflexy polovina

**Magická odolnost:** ano

Jako kouzlo *výbuch ohně*, jen plameny dosáhnou do 10 stop a maximální zranění je 15k8 bodů.

*Materiální složka:* Špetka síry

## Ohnivý cejch

Zaklínání (oheň)

**Úroveň:** čaroděj/ kouzelník 5

**Složky:** V, P, M

**Doba sesílání:** 1 standardní akce

**Dosah:** střední (100 +10 stop/ úroveň)

**Oblast:** 1 výbuch o průměru 5 stop/ úroveň

**Trvání:** ihned

**Záchranný hod:** reflexy polovina

**Magická odolnost:** ano

Vytvoříš jednu masu plamenů za úroveň sesilatele, která vybuchne na bojišti. Každá masa se považuje za výbuch o průměru 5 stop a způsobí 1k6 bodů zranění ohněm/ úroveň sesilatele (max. 15k6) všem tvorům v oblasti kouzla. Výbuchy spolu nemusí sousedit – můžeš je v dosahu kouzla rozmístit, jak uznáš za vhodné. Pokud se budou překrývat, způsobené zranění se nezvyšuje.

*Materiální složka: Láhev alchymistického ohně.*

## **Odbornosti**

### **Mazaný podnikatel**

Jsi mimořádně nadaný pro řízení a vedení výnosné živnosti.

**Předpoklady:** Vyjednávač

**Výhody:** Dostáváš +2 bonus k veškerému ověřování zisku. Navíc dostáváš +1 bonus štěstí na všechny hody na útok, záchranné hody a ověřování spojené s řešením nějaké události spojené s tvou živností.

### **Všeuměl**

Máš povrchní znalost nejrůznějších dovedností.

**Předpoklady:** Úroveň sesilatele 8

**Výhody:** Můžeš použít na netrénované úrovni jakoukoli dovednost, včetně těch, které obvykle vyžadují ke svému použití alespoň 1 stupeň znalosti.

### **Používání dvou hůlek**

Dokážeš současně aktivovat dvě hůlky.

**Předpoklady:** Boj dvěma zbraněmi, výroba hůlek

**Výhody:** Jako úplnou akci může (pokud máš obě ruce volné) používat hůlky v obou rukách. Jednu si zvolíš za svou primární hůlku, druhá bude tvou sekundární hůlkou. Každé použití sekundární hůlky spotřebuje dvě použití místo jednoho.

### **Automatické zrychlené kouzlo (epická)**

Dokážeš seslat svá slabší kouzla pouhou myšlenkou

**Předpoklady:** Čarozpyt 30 stupňů, schopnost sesílat mystická nebo duchovní kouzla 9. úrovně, zrychlené kouzlo

**Výhody:** Můžeš seslat kouzla 0. až 3. úrovně jako zrychlená kouzla bez potřeby pozice kouzla vyššího stupně. Stále pro tebe platí maximální počet zrychlených kouzel, který můžeš seslat v jednom kole. Kouzla se sesílací dobou delší než 1 celé kolo nelze seslat zrychleně.

**Zvláštní:** Můžeš si tuto odbornost vzít vícekrát. Kdykoli si vezmeš odbornost, stanou se zrychlenými kouzla aktuálně nejnižších třech ještě neovlivněných úrovní. Pokud si tedy kouzelník vezme tuto odbornost dvakrát, můžeš seslat zrychleně, bez potřeby pozice kouzla vyšší úrovně, kouzla 0. až 6. úrovně.

Tato odbornost nezvýší sesílací dobu kouzel, která se při použití metamagických odborností sesílají úplnou akcí (včetně kouzel bardských, čarodějových a spontánně sesílaných kouzel, jako jsou třeba v případě dobrého kněze kouzla hojivá).

### **Příležitostný útok kouzlem (epická)**

Dokážeš jako příležitostný útok seslat dotykové kouzlo.

**Předpoklady:** Bojové reflexy, čarozpyt 25 stupňů, sesílání v boji, zrychlené kouzlo



**Výhody:** Kdykoli můžeš provést příležitostný útok, můžeš jako příležitostný útok seslat dotykové kouzlo (a zaútočit jím). Vyvolává to příležitostný útok, jako kdybys kouzlo seslal za obvyklých okolností.

**Zvláštní:** Bez této odbornosti můžeš při příležitostném útoku jen zaútočit nablízko.

### Zlepšená kapacita kouzel (epická)

Můžeš si připravit kouzla, která překonávají obvyklé limity sesílání kouzel.

**Předpoklady:** Schopnost sesílat kouzla maximální možné úrovně v alespoň jednom sesílatelském povolání

**Výhody:** Když si vezmeš tuto odbornost, dostaneš jednu pozici kouzla jakékoli úrovně až do o jedna větší úrovně, než jakou můžeš aktuálně seslat v daném sesílatelském povolání. Například, pokud si zvolíš tuto odbornost jako kouzelník, získáš jednu pozici kouzla až do 10. úrovně včetně.

Stále musíš mít požadovanou hodnotu vlastnosti (10 + úroveň kouzla), abys dokázal kouzlo z této pozice seslat. Pokud máš dostatečně vysokou opravu vlastnosti, abys získal jedno nebo více bonusových kouzel, také získáváš pro úroveň kouzel bonusová kouzla.

Pozici kouzla musíš používat jen jako člen sesílatelského povolání, ve kterém můžeš sesílat kouzla maximální dosažitelné úrovně. Například, pokud jsi hraničář 5. úrovně/ čaroděj 22. úrovně, nemůžeš si přidat pozici kouzla k hraničáři, protože v tomto povolání nedokážeš sesílat kouzla obvyklé maximální dosažitelné úrovně. Musíš si pozici kouzla dát k čarodějovi.

**Zvláštní:** Tuto odbornost si můžeš vzít vícekrát.

### Znalost kouzel (epická)

Přidáš dvě mystická kouzla mezi kouzla, která znáš.

**Předpoklady:** Schopnost seslat kouzla maximální obvyklé úrovně pro dané povolání mystického sesílatele.

**Výhody:** Naučíš se dvě nová kouzla jakékoli úrovně, kterou můžeš seslat. Tato odbornost ti nedá žádné pozice kouzla navíc.

**Zvláštní:** Tuto odbornost si můžeš vzít vícekrát.

### Pohroma sesílatelů (epická)

Sesílatelé, které ohrožuješ, mají problémy s obranným sesíláním.

**Předpoklady:** Bojové reflexy

**Výhody:** Všichni sesílatelé, které ohrožuješ v boji nablízko, dostávají postih k ověřování soustředění při obranném sesíláním ve velikosti polovin tvé úrovně.