

# Část 3

## 1 ČASOVÁ OSA

Čas	Událost
00:15	Rekapitulace 2. části
00:30	Setkání s Aidou za branami Mahrebu
00:30	Osvobození Zafara
00:30	Získání mapy / lodě k opuštění Dakhany
00:05	Jehličková místnost
00:05	Zvonková místnost
00:10	Lávová místnost
00:05	Labyrintová místnost
00:05	Zrcadlová místnost
00:10	Místnost hádanky
00:05	Finální místnost
00:20	Setkání s Narabem
00:20	Útěk dle plánu
00:30	Závěrečný pokec/souboj s Narabem
00:20	Rezerva & zpětná vazba
04:00	CELKEM

## 2 ÚKOLY 3. ČÁSTI

Ve druhé části družina získala dvě důležité informace:

- Turnaj hrdinů je ve skutečnosti volbou nového, pátého, pirátského kapitána
- Aida nějakým způsobem spolupracuje s Narabem

V závěru druhé části Aida vyzvala družinu k „spojení“ za Mahrebu, kde jim chce vysvětlit, jak to je s Narabem. Po revizi všech informací a setkání s Aidou vyplynou pro družinu očekávané úkoly:

- zjistit od Zafara, kde udělal v katakombách vězení
- zajistit si loď na útěk z ostrova
- nechat si sundat náramky
- projít katakombami
- osvobodit Sadii, Marwu a Salome
- útěk z ostrova

## 3 NARABOVY PLÁNY

Celou dobu se Narab Hakshak snaží dostat naši družinu do finále turnaje. Ví, že na ni má páky a může ji „potrestat“ pokud mu nepomůžou dosáhnout jeho cíle. Tím cílem je stát se pátým pirátským kapitánem.

Dosud (a stále) to dělá způsobem, aby ani družina ani ostatní pirátští kapitáni nepojali podezření, že se o kapitánství pokouší. Všechny úkoly v první i druhé části si družina řádně „odpracovala“, ale pod dohledem Naraba, který byl připraven družině pomoci překonat překážky na cestě do finále Turnaje. Co družině podstrčil, byla truhlička s checklistem. Nechal ji volně přístupnou v jeho domě, aby si pojistil, že se družina (jako jediná v turnaji) dozví o poloze portálů.

Narab potřebuje, aby se naše družina dostala až do finálové místnosti katakomb (s výstupem do Jaffy), kde teprve odhalí svůj plán postavám. Teprve těsně před koncem turnaje nařídí postavám, aby jej po výlezu do Jaffy prohlásili

kapitánem pirátů. Pokud tak učiní, slíbil, že osvobodí Sadii a Marwu a vyplatí Ágeho se Stigem, atp. Pokud tak neučiní, všichni zemřou.

**Důležité:** Kdyby se družina rozhodla nevstoupit do katakomb (např., že se pokusí na Naraba počkat v Jaffě, či že budou pátrat na vlastní pěst po Sadii a Marvě), má Narab v plánu se postavám zjevit dříve a jejich plán jim rozmluvit.

## 4 SETKÁNÍ S AIDOU

Obecně předpokládáme, že finálové družiny si zajistili z Narabova domu checklist, kde je potvrzeno, že Aida s Narabem „spolupracuje“. Co není jisté, zda-li své zjištění postavy Aidě sdělili skrze Ágeho kuřivo dhuaan. Pokud ano, Aida se jim vše na setkání pokusí vysvětlit. Pokud ne (a nebo informaci o spolupráci Aida - Narab družina vůbec nemá), tak se Aida na setkání s postavami bude svěřovat, že existuje spolupráce Aida - Narab.

### 4.1 Místo setkání

Postavy mají dle instrukcí dorazit k velkému kameni na půli cesty mezi Mahrebem a majákem. A to v noci. Aida již na místě bude, schovaná za oním balvanem. Postavy asi budou překvapené, když uvidí Aidu na vlastní oči...

### 4.2 Přiznání Aidy

Aida bude na první pohled beze zbraní, smutná a i vystrašená. Následují informace, které Aida družině prozradí. Předpokládáme, že družina Aidu konfrontovala se zjištěním o Aidině spolupráci s Narabem.

- všechno je jinak, než jak to vypadá (klasika!)
- Aida má stále stejný cíl dopadnou Naraba, stejně jako družina
- Narab má ve svém zajetí Aidinu malou dcerku Salome - je na tom stejně jako Kadir či Tufik, možná ještě hůř
- Aida s Narabem „spolupracuje“, protože ji Narab jednoduše vydírá

- Narab dával od únosu dcery Aidě různé úkoly, které se snažila plnit, aby zajistila dceři život
- Během plnění úkolů dělala vše pro to, aby se Narabovi přiblížila a mohla osvobodit svoji dceru
- Narab s Aidou komunikoval výhradně pomocí dhuaanu
- Aida se dostala na ostrov Dakhana skrytě v pirátské lodi
- Aida ví, že dostat se z/na ostrov je problém díky věčné mlze, která ostrov obklopuje. Jedinou možností je mít speciální mapu, která dokáže každou loď bezpečně provést skrz mlhu.

### 4.3 Jak to bylo s úkoly od Naraba

- Aida se měla usídlit ve městě Arkúš a postupně dávat dohromady novou družinu
- členy družiny vybíral sám, Aidě vždy sdělil, kde se vybraní členové nacházeli
- všichni měli mít nějaký zájem o dopadení Naraba (Kadir - Sadii, Tufik - Marwa, Áge + Stig - ukradené jmění, Sagir - sláva)
- pouze Násima a Fahima vybrala sama, ale Narab je schválil
- cílem družiny mělo být chytit samotného Naraba Hakshaka, čemuž Aida vůbec nerozuměla proč, ale pro ni to bylo též výhodné - kdyby se družině podařilo Naraba chytit, tak by mohla osvobodit dceru Salome
- nakonec Narab chtěl, aby Aida přiměla družinu vydat se do Mahrebu a zúčastnit se Turnaje hrdinů - Aida stále nechápe proč, ale je si jistá, že v Mahrebu je Narab a tak skutečně nasměřuje družinu do Mahrebu na Turnaj
- po odjezdu družiny Aida pátrala dál, aby o Narabovi zjistila, co nejvíce. Díky novým informacím zjistila, že Narab má nějaký větší význam v samotném Turnaji a možná i Mahrebu

- Narab sice slíbil, že jakmile družina uspěje v Turnaji hrdinů, vrátí ji dceru Salome, ale tomu Aida moc nevěří
- Aida si uvědomila, že družinu chce Narab nějak zneužít a zlikvidovat, proto se rozhodla do Mahrebu též vydat
- Aida cítí, že v Mahrebu vše skončí buď velkým neštěstím pro všechny a nebo (snad) záchranou všech a smrtí Naraba

#### 4.4 Co ještě Aida ví a družina asi neví:

- Narab je organizátor Turnaje hrdinů
- Narab není pirátským kapitánem, pouze pro kapitány soutěž zajišťuje
- Narab je z Jihu a ovládá tamní "krvavou magii" - vyžadující obětiny
- krvavá magie je nekompatibilní s magií zbytku Al Qary - blbě se proti ní bojuje
- porazit Naraba je velmi těžké, ALE je tu možnost - použít jeho "krvavou magii" proti němu, chce to ale oběť
- Narab netuší, že je Aida v Mahrebu - to může být pro družinu výhodné
- Aida má u sebe dost peněz, aby postavám pomohla se dobře připravit na boj s Narabem či na útěk (5 000zl)

#### 4.5 Jak dál

Aida se bude snažit postavy přesvědčit, že je opravdu na jejich straně a že stále má stejný cíl, jako družina - dostat Naraba a osvobodit svoji dceru Salome. Je na družině, zda-li ji uvěří.

**Důležité:** Pokud družina neuvěří (či dokonce Aidu zabije), nevádí. Zůstanou v boji s Narabem sami.

#### 4.6 Aidin návrh jak porazit Naraba

Každopádně Aida má jasno - záchrana její dcery je prioritou a pro to udělá vše. Bude-li to znamenat nejprve porazit Naraba, přednese svoji myšlenku, jak to udělat.

Aida se domnívá, že proti čarům Naraba je nutné použít stejnou, nebo alespoň přibližnou magii, která je založená na krvi. Myslí si, že když

postavy posílí své zbraně a magii krví, tak budou schopni Naraba zranit a zabít.

Nabídne se, že ona sama se stane krvavou obětí. Zní to šíleně, ale Aida tomu věří (co jiného ji zbývá, že?). Požádá tedy postavy, aby ji navštívili hodinu před otevřením portálů a posílili se z jejího těla (Aida bydlí v jedné fancy taverně kousek od Jaffy). Tím má na mysli, že:

- Áge, Násim a Stig jí každý usekne kus těla (levou ruku - v zápěstí, v paži, v lokti), čímž si posílí své zbraně krví
- Fahim vylepší své lektvary kapkou Aidiny krve
- všichni se napijí Aidiny krve, do které zamíchají prášek z rozemletého Narabova zubu
- všichni si namočí své zbraně do Aidiny krve

Aidě pak zranění ovážou a ona počká, až osvobodí Marwu, Sadii a Salome a přidá se k nim v útěku. Postavy můžou samozřejmě odmítnout ať už ze strachu či ze svého přesvědčení.

### 5 ÚSTUPOVÁ CESTA Z OSTROVA

Družina by si měla v první řadě zajistit ústupovou cestu z ostrova. Až zabijí Naraba či osvobodí unesené, nebude čas zjišťovat, jak se dostat pryč. Jedinou možností je mít loď/menší a schopnou posádku, která umí loď řídit.

**Důležité:** Ani Aida, ani družina nemá s mořeplavectvím zkušenost! Jsou zcela odkázáni na pomoc zvenčí.

Jako ideální se jeví najmout loď zlodějky Barbaragh, která stále kotví v Mahrebském přístavu. Barbaragh má speciální "dočasnou" mapu na průplav mlhou obklopující ostrov Dakhana. Barbaragh není pirátkou, neplánuje návrat do Mahrebu a pomoc postavám jí může přinést další peníze – **za odvoz bude chtít 1 000zl.**

Další možnost je uplatit nějakého námořního kapitána jiné lodi, ale tam je riziko, že kapitán nahlásí pirátským kapitánům, že se něco chystá.

Poslední možností je najmout v přístavních špeluňkách námořníky a loď unést. Zde je však riziko, že únos lodi bude trvat po útěku dlouho a nemusí se povést.

## 6 KDE JE V KATAKOMBÁCH VĚZENÍ

Další úkol, který si musí družina splnit před vstupem do katakomb je zjistit, kde si nechal Zafar v katakombách vybudovat vězení. Tedy musí se vrátit zpět k Zafarovi a informaci od něj získat. Věc je komplikovaná tím, že Narab vydal příkaz Zafara odstranit.

Zafar se nyní ukrývá v jednom domě na východě města u městských hradeb. Kde se přesně schovává lze zjistit pomocí Siccovy sítě nebo v okolí levné taverny, kde se se Zafarem dříve potkali. Pár zlatáků vždycky pomůže. Když družina dorazí na místo, kde Zafar pobývá, zjistí, že ten je v ohrožení života.

### 6.1 Zafar v ohrožení života

Na Zafara a jeho partu kudůků si vyšlápli zabijáci z místního podsvětí. Pár kudůků je již mrtvých, ale Zafar s hrstkou přeživších se zabarikádoval v pokoji v prvním patře a doufají v zázrak.

Naše družina přichází do ulice k domu, kde se má ukrývat Zafar. Tam už je však rušno.

Vstup do ulice je zatarasen dvoukolákem a dva hlídající bijci. Za nimi je u vstupu do domu vidět další tři bijce. Na druhém konci ulice je vstup zatarasen dvěma stánky a i u nich hlídají dva bijci. V oknech v prvních patrech jsou vidět hlavy čumilů, jak se dívají, co se v ulici děje.

Z ulice, resp. z domu, kam měly postavy namířeno, se ozývá křik, bouchání palice a štípání dřeva. Uvnitř domu je půl tucet bijců, kteří se dobývají do Zafarova pokoje - o nich postavy nic neví. Ulice, která vede za domem je volná, nicméně dům je od ní oddělen dvousáhovou zdí (dům, kde

Zafar pobývá, má zadní dvorek) se zadním vstupem. Tam je vidět, jak do prvního patra šplhají tři bijci, další dva jim žebřík přidržují a jeden hlídá u zadního vchodu.

### 6.2 Záchrana Zafara

Družina musí jednat rychle, jinak o Zafara přijdou. Jsou v podstatě dvě možnosti. Vztít to skrz bijce do ulice, do domu až ke dveřím od Zafarova pokoje. Nebo to vztít zadní ulicí stejným stylem. Asi nejlepší možností je prolézt do domu po střeše ze sousedních domů, probourat se střechou do pokoje a bijce konfrontovat až v místnosti se Zafarem.

Hodnotit se budou dva aspekty:

- rychlost s jakou se postavy dostanou k Zafarovi
- žádní svědci na straně bijců, kteří by mohli dát zprávu Narabovi, že se jim útok nepovedl

Pokud by družina s útokem váhala, může PJ dobarvit scénu následovně:

- nějací bijci vytáhli na ulici dvě zakrvavená mrtvá těla kudůků celá domlácená a posekaná
- z horního patra vyskočil kudůk z okna (bránil toho času schodiště a v beznadějně situaci zvolil skok z okna vedle schodiště), s křikem dopadl na tvrdou dlažbu a zlámal si obě nohy; když se vzdával, borec s kopím se ho zeptal, zda-li je Zafar, když kudůk zavrtěl, že ne, bez milosti jej bodl do břicha
- chvíli na to vykoukne z okna trpaslík a hlásí muži u vchodu, že se Zafar zabarikádoval v pokoji a už nemá kam utéct

Charakteristiky bijců jsou shrnuty na následující stránce. Nepoužívají žádnou magii:

#	Umístění	Zbraně	ÚČ	OČ	ŽVT	Rasa
1	Ulice A	Široký meč	8/0	7 (krouž)	50	Člověk (B)
2	Ulice A	Krátký meč	6/-1	4 (kož)	40	Hobit (A)
3	Vchod	Kopí	7/0	4 (šupin)	60	Barbar (B)
4	Vchod	Krátký meč	7-1	5 (šupin)	50	Člověk (B) - velitel
5	Vchod	Sekera	5/+1	7 (krouž)	60	Trpaslík (A)
6	Ulice B	Sekera	6/+1	4 (kož)	50	Trpaslík (A)
7	Ulice B	Šavle	7/+2	5 (šupin)	60	Člověk (A)
8	Žebřík	Palcát	5/+1	7 (krouž)	70	Kroll (C)
9	Žebřík	Krátký meč	5/-1	4 (šupin)	40	Elf (B)
10	Žebřík	Obušek	6/-2	3 (vycp)	30	Kudůk (A)
11	Dvorek	Dlouhý meč	10/-1	6 (krouž)	50	Elf (B)
12	Dvorek	Sekera	4/+1	5 (kož)	60	Trpaslík (A)
13	Dvorek	Kopí	7/0	5 (kož)	50	Člověk (B)
14	Přízemí	Palcát	5/+1	6 (kož)	70	Barbar (B)
15	Přízemí	Sekera	6/+1	4 (kož)	50	Barbar (B)
16	Přízemí	Meč bastard	8/0	5 (šup)	70	Kroll (C)
17	1. patro	Sekera	5/+1	4 (kož)	50	Trpaslík (A)
18	1. patro	Dlouhý meč	9/-1	6 (krouž)	70	Člověk (B)
19	1. patro	Šavle	8/+2	7 (krouž)	80	Člověk (B)

## 7 CO ZAFAR POVÍ O VĚZENÍ

Jakmile bude Zafar a zbytek přeživších kudůků v bezpečí, poví jim v návalu adrenalinu všechno co ví:

- zhruba čtyři měsíce zpátky, než Habibi odjel na kontinent, požádal Zafara o rozšíření katakomb
- dal na to Zafarovi čas jen tři měsíce - před závodem mělo být všechno nachystáno
- s klukama na místnostech museli dělat přesčasy, aby to všechno stihli
- Habibi jim přesně řekl, kde mají místnosti vykopat a zároveň nám řekl, že narazíme na chodbu - do které nesmíme za žádných okolností chodit
- ten parchant měl pravdu, na sáh přesně věděl, kde ta chodba je
- do chodby jsme nikdo nešli, bál jsem se, že nás zabije - měl takový divný oči - ten pohled byl naprosto přesvědčivý

Postavy by se měly doptat a dostanou odpovědi:

- kde jsou ty místnosti - začali kopat v místnosti, kde byli troje dveře s reliéfy zvířat (Liška, Velbloud, Had)
- jak vypadají nové místnosti - nejprve kopali asi pět sáhů dlouhou chodbu, potom po pravé straně udělali dle instrukcí čtyři odbočky asi sáh dlouhé zakončené místnůstkama 2x2 sáhy
- místnůstky opatřili dveřmi se zámekem a závorou zvenku
- pak pokračovali v kopání hlavní chodby, kdy asi po deseti sázích narazili na strop chodby, která vedla kolmo na tu kopanou
- nově kopanou chodbu zahlubili, aby plynule navazovala na nově objevenou
- pokud by se pokračovalo dál objevenou chodbou, tak vlevo vedla dolů, vpravo nahoru (a to dost prudce)
- ! v chodbě byla cítit vůně slané moře !
- vstup do nových částí je zajištěn kamennými dveřmi, které lze zasunout do podlahy - ovládání je však ze strany nově objevené chodby; ta zeď je tlustá asi 10-15 coulů (dveře jsou opatřeny protizávažím, takže je člověk otevře i jednou rukou).



Nové čtyři místnosti slouží jako vězení pro unesené dívky/ženy. Narab je tam má pro své rituály.

Objevená chodba ústí nahoře do Narabova altánku, co má v zahradě za svým domem. Dole pak vede do přístavu Jaffa do malé kolny s rybářským člunem. Touto cestou přivedl skrytě Narab své vězenkyně do Jaffy, resp. do nově zbudovaného vězení.

Poté, co Zafar sdělí vše, co chtějí postavy vědět, Zafar se s postavami rozloučí a pokusí se zmizet v Mahrebu.

## 8 SUNDÁNÍ AMULETŮ SOUTĚŽÍCH

Před útekem se postavy musí zbavit náramků. Pokud tak neučiní, tak 100 sáhů od břehu ostrova Dakhana jim náramky explodují a utrhnou ruku. Schválně kolik hráčů si vzpomene (hodnotící kritérium).

Pokud Sicco vybudoval síť alespoň na páté úrovni a zeptal se jí, jak se zbavit Amuletu, tak ví, že to **za poplatek 2 000zl/náramek** umí pyrofor Eldelin. Další možností je vyhrát turnaj - vstupem do Jaffy se náramky automaticky sundají. Další, kdo umí sundat náramek je sám Narab Hakshak. Ten je postavám může sundat v rámci vyjednávání o jeho plánu stát se pirátským kapitánem (viz dále).

**Poznámka:** Pokud družina dopravila do Mahrebu zraněnou Mairu, pak bude poplatek za sundání jednoho **náramku jen 1000zl**.

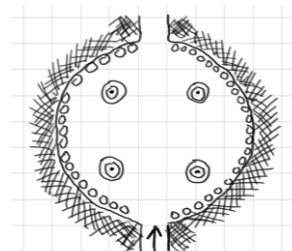
**Pozor! Postavy musí mít u sebe (na sobě) amulet, pokud chtějí projít portálem do katakomb!**

## 9 PRŮCHOD KATAKOMBAMI

Družina by měla vědět o portálech a tudíž by pro ní neměl být problém vstoupit do katakomb. Jak již bylo napsáno, portály jsou studny, ze kterých v poledne v den úplňku vytryskne zelené světlo. Stačí do studny skočit a po doteku s hladinou dojde k teleportu do katakomb.

Poznámka: Předpokládá se, že družina má informace o většině místností v podzemí, takže není potřeba průchod podzemí hrát dlouho. PJ vždy popíše místnost a pokud družina zareaguje, že ví, o co jde a co v ní lze čekat, tak stačí aby hráči popsali, jak postupují a případný konflikt (past, nestvůra atp.) se vyřeší jen ústně.

### 9.1 Jehličková / hřebíková místnost (Zafar)



Popis místnosti:

- kruhová místnost
- jeden vstup a jeden výstup (naproti sobě)
- na zdech rozvěšené baňky s čirou až narůžovělou tekutinou
- na čtyřech lanech visí ze stropu koule velikosti hlavy
- pod koulemi jsou stojany s mísami a nějakou tekutinou
- místnost smrdí po kvašenině

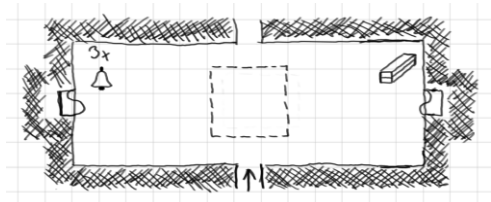
Místnost popisoval Zafar s tím, že po 2 kolech od vstupu se zapálí olej v miskách pod koulemi a jakmile se zavěšené koule zahřejí, tak vybuchnou. Hřebíky v koulích prospikují vše, co jim přijde do cesty. Rozbijí také baňky, které jsou na stěnách. V nich je jed jablečná vůně, která všechny potrápí. Jed je také na hřebících - kurare.

V podstatě stačí do místnosti vstoupit a opět se skrýt v chodbě. Do místnosti vkročit až tehdy, kdy páry jedu vyprchají. Postavy by u sebe mohly mít protijedy, aby nemusely dlouho čekat na vyprcháání jedů.

**Jablečná vůně** - Past Odl~7~nic/k6+1 životů

**Kurare** - Past Odl~4~nic/k10 životů

## 9.2 Zvonková místnost (Zafar)



Popis místnosti:

- podlouhlá obdélníková místnost
- vstup a výstup naproti sobě uprostřed delších stran

Zafar dodal, že **uprostřed místnosti je nášlapná dlaždice a na kratších stěnách jsou falešné zdi skrývající výklenky**. V jednom výklenku jsou **tři zvonečky**, v druhém **kovová truhlička**. Pokud se šlápne na dlaždici uprostřed místnosti, zvonky zacinkají, jinak nic.

Co Zafar nevěděl, a neví to ani družina je, že v truhličce je schovaný neviděný. Tedy, kdo truhličku otevře, na toho neviděný zaútočí. Ne hned, ale po nějaké době. Jedná se o Chtivou hrůzu:

Chtivá hrůza

Žvt: 30

ÚČ: +4/+1 (dotyk)

OČ: 7

Odl: 21/+5

Vel: B

Magy: 30

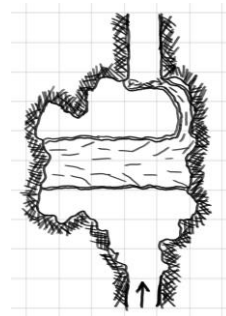
Zran: kouzelná zbraň, hraničářská kouzla, útočná kouzla (blesky), bílá střela, mentální útok

Int: 1/-5

Char: 1/-5

V této místnosti se stačí vyhnout nášlapné dlaždici a pokračovat dále.

## 9.3 Lávová místnost (Drachen)



Popis místnosti:

- místnost je hrubě otesaná do skalního masivu
- je zhurba obdélníková
- vstup a výstup je na kratších stranách
- uprostřed místnosti je asi 2 sáhy široký kanál s proudící horkou lávou
- východ z místnosti je zatarasen závojem lávy, který vytéká nad chodbou a kanálkem je odváděna do středu místnosti do velkého kanálu

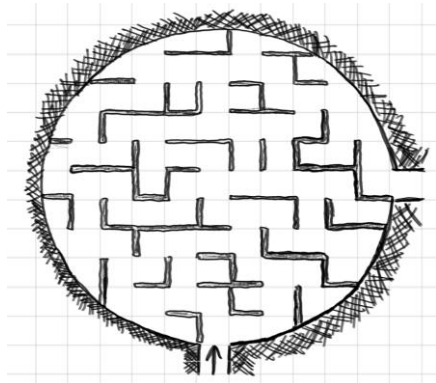
V této místnosti je jedinou překážkou horká láva. Přeskočit horkou lávu zvládne každá postava, ale s různou mírou pravděpodobnosti úspěchu (PJ sdělí postavě, nakolik se cítí, že to zvládne):

- Kadir = 80% šance na úspěch
- Åge = 50% šance na úspěch
- Tufik = 99% šance na úspěch
- Fahim = 95% šance na úspěch
- Násim = 70% šance na úspěch
- Sagir = 80% šance na úspěch
- Stig = 50% šance na úspěch

Problém je horko, smrduté výpary a hlavně blízkost lávové záclony na druhé straně kanálu. Nestačí jen přeskočit, ale dopadnou a neudělat dva kroky dopředu do lávové záclony.

**Pozor! Voda s lávou prudce exploduje a popálí všechny okolo nehledě na zamlžení celého prostoru. Nabízí se cokoli, co pomůže lávu odklonit jiným směrem a nebo upravit její tok, aby nepřekážel. Ultimátně stačí použít ochranu proti ohni a je vyřešeno.**

## 9.4 Labyrintová místnost (Drachen)



### Popis místnosti

- obrovský dóm, kde nelze spatřit strop ani konec místnosti
- celý dóm je přepažen vyzděnými příčkami, které jsou jakoby nahodile poskládané (labyrint)

Do této místnosti se vstupuje skrz zavřené dveře, stejně tak i vystupuje. Do této místnosti byly vypuštěni **Elfocvakové**. Ti jsou nyní různě rozlezlí v labyrintu. Krom toho jsou některé stěny tvořené **Slizovcem sklaním**.

O obou stvůrách může družina vědět ze Siccovy sítě ("Bushra ulovila Elfocvaky a pak nějaký sliz co imituje zdi katakomb"), o elfocvacích pak ještě z indicií v Bushřině domě (sud plný elfích ostatků).

### Elfocvak

Žvt: 30 (je jich jako členů družiny)  
 ÚČ:  $(+2+6/+3) = 8/+3$  (kusadla)  
 OČ:  $(0+6) = 6$   
 Odl: 21/+5  
 Vel: B  
 Boj: 12  
 Zran: obyčejná, kouzelná, stříbrná zbraň, ohnivá hlína  $\frac{1}{2}$ , rachejtle  $\frac{1}{2}$ , hořící olej  $\frac{1}{2}$ , mráz  $\frac{1}{2}$ , magické alchymistické lektvary, hraničářská kouzla, ohnivá a mrazivá kouzla  $\frac{1}{2}$ , fyzická kouzla, bílá střela

Elfocvak je 2 sáhy dlouhá nestvůra podobná roháči, ovšem bez křídel. Jeho tělo je zarostlé do chitinového pancíře, má šest nohou a v předu dvě strašná kusadla. Elfové mají v boji s elfocvaky postih -2 k hodům na útk i obranu.

Elfocvakovi není těžké uprchnout, ale projít chodbou, ve které hlídá, je zcela nemožné. Pokud svými kusadli zasáhne postavu, nemusí ji pustit; každé další kolo jí způsobuje zranění za 3 životy, na nikoho dlejšího však přirozeně nemůže útočit. Sevře-li takto postavu s odolností alespoň 15, může na něj tato postava ještě útočit s bonusem +2, dokud počet jejích životů neklesne pod jednu třetinu původního počtu.

Tyto odporné obludy však mají jednu slabinu: jejich pancíře nejsou odolné vůči sekýrám - zbrani, kterou elfové obvykle nebojují. (Elfocvak má postih -2 k hodům na obranu proti útoku sekýrou.)

### Slizovec skalní

Žvt: 3  
 ÚČ: 1 (dotyk) + zvl.  
 OČ: 4  
 Odl: 21/+5  
 Vel: A  
 Boj: 12  
 Zran: ohnivá hlína, rachejtle, hořící olej, mráz, útočná kouzla, ohnivá a mrazivá kouzla

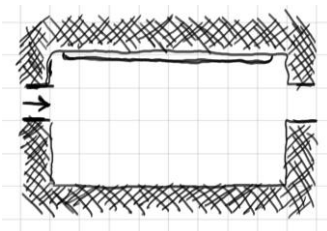
Slizovec dokáže ze svého těla, které je teplejší než skála a na omak slizké, vytvořit napodobeniny stěn, stropů nebo celých chodeb.

Slizovec útočí dotykem. Dřevo, kůži a podobné materiály rozleptá rychlostí 1 coul za kolo, železo rychlostí 1 coul za 5 ko, skálu není schopen rozleptat vůbec. Při styku s holou kůží ubírá slizovec své oběti 2k6 v každém kole.

Tento číhající děs je možno zničit jenom ohněm, blesky a ohnivými kouzly. Při útoku na leptajícího slizovce dostává polovinu zranění jeho obětí.



## 9.5 Zrcadlová místnost (Drachen)



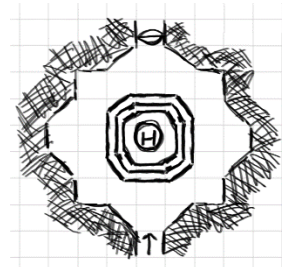
Popis místnosti:

- hodně podlouhlá místnost
- vstup a výstup na kratších stěnách
- na jedné dlouhé straně je zrcadlo

V této místnosti není nic nebezpečného. Zrcadlo se může proměnit v "okno" a ukázat, jak si vedou jiné družiny. Pokud je čas, PJ může popsat, co postavy vidí v zrcadle. Např.:

- postava právě přeskočila lávový kanál, ale nestihla zastavit a zahučela do lávového závoje a zahynula ve strašných bolestech
- elf byl zezadu napaden elfocvákem, který ukousl postavě nohu těsně nad kolenem - vidí, jak se svíjí na zemi, zatímco z něj stříká krev a jeho druhové dobíjejí elfocvaka
- družina se válí v kalužích krve, jednotlivé postavy jsou celé brunátné v obličeji a v křečích pomalu umírají na jed/vykrvácení

## 9.6 Místnost hádanky



Družina vstupuje do mramorové místnosti, která oproti předchozím místnostem působí opravdu luxusně. Jak by ne, konec katakomb je na dosah ruky. Místnost je prázdná, uprostřed je pódium. Místnost je ozářena světlem bez určitého zdroje. Opustit místnost lze jedinou chodbou, se zdobenými dveřmi.

Jakmile družina komplet vstoupí do místnosti, na pódiu se objeví iluze Naraba Hakshaka. Iluze vypadá jak nekvalitní hologram.

Narab kouká směrem do chodby, kudy družina do místnosti vstoupila. Celý hologram je trochu porouchaný a laciný, takže iluze Naraba bude koukat jinam, než se postavy nachází (PJ může simulovat tím, že bude mluvit třeba z okna, nikoliv na hráče). Narab spustí:

*"Přátelé, jsem na vás pyšný! Tak daleko se dostat v tak krátkém čase. Ohromující výkon před kterým se upřímně skláním. Nyní vás čeká poslední zkouška. Pokud ji složíte, možná budete první, kdo vystoupí do Jaffy a stane se vítězem turnaje hrdinů. Zkouška je jednoduchá, stačí zvolit správný klíč ke dveřím, které vedou do Jaffy. Klíče jsou čtyři, který je však ten správný? Pozorně poslouchejte!"*

*Čtyři klíče vlastní čtyři zvířata Al Qary - Liška, Sokol, Velbloud a Had. **Správný klíč má ten, kdo je s jistotou lhářem.** Co o klíčnících víme?*

*....1. Když jsou Liška a Velbloud lháři, pak lže i Had.*

*....2. Pokud Liška lže, potom lže taky Velbloud nebo Had a nebo oba dva.*

*....3. Pokud Had lže, pak lže i Sokol.*

*....4. Pokud Liška není lhářem, potom je lhářem Sokol.*

*Rozmýšlejte pečlivě, ale neotálejte. Ostatní hrdinové již mohou odemknout dveře do Jaffy! Jakmile si budete jisti, vezměte si klíč a pokračujte zdobným východem do další místnosti. Pamatuje, jakmile se rozhodnete, již není možné volbu změnit!"*

Jedná se o klasickou logickou hádanku, kterou lze vyloučit vyřazovací metodou. Možných kombinací lhářů a pravdomluvků je 16. V tabulce níže jsou označeny ty kombinace, které odporují čtyřem tvrzením Naraba. Po vyřazení chybných kombinací je zřejmé, že jediným "jistým" lhářem je Sokol. (0 = lhář, 1 = pravdomluvka).

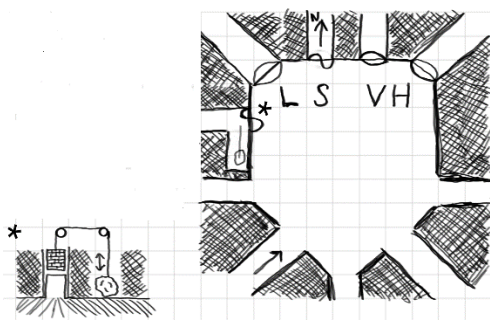
Liška	Sokol	Velbloud	Had	Kolize s tvrzením č. ?
0	0	0	0	
1	0	0	0	
0	1	0	0	3
1	1	0	0	3, 4
0	0	1	0	
1	0	1	0	
0	1	1	0	3
1	1	1	0	3, 4
0	0	0	1	1
1	0	0	1	
0	1	0	1	1
1	1	0	1	4
0	0	1	1	2
1	0	1	1	
0	1	1	1	2
1	1	1	1	4

Když Narab odvypráví hádanku, vytáhne spoza svého pláště truhličku ve které jsou celkem čtyři klíče. Klíče jsou od sebe odlišeny hlavicí, na které je rytba příslušného zvířete. Jakmile si postava vezme jeden klíč, ten se jí zhmotní v ruce a ostatní zmizí. Ještě než zmizí Narab rozloučí se s postavami:

*"Hodně štěstí a brzy na shledanou!"*

Jakmile všichni členové vkročí do chodby, vstup do místnosti se uzavře a nelze se již vrátit.

## 9.7 Finální místnost



Poslední místnost v mahrebských katakombách. Nachází se zde troje dveře. Na levých je rytina Lišky, pak je místo, dále jsou dveře s rytinou Velblouda a na pravých rytina Hada. Očekávané dveře s rytinou Sokola chybí. Ty tu jsou, ale jsou "tajné" nachází se v mezeře mezi dveřmi s Liškou a Velbloudem. Pokud tato postava vyřkne, není problém najít klíčovou díрку. Za tajnými dveřmi jsou schody do Jaffy.

Od Zafara postavy ví, že se zde nalézají dveře do nově vytesané části katakomb a kde potenciálně jsou uvězněny Sadia s Marwou a ostatními.

Kromě výše uvedeného jsou zde vstupy do dalších čtyř větví katakomb.

V tento moment mohou postavy udělat spoustu věcí. Například se pokusit dostat za nově vybudované "Zafarovy" dveře, nebo jít rovnou do Jaffy, nebo cokoliv jiného... Jakmile se však pro něco hráči rozhodnou, vstoupí do hry PJ v roli Naraba.

## 10 SETKÁNÍ S NARABEM

Když už se postavy rozhodnou pro nějakou činnost, uslyší za sebou tleskání a podivný smích. Když se otočí, spatří dokonalou iluzi Naraba ani ne pět sáhů od nich (trpaslík pozná díky infravidění, hobit díky čichu).

*“Výborně. Věděl jsem, že to dokážete. Dobře jsem si vybral. Konečně je čas se seznámit a trochu si popovídat o vašem osudu...”*

Právě začíná finální část dobrodružství. Narab se bude chovat přátelsky, sebejistě a s pocitem, že má postavy v hrsti. Nebude mít problém se pochlubit se svým dokonalým plánem.

V bodech zhruba to, co Narab postavám řekne, než jim umožní nějaké otázky či reakci:

- Narab prokázal postavám velkou čest, že si právě je vybral jako součást svého plánu
- velký dík patří Aidě, která i přes jeho počáteční pochybnosti, zda je schopna mu pomoci, dokázala dát dohromady ucházející partičku dobrodruhů
- dnes konečně dojde k úspěšnému završení jeho několikaměsíčního snažení
- a znovu, naše družina má tu velkou čest být u toho a být klíčovou součástí
- dnes naše družina udělá z Naraba Hakshaka pátého pirátského kapitána
- Narab zopakuje pradávný význam Turnaje hrdinů (viz Drachenův proslov)
- Narab zdůrazní, že on, jako organizátor, se nesmí prohlásit pirátským kapitánem, ale vítěz může prohlásit kohokoliv
- za normálních okolností se logicky vítěz Turnaje sám prohlásí za pirátského kapitána, ale pravidla nezakazují, aby vítěz prohlásil někoho jiného
- a to je případ naší družiny; na otázku pořadatelů, zda-li si krom výhry přejí ještě něco jiného (standardizovaná formule), odpoví naše družina, že prohlašují Naraba Hakshaka za pátého pirátského kapitána
- co by se stalo, kdyby to družina neudělala? Ano, Narab by zabil všechny rukojmí (Sadii i Marwu) a nakonec nechal zabít všechny ostatní členy družiny - o to by se sám postaral - vytrvalosti na to má dost
- pokud družina prohlásí Naraba za pirátského kapitána, tak jim slibuje, že propustí Sadii i Marwu, trpaslíkům vrátí jejich jmění a zároveň všem zdvojnásobí výhru z turnaje (20 000zl na hlavu).
- Narab potvrdí, že Marwa je živá - tu by nezabil, je to jeho trumf proti Tufikovi
- Narab potvrdí, že po vstupu do Jaffy přijdou o Amulety soutěživých

Nyní je na postavách, aby reagovaly na Narabův monolog, doptaly se na vše, co je zajímá. Pár odpovědi na očekávané otázky jsou:

- kde je Sadia a Marwa? - jsou v bezpečí v celách poblíž
- kdy dojde k předání? - ihned po jeho nominaci na kapitána bude oslava, které se postavy musí zúčastnit - jakmile si splní společenskou povinnost, odvede je do přístavu Jaffy, kam přivede vězenkyně a přinese výhru i jmění; dostanou loď s minimální posádkou, která je vyveze na širé moře a odveze do nejbližšího obydleného přístavu - pak si můžou dělat, co chtějí
- jaký má Narab důkaz, že jsou vězenkyně naživu? - nemůžu vám je teď ukázat a když vám je ukážu pomocí kouzla, tak mi neuvěříte, musíte mi zkrátka věřit
- co bude s Aidou? - Aidě unesl dceru, ta je mezi vězeňkyněmi, tu odvedou sebou také
- jaké mají postavy záruky, že Narab dodrží slovo? - žádné, nyní je to o důvěře a o volbě mezi životem a smrtí
- jak probíhá finální vyhlášení? - postavy půjdou tajnými dveřmi (sokol), za kterými jsou schody do Jaffy až na náměstí, tam bude čekat s pirátskými kapitány a vybranými hosty z Mahrebu; kapitáni je přivítají a předají výhru a zároveň položí

otázku - "Přejete si kromě výhry ještě něco jiného?" - na kterou musí odpovědět, že prohlašují Naraba pirátským kapitánem

- nebudou pirátské kapitány naštvaní, když jim zvolí pátého kapitána? - spíš než naštvaní budou překvapení; Narab bude mít v davu své lidi, kteří na mávnutí začnou Narabovi provolávat slávu a nikdo z kapitánů si netroufne jeho právo zpochybnit; jistě, možná později budou mít "nekalé" myšlenky, ale s těmi si Narab poradí. ("Nejsem nikdo, ale někdo!")

**Důležité!** Narab investoval do svého plánu dost peněz a úsilí. Takže i naše družina může Naraba do jisté míry vydírat. Určitě může trvat na tom, že chce vidět unesené ženy živé. To je Narab schopen splnit. Družina může trvat na vyšší odměně, ale to je asi tak všechno. Když si budou postavy moc vyskakovat, Narab je uzemní prohlášením, že si v nejhorším může celou akci zopakovat další ročník s jinou, rozumnější družinou.

Jakmile postavy kývnou na Narabův plán, jeho iluze se rozplyne a mají cca 2 - 3 směny klidu na akci. Poté Narab pochopí, že postavy do Jaffy nevstoupí a neprohlásí ho za kapitána. V ten moment se vytratí a začne po družině pátrat.

### 10.1 Družina chce důkaz, že je Sadia a Marwa naživu

Narab na naléhání bude souhlasit, že postavám ukáže Sadii i Marwu. Postavy si budou muset chvíli počkat. Narab pověří dva pohůnky, aby sešli tajnou chodbou do nového vězení. Jeden pohůnek vezme Marwu i Sadii, otevře tajné dveře a v nich ukáže Marwu i Sadii. Pak tajné dveře zase zavře, vězenkyně odvede zpět do cel a vrátí se do Jaffy.

**Důležité:** Od souhlasu Naraba s ukázáním žen do jejich objevení v tajných dveřích uplynou bezmála dvě směny. Z toho si postavy mohou domyslet, že z Jaffy do podzemí do finální místnosti je to dost daleko.

## 11 DRUŽINA VĚZENKYŇ

## OSVOBOZUJE

Poté, co se družina domluví s Narabem, je nejvyšší čas se pustit do osvobozování zajatých žen. Od hráčů lze očekávat velkou kreativitu a různých přístupů k osvobození. To vše i v závislosti na tom, jak se na podzemí a potenciální boj s Narabem připravili.

Nyní je jasné, že jde o čas - čím rychleji se družina dostane s vězenkyněmi do přístavu.

### 11.1 Překonání kamenných tajných dveří

Postavy měly od Zafara vědět, jak tajné dveře vypadají a měly by mít jasno, jak je překonají. Klasické možnosti:

- vyražení kamenných dveří Past Sil~15~vyrazil/zranění za k10-1 život; vyražením mohou dvě postavy, tzn. Bonus za SIL z (SIL silnějšího + ¼ SIL slabšího)
- elementál země
- alchymistova bomba
- alchymistické lektvary typu mlhovina

### 11.2 Překonání zámků na celách

Sadia a Marwa sdílí jednu celu, Salome (Aidina dcera) je v jiné cele. Každá cela je opatřena zámkem a závorou. Zámky jsou očarovány Čarodějovým zámkem, otevření je možné buď:

- kouzlem Zaklep
- lupičovým klíčem (investice 7 magů)
- vyražením Past Sil~12~nic/vyrazil
- heslem, které postavy nemají šanci zjistit

**Důležité:** Všechny vězenkyně jsou pod vlivem oblbujících drog. Jsou malátné, duchem nepřítomné. Tento stav lze vyléčit kouzlem uzdrav lehká zranění a nebo lektvarem rudého kříže. Bez vyléčení je velmi obtížné s vězenkyněmi prchat chodbami!

### 11.3 Cesta chodbou do přístavu Jaffy

Nejbezpečnější cesta pro útěk je chodbou dolů do přístavu Jaffy. O tom, že postava vede minimálně k moři ví od Zafara. Poté, co jim Narab nastíní, jak má v plánu jim předat po splnění úkolu vězenkyně, by si měly postavy uvědomit, že chodba dolů vede do přístavu v Jaffě. Byť to je jen domněnka. Cesta chodbou do přístavu trvá 1 směnu.

Chodba ústí do dřevěné boudy na moři, kde je uschován malý rybářský člun. V přístavu se nikdo nenachází - všichni jsou zaujatí turnajem. Z přístavu lze v člunu obeplout skálu a doplout do Mahrebského přístavu (2-3 směny).

### 11.4 Cesta chodbou do Narabova domu

Méně preferovaná varianta, nicméně lze ji též očekávat. Po 1 směně pochodu do kopce se postavy ocitnou v malém altánku v zahradě u Narabova domu v Jaffě. Nikdo tam není, opět všichni jsou zaujatí sledováním Turnaje hrdinů. Z Narabova domu lze opustit Jaffu, ale nikoliv hlavní bránou. Je nutné volit cestu přes hradby. Cesta do Mahrebu tak může trvat 3 a více směn.

### 11.5 Cesta do Jaffy pro výhru

Jedna postava z družiny a nebo všechny se můžou rozhodnout vystoupat po schodišti přímo na náměstí Jaffy a vyhrát tak standardně turnaj.

Situace, které můžou nastat:

1. družina splní požadavky Naraba a prohlásí ho za pátého pirátského kapitána
2. družina jen vyhraje a Naraba neprohlásí za pirátského kapitána
3. družina někoho z vlastních řad prohlásí za kapitána
4. družina bez varování zaútočí na Naraba

**Ad 1)** Skutečně po prvotním šoku proběhne bujaré provolání Naraba pátým pirátským kapitánem. Ihned se koná oslava, které se postavy musí zúčastnit. Při soumraku už můžou s Narabem

odejít. Narab je vyzve ať dojdou do přístavu v Jaffě, že tam přivede vězenkyně. Rozhodně jim nedovolí, aby ho následovaly do vězení v katakombách. Pokud na tom postavy budou trvat, tak nakonec svolí a finální boj se odehraje v nich.

**Ad 2)** Narab bude našťvaný, ale nedá na sobě nic znát. Osud postav je tak zpečetěn. Postavy se povinně zúčastní oslav. Narab si je pečlivě bude hlídat. Pokud nyní družina neudělá nic, tak do večera bude zlikvidována Narabem.

**Ad 3)** Šok pro všechny, ale regule jsou regule. Po trapném tichu nakonec všichni opatrně provolají jméno nového pirátského kapitána. Je však jasné, že stávající kapitáni se pokusí dříve či později nového kapitána odstranit.

**Důležité!** Pokud družina nařkne Naraba ze snahy stát se pirátským kapitánem, ten to popře. Když budou postavy dobré a přesvědčíte pirátské kapitány, ti se mohou pokusit Naraba zajmout. Narab se však nenechá a pomocí své magie uprchne z Jaffy. Poté se pokusí zabít unesené ženy a tak se pomstít družině.

**Ad 4)** Proběhne souboj s Narabem, který (pokud jsou postavy dobře připravené) družina vyhraje. Pak už bude jen na RP postav, aby vysvětlily pirátům, co to mělo znamenat. Piráti do souboje zasahovat nebudou.

## 12 SOUBOJ S NARABEM

Dříve nebo později dojde k souboji s Narabem. Ten samozřejmě neměl nikdy v plánu postavy jen tak pustit do světa s penězi a unesenými ženami. Místo jejich finálního střetu může být různé (viz předchozí kapitoly), ale průběh bude obdobný. Postavy budou na útěku a ještě než se nalodí, zjeví se jim Narab. Tentokrát skutečný.

V ideálním případě jsou s postavami Sadia, Marwa a Salome. A také Aida. A postavy jsou vyboostované Aidinou krví a Narabovým zubem.



Souboj pak bude mít následující fáze:

- Narab si je velmi jistý sám sebou, ví že na něj neplatí magie postav
- Narab je velmi překvapený, jak na něj působí zbraně / kouzla postav
- Narab povolá do boje vězenkyně
- Narab se mění v leoparda
- Narab utíká z boje

Narab Hakshak - humanoid

Žvt: 300 (13. úroveň)

Magy: 77

ÚČ: (+5 +8/-2) = 13/-2 (2 šavle)

OČ: (+5 +3 + 3) = 13 (kožená zbroj)

Odl: 21/+5

Vel: B

Zran: viz níže

Int: 20/+4

Char: 15/+2

Narab Hakshak - leopard

ŽVT: 300

ÚČ: (+3 +4/-2) = 7/-2 (drápy)

ÚČ: (+3 +3/+2) = 6/+2 (tlama)

OČ: (+5 +3) = 8

Odl: 21/+5

Vel: B

Zran: viz níže

Kouzla:

- Magický štít (2/1. kolo, pak 1/kolo - použije na začátku boje na 10 kol)
- Zdvojení (6), 1-5 dvojníků – sešle na začátku boje
- Černý blesk (25) – 3k6+38 žvt
- Rudé blesky (7/1. blesk, 6/další) – k5 žvt, 66% šance na úspěch
- Hyperprostor (4)
- Rychlost (2/kolo)
- Protoplazma (žvt+1, max 1 postava, k6+1 kol) – past Obr~8~0
- Svaž postavu (2x žvt, max 4 postavy) – past Roz+Sil~5~0

Proměna Naraba v leoparda trvá 1 kolo.

Narab má dva útoky za kolo, ve zvířecí podobě útočí v jednom kole oběma tlapami i tlamou.

Dvojnásobné zranění způsobí:

- zbraně pomazané lidskou krví
- kouzla čaroděje/hraničáře, který vypil lidskou krev
- lektvary alchymisty, který použil do lektvarů lidskou krev

Čtyřnásobné zranění způsobí výše uvedené, je-li do krve přidán prach z Narabova zubu.

Narab má stále pod kontrolou vězenkyně. Jakmile se dostane do defenzívy, povolá je a ty zaútočí na své blízké (vytáhnou oběti dýku z opasku či jen začnou škrábat oči).

Jakmile bude boj pro Naraba ztracený, z boje zbaběle uteče, přičemž, pokud to půjde, zkusí některou z unesených žen zabít.

## 13 KONEC 3. ČÁSTI

Pokud postavy v přípravě na únos/boj nic nepodcenily, tak příběh končí porážkou/útekem Naraba Hakshaka.

Samotná záchrana odplutím na lodi již PJ jen převypráví a celý příběh uzavře. Je jasné, že pokud Narab utekl, bude se družině v budoucnu mstít, což by PJ měl v závěrečném epilogu zmínit.

Pokud se některá postava z družiny prohlásila za pátého pirátského kapitána, můyr být PJ opět tajemný v závěrečném epilogu.