

Část 2

1 ČASOVÁ OSA

Čas	Událost
00:15	Rekapitulace 1. části
00:15	Popis ostrova, příjezd do přístavu
00:15	Úvod do turnaje, proslov pirátských kapitánů Ghufrana a Ghan Al Daffa
00:10	Získávání peněz v Mahrebu
00:05	Nevítaný host - kudůk Zafar
00:05	Nabídka, která se neodmítá - Mrakesh
00:10	Bývalí vítězové Turnaje hrdinů
00:05	Aida posílá třetí zprávu
00:20	Zafar a jeho kudůci
00:35	Bushra (lovkyně zvířat)
00:20	Mrakesh (pirátský kapitán)
00:30	Drachen (pán Majáku) první a druhé setkání
00:40	Zahra (čarodějka)
00:30	Průnik do Jaffy
00:05	Narab Hakhshakův dům
00:15	Únos rusovlásky Barbaragh
00:05	Aidina čtvrtá zpráva
00:20	Rezerva & zpětná vazba
05:00	CELKEM

2 PROSTŘEDÍ 2. ČÁSTI

Celá druhá část se bude odehrávat na ostrově v **pirátském městě Mahreb**. Ostrov je poměrně malý, zhruba čtvrtinu zabírá samotné město, polovinu džungle, skaliska a pláže a zbylou čtvrtinu pak kouřící sopka.

Postavy většinu času stráví v samotném městě. Za město se dostanou maximálně k majáku. Není důvod, aby couraly po ostrově.

2.1 Historie ostrova

Ostrov se v minulosti jmenoval **Dakhana**, podle stejnojmenné aktivní sopky uprostřed ostrova. Původně zde žili divoši, kteří byli vytlačeni civilizovanějším národem, který zde založil rybářskou osadu a později přístavní město Mahreb. Bohužel Dakhana o sobě dávala vědět v

pravidelných, asi desetiletých cyklech, kdy obyvatelé žili v nejistotě, zda se horká láva nevyleje do ulic či se neudusí jedovatými výpary. Proto se město příliš nerozvíjelo a nakonec začalo pustnout. Poslední kapkou byla velká erupce doprovázená zemětřesením, která srovnala Mahreb se zemí.

Opuštěný ostrov si oblíbily nekalé živly v podobě pirátů. Ti se sem uchylovali, když jim teklo do bot. Později si zde město a hlavně přístav obnovili v plné kráse. Ostrov Dakhana, resp. Mahreb se stali trvalým pirátským útočištěm.

Šikovnému **alchymistovi Abu Bakr al Rázímu** se podařilo zkrotit Dakhanu, že Dakhana prakticky utichla, pouze pouštěla bílý dým, který alchymista dokázal obratně směřovat i proti směru větru tak, aby byl ostrov neustále skryt před zraky lodí.

2.2 Mahreb

Město Mahreb leží v jižní části ostrova. Je zde velký přístav pro běžné lodě, na západ od něj je za skaliskem menší zátoka pro lodě nejbohatších pirátů - vládců ostrova a moří. Přístavní část je velmi chudá, úzká, smradlavá a upocená uličky plné chudých a ještě chudších lidí. Čím dál se člověk dostane od přístavu, tím se ulice rozšiřují, projasňují a vzduch začíná vonět. Zde se nachází domy řemeslníků a vlastníků lodí. Zcela mimo hlavní město se nachází **čtvrť boháčů Jaffa**, která je od zbytku Mahrebu oddělena vysokou zdí. Zde bydlí jen pár vyvolených včetně těch, co řídí turnaj hrdinů. Jaffa má také vlastní, soukromý přístav.

2.3 Čtvrť Jaffa

Zde žijí **pirátští vůdcové - čtyři kapitáni**, jejichž rody v minulosti stály za obnovením ostrova Dakhana a města Mahreb. Fungují na principu pirátské rady. Každý vůdce má jeden hlas a všechny hlasy jsou si rovné. V případě úmrtí člena rady se členství přenáší na potomka a nebo se vybírá člen nový podle práva silnějšího/schopnějšího, které se posuzuje pomocí **Turnaje hrdinů**.

V Jaffě také bydlí Narab Hakshak a to v domě "chybějícího" páteho pirátského kapitána.

3 ÚKOLY 2. ČÁSTI

Stále platí, že hlavní důvod, proč je družina v Mahrebu je Narab Hakshak a unesená Sadia (a Marwa). Z posledního spojení s Aidou vyplynulo, že Naraba s velkou pravděpodobností potkají, pokud zvítězí v turnaji. Nicméně alespoň ze začátku se jeví jako jednodušší vůbec neřešit turnaj, soustředit se na pátrání po Narabovi a najít Sadii s Marwou.

Později postavy zjistí, že projít turnaj je jediná možnost, jak se setkat s Narabem a osvobodit rukojmí. Aby v turnaji družina uspěla, měla by se maximálně snažit zjistit více o turnaji, např. jaké pasti, jaké nestvůry a další překvapení na ně čekají v Mahrebských katakombách. A samozřejmě, získat potřebné zdroje, které jim v turnaji pomůžou (protijedy, magy, vybavení atp.).

Celkově je druhá část ve znamení sandboxu. Končí v momentě, kdy postavy jednak zjistí skutečný význam Turnaje (volba páteho pirátského kapitána) a zjistí, že Aida "spolupracuje" s Narabem Hakshakem, spojí se Aida s družinou a požádá je o "setkání". Žádostí končí druhá část..

Na začátku druhé části by se měl Åge znovu spojit s Aidou pomocí kuřiva dhuaan a oznámit jí, že družina se úspěšně dostala do Mahrebu.

4 TURNAJ HRDINŮ

Naše družina by stále měla žít v přesvědčení, že Turnaj hrdinů je víceméně čistá záležitost. Tuto iluzi by však měla postupně během druhé části prokouknout. Kam se hrabe český fotbal na pirátský turnaj hrdinů v Mahrebu. Piráti z podstaty nejsou příliš morální a čestní. A to platí i o organizaci turnaje jako takového.

Turnaj se každou sezonu trochu mění, vždycky se přijde s nějakou atraktivní novinkou, která přitáhne více pozornosti. Mění se nestvůry, pasti, hlavolamy a především možnosti, jak umřít. Tyto změny samozřejmě znamenají úpravu katakomb, spoustu práce, spoustu zapojených lidí. A víc lidí znamená pravděpodobněji nežádoucí únik informací.

Pořadatelé turnaje tak někdy v rámci minimalizace nákladů provádí nepěkné věci - vraždí řemeslníky nebo jim v lepším případě neplatí.

Jak je to vlastně s účastníky turnaje? Ze zhruba dvacítky družin postupuje do finále - do katakomb - jen pět družin. Nepostupující mají na výběr - buď se stanou piráty a získají „svobodu“ a nebo se stanou otroky.

Družiny, které se dostanou do finále, ale nevyhrají, většinou v katakombách umírají. Pokud nějakým zázrakem přežijí, opět mají na výběr stát se piráty a nebo otroky. Výherce turnaje to mají nejhorší. Turnaj skutečně vyhrávají, cenu za výhru dostanou, ale pak ... zmizí. Pirátští kapitáni prostě nechtějí vyplácet vysoké výhry.

I z tohoto důvodu nejsou k dispozici dostatečné informace o turnaji, krom letáků a vyprávění podplacených fejkových "výherců". Účastníci, co se stali piráty, většinou mlčí a "dopřejí" osud i ostatním naivním družinám.

V minulosti se samozřejmě někteří oklamání účastníci snažili utéct z područí pirátů. Byli však tvrdě stíháni a končili jako potrava pro ryby.

5 ZÍSKÁVÁNÍ PENĚZ V MAHREBU

5.1 Vybírání kapes

Sicco Tufik a lupič Sagir mohou využít schopnosti vybírání kapes. Vybírat kapsy mohou i ostatní povolání, ale s menší pravděpodobností úspěchu. Při tomto způsobu získávání peněz se bude standardně házet na k%. **Tabulka vybírání kapes** shrnuje pravidla.

V případě, že dojde k **neúspěšnému hodu**, zloděj nic neukradl a nebyl odhalen. Pro další pokus se snižuje pravděpodobnost úspěchu v daném stupni o 10%. U ostatních stupních obtížnosti se pravděpodobnost nemění. Zloděj může zkoušet každou hodinu jiný stupeň obtížnosti vybírání kapes, má-li nenulovou pravděpodobnost úspěchu.

5.2 Soutěže všeho druhu

Do otevření portálů do katakomb se konají po městě různé akce, kde si postavy mohou

Tabulka vybírání kapes

Osoba	Jistota	Střední riziko	Velké riziko	Sebevražda
Tufik	90% 34 zl / hodinu	68% 50 zl / hodinu	34% 100 zl / hodinu	17% 200 zl / hodinu
Sagir	90% 41 zl / hodinu	82% 50 zl / hodinu	41% 100 zl / hodinu	20% 205 zl / hodinu
Ostatní	70% 10 zl / hodinu	50% 15 zl / hodinu	25% 30 zl / hodinu	12% 65 zl / hodinu

Tabulka úspěchu v soutěži

Hod k%	1. kolo	2. kolo	3. kolo	4. kolo	5. kolo
Výhra	00 - 72	00 - 58	00 - 42	00 - 28	00 - 17
Remíza	73 - 83	59 - 72	43 - 58	29 - 42	18 - 28
Prohra	84 - 99	73 - 99	59 - 99	43 - 99	29 - 99

přivydělat. Např. zápasy v kleci, precizní lukostřelba, alchymistické soutěže ve zručnosti, či čarodějnické mentální zápasy, atd. Každé povolání může hrát a vyhrát. Pro jednoduchost platí následující ceny:

- zápisné účastníka = 20 zl
- vstupné pro diváka = 5 zl
- cena pro vítěze = 100 zl (5x vklad)

Byla sestavena **Tabulka úspěchu v soutěži**. Hráč si hází k%. V případě výhry postupuje do dalšího kola a nebo se stává vítězem. V případě prohry končí. V případě remízy se hází znovu.

Soutěžící postavu lze "vyboostovat" pomocí zakázaných prostředků (kouzla, lektvary atp.). Jakákoliv investice zvýší pravděpodobnost úspěchu - hráč hází, jako by hrál nižší kolo.

Při soutěžích se dá sázet. Sázky přijímají pouze pořadatelé turnaje. Turnaje jsou vždy na pět kol. V prvním kole je maxi. sázka 100zl, v druhém 200zl atd, **Kurz je vždy stejný 1:2** - v případě výhry dostane člověk **dvojnásobek vsazené částky**. Postavy mohou sázet i na soupeře a "schválně" nechat soutěžícího prohrát. Tento trik však mohou použít jen jednou, podruhé již bude prokouknut.

Každá postava se může zúčastnit turnaje jednou za den a nesmí dělat nic jiného.

5.3 Půjčka

Na ostrově je několik lichvářů, kteří jsou ochotni postavám půjčit s vysokým úrokem. Ale budou chtít peníze splatit dřív než vstoupí do katakomb. Jsou tu tři lichváři, každý jim půjčí max. 350 zl. S úrokem 200%, tj. budou muset vrátit 1 050zl. Pokud peníze nevrátí, tak budou mít na krku lichváře, který se bude snažit je dostat ještě dřív, než vstoupí do katakomb.

Postup družiny v druhé části bude dosti závislý od toho, kam investuje peníze. Těch mají málo (500 zl) a družiny si budou muset výše uvedenými způsoby vydělat.

6 SICCO A JEHO SÍŤ

Vzhledem k tomu, že v družině je sicco, je na místě, aby po vstupu do Mahrebu začal budovat svoji **výzvědnou síť** s jediným cílem - zajistit si informace, které by družině mohly pomoci k vítězství. Vybudování siccovy sítě bude jedním z hodnotících kritérií.

Podle úrovně sítě dostane sicco různě kvalitní odpověď na níže uvedené okruhy otázek. Za každý řešení okruh otázek dostává družina bod.

6.1 Turnaj hrdinů

0. probíhá právě teď, kdes byl, že nic nevíš?
1. koná se jednou za 3 roky
2. každý ročník je krvavější a zajímavější
3. pro účastníky je to většinou poslední štace
4. podvádí se, sází se, nadřuže se
5. buď nikdo nevyhraje nebo ti co vyhrají, tak se upijí k smrti a nebo vše utratí; ti co prohrají se stávají otroky a nebo piráty

6.2 Jaffa

0. čtvrt pro bohaté
1. dobře hlídaná, zakázaný vstup se trestá
2. kdo krade v Jaffě, je synem smrti
3. Jaffa není moc hlídaná, trest odrazuje
4. žije tam i pár nejvěrnějších služebníků, kteří se starají o pohodlí kapitánů
5. za úplaty se tam člověk snadno dostane, ale pozor, kdo je úplatný jednou ...

6.3 Vstupy do podzemí

0. nikdo neví, kde jsou, natož jak vypadají
1. letos jsou vstupy jinde, než minulou sezonu
2. vstupy mají být kouzelné a mají se otevřít při zahřmění sopky Dakhany
3. vstupy jsou jinde než minule, původní jsou zalité lávou a nedostupné
4. vstupy vytvářela čarodějka Zahra
5. Zahra se skrývá, zřejmě se bojí, že skončí jako Zafar či Bushra

6.4 Nestvůry v podzemí

0. mluví se o lávové stvůře z Dakhany
1. minule byla medúza a bazilišek, takže letos bude určitě něco jiného
2. většinou jsou v katakombách tři naprosto odlišné nestvůry
3. dva typy nestvůry dodala lovkyně Bushra, otázka je proč jen dva
4. do ateistického Mahrebu přijely kněžky bohyně Tariri (nemrtví, nevidění)
5. Bushra ulovila Elfocvaky a pak nějaký sliz, co imituje zdi katakomb

6.5 Pasti v podzemí

0. nic neví
1. do města přijeli kudůci, co to umí s "věcičkami"
2. partu kudůků řídí Zafar a prý nedostal zapláceno od Habibiho
3. ty pasti, co instalovali jsou prý dost důmyslné a některé i s jedem
4. postava ví, kde Zafar bydlí
5. jedy jsou kurare a jablečná vůně

6.6 Amulet soutěžících

0. pomáhá odlišit soutěžící od obyvatel
1. byly zavedeny relativně nedávno (dva tři běhy zpátky)
2. není radno někoho s náramkem otravovat, majitelé jsou nedotknutelní
3. náramek lze sundat, člověk přijde o ruku
4. náramek umí sundat pořadatelé turnaje
5. pyrofor Eldelin za tučnou odměnu 2 000zl umí sundat Amulet

6.7 Narab Hakshak

0. tohle jméno jsem nikde neslyšel
1. Narab Hakshak? Tak mu tu nikdo neříká, je to náš Habibi (přítel)
2. organizátor turnaje - odpovědný za realizaci, slouží pirátským kapitánům
3. je tu vždy jen na dobu turnaje, pak odjíždí a vrací se rok před dalším
4. žije v Jaffě, kde má svůj dům
5. dům se nachází v severní části Jaffy

6.8 Zahra - čarodějka (portály)

0. tohle jméno jsem nikde neslyšel
1. tohle jméno jsem nikde neslyšel
2. není to ta čarodějka, co má raději ženy?
3. čarodějka, která tu připravovala portály do mahrebských katakomb
4. se schovává, rozlobila si pirátské kapitány
5. je v nevěstinci Modrá ústřice u Isry

6.9 Drachen - pán Majáku

0. pán Majáku
1. podivín, ale dělá svou práci dobře, Mahreb je v bezpečí

2. plesnivej stařec, co nevychází z Majáku a nechává se obsluhovat
3. Drachenův sluha Laban je stejný pavouk jako Drachen
4. Drachenovi je nejméně 80 let a i tak má stále zálibu v mladých dívkách
5. Drachen tu byl vždycky, odnepaměti a zná velmi dobře katakomby; prý je dokonce navrhoval

7 THEURGH A JEHO SFÉRY (A NARABŮV ZUB)

Alchymista Fahim se může pokusit využít sfér a zjistit něco o Narabovi. Nabízí se sféra Jésael (6. úroveň), kdy za 300 magů se může zeptat, co zrovna Narab dělá. Je to dost drahá záležitost se 40% pravděpodobností úspěchu. Pokud se o spojení Fahim pokusí, za jeho drzost bude odměněn 100% úspěchem (je to přeci hrdina a PJ může naznačit, že to má smysl).

Fahim se ze setkání se sférou dozví následující:

“Spatříš Naraba Hakshaka v nějaké temné kobce, kde má před sebou asi desítku státých hlav v celkem zachovalém stavu. Narab pomocí tenkého a dlouhého nože se snaží opatrně vydolovat oko z důlku. Jakmile se mu to povede, namíří oko na stůl s hlavami a řekne “Vula”. Na zdi vedle něj se objeví obraz stolu i s hlavami. Poté řekne Narab “Vala” a obraz ze zdi zmizí. Toto zopakuje ještě několikrát, než oko vezme a hodí jej do skleněné nádoby do nějakého roztoku, kde již minimálně tucet očí plave...”

Dobrá zpráva je, že ani jedna hlava nepatří Sadii či Marwě...”

Narabův zub, který má Fahim u sebe se v druhé části neuplatní. Postavy, které se pokusí zub nosit v Mahrebu, aby případně se štěstím narazili na Naraba, neuspějí.

8 ÚVOD DO 2. ČÁSTI

Družina proplouvá skrz podivnou mlhu celý den a celou noc. K ránu se mlha postupně zvedá s vycházejícím sluncem. Když vyjede loďka z chuchvalců mlhy postavám se naskytne pohled na ostrov a město Mahreb. Z přístavu se k nim blíží

malá plachetnice. Na její palubě je “úředník”, který je přivítá a požádá je o zakotvení u mola č. 5. Tam už je minimálně tucet stejných loďek, jakou připlouvají postavy.

U mola č. 5 si všimnou, že podobných loďek, jakou mají postavy, je tu již více (tucet minimálně). Na molu stojí nejen vojáci, ale i další “pořadatelé”. Jakmile postava vstoupí na molo, pořadatel ji vyzve, ať natáhne ruku a zacvakne mu speciální náramek - **Amulet soutěžících**.

Jakmile jsou všichni z loďky označeni, může družina pokračovat na **Náměstí otroků**, kde bude za chvíli zahájení Turnaje. Je to rovnou za nosem, nemůžou zabloudit.

9 AMULET SOUTĚŽÍCÍCH

Je to speciální kouzelný perlový náramek. Jakmile si jej postava nasadí, aktivuje se. Prvním projevem je, že se přizpůsobí velikosti zápěstí nositele. Jemně jej obejmě, neškrť, na druhou stranu jej nelze sundat. Jakoby se tomu náramek sám bránil. Jedinou možností je si ruku useknout a nebo deaktivovat, což umí jen pořadatelé. A nebo projít Mahrebskými katakombami.

Pokud jej postavy vědomě skryjí (pod rukáv, šátkem atp.), začnou se perly zahřívat:

1. kolo - perly se postupně zahřívají
2. kolo - nošení náramku je nepříjemné
3. kolo - perly způsobují značnou bolest, kterou lze vydržet jen se zaťatými zuby
4. kolo - postava ztrácí 2 životy, hází na Past Odl~2~nic/bezvědomí
5. kolo - postava ztrácí 4 životy, hází na Past Odl~4~nic/bezvědomí
6. kolo - postava ztrácí 6 životů, hází na Past Odl~6~nic/bezvědomí

Pokud si postava náramek odkryje, teplota perel rychle klesne na obvyklou teplotu. Postava ztratí ještě 2 životy, ale na bezvědomí si již neháže.

Další nepříjemnou vlastností náramku je fakt, že exploduje (a utrhne ruku) v případě, že se postava dostane 100 sáhů od břehu.

Pokud postavy odmítnou nasadit si náramek, budou upozorněni, že bez něj se nemůžou turnaje účastnit. Když i tak budou postavy tvrdohlavé, pořadatel doplní, že do finále to fakt bez náramku nejde. Pokud se tomu postavy stále budou vyhýbat, pořadatel pokrčí rameny a pustí postavy dál do města. Jen dodá, že pokud si to rozmyslí, tak v kanceláři na Náměstí otroků je možné si náramek kdykoliv vyzvednout, ale s **taxou 50zl**.

10 NÁMĚSTÍ OTROKŮ - ÚVOD DO TURNAJE

Když družina dorazí na náměstí, zjistí, že je zcela vyklizené, pouze po jeho obvodu stojí obyvatelé města a čekají, co se bude dít. Závodní družiny, které dorazily dříve, již stojí v hloučkách pod pódiem. Netrvá dlouho a na pódiu se objeví čtyři postavy v drahých zdobných šatech - **Faist, Ghan al Daff, Ghufuran a Mrakesh**. Jsou to **pirátské kapitány - vládců Mahrebu**. Spolu s nimi je tam vysoký **kroll Urdoka** a **barbarka Šarat** - echtovní válečníci.

Slova se ujímá nejtlustší z nich - Ghufuran. Plešatý muž s dlouhým s černým vousem ozdobeným zlatou krajkou:

“Slovutní dobrodruzi! Vítejte ve svobodném městě Mahrebu. Ne každému se poštěstí spatřit jeho krásu na vlastní oči. I to je důkaz, že jste ti nejlepší z nejlepších v Turnaji hrdinů. Ale... kdo z vás je opravdu ten nejlepší? To zjistíme v následujících dnech! Dovolte mi představit nás všechny na pódiu - jmenuji se Ghufuran, po mé levici stojí Faist a po pravici Ghan al Daff a Mrakesh. My jsme kapitáni města, správci, co dostali důvěru od prostých občanů svobodného města Mahrebu. A dovolte mi představit Šarat a Urdoka - vítěze Turnaje hrdinů před devíti lety!

Než se pustíme do formalit, ujistěte se, že jste všichni dostali Amulet soutěžících - nádherný perlový náramek. Nejenže vás bude zdobit do konce vašich dní, ale zároveň každý v Mahrebu bude vědět, že jste naši hosté, a že požíváte zvláštních výhod. Noste jej proto viditelně a nikdy jej nesundávejte.

Nyní si připijme na vás, na nás a na budoucího vítěze turnaje!”

Sličné otrokyně dají každému účastníkovi stříbrný pohár s rudým vínem. Všichni čtyři muži pečlivě koukají, kdo se napije a kdo ne. Pokud se některá postava nenapije, jeden z pořadatelů se na ni upřeně podívá a buď pozvedne obočí či se mírně usměje. Jde jen o zvýšení napětí v družině. Je víno v poháru otrávené, je magicky očarované?

Víno v poháru je neškodné a výborné. Alchymista má možnost pomocí lakmusového papírku neškodnost ověřit.

“A nyní vám Ghan al Daff vysvětlí pravidla turnaje (předává slovo...).

Přátelé, hrdinové! Občané Mahrebu vás vítají ve svém městě! Nechtě se tu cítíte jako doma, ať už jste odkudkoliv. Aby se k vám lidé Mahrebu vždy chovali s náležitou úctou, nezapomeňte dát na odiv své perlové náramky. Náramek vám zajistí jídlo a pití zdarma v každé taverně a v nevěstincích získáte výraznou slevu na služby. Náramek vám zajistí bezpečnost i v nejtemnější uličce v docích, na to vám dávám své slovo. A nakonec, jen s náramkem můžete vstoupit do finále turnaje do pověstných Mahrebských katakomb. Opatrujte jej proto jako oko v hlavě.

Oproti minulému turnaji jsme provedli několik změn, které udělají turnaj ještě férovější a jen opravdu ti nejlepší postoupí do finále.

Do Mahrebských katakomb je možné vstoupit jednou z pěti magických bran. Jakmile bránou projde první člen družiny, všichni ostatní budou též teleportováni do katakomb. Pro ostatní družiny se brána do konce turnaje uzavře a není síly, která by bránu znovu otevřela. Ano, správně přátelé, do Mahrebských katakomb se dostane jen pět nejrychlejších družin...”

V davu družin to začne vřít a některé z nich se už už chystají opustit náměstí a jít hledat brány do katakomb.

“Přátelé, přátelé, bratři a sestry. Není potřeba pospíchat. Brány katakomb se otevrou v den úplňku v pravé poledne, tedy přesně za pět dní, pokud se nemýlím.

Poslední věc. Jen ta družina, která projde Mahrebskými katakombami bude mít tu čest vstoupit do Jaffy a stát se vítězem turnaje. Ostatním je vstup do Jaffy zapovězen. Přeji vám štěstí”.

11 KUDY DÁL

Následují tři impulzy na začátku 2. části, které by družinu mohly navést, jak dál ubírat své snažení. Každá scéna je zdrojem informací, které můžou navést na Naraba Hakshaka (Habibiho). Trochu jako záchranná brzda může sloužit třetí spojení s Aidou skrze kouření dhuaan.

11.1 Nevítaný host - kudůk Zafar

Na konec proslovu se odkudsi z davu ozve pronikavý pisklavý hlas se silným přízvukem, křičící na čtyři postavy na pódiu:

“A kdy zaplatíš nám, co ti tuhle šaškárnu pomohli postavit, co? A nebo nás všechny pohřbíš jako tyhle blázny? Nedělej, že nepoznáváš můj hlas Ghufrane! Habibi mi slíbil pytel zlatáků pro mě a pro můj hochy, který si mohli pazoury utahat, abyste měli soutěž plnou hezkých hraček!”

Ghufran se na pódiu mračí a křičí na strážě, ať se křiklouna okamžitě chopí, a sám rychle opouští pódium v doprovodu Faista, Ghan al Daffa a Mrakeshe. Postavy mají ještě šanci zahlédnout, jak to v davu kus od nich začíná vřít a stráž z celého náměstí se derou na místo, kde onen muž častoval Ghufrana...

Kudůk Zafar byl najat Narabem Hakshakem (Habibim), aby mu pomohl dobudovat soutěžní podzemí. Opravit pasti, vyhloubit a vyčistit jámy, zadělat díry po výbuších. Zafar je předák party kudůků, kteří jsou mistři v oboru, co se týče "zabezpečení" jeskynních systémů.

Očekáváme, že se družina pokusí kontaktovat Zafara. Evidentně něco ví o podzemí a evidentně má pífku na pořadatele a může znát Naraba Hakshaka (Habibiho) a tudíž by nemusel mít zábrany podělit se o nějaké informace.

Hodnocení:

- 0 bodů - postavy nezareagují a nedojde jim, že může být Zafar užitečný
- 1 bod - postavy si uvědomí význam Zafara, ale "prozatím" ho neřeší
- 2 body - postavy se snaží min. získat jméno Zafara, v lepším jej rovnou sledují či kontaktují
- 3 body - postavám dojde, že pokud Zafarovi nepomůžou v útěku z náměstí, tak se od něj už nestihnou nic dovědět

Zafarovi se podaří z náměstí utéct a schovat se do jedné bezejmenné taverny. Je však jen otázkou času, kdy si ho pirátští kapitáni najdou.

Pokud si družina vzpomene do tří hodin herního času, je Zafar k dispozici. Poté bude zatčen a uvězněn a nebude jednoduše přístupný.

11.2 Nabídka, která se neodmítá - Mrakesh

Ještě na náměstí si odchytlí jednoho člena družiny tajemný muž. Poníženě až vlezle vnutí postavě svitek s dovětkem:

"Prosím, zvažte nabídku, která vám může zásadně pomoci uspět v turnaji..."

, načež se rozplyne v davu lidí. Na svitku je následující text:

"Vyhrávají v turnaji ti nejlepší? Určitě ne. Vyhrávají ti nejmoudřejší. Je jen na vás, jak moudří budete. Jde přece jen o nehynoucí slávu a tak dále a tak dále. Jsem ochoten vám výrazně pomoci k vítězství. Máte-li zájem, přijďte dnes večer do taverny Bílý písek.

Mrakesh"

Postavy nemají moc možností, jak muže zastavit, ale pokud ano, nic moc dalšího jim neřekne. Omluví se, že jen plní příkazy svého pána a více, že neví. Poslíček slouží jednomu z pirátských kapitánů - Mrakeshovi. Ten si na družinu vsadil a samozřejmě, stejně jako jiní vsázející, si snaží svoji sázku pojistit zvýšením šance na úspěch v turnaji. Družina by měla nabídky na setkání využít.

Taverna Bílý písek je lepší restaurant v čistší části Mahrebu. Není problém ji najít.

11.3 Bývalí vítězové Turnaje hrdinů

Barbarka Šarat a kroll Urdoka nejsou skuteční výherci Turnaje hrdinů, to ale postavy (zatím) neví. Pro družinu představují zajímavý zdroj informací, ať už o organizaci turnaje, o katakombách, ale i o Narabovi (pravděpodobně jim předával výhru). Oba jsou ubytováni v levnějším hostinci. Jsou ochotní za pití pustit nějaký ten příběh. Čím víc budou opilí, tím víc jejich historky nedávají smysl a protiřečí si.

Postavám by mělo rychle dojít, že jsou to fejkoví výherci. Postavy by se měly pít, kdo je podplatil, aby se za výherce vydávali. Stopy vedou

k Habibimu, Jižanovi, co má různé oči. Ten si Urdoka a Šarat vyhlédl především v jedné taverně. Využil toho, že do města také dorazili ve stejný den a tudíž jejich ksichty ještě nebyly okoukané. Za vydávání se za vítěze Turnaje zaplatil Narab Urdkovi a Šarat hodně peněz - 200zl, které z poloviny utratili.

11.4 Aida posílá třetí zprávu

PJ tuto scénu může zařadit kdykoliv v průběhu druhé části, ale vždy až poté, kdy Áge nahlásí Aidě, že družina dorazila do Mahrebu. V době, kdy Aida posílá třetí zprávu, je už sama na cestě do Mahrebu. Třetí zprávou se snaží družinu navést jak na záchranu rukojmích, tak i na účast v Turnaji hrdinů:

“Áge, jsem tak ráda, že jste to dokázali! Jste opět na stopě Narabovi Hakshakovi. Všechno jde zdá se podle plánu, což ve mě vyvolává pocit napětí. Není to nějaký Narabův úskok? Není to nakonec Narabův plán? Nebo se na nás konečně usmálo štěstí? Nevím.

Snad jsem vás už nezastihla v mahrebských katakombách, snad se ještě připravujete. Snad máte čas pátrat po Narabovi. Nezapomeňte, kromě vaší Sadii a Marwy má Narab i dcery, dívky, manželky jiných lidí. Čekají na vás. Já vím, chcete smrt Naraba, za to co vám udělal, ale Sadi a Marwa a ti ostatní potřebují vás.

Kéž bych mohla být s vámi a pomoci vám. Splňte svůj úkol a v pořádku se vraťte.

Aida.”

12 ZAFAR A JEHO KUDŮCI

Družina může kudůka Zafara zastihnout v zaplivané části přístavu v jedné levné taverně (do hodiny jsou k nalezení). Sedí u stolu spolu s půltuctem jemu podobných. V ruce drží hliněné pohárky a smutně koukají na napůl vypitou láhev ostré kořalky. Když družina vejde, ani ji nezaregistrují.

Družina by se měla pokusit ze Zafara vymámit nějaké informace o podzemí. Nicméně Zafar ani jeho lidé nemají motivaci jim cokoli jen tak sdělit či jim jakkoliv pomáhat. Informace od Zafara:

- všichni v Jaffě jsou parchanti, mocní parchanti, co se nestydí okrást ty, co na ně těžce vydělávají
- celá soutěž je jedna velká zábava se spoustou mrtvol - lidé z Jaffy mají nějakou možnost sledovat postup družin pomocí magických obrazů
- tuhle soutěž nelze vyhrát, tedy pokud nepovažuješ zkrplení svého těla za

vítězství (naše pasti jsou fakt smrtící, kdo o nich nic neví, chcípne v bolestech)

- celá soutěž vydělává neskutečný prachy, ale Habibi není schopen zaplatit ani dělníky jako je Zafar a jeho parta
- Habibi dluží Zafarovi 500 zlatých za odvedenou práci a 100 zlatých na hlavu jako bonus za včasné dokončení oprav a úprav
- Zafara by zajímalo, jestli Habibi nemá rád jen kudůky a nebo podvedl i ostatní, co v podzemí pracovali - jmenuje Bushru (“Bušru”), Zahru
- kdyby tak nastražené pasti vybuchly kapitánům a Habibimu do ksichtu...
- kéž by Zafar nikdy nepostavil Habibimu ty věcičky do podzemí

12.1 Jak na Zafara

Družina nemá pro Zafara dostatek peněz, aby byl ochotný pustit nějakou informaci. Zafar touží po pomstě. Neuvěří slibu, že by postavy např. dokázaly Habibiho či pirátské kapitány zabít, či okrást. Sám ví, že Habibi a kapitáni bydlí v Jaffě a ta je obyčejným lidem nepřístupná. Na druhou stranu,

kdyby družiny věděly o všech pastích, co Zafar vymyslel, tak by dokonale překazil zábavu lidí v Jaffě a udělal ostudu pirátským kapitánům. To ostatně sám družině nepřímou navrhne ("Všichni budou čumět na tu moji pastičku, co jsem navrhnul, takovou sfiňárničku ještě nikdo neviděl. A co z toho mám já? Ani měďák. Všichni se budou bavit nad mým vynálezem a já tu budu pít nejlevnější chranky. Ti by čuměli, kdyby past nesklapla. Zkurvený Habibi a jeho pasáci.")

Postavy by mohly navrhnout Zafarovi, aby všem družinám odhalil vše, co o podzemí ví a tím udělal podzemí "nudným". Nebo mu mohou zaplatit, co mu Habibi dluží (1 200 zl). Na obé návrhy Zafar kývne a postavám sdělí vše co ví (stačí, když postava dá 1 000zl).

12.3 Past 1

"Na tudle past jsem náležitě hrdej. Chtěli po nás, abychom celou místnost po spuštění zaplnili tisícovkou lítajících šipek. Jsem jim řekl, že je to blbost, že to by všechny zdi musely být prošpikované dírami a v těch dírách ukryté ty šipky. A ten spouštěcí mechanismus by stál stejně jako jeden barák v Jaffě. Navíc na těch stěnách měli pověšený samý baňky, takže ty díry jsme neměli kde stejně vyvrtat. Když jsem jim to polopaticky vysvětlil, tak jsem jim rovnou řekl, že ty šipky můžu nahradit hřebíky a pak jich klidně může po místnosti lítat i deset tisíc. To se jim moc líbilo, ale furt, že ty hřebíky nesmím dávat do stěn. Tak jsem jim řekl, že to není problém, že je dám do hlíny, kterou nechám vybuchnout. Z toho byli úplně nadšený. Hřebíky mi pak dali svoje. Byly potřeny takovým hovnem hnědým, prej, že s tím bude větší švanda."

Postavy se můžou doptávat:

- jaký tvar má místnost - kruhová - jeden vstup, jeden výstup
- co bylo v těch baňkách na zdi - nějaká čirá, mírně růžová tekutina
- jak past funguje - hnědé 4x koule velikosti lidské hlavy jsou zavešeny na provaze, pod nimi jsou stojany s miskou oleje, jakmile do místnosti někdo vstoupí, po chvíli (2 kola) se olej v miskách zapálí a do koule začne prohořívát zápalný knot (ten nikdo nemůže na první pohled vidět), jakmile knot prohoří do středu koule, ta vybuchne a tisíce malých hřebíků se rozletí do místnosti

12.2 Co Zafar může postavám říci o katakombách

- Past 1 - Jehličková past (Kurare + Jablečná vůně)
- Past 2 - Nášlapná past s časovačem (Neviděný)
- Zafar nezná cestu do katakomb, vždycky měli zavázané oči
- Bushra je lovkyně vzácných zvířat - dobrá ženská do nepohody - měla za úkol sehnat nějaký potvory z lesa
- Zahra je čarodějka - pěkná kost, co nenáviděla snad každého chlapa - dělala nějaký teleparty či co

- do čeho omatli hřebíky - vypadalo to jak tmavý hovno, ale bez zápachu
- cítil jsi něco v místnosti - ano, kvašený kalvados
- do kolika místností jste tuto past instalovali - do pěti identických místností

Místnost má fungovat následovně. Po zapálení čtyř koulí se tyto zapálí a vybuchnou, čímž rozmetají tisíce hřebíků do prostoru. Hřebíky jsou pomazané jedem kurare, který má za cíl otrávit oběť a hlavně rozbít desítky flakónků po stěnách. Ve flakónkách je jed jablečná vůně, který je podstatně nebezpečnější.

12.4 Past 2

“Tudlenctu past jsem moc nechápal. Vlastně to ani podle mě není past. Uprostřed místnosti jsme udělali jednu nášlapnou dlaždicu. Když na ní někdo šlápnul, tak po chvíli měly začít zvonit tři malé zvonky ukryté za falešnou zdi. Jakmile zvonky docinkaly, tak se měla otevřít malá kovová truhlička schovaná za jinou falešnou zdi, která se nacházela na druhé straně místnosti. A to je všechno. Nic dalšího.”

Postavy se můžou doptávat:

- jaký tvar má místnost - obdélníková - jeden vstup, jeden výstup - oba na delší straně místnosti
- kde se nacházely falešné stěny - na kratších stěnách zhruba v úrovni pasu
- jak vypadaly falešné stěny - tenká látka imitující zeď a kryjící výklenek ve zdi
- co bylo v kovové truhličce - nic, byla naprosto prázdná
- do kolika místností tuto past instalovali - do pěti identických místností

Past funguje tak, že nejprve donutí postavy řešit zvonky. Poté dojde k cvaknutí a otevření schránky. Ve schránce je neviděný, který si za obětí vybere tu postavu, která se jako první podívá směrem na schránku (tj. ta postava, která byla od zvonků nejdále). Neviděný pak bude postavu neúnavně pronásledovat a ubírat jí životy.

12.5 Protijedy

Vzhledem k tomu, že protijedy umí jen pyrofor, který v družině není, musí se obrátit na někoho jiného. Jednou z možností je pyroforka Maira, kterou postavy (možná) zachránily v 1. části a dále její známý **pyrofor Eldelin**, který žije v Mahrebu.

Družina bude potřebovat protijedy pro kurare - **eraruk** a jablečnou vůni - **šmolkovou sůl**.

Cena na trhu je stejná jako v pravidlech s výrobní přírůžkou 50 zlatých. Alchymista v družině může “zaplatit” svými zdroji (magy, suroviny) a nebo zlaťáky, přičemž 1 mag stojí 5 zlatých.

Plná cena výše uvedených protijedů je:

- eraruk - 3 magy, 145 zlatých + 50 zlatých přírůžka = 200 zlatých
- šmolková sůl - 1 mag, 38 zlatých + 50 zlatých přírůžka = 90 zlatých

13 BUSHRA JE MRTVÁ

Klíčovým člověkem (barbarem), který zajistil do katakomb nemagické nestvůry byla lovkyně Bushra. Postavy se o ní mohly dovědět díky siccovo síti či ze setkání s předákem kudůků Zafarem či pirátským kapitánem Mrakeshem.

Bushru najal Narab Hakshak na jedné své pouti po Al Qaře. Bushra se ubytovala u Zapadlé brány, která vede z města do vnitrozemské džungle. Tam měla svůj velký dům s velkou zahradou a kotci, kde přechovávala ulovená zvířata. Normálně se Bushra živila na kontinentu lovem vzácné zvěře, kterou pak prodávala bohatým lidem (kůže, kosti, vycpaniny, či živé exempláře). Bušře se podařilo nachytat několik **dospělců Elfocvaků** a menšího jedince **Slizovce skalního**. Tyto nestvůry už stihla předat Narabovi Hakshakovi (Habibimu). Měla též ulovené **Trpoře**, nicméně těm se nějak v noci podařilo dostat z kotců. Ve spánku Bushru rozsápali a zalezli do sklepa domu.

13.1 Průzkum Bushřina domu

Dům je zcela jistě největším v ulici vedoucí k Zapadlé bráně. Má přízemí a první patro a přes vrata se dá dostat za dům, kde je velká zahrada obehnaná dva sáhy vysokou zdi. Podél zdi je spousta kotců na zvířata a pár koln s nářadím.

Průzkum by neměl postavám zabrat příliš času, důležitý je boj.

13.2 Přízemí

Do domu se vstupuje přes velká vrata, které jsou však zevnitř zavřená na závoru. Do ulice vedou dvě okna, která jsou zavřená okenicemi. S trochou štěstí lze prostrčit meč do škvíry mezi vraty a zdí a nadzvednout závoru (Past Sil~8~nic/zneškodnil závoru). To samé lze učinit s okenicemi (zlodějské otevírání objektů). V nejhorším se lze dostat do budovy přes okna v prvním patře, které nemají zavřené okenice.

Po překonání vrat se postavy ocitnou v průjezdu. Dál rovně se jde na zadní dvůr, vpravo v průjezdu se nacházejí dveře do hlavního domu. Dveře jsou zamčené, ale pro zloděje není problém je otevřít pomocí klíče či náčiní.

V přízemí se nachází pouze jednoduchá světnice - kuchyň, jídelní stůl, lavice, police s trofejemi. Jsou zde také schody, které vedou do prvního patra, ale také do sklepa.

Pozorná postava si může všimnout krvavých stop na zemi, které patří nějakému zvířeti. Krvavé stopy vedou po schodech nahoru i dolů.

Pozor! Je zde cítit nepříjemný zápach neznámého původu. Místnost je zápachem celá nasycená (Trpořova kouřová clona).

13.3 Dvůr

Na dvoře se nachází celkem 10 kotců. Čtyři kotce mají otevřené dveře a jsou prázdné (zde byli "ustájeni" Trpoři). Dalších pět kotců je taky prázdných, ale dveře mají zavřené a zajištěné. V posledním je papoušek se zlomeným křídlem.

Kolny v rozích dvoru schovávají různé lovecké náčiní a jídlo pro zvířata. Nic, co by postavy mohly využít.

13.4 První patro

V prvním patře se nachází dvě místnosti, které odděluje chodba od schodiště. Jedna slouží jako pracovna a úschova Bašřiného loveckého vercajku. Dveře do ní jsou zavřené. Druhá místnost

pak slouží Bashře jako ložnice. Dveře do ní jsou dokořán otevřené.

V pracovně mohou postavy najít Bashřinu výbavu (dlouhý luk, stahovací dýka, velký vak s vybavením do přírody, nástražné pasti a oka, atp.), chybí pouze ruční zbraň na blízko. Je zde také svitek s objednávkou nestvůr do podzemí podepsaným samotným Habibim.

V chodbě si postavy všimnou, že je celá ohozená jakýmsi tmavým nafialovělým slizem, který je pak i v ložnici. Množství krvavých stop je zde podstatně větší a mísí se právě s tím slizem.

V ložnici najdou u postele rozdrbanou mrtvolu Bushry. Velká barbarka je napůl snědená, celá rozsápaná. Všude je ostrý nepříjemný zápach a ten podivný tmavý fialový sliz. Bez vyvětrání nelze v místnosti vydržet. Vedle mrtvoly leží zakrvavený krátký meč a tesák. Židle i noční stolek jsou rozlámané na třísky.

Hraničář, ale i ostatní si asi jednoduše domyslí, že zde řádilo nějaké zvíře, resp. zvířata. Bushra bojovala proti přesile a neměla šanci.

13.5 Sklep

Sklep je vytesán do skály a postavy musí sejít mnoho schodů, než se do něj dostanou. Ve sklepe je tak příjemně chladno, po chvíli nepříjemná zima. Je tu tma, naštěstí tu není ten štiplavý smrad z prvního patra.

Zde se nachází sudy s masem, resp. zbytky masa (určené buď na krmení či nástrahy) a potraviny pro Bushru. Je tu také jedna lahůdka - v jednom téměř prázdném sudu se nacházejí kusy lidských těl (chodidla, lýtka, stehna, paže, hlavy atp.). Podrobnějším pohledem lze zjistit, že **všechny hlavy patří elfům** (jemné rysy, vlasy, uši). Náhoda? Určitě ne! Tento sud obsahoval návnadu pro **Elfocvaky**.

Dále jsou na stole dvě téměř prázdné **přepravní kamenné nádoby** (na **Slizovce skalního**). Jsou to malé kamenné mísy s těžkými kamennými víky, které jsou vloženy do masivních dřevěných nosítek. V nádobách jsou zbytky zkřehlých kostí a silně rezavých kousků drátěné košile.

A samozřejmě se zde nacházejí Trpořové. Jsou čtyři a jakmile jsou vyrušeni světlem, zaútočí na postavy.

Trpoř

ŽVT: 8 (65 životů)

ÚČ: (+3+6) = 9 + zvl.

OČ: (+2+4) = 6

ODL: 16/+2

VEL: C

BOJ: 8

INT: 1/-5

Trpoř je ohavné chundelaté stvoření asi 1,5 sáhu vysoké a 3 sáhy dlouhé, tvarem poněkud připomínající rosomáka. Živí se především trpaslíky, ale nepohrdne ani hobitem či kudůkem. Vyskytuje se v temných jeskyních, popřípadě v hlubokých lesích. V lese mouhou být i smečky 2-5 kusů.

Trpoř útočí pouze svými pařáty; teprve když oběť rozsápe, začne ji požírat.

ZVL: Boj s ním je velmi nesnadný, neboť nejen že je velmi silný a obratný, ale je-li připraven o víc než polovinu svých životů, vypouští černě fialovou, strašlivě zapáchající mlhu.

Tuto mlhu počítej jako past s nebezpečností 7, použitá vlastnost je odolnost; postava, která v hodu neuspěje, má na 1-3 směny postih -2 k hodům na útok i obranu.

Jestliže ovšem po vypuštění svého oblaku trpoř nedocílí rychlého vítězství (během tří kol), zpravidla prchá.

14 MRAKESH V TAVERNĚ BÍLÝ PÍSEK

Družina by se měla do taverny Bílý písek trochu vymódit, aby byla vůbec vpuštěna. Jedná se opravdu o luxusní podnik a ochranka u vstupu bude v tomto ohledu nekompromisní. Odvolávka na Mrakeshe nepomůže, naopak. Ochranka se zeptá, zda postavy chtějí v těch smradlavých šatech udělat Mrakeshovi ostudu.

Poznámka: Není třeba ztrácet herní čas nad sehráváním scény, která družina shání šaty. Stačí, když obětují 10 zlatých a je vymalováno.

14.1 Taverna Bílý písek

U vstupu stojí dva strážní v uniformách. Dovnitř pouštějí jen "známé tváře" či lidi na pozvání. Nicméně je vidět, že mají přehled, kdo a kdy je očekáván. To není případ naší družiny. Postavy se budou muset "legitimovat" a uvést, za kým jdou. Strážní vše ověří a po chvilce je do taverny pustí.

Taverna je protáhlá obdélníková místnost se vstupem na kratší straně. Je to velmi bohatě zdobené místo, které je uzpůsobeno tak, aby svým hostům poskytlo maximum soukromí a přesto zachovalo vzdušný ráz jedné velké místnosti. Sedí se na zemi na vyšívaných polštářích a kobercích v jednotlivých "hnízdech", které jsou rozmístěné podél stěn. Největší a nejhonosnější "hnízdo" se nachází přímo naproti vstupu. Tam jsou postavy uvedeny obsluhou, neboť tam se nachází samotný Mrakesh v doprovodu několika mladých lechtivě oděných dívek. A taky tři goril v uniformách.

14.2 Mrakesh

Je to muž (člověk) v nejlepších letech, požitkářsky rozvalený na měkkých polštářích - ten, co byl na zahájení turnaje na pódiu. Bohatství z něj jenom stříká. Když spatří narychlo sehnané oblečení postav, soucitně se usměje a pokyne jim, aby si k němu přisedli. Celkově působí žoviálně, kamarádsky a dost bezstarostně. Družina si může objednat co chce, vše jde na účet Mrakeshe.

14.3 Co se může družina dozvědět

Níže je stručný výpis informací, které Mrakesh postavám sdělí, pokud kývnou na jeho nabídku, že se společně podělí o výhru. Jako správný obchodník chce stejný díl jako dostane každý **přeživší** člen družiny):

- celý turnaj je jedna velká show
- na prvním místě je zábava, až potom nějaká pravidla a fair play
- každý z pirátských kapitánů z Jaffy si vybere družinu, na kterou pak sází nemalé částky
- otevřená podpora družin je zakázána, ale co oko nevidí, to nikoho netrápí
- Mrakesh si vybral právě naší družinu na podporu (není tedy jediná, ale to družina nemusí vědět)
- nestvůry do podzemí dodala Bushra - pěkná divoženka, může poradit, jak na ní
- architektem katakomb je pán Majáku Drachen - může jim poradit, jak na něj
- dodavatelem pastí je Zafar - bohužel, nemá teď lidi z Jaffy a pořadatele turnaje příliš v lásce - viz jeho výstup na zahájení
- čarodějka Zahra byla odpovědná za portály do mahrebských katakomb - s tou ježibabou však nechce mít nic společného, chtěla za své služby nehorázné peníze, které dostala, ale pak začala vydírat Habibiho i pirátské kapitány, že prozradí polohu portálů družinám dřív, než nastane ten správný čas - Zahra se teď někde schovává a nebo byla schována - a je jí škoda, protože to byla velmi atraktivní žena, ale studená jak psí čumák (lesba).
- Narab Hakshak alias Habibi je výkonný organizátor turnaje - zajišťuje úplně vše a je v tom fakt dobrý

14.4 Jak na Bushru

Mrakesh ví přesně, co má Bushra ráda. Parfémy. Silné, sladké, exotické. A jaké je štěstí, že zrovna Mrakesh má její oblíbený parfém k prodeji. Stačí zaplatit 100 zl a je jejich (po smlouvání 50 zl s tím, že 50 zl doplatí z výhry v turnaji).

14.5 Jak na pána Majáku Drachena

Mrakesh družině potvrdí, že pán Majáku je mírně řečeno vybíravý a je si moc dobře vědom, jak cenné mohou být jeho informace. Pán Majáku vyžaduje platbu otroky. Běžná sazba jsou tři otroci na otázku, pět otroků na dvě otázky a sedm otroků na tři otázky. Pán preferuje mladé elfky v rozpuku. Mrakesh doporučuje investovat do Drachena. Jeho informace můžou být rozdílem mezi výhrou a prohrou.

Pokud může a Mrakesh doporučit, tak se poohlédnout kolem nevěstince Modrá ústřice, kde je spousta volného masa.

15 ZAHRA ČARODĚJKA

Čarodějka Zahra byla organizátory turnaje najata pro vytvoření magických portálů jako vstupů do katakomb. Portálů je pět, nachází se v Mahrebu a jsou maskované za studny na náměstích. Po zahřmění sopky Dakhany dojde k jejich aktivaci a vyjevení portálů. To se projeví tak, že ze studen vytryskne k nebi válcový proud zeleného světla (něco jako Čerenkovovo záření při jaderné havárii Černobylské elektrárny). K její smůle nabyli organizátoři turnaje dojmu, že by znalost portálů mohla "zpeněžit" a tak se rozhodli ji odstranit. Zahra to však tušila a proto se před organizátory uklidila ke své lásce - prostitutce Isře do bordelu Modrá ústřice. Organizátoři ji vypátrali a nechali potrestat. Nařídili Drachenovi (upírovi), aby ji proměnil v upírku, aby měla celou věčnost na přemýšlení, zda-li se jí vyplatilo oponovat pirátským kapitánům.

K této události došlo přesně den před tím, než se k Zahře dostanou postavy. Během návštěvy Zahry dojde k její (první) proměně v upíra. Což bude pro družinu znamenat problém. Zahra dostane velkou žízeň. A zároveň nezvladatelný vztek / strach, co se to s ní děje. Prostě bude ve stavu, kdy bude pro postavy extrémně nebezpečná. Až tak moc, že jedinou a správnou možností bude od Zahry utéct co nejdál.

15.1 Bordel Modrá ústřice

Tento podnik patří k těm lepším ve své kategorii. Dbá na čistotu, vyšší kvalitu nabízeného zboží a bezpečnost. Jak zaměstnankyň tak kunčaftů. Do Modré ústřice není problém se dostat, stačí vypadat trochu víc zámožněji a čistě. Uvnitř to funguje naprosto standardně. Hlavní sál vypadá jako lepší taverna trochu víc utopená v namodralém světle. Je tu několik spoře oděných společníků a něco málo hostů. Pokud má host zájem, může poodejít za zástěnu, kde jsou na pohodlných polštářích usazené všechny dívky, co zrovna nemají zákazníka.

15.2 Isra

Isra na polštářích není a ani zrovna nemá zákazníka. Isra se orientuje výhradně na zákaznice - ženy. Takže pokud v družině není žena, mají postavy smůlu. Lze to obejít kouzlem či lektvarem metamorfóza a pak je možné se k Isře standardně dostat. Nějaký nátlak či úplatky se pro obsluhu podniku jeví jako hodně podezřelé a postavy nejprve slušně poprosí o odchod. Pokud to nepomůže, ze stínů se vyloupne osvalená ochranka...

Poznámka: Více zákaznic najednou je dražší. Jedna zákaznice zaplatí 15 zlatých. Dvě zákaznice zaplatí 2,5 násobek běžné sazby. Tři zákaznice 4 násobek. Více zákaznic se do pokoje nevejde.

15.3 Proměna Zahry

Jakmile se dostanou postavy do pokoje Isry, můžou Zahru najít ukrytou v malé toaletní komůrce. Isra se bude vymlouvat, že Zahra je její sestra, která je tu na návštěvě. Pokusí se jí nenápadně dostat z místnosti. Je na postavách, jak se uvedou.

Zahra je pobledlá a vypadá na první pohled velmi unaveně, jakoby snad ani nespala, což mohou postavy mylně interpretovat jako důsledek strachu z pronásledování. Pravda je taková, že započala přeměna Zahry v upíra. Tato proměna vygraduje právě při setkání s družinou.

Z důvodu únavy není Zahra schopna sesílat kouzla!

Následujícími fázemi proměny si Zahra projde před očima postav:

- Zahra je vystrašená, protože si myslí, že jí jdou postavy zabít
- Zahra je klidná a relativně sdílná (viz dále, co prozradí)
- Zahra začíná vnímat postavy jako chutné sousto. Začíná se na postavy dívat s neskrývaným zájmem (na dívčí postavy obzvlášť), olizuje si a kouše rty, její bledost přechází v nachovou červen
- Zahra se pomalu přibližuje k postavám - poposedává si čím dál tím blíže, je-li to možné, snaží se postav dotknout
- Zahra je plně ovládnutá upířím instinktem a zaútočí na postavu náhle se objevivšími tesáky (automaticky vyhrává iniciativu)
- Zahra si po útoku uvědomí, co se stalo, resp. v co se proměnila a s posledními zbytky lidství prosí postavy a Isru, aby okamžitě utekli...

Zahra

ŽVT: 9 (100 životů)

ÚČ: (+7+6/+3) = 13/+3 (pařáty)

OČ: (+7+3) = 10

ODL: 21/+5

VEL: B

BOJ: 12

INT: 1/-5 (něco na úrovni berserkra)

15.4 Co stihne Zahra postavám říci

Než dojde k proměně, nestihne Zahra povědět jen to, co postavy minimálně tuší. Bude především pomlouvat pirátské kapitány a jejich poskoka Habibiho, kterému uvěřila, že dostane za vybudování portálů dobře zapláceno.

Prozradí následující:

- mahrebské katakomby jsou navrženy tak, aby zabily kohokoliv, kdo do nich vstoupí
- katakomby jsou jatka
- Narab alias Habibi umí pomocí čarodějových očí zajistit přenos obrazu z katakomb na mahrebská náměstí - je to nějaká hodně silná magie, které nerozumí (a raději nechce rozumět)
- když se bavila s pirátskými kapitány, ti se netajili tím, že celý Turnaj je show, která má jedině vítěze - jejich kapsy a truhlice, jež se po turnaji zaplní zlatem
- pirátští kapitáni opovrhují účastníky Turnaje, berou je jako maso pro zábavu a zdroj příjmů
- Habibi měl dávat Zahře prapodivné návrhy; nabízel Zahře spojení, ale znělo to dost děsivě, že odmítla - mluvil o obětování otroků a bezvýznamných lidí
- Habibi si přivedl do města harém, má ho u sebe doma v Jaffě (není pravda, ale to Zahra neví)

Zahra nestihne postavám říci nic o portálech. Teprve až bude napůl upírka bude blábolit cosi o žízni a vodě.

16 DRACHEN - PÁN MAJÁKU

16.1 Maják

Dvacetimetrový maják se nachází na východ od Mahrebu. Je to zhruba míli od městských hradeb ve stínu džungle podél pláže. Budova majáku je impozantní, postavená z černého vyvřelého kamene, který nepěkně kontrastuje proti bílému písku a světlemodrému moři. Jedná se o prostý válec široký asi deset sáhů, který je na vrcholu zakončen hradbičkou. V prosklené místnosti na vrcholku je umístěna mísa s olejem, knotem a systémem otočných zrcadel, který odráží světlo ohně na širé moře.

Do majáku se lze dostat jen dubovými dveřmi u paty budovy. Mezi jednotlivými patry se lze pohybovat po dřevěných schodech, které je umístěno u obvodových zdí. Jednotlivá patra:

- sklepení 3 - náhradní rakve pána Majáku
- sklepení 2 - vězení
- sklepení 1 - zásobárna potravin
- přízemí - sklad
- patro 1 - ubikace dveřníka, kuchyně
- patro 2 - společenská místnost
- patro 3 - pracovna pána Majáku
- patro 4 - ubikace pána Majáku
- patro 5 - hlavní rakve pána Majáku

16.2 Dveřník Laban

Jedná se o sluhu pána Majáku. Je to starý muž, který vzhledem připomíná bezdomovce o holi. Na sobě má vypelichaný kožich nasáklý starou močí. Zplihlé chomáče vlasů odhalují flekatou kůži na hlavě. Pohybuje se pomalým, šouravým krokem.

16.3 Drachen

Jedná se o slabšího upíra, jednoho z posledních, ale významných architektů Mahrebských katakomb. Upírem se stal nedobrovolně. Pořadatelé turnaje mu slibovali věčnou slávu, ale to netušil, že s věčnou slávou se pojí i věčný život. Upírem se stal tak, že nevědomky vypil upíří krev, kterou mu pořadatelé turnaje podstrčili. Pán Majáku i přes tuto zradu zůstává dál na ostrově a pomáhá vylepšovat katakomby. Moc dobře tuší, že venku jako upír by žil jako psanec.

Drachen má alergii na lidskou krev.

Drachen dostal za úkol zlikvidovat Zahru, která měla na starosti tvorbu magických portálů do katakomb. Jednak nedostala zapláceno a jednak tu bylo riziko, že si přivydělá prozrazením umístění portálů. Drachen Zahru "navštívil" v bordelu Modrá ústřice den před příchodem postav a kousnutím ji proměnil v upíra.

Díky své alergii nyní Drachen strádá ve svém Majáku a vůbec mu není dobře. Je celý bledý, jako by chtěl zvracet, ale nemá co (je nemrtvý).

Maximálně chrchle zbytky černé Zahřiny krve. Vypadá na umření a jeho sluha Laban se o něj musí pečlivě starat.

je napulírované, honosné, draze vypadající. Různé věcičky po policích a stolech musí stát spoustu peněz. Pán Majáku rozhodně není chudás.

16.4 Co Drachen vlastně ví?

- zná strukturu katakomb (5 téměř stejných větví, pro každou finálovou družinu jedna)
- zná organizaci jednotlivých místností v jedné větvi (typově které místnosti se ve větvi vyskytují)
- ví o poslední hádankové komnatě, kde se můžou potkat finálové družiny a jak je řešená
- nezná aktuální pasti, nestvůry a jiné nástrahy - ty se každou sezonu mění
- nezná aktuální vstupy - začátky větví jsou řešeny jako jednosměrnými portály (není návratu zpět)
- ví o pravém významu Turnaje hrdinů (volba pirátského kapitána)

Poznámka: Lupič by si zde mohl drobnou krádeží přijít až na 500 zl. Je to středně těžké vybírání kapes.

Drachen bude celkem rozmrzelý, že ho postavy ruší. Taktně naznačí, že nejsou první, kdo přišli. Bude se ptát, kdo je poslal. Pokud odpoví, že Mrakesh, jen tak si utrousí, že družina je družinou **vyvolenou** (protože Mrakesh sází jen na vítězné koně).

Drachen se bude snažit zbavit postav co nejdříve. Opravdu mu není dobře. Za informace bude chtít ženské otrokyně. Postavám "neurčitě" sdělí, že čím víc jich přivedou, tím více jim prozradí. Neodbytné družiny by si měly dopředu ujasnit, za kolik co dostanou (viz níže). Ti, co si nedomluví "cenu" dopředu, mají smůlu, Drachen jim nabídne méně, než ukazuje tabulka níže.

16.5 První setkání s Drachenem

Jak již bylo řečeno, Drachen je při prvním setkání velmi nemocen a přijme družinu ve 3. patře Majáku - ve své ubikaci. Tam bude ležet v posteli, záda podložená polštáři. U úst neustále kapesník, částečně zakrvavený. Vypadá hrozně, mluví pomalu a dost čast dělá pauzy mezi větami.

Ačkoliv Drachen vypadá plesnivě, stejně jako Laban, místnost je oproti tomu výstavní. Vše

Příklad: Družina se spokojí s neurčitým Drachenovým požadavkem na ženské otrokyně. Přivede mu otrokyně za 950 zlatých. Vzhledem k tomu, že nebylo řečeno, co za 950 zlatých dostanou za informaci, Drachen je "ošidí" a řekne jim jen informaci odpovídající ceně max 900 zlatých (popis třech místností).

Požadavek	Cena	Co postavy získají
3 otrokyně	300 - 500 zlatých	Drachen popíše mahrebské katakomby
5 otrokyň	501 - 900 zlatých	Drachen popíše tři navazující místnosti a jejich původní účel
7 otrokyň	901 - 1 300 zlatých	Drachen popíše finální místnost, kam vede (do Jaffy) a co v ní lze očekávat (hádanku)
Ultimátní	Rusovláška Barbaragh, co má u sebe Faist	Drachen poví družině o skutečném významu Turnaje hrdinů

Poznámka: Zisk informací je kumulativní. Tj. pokud družina splní Drachenovi Ultimátní požadavek, popíše jim o katakombách vše.

Drachen celkem "suše" přednese svůj požadavek, pouze v případě "ultimátního" požadavku se mu rozzáří oči a na chvíli ožije. Je na něm vidět, že má zásadní tajemství, kterým by se rád pochlubil, ale zadarmo ho rozhodně nedá. Úplně stejně plný života bude v momentě, kdy postavám bude sdělovat cenu za tajemství (rusovláška Barbaragh). Bude jak feťák, co před sebou vidí kvalitní matroš. Bude se nad rusovláskou rozplývat a je na něm vidět, že je to něco, co chtěl asi hodně dlouho. Postavy jen upozorní, že Faist by hodně zuřil, pokud by je chytil, jak mu kradou otrokyni "s benefity".

Drachen nikdy družině nepoví, k čemu otrokyně má. Tato otázka ho natolik rozčílí, že se v posteli vzepne a na postavy začne křičet, až mu krev půjde od úst. ("Co je vám do toho vy ubožáci! Taky se vám nepletu do života. Chcete vyhrát, nebo alespoň přežít turnaj? Tak mi dodejte, co chci nebo táhněte. Jsou tu jiné družiny, které rády zaplatí!")

Hodnocení:

- 0 bodů - postavy si jen vyslechnou požadavek a nikterak se nezabývají tím, co za otrokyně dostanou
- 1 bod - postavy si stanoví, co za otrokyně dostanou
- 2 body - postavy se doptávají, jak má zboží vypadat, aby bylo dobře akceptovatelné

16.6 Kde vzít otrokyně

V Mahrebu je otrokářský rynek, kde se neustále nabízí nové zboží. Běžná cena otrokyně je 100 zlatých. V případě mladých a dobře stavěných otrokyň se může cena vyšplhat až na 200 zlatých. Nakupování ani smlouvání není potřeba odehrávat.

Pokud by se postavy rozhodly otrokyně unést, je to akce na mnoho hodin plánování a pálení zdrojů. Navíc je tu riziko odhalení. V noci jsou otrokyně přechovávány v klecích a s okovy na nohou a rukou, které jsou přikované k zdi. Jsou dále strážené.

Pro družinu je nakonec výhodnější přistoupit na ultimátní požadavek a unést Barbaragh z Faistova harému. Je to samozřejmě také riskantní operace, časově však méně náročná a případný benefit zaručeně převažuje riziko.

16.7 Druhé setkání s Drachem

Druhý den je Drachen už v podstatně lepší kondici. Opustil lůžko a s postavami se setká v pracovně. Jeden by čekal, že bude mít lepší náladu, ale není tomu tak. To věčné otravování družinami mu prostě vadí. Nicméně, pokud mu dodají otrokyně a ideálně rusovlášku Barbaragh, tak bude ten nejšťastnější upír pod Sluncem (lol) a postavám prozradí, k čemu Turnaj hrdinů původně sloužil.

16.8 Mahrebské katakomby

"Katakomy jsou z velké části tvořeny přírodními jeskyněmi. Jen velmi málo místností a chodeb bylo přitesáno. Pokud bych měl katakomby popsat, tvarem připomínají kolo od kočáru, ale bez obruče. Celkem pět paprsků chodeb a místností se sbíhá do středu katakomb, do finální místnosti. Všechny paprsky mají stejný počet místností. Trochu se liší tvarem, ale jsou řazeny zhruba stejně a mají také stejný účel. To proto, aby soutěžící družiny měly stejné podmínky průchodu. Ze středu katakomb se lze dostat Jaffy, přímo na náměstí - je to jediná cesta ven."

Pokud se družina bude doptávat, Drachen potvrdí, že do katakomb vede cesta jen skrz portály. Ani z náměstí v Jaffě nelze vlézt do katakomb - to vše je zabezpečené, ale Drachen neví jak.

16.9 Lávová místnost

"Tato místnost nám dala největší práci. Skrz ní vede lávová řeka a chodba vedoucí dál je zakryta lávovým vodopádem. Bylo velmi těžké zajistit, aby láva tekla do všech ramen katakomb."

16.10 Zrcadlová místnost

“Tato místnost je hodně podlouhlá a na jedné dlouhé straně je osazena magickým zrcadlem. Skrze zrcadlo mohou postavy vidět, jak si vede konkurenční družina. Nevím, jak je zrcadlo ovládáno, ale, pokud se konkurenci děje něco “zajímavého”, pak to je v zrcadle vidět. Zrcadlová místnost navazuje na labyrintovou místnost”.

16.11 Labyrintová místnost

“Jedná se ve své podstatě o velký dóm, který v některých větvích byl rozšířen, aby všech pět dómů mělo stejnou velikost. Dalo hodně práce zajistit, aby kopule dómů byly pevné a nezřítily se. Po celé ploše dómu jsou rozestavěné zdi, které tvoří labyrint chodeb. Je vám asi jasné, k čemu taková místnost slouží, že?”

Pokud to není jasné, tak v labyrintové místnosti jsou obvykle umístěny nestvůry, s kterými družina musí bojovat, pokud chce jít dál.

16.12 Finální místnost

“Jsou to vlastně dvě propojené místnosti. V té první jsou podstavce se sochami, které obvykle dávají nějaké hádanky a za správnou odpověď dají klíč. Ten se pak uplatní v druhé místnosti. Do té ústí všechny větve katakomb. Zde se nečistoty setkávají soupeřící družiny a bojují o celkové vítězství v Turnaji. Odtud už vede jen cesta ven do Jaffy.”

16.13 Tajemství Turnaje hrdinů

“Tajemství, které vám teď povím, znají kromě mě jen čtyři lidé na tomto ostrově. Faist, Mrakesh, Ghan al Daff a Ghufuran. Střeží jej jak oko v hlavě. Ortel smrti je vyřčen nad tím, kdo jej vyradí. Mně je to ale jedno, mě si můžou vyhrožovat jak chtějí. A co vy? Chcete znát tajemství, které vás může stát život?”

...

Dobrá tedy. Jak chcete. Pamatujte, že pokud kapitáni zjistí, že tajemství znáte, jste mrtví. Turnaj hrdinů se kdysi jmenoval Pirátská volba. Ano, správně. Pirátská volba. Tenkrát nešlo o to zjistit, kdo je na širém světě největší hrdina, ale kdo je hoden stát se pirátským kapitánem. Alias (spolu)vládcem Mahrebu. Asi nemusím říkat, proč už není Pirátská volba, ale Turnaj hrdinů.

Pirátským kapitánům moc moc vyhovuje, když jsou jen ve čtyřech. Nemusí se tolik dělit ... o všechno. Možná si říkáte, proč Volbu nezrušili. Ze dvou důvodů.

Původně volbu chtěli zrušit, ale sami piráti jim to nedovolili. Proč? Protože piráti nejsou dynastie s dědičným vládcem. Piráti uznávají právo silnějšího. A je pirátské základní právo toto právo kdykoliv uplatnit. Cítíš se být vůdcem? Nemusíš být bohatý a mít armádu. Stačí dokázat, že jsi lepší. A k tomu sloužila Pirátská volba. Kapitáni se zařídili, zajistili, aby po mnoho let nikdo turnaj v normálním stavu nepřežil. Žádný pirát nechce mít za kapitána křipla. Postupem let piráti zapomněli na účel Volby a soutěž se přejmenovala.

Druhý důvod, proč soutěž zůstala, je prozaický. Stejně jak Volba kdysi, tak i Turnaj dnes přináší městu nemalé peníze. Jen si představte ten zástup neúspěšných (mrtvých) hrdinů s nejlepším vybavením a bohatstvím po kapsách, co utrácejí za informace o katakombách, o pastech, o nestvůrách a o všem, co jim pomůže vyhrát. Proto přetrvával. Peníze na prvním místě, že?

Ted' už znáte tajemství Turnaje hrdinů, alias Pirátské volby. Pokud vyhraje, jeden z vás se může prohlásit za pirátského kapitána. Piráti si vzpomenu a podrží vás - budete hrdinové. Když se tak zamyslím, tak to pro vás může být jediná možnost, jak Turnaj i po vítězství přežít.”

17 NÁVŠTĚVA JAFFY

Dříve nebo později bude mít družina potřebu navštívit Jaffu, ať už kvůli Narabu Hakshakovi a nebo Faistovi (rusovláška Barbaragh). Jak již bylo řečeno, vstup do Jaffy je omezen a pro účastníky turnaje dokonce zapovězen. To však neznamená, že se postavy do Jaffy nemohou dostat. Jaffa je sice hlídaná, ale jen hrstkou vojáků. Nikdo nepředpokládá, že by byl tak blbý a šel krást pirátským kapitánům domů. Pro prevenci před nájemnými vraždami používají kapitáni osobní ochranu.

Možné vstupy do Jaffy jsou:

- hlavní bránou vedoucí z Mahrebu po serpentínové cestě
- přes soukromé přístaviště a dále přes serpentínovou cestu
- přes hradby od Mahrebu
- přes hradby od džungle

Scéna, jak se postavy dostávají do Jaffy se neodehrává. Hráči pouze nahlásí PJovi, jakou taktiku zvolí a jaké zdroje použijí. Hráči by si měli uvědomit, že je rozhodně výhodnější stealth akce před hlučným "odvedením pozornosti" a la oheň v půlce města atp. Pokud mají postavy již informaci o Amuletech soutěžících, měly by aktivně řešit jejich skrytí, aby se vyhnuly problémům.

PJ by se měl snažit družinu taktně varovat dopředu v případě, že hodlají udělat nějakou pitomost, resp. zapomněli něco zásadního zvážit (náramky, světlo, místní neznalost atp.). Cílem je spíše hladký průběh a úspěch při průniku do Jaffy. PJ však má právo udělit záporné body buď za každé upozornění a nebo přimhouření oka při vyložení špatného postupu. Jednoduše - musí-li PJ pomoci, aby byl průnik do Jaffy úspěšný, dává záporné body, v opačném případě subjektivně hodnotí nápad.

Hodnocení scény má rozpětí +5 až -5 bodů.

18 NARAB HAKSHAKŮV DŮM

Dům Naraba Hakshaka je celkem prostorná hacienda, které však chybí jakákoliv vzdušnost. Malá okenka s mřížovím, bytelné vstupní dveře atp. Za domem je soukromá zahrada, která však není nijak zvláště udržovaná.

Opět vstup do domu není nijak zásadně chráněn. Nic co by nevyřešil lupičův klíč, vhodný lektvar či kouzlo Zaklep.

18.1 Strážce domu - Fext

V domě je jediná "živoucí" překážka a to nemrtvý Fext. Pohybuje se systematicky a neúnavně po celém domě. Při delším pozorování lze pravidelnou trasu hlídky vypočítat. Fext má všechny parametry dle pravidel:

```
Fext+
Žvt: 60
ÚČ : (+5 +5/+2) = 10/+2 (pařáty)
      (+5 + 8/-2) = 13/-2 (2x šavle)
OČ : (+7 +3) = 10
      (+7 +3 + 3) = 13 (se zbraní)
Odl: 21/+5
Vel: B
Zran:nemrtvý, ale H+
Int: 13/+1
Char:15/+2
```

Zvl: Po zásahu sníží stupeň síly a odolnosti na polovinu. Lze léčit lektvary za 2-12 životů denně po dobu tří dnů za každý zásah.

18.2 Co Narabův dům skrývá?

V Narabově pracovně je na stole **mapa Mahrebu**, kde je naznačeno pět kruhů na různých náměstích. V reálu pozice kruhů odpovídá pozici kamenných studní. Studně budou v den úplňku v pravé poledne aktivovány do **portálů do mahrebských katakomb**.

Další zajímavou věcíčkou je zamčená truhlička. Je celá rudá od krve a lze ji otevřít jen pokud sám člověk trochu krve neobětuje (**krv za 2k6 životů**). V truhle je svitek - pracovní checklist - kde je popsáno, co všechno už Narab Hakshak zařídil pro konání turnaje.

Jsou tam tři důležité zjištění:

- **Narab si nechal od kudůka Zafara v mahrebských katakombách udělat vězení pro cca 10 lidí.** Toto je důležitá stopa pro postavy, kde mohou najít své milé (Sadii, Marwu).
- **Aida s Narabem spolupracuje.** Postavy se doví, že to ona dala družinu dohromady na popud Naraba a z jeho popudu se přihlásili na Turnaj hrdinů.
- **Zahra bydlí u Isry** (v Mahrebu lze zjistit, že Isra je nevěstka pro ženy)

Kudůk Zafar je aktuálně uvězněný za své výlevy na Náměstí otroků. V druhé části nemají postavy možnost kudůka kontaktovat a zjistit více o vězení.

Lze očekávat, že postavy budou chtít kontaktovat Aidu, jakmile zjistí, že spolupracuje s Narabem a že vše, co se doposud dělo byl jeden velký podvod ze strany Aidy vůči družině. Na kontakt by měl mít Áge ještě volné kuřivo dhuaan. Tak jako tak, Aida se družině ozve zpět s nabídkou setkání. PJ tuto scénu zařadí na konec druhé části.

19 RUSOVLÁSKA BARBARAGH

Tento úkol dostanou postavy od pána majáku Drachena. Rusovláská Barbaragh je otrokyně, kterou nedávno koupil pirátský kapitán Faist do svého početného harému. Drachen však po rusovlásce zatoužil a nyní ji chce jen pro sebe.

19.1 Kdo je Barbaragh

Barbaragh je barbarka lupička (12 úroveň!), která se na Mahreb dostala jako otrokyně v pirátské lodi s "bílými piráty/otrokáři ze severu". Ve skutečnosti je **Barbaragh kapitánkou lodi** a svoji pozici otrokyně k prodeji jen předstírá. Má totiž jasný cíl. Nechat se nejprve za draho koupit někým bohatým z Mahrebu (nejvíc zaplatil Faist). A potom nešťastníka pohodlně okrást v jeho domě, zdrhnout na loď a odplout zpět na bezpečný sever.

19.2 Únos rusovlásky

Barbaragh se nachází v ženském harému, což je samostatný dům stojící poblíž Faistovy haciendy v Jaffě. Dům je strážěn půl tuctem Faistovy osobní stráže a půl tuctem horlivých eunuchů. V harému je také Faistova pracovna a hodovní sál pro přátele.

Ochrana jako taková není silná. Platí, že jen blázen by si troufl sáhnout na Faistovo "zboží".

V době, kdy družina/postavy půjdou do harému, bude zrovna Barbaragh s ostatními otrokyněmi v hlavním sále. Pouze večer odchází do své komnaty. Chová se normálně jako ostatní konkubíny v harému, nicméně pečlivě obhlíží terén, aby mohla ve správný okamžik ukrást vše, co má.

Pro družinu je samozřejmě unést Barbaragh, pokud je sama. Ale pozor! Vzhledem k tomu, že má Barbaragh vlastní plán, jen tak se nenechá unést. Své schopnosti dá najevo nečekaně, čímž dokonale překvapí naše únosce. Použije svůj boj beze zbraní, postavy odzbrojí a pak je bude vyslýchat (PJ si může vychutnat postavy, rusovlásčin úspěch je zaručen).

19.3 Roleplay výzva - přesvědčování Barbaragh

Barbaragh umí velmi dobře číst v lidech, není to žádná amatérka. Je na postavách - únoscích, jak se k výsledku postaví. Barbaragh má všechny trumfy - postavy jsou odzbrojené a evidentně méně schopné. Dále Barbaragh může kdykoliv přivolat strážu a tím osud postav zpečetit. Bude asi lepší, aby postavy přiznaly barvu.

Barbaragh věří ve své schopnosti a i když je hluboko v týlu nepříteli, nebojí se riskovat jen aby získala více peněz. Ostatně, toto je její první a zároveň poslední akcička v Mahrebu. Postavy toho mohou využít a nabídnout rusovlásce plán - nechat se odvést k Drachenovi, kde je také dost pokladů k přivlastnění.

Postavy Barbaragh potřebují, jen díky ní mají šanci se dostat k důležité informaci. To je další důvod být trochu víc sdílný.

20 KONEC 2. ČÁSTI

Druhá část končí v momentě, kdy postavy znají od Drachena tajmství Turnaje hrdinů a zjistí, že Aida je ve spojení s Narabem Hakshakem. V případě, že družina splní obě podmínky pro ukončení druhé části dobrodružství, ale stále má ještě dost herního času, může pokračovat ve sběru informací. Každopádně poslední scéna bude Aidino čtvrté spojení, kde družinu požádá o setkání...

Jakmile Aida dohovří, vůně dhuaanu pomine, druhá část opravdu končí.

20.1 Aida posílá čtvrtou zprávu

Obsah čtvrté zprávy se liší v závislosti na tom, zda-li družina řekla Aidě, že ví o jejím spojení s Narabem. Pokud ano, platí následující text.

“Přátelé,

je toho tolik, co vám musím vysvětlit a vy máte právo vědět, jak to všechno doopravdy je. Svět není černobílý. Nejsem na straně zla, jak se teď můžete domnívat. Vše, co jsem dělala má svůj důvod. Důvod, který jistě uznáte a pochopíte. Pokud mi budete naslouchat.

Na půli cesty k Majáku je velký kámen, spíše kus skály. Tam se s vámi dnes večer o půlnoci spojím.

Vaše Aida.”

V případě, že se družina nedostala k informaci o Aidině “zradě” a nebo se o tuto informaci s Aidou nepodělila, ozve se Aida sama:

“Přátelé,

již déle to nevydržím. Je tu něco, co byste měli vědět dříve, než vaše kroky zamíří tam, kde není cesty zpět. Je to pro mě těžké a pro vás bude ještě těžší až vám povím, co mám na srdci. Dlouho jsem se rozhodovala, zda-li vám to mám říci, ale myslím, že ten čas nastal. Tedy pokud už není pozdě.

Na půli cesty k Majáku je velký kámen, spíše kus skály. Tam se s vámi dnes večer o půlnoci spojím.”