



NEVIDITELNÁ
KNIHA

Tichý baobab

Dobrodružství pro hry na hrdiny





Tichý baobab

Za dob expanze Církve Nebeského ducha hledali původní obyvatelé Agol Zaru způsoby, jak zastavit ty proklaté dobyvatele, kteří sužovali jejich zemi. Krajina i duše přírody Agol Zaru sice stály při nich, ale někteří hledali ještě další způsoby, temné a nebezpečné, krvavé a efektivní.

Toto krátké dobrodružství je zaměřené na plíživou akci v nezvyklém prostředí, odehrávající se v Agol Zaru, zemi popsané v knize **Neviditelná kniha: Neklidný Tauril**. Dobrodružství využívá jednu z mapek, která je součástí knihy jako ilustrace. Dobrodružství by neměl být problém přenést do jiného světa, do jakéhokoli kraje, kde se mohou vyskytovat kanibalové či kmen uctíváčů temných sil.

Autor textu a ilustrací: Julius Karajos

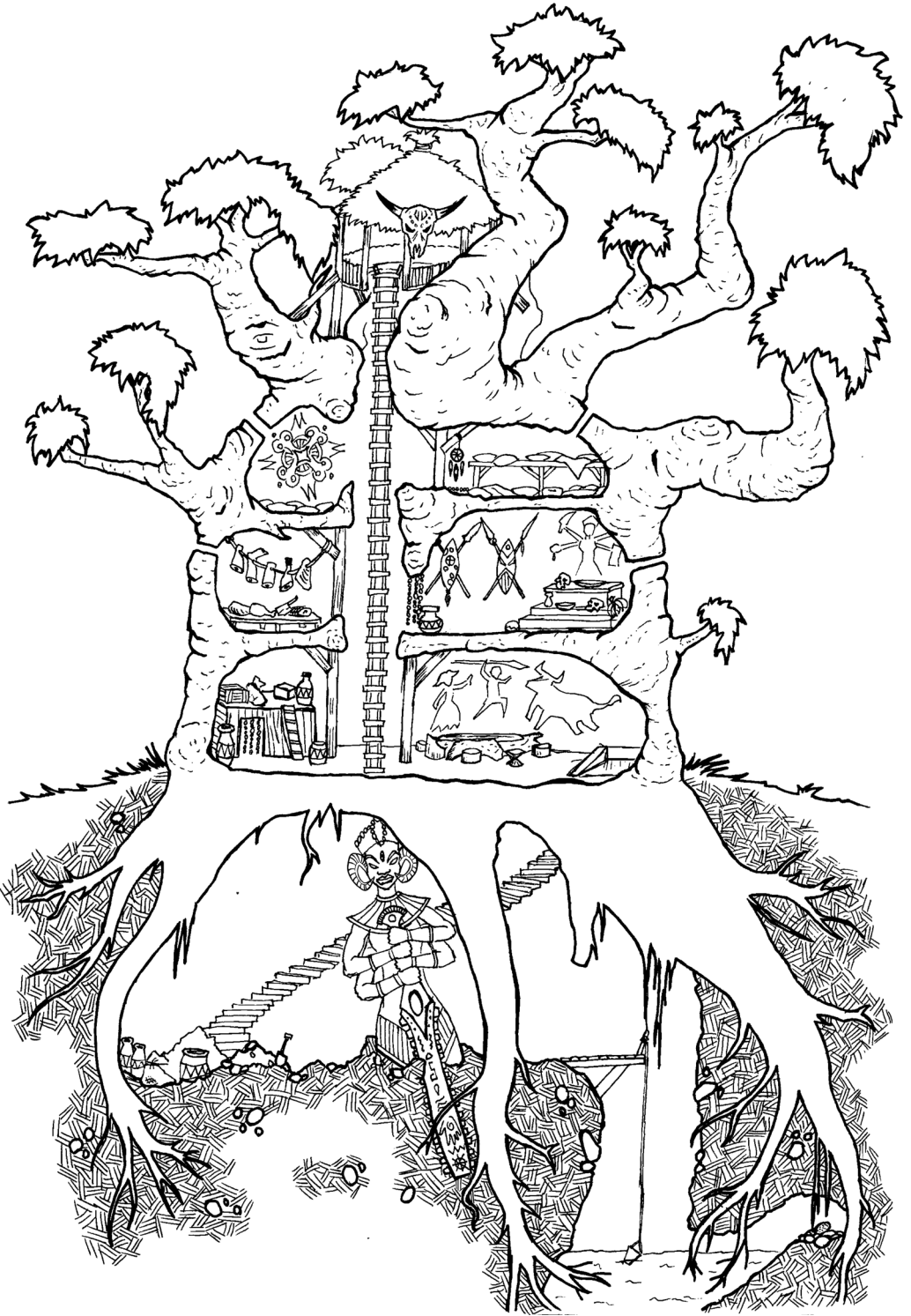
Komentáře a úpravy: Sparkle, Vojta

Ilustrace: Jan Krůček, krokcz.deviantart.com

Uvítáme vaši zpětnou vazbu na mailu: tauril@post.cz

Web projektu: www.neviditelnakniha.cz

Následující text obsahuje spoilery pro hráče.



Shrnutí – o co tady jde

V dobách, kdy byl Agol Zar sužován svatými výpravami ve jménu Nebeského ducha, stvořila zloba a nenávist démona Deesi Sang, ztělesnění a patrona vražd, poprav, krve a ticha. Snad přičiněním nestabilní magie v místě, kde se prodral na zem, zůstal uvězněný v našem světě.

Jeden surtský kmen praktikující kanibalismus a nekromancii tehdy postavil Deesi Sang velkou kamennou sochu, ve které by se mohl „zabydlet“, a skrz níž by mohl získávat další sílu z říše Chaosu a přinášet ji na tento svět. S její pomocí chtěli utopit dobyvatele v potoku tiché krve.

Ale Církev Nebeského Ducha na ně přišla a vyslala jejich směrem svatou výpravu. Ta úspěšně vybila celý kmen a jejich vesnici do základů vypálila. Jediný, kdo přežil, byl kmenový šaman, který na místo, kde pod zemí skryli sochu Deesi Sang před církevními vojáky, vysadil semenáček Baobabu. Chtěl si tím označit místo, kde je socha ukrytá, aby se pro ni mohl s novým kmenem vrátit. K čemuž se, kvůli nám

neznámým důvodům (ale mohl by to být háček na nové mini-tažení pro Vaši družinu, pokud chcete ;-)), už nedostal.

I přesto jeho čin svůj účel splnil. Baobab rostl rychle a silně. Země, která byla posetá popelem vypálené vesnice, zalitá krví padlých domorodců a s kořeny pomalu oblézajícími zakopaného démona čekajícího na svou pomstu, byla skvělým hnojivem. Baobab vyrostl jako žádný jiný. Popelavě šedá kůra, temně rudé listy a zvláštní aura tohoto místa přilákala jiný kanibalský kmen, který jej přijal jako svůj domov.

Nyní, posílení láskou a nenávistí Deesi Sang, hodlají sníst každého, kdo do Agol Zaru nepatří.

Text v následujících kapitolách popisuje baobab a jeho hrozby. Není zde uvedeno, proč by do něj měla zrovna Vaše družina zavítat, toto si musí každý Průvodce hrou / PJ dotvořit sám podle toho, co ví o motivaci své družiny. Příklady:

- Baobab bude náhodné střetnutí, když družina putuje Agol Zarem.





- Družina je najata, aby vybila kmen sídlící v baobabu, zničila sochu v útrobách (možná, že se při předchozím dobrodružství dostala k indiciím, jak sochu zničit, o kterých se předtím nevědělo) nebo osvobodila zajatce, kterého podle všeho zajali Hatyraktové.
- Družina bude možná sama motivována pokusit se sochu zničit, když se dozví o její existenci, například od uprchlého otroka Hatyraktů.
- V útrobách baobabu se nachází cenný předmět, který chtějí Hatyraktové využít na posílení Deesi Sang.

Časový pres pro družinu navodíte například tím, že domorodci sochu brzy sami vykopou (přičemž ji plánují pomocí rituálů Chaosu probudit do plné síly), nebo případně tím, že zajatci, které se družina snaží zachránit, mají být brzy snědzeni.

Socha Deesi Sang je mocný nepřítel, skoro neporazitelný, pokud jej neoslabíte. Napříč Baobabem jsou rozházené střípky informací o tom, co v ní je doopravdy zakleto, a jak se dá porazit. Budou vždy zmíněny v kolonce „Rituál“.

Tichý baobab je dobrodružství sepsané tak, aby vás inspirovalo a nebylo závislé ani na systému, ve kterém hraje, ani na úrovni postav. Proto se vám může zdát, že v dokumentu chybí informace, které považujete za důležité. Vymyslete, upravte, doplňte, změňte si zde cokoliv, co nevyhovuje vašemu vkusu nebo stylu hraní! Například nikde není zmíněno, kolik řadových kanibalů tam sídlí, a je to tak schválně, abyste si sílu nepřátel upravili dle toho, jak moc velkou výzvu pro své hráče chcete přichystat.



Důležitý prvek prostředí – absence zvuků

Vliv démona ticha způsobil, že v baobabu se kvůli přítomnosti sochy Deesi Sang vytrácí jakýkoli zvuk. V praxi to znamená, že můžete v jedné místnosti s někým bojovat a soused ve vedlejší o vás možná ani nebude vědět. Také s nehráčskými postavami se budete muset dorozumět beze zvuků. Bylo by záhodno, aby i dorozumívání hráčských postav mezi sebou bylo určitým způsobem omezeno, například tak, že by hráči mohli deklarovat pouze to, co dělají a co je viditelné ostatním, ale ústy postav spolu nemohou hovořit. Tohle je nicméně na vás, zase je důležité, aby dobrodružství bylo pro hráče zábavné. Pokud by se toto omezení ukázalo jako překážka zábavy, změňte ho nebo zrušte.

Problém mohou mít kouzelníci, kteří se spoléhají na magická zaklínání, pokud je ve vašem světě k zařikání nutné mluvit. Pokud vám pravidla nedovolují se s tímto vypořádat a nechcete příliš omezit hráče kouzlicích povolání, ignorujte to a nechte je kouzlit normálně. Můžete to zdůvodnit tak, že magie baobabu (a démon) nějak zařídila, že kouzelníkům tady stačí otvírat psu a kouzla se přesto provedou. Nebo si dejte určitou pravděpodobnost (například 1 z 3), že kouzlo nebude mít úplně zamýšlený efekt. Například ohnivá koule bude ledovou, nebo místo neviditelnosti zakouzíte tmu a podobně. Pokuste se tím pro hráče čarodějí udělat zajímavé a netradiční dobrodružství, ale vyvarujte se tomu, aby to sklouzlo k omezování jejich schopností a následné frustraci.

Moment, v kterém postavy přijdou o sluch, nebo naopak potkají zabijáka kmene, který nevydá během celého souboje, dokud je naživu, jediný zvuk (ale naopak krvavé chrčení, které se zničehonic ozve, když bude umírat), může být zajímavou scénou.

Navíc aura ticha dává postavám možnost boje v jedné z místností baobabu, zatímco ve vedlejší nikdo nic tušit nebude. Protože jinak by se zvuk boje rozléhal celým vnitřkem stromu a jednotlivé místnosti by postrádaly smysl.



Zničení Deesi Sang a Rituál

Pokud se družina vypraví do baobabu například kvůli osvobození konkrétního zajatce, nemusí vůbec dojít ke konfrontaci s Deesi Sang. Možná však bude družina chtít Deesi Sang zlikvidovat úplně. Proto by bylo dobré přihrát hráčům také informaci o tom, že existuje rituál, kterým by šlo sochu Deesi Sang oslabit, a tím i démona pro případnou konfrontaci. V následujících kapitolách jsou rozestry indície ke konkrétním částem rituálu. Nicméně aby družina vůbec věděla, po čem se má pít, bylo by dobré jí na začátku dát vědět, že tu možnost rituálu vůbec je a že teď už jen jde o to, aby družina přišla na to, jak ho konkrétně provést. Příklady, jak takovou informaci poskytnout:

- Informace bude již součástí zadání úkolu. Družina mohla být na likvidaci Deesi Sang najata někým, kdo zároveň předal hrubý návod na rituál, kterým ji lze oslabit.
- Při vstupu do aury ticha mohou magicky citlivé postavy dostat informaci, že toto jim už něco říká - že aura je způsobena nějakým magickým rituálem vázaným na toto místo, a takové věci jdou obvykle odkouzlit vhodným protirituálem.
- V dobrodružství se nachází několik cizích postav ochotných se s družinou za určitých okolností „bavit“ a něco jim prozradit.
- Pokud magicky nadaná postava zkusí v blízkosti baobabu meditaci či vyzývání svého božstva, může dostat nápad či vnuknutí.
- Zápisky paladina Isildora Carrany, který se nedávno pokoušel do baobabu proniknout na vlastní pěst, obsahují jeho vlastní náčrt možného rituálu a deník končící těsně předtím, než ho potkal neblahý osud. Přihrajte je družině.



Baobab a jeho obyvatelé

Baobab samotný vypadá zdravě (jen jeho kůra je popelavě šedá a listy temně rudé) a kmen je pokreslen domorodými symboly, většinou znázorňující výjevy o síle, boji, smrti, znovuzrození a požívání lidského masa.

OKOLÍ BAOBABU

Okolí Tichého baobabu není zakresleno, a tak si jej můžete upravit pro své potřeby. Chcete, aby kmen byl větší výzvou a nebezpečím pro kraj, a ne jen skupinou několika nebezpečných tichých zabijáků? Pak nechte kolem baobabu vyrůst osadu. Zde mohou sídlit další bojovníci, děti, starci a ženy. Pokud se tak stane, tak v baobabu budou přebývat pouze nejvěrnější válečníci. Přesný počet kanibalů tu není uveden, upravte si ho tak, aby to sedělo vámi zvolené obtížnosti a účelu. Také bude na vás rozhodnout, zda i v osadě bude působit aura ticha, nebo třeba jen částečně.

Zde máte inspiraci na šest setkání, které by v osadě u baobabu mohly nastat, pokud ji využijete. Pokud ne, třeba vám ona tabulka pomůže někdy jindy při toulkách Agol Zarem.

OSADA KANIBALŮ – SETKÁNÍ

- 1 Tento stan či chatrč patří staré ženě-šamance, jejíž náplní dne je rituální zdobení kostí, a to většinou lidských, protože ty mají pro ně největší význam a sílu. Vyrábí z nich šperky, zbraně, nástroje a vdechuje jim občas nadpřirozenou sílu. Proto, i když její vzhled budí dojem staré neškodné ženy, vás může překvapit pod hábitem skrytou očarovanou dýkou z kosti nemluvněte, nebo vám podstrčí jeden z prokletých zubů cizince.
- 2 Budete svědky ošklivé a kruté popravy. Může to být jeden ze zajatců či dokonce člen kmene, který rozzlobil kmen i jeho duchy tím,



že propustil na svobodu mladou zajatou ženu s jejím dítětem (ta se může strachy třást a skrývat v prázdném stanu poblíž). Poprava probíhá tak, že do něj střídavě členové kmene mlátí tupými zbraněmi, čímž mu lámou kosti a drtí vnitřnosti. Navíc mu odřezávají kusy masa z těla, které ani nejí, ale raději je házejí do ohně, jelikož je to nečisté maso. A to vše probíhá, zatímco on žije a je udržován při vědomí kouřem z bylinky, která jej nenechá jen tak lehce umřít.

- 3 Uvnitř stanu či chatrče sedí v kruhu hlasitě plačící a naříkající početná rodina, a v jejím středu je mrtvola starého muže, jejich otce. Takto nad ním budou naříkat po dobu jednoho dne a noci, následně jej rozkrájí, opečou a pohostí jím celou osadu, aby jeho duše žila dál s celým kmenem.
- 4 V této chatrči leží na zemi zbědovaný člen kmene. Prozradil bojovníky kmene při lovu lidí kvůli své nešikovnosti, když čekali v záloze. Tak byl ošklivě zmlácen a nyní nesmí jíst žádné maso, obzvláště to lidské. Takže jí pouze zeleninu a zároveň smí pít jen krev a moč, aby očistil své tělo od slabosti a svého prohřešku.
- 5 Šaman zde léčí nemocného, který trpí nekontrolovatelnými záchvaty smíchu, křečemi, nedokáže polykat a špatně se mu mluví. Chytil Ur-Kuru, vzácnou smrtelnou nemoc, kterou dostanete, když sníte nakazené lidské maso. Kanibalové nevěří, že by něco takového mohlo přijít od požívání posvátného masa-mozku, a proto je celá osada v nebezpečí, pokud se nají stejného masa jako nemocný. To se momentálně nalézá u něj ve stanu, kde onen mozek rituálně připravoval pro nadcházející oslavu.
- 6 Tato chatrč patří nekromantovi, který sbírá lebky zabitých nepřátel i členů kmene, a dokáže si s nimi „povídat“ a zjišťovat od nich informace. A i když dost možná nekromant spí nebo zde není, je to tu stále nebezpečné. Ony lebky jsou totiž velmi prosyceny temnou magií a některé jsou při vědomí neustále. Lebky domorodců budou

Kmen kanibalů – Hatyraktové

Členové tohoto malého kmene si holí všechny vlasy i chlupy, a to ženy i muži. Nenosí žádné oblečení, celé tělo si pokrývají mixem bláta a krve a jako zdobení používají hrozně vypadající tetování a skarifikaci vlastních těl. Bojují se vším, co mají po ruce, a překvapivě se vším umí. To je jedním z darů jejich patrona. Navíc ti z nich, kteří v baobabu žijí delší dobu, mají kolem sebe auru ticha, takže nejsou slyšet, když se plíží ke své kořisti. Proto ani nemluví, ale vyvinuli si jednoduchou znakovou řeč tělem. Jejich vůdcem je Bhayanet, a šamanem a ústy Deesi Sang je šamanka Yaraka.

chtít varovat nekromanta či osadu, zatímco lebky zabitých mohou družině pomoci. Mohou mít informace o kanibalech uvnitř Baobabu, či dokonce jednu z náповěd, jak zničit sochu Deesi Sang.

Rituál: *Lebka kněze Nebeského ducha: Má dobré znalosti exorcismu a modliteb a mnoho dalších náboženských vědomostí. Dokáže odříkat exorcismus na vyhnání Deesi Sang. Ten by si družina radši měla zapsat, jelikož i když mohou lebku vzít s sebou, tak ho tam neuslyší. Co s ním potom? Možná s nimi bude chvíli cestovat, možná bude chtít odnést do nějakého chrámu nebo konečně pohřbít.*

BAOBAB A JEHO OBYVATELÉ

Baobab samotný vypadá zdravě a jeho kmen je pokreslen domorodými symboly, většinou znázorňující výjevy o síle, boji, smrti, znovuzrození a požívání lidského masa.





STRÁŽNÍ VĚŽ

Strážní věž, ozdobená lebkami ulovených zvířat i lidí, je jediným známým vstupem do baobabu (druhý vstup je skrytý a vede skrz sérii podzemních řek a tůní, v kterých žije Awanyar, viz níže). Hlídkují v ní strážníci, kteří mají nahoře vytažené provazy s uzly, bez kterých není šplh nahoru zrovna jednoduchý, obzvláště pro netrénované lezce.

SPACÍ MÍSTNOST – NÁČELNÍK A KNĚŽKA

V místnosti vystlané mnoha kůžemi a dekami (na plánu vlevo) přespává náčelník kmene a jeho kněžka. Stěny jsou pomalovány magickými symboly, které mají chránit spící a pomoci na svět dalším silným válečníkům. Pouze náčelník kmene má právo plodit potomky (ale je nutno zmínit, že domorodci úplně nechápu spojení

mezi pohlavním stykem a početím dítěte, takže náčelník nejspíš není jediným genetickým otcem, ale rozhodně je jediným duchovním), a to jen za dohledu šamanky a požehnání „bohyně“. Využívá k tomu většinou zajaté otrokyně, které jsou rituálně popraveny, jakmile přivedou na svět potomka a již není potřeba jejich mléko. Děti jsou pak vykoupány v jejich krvi a mrtvá rodička je poté sněžena, aby dítě převzalo i zbytek její síly. To proto, že Hatyraktové věří, že když se narodí dítě, vezme si část duše i síly své matky, a aby z něj vyrostl silný jedinec, musí proces dokončit. Proto většinou využívají otrokyně pro své děti. To je i důvod, proč silné válečnice nemají děti až do doby, kdy cítí, že síla jejich těla upadá věkem a je na čase ji předat dál.

Náčelník tu nejspíš bude odpočívat ve společnosti několika otrokyň.

Rituál: *Magickým symbolům zde výrazně dominuje níže nakreslený kruh. Ten je vypleten i jako lapač snů a lze ho najít i na dalších místech v ba-*





obabu. Bude k nalezení i v Chrámu Bohyně a jako tetování či skarifikace sem tam i na tělech válečníků. Tento kruh, pokud bude použit jako rituální při provádění exorcismu Deesi Sang, může družině pomoci ji oslabit. Bud' může být nakreslen kolem celé sochy, nebo může být menší a měl by v něm stát ten, kdo předsedá a vede vymítání.

SPACÍ MÍSTNOST – OSTATNÍ VÁLEČNÍCI

Zde spí ostatní válečníci společně se zajatými ženami. Tyto ženy jsou velmi vyděšené a skoro šilené z toho, co zde zažily, a ve zbědovaném stavu není ani poznat, že jsou to zajatkyne a ne členky kmene (jsou taktéž oholené a bez oblečení, a některé se dokonce snaží svým věznicům zavděčit, aby pak nebyly zabity). A vzhledem k tomu, že zde nelze mluvit, je možné, že dojde k nedorozumění a družina nabyde dojmu, že i ony zajatkyne jsou členky kmene, a pobijí je.

Válečníci kmene příliš nechápu koncept osobního vlastnictví, vše patří kmeni a jejich bohyni, a tudíž neřeší, kdo kde spí, prostě využívají prázdné místo.

SKLAD MASH + ŘEZNÍK

Tato místnost páchne krví, smrtí a utrpením. Zde sídlí Kasai, kuchař kmene. Miluje svou práci až tak, že v této místnosti dokonce spí. Udělal si zde i vlastní nábytek a ozdoby z kostí a dalších zbytků z jeho řemesla. Různé vnitřnosti, žlučové kameny a mnoho dalšího prodává potají nekromantům jako rituální komponenty. Skoro jako jediný z osady chápe koncept peněz (a jeden naditý váček má u sebe skrytý), a tak je jako jeden z mála členů kmene ochotný se nechat uplatit, pokud by viděl, že nemá šanci se jinak zachránit. Je otevřený i obchodu s cizincem, pokud jste vy ochotni jednat s někým, jako je on.

Rituál: *Deesi Sang vyžaduje krvavé oběti, ale vždy musí být násilné a nedobrovolné. Kasai si živě pamatuje, že když se jednou dobrovolně obětoval válečník kmene, všichni ztratili na den schopnosti od bohyně. Proto to již nikdy nedělají.*

Pokud družina napíše jméno démona nebo nakreslí rituální kruh z dobrovolně darované krve, démon bude okraden o kus svých schopností. Kasai si může touto informací zkusit zachránit život nebo s ní obchodovat.

CHRÁM BOHYNĚ

Zde je svatostánek bohyně Deesi Sang, kde se pořádají menší mše a rituální oběti a chodí sem válečníci prosit o dary bohyně a zuřivost v boji (větší náboženské události se pořádají venku, aby se jich mohli zúčastnit všichni válečníci). Skoro vždy je zde alespoň někdo, kdo se modlí, a velmi často tu bývá kněžka Yaraka. Zbraně a štíty na zdi jsou lehce magické, ale je na vás, jestli permanentně nebo jen dočasně (například dokud neopustí území kmene, nebo dokud nebude rozbita socha Deesi Sang).

Rituál: *Tento svatostánek je jediným místem, kde s bohyní mohou komunikovat všichni válečníci kmene, a stejně tak místo, kde jsou iniciováni a získávají své schopnosti. Ve vzduchu je slyšet nějaký hlas (přesto je zde naprosté ticho), který přeríkává „desaksang“ (což je pravé jméno démona), a když zde družina bude otálet, začne démon přímo promlouvat k jejím členům, svádět je na svou stranu a nabízet jim mocné schopnosti spojené s jeho aspekty. Pokud družina bude na démonova slova reagovat nepřátelsky, například vyhrůžkami, je zde možnost, že se démonu podaří povolat kněžku, aby svolala své lidi, kteří by přepadli družinu.*

MALÝ SKLAD

Zde jsou uschované suroviny jako sušené ovoce, pytle obilovin a kořinek, svazky kůží, bedny s cetkami po mrtvých zajatcích, sušené výkaly na podpal, nádoby s barvami, truhla plná lidských zubů, pytlík barevných kamínků a mušlí, a další věci běžného kanibalského života. Je zde přivázaná a mezi pytli schovaná ochočená hyena (či dvě), která ale napadne každého, jehož pach nepozná. Bohužel kvůli tichu v baobabu vás nevaruje její vrčení, a tak vás její tesáky mohou nepříjemně překvapit.



Rituál: *V jedné bedně je schovaná stará modlitební knížka Nebeského ducha. Stránky i obal jsou ohořelé a vypadá to, že stále doutná, a je tedy možné si jí po čichu všimnout. Je to kniha víry nepřátelské k Deesi Sang, a proto kniha podléhá uvnitř baobabu samovolné zkáze, jako by její stránky pomalu spaloval žár. Ten se snaží propálit k formulce exorcismu, která by dokázala Deesi Sang oslabit, proto jsou možná již nějaká slova poškozena, ale text bude jako jediný z knihy aspoň trochu čitelný, zbytek je už zčernalý. I když, pokud vás napadne nějaký zajímavý příběhový háček, kam by*

se vaše tažení mohlo vydat dál, směle zde k němu můžete zanechat nějaká vodítka. Kniha může patřit kněžově lebce, se kterou se mohla družina potkat venku.

SPOLEČENSKÁ MÍSTNOST

Zde tráví členové kmene čas, když jsou uvnitř baobabu a čekají na další lov. Na stole vyřezaném z kmene baobabu je několik herních kamenů, podložek a kostí využívaných ke společenským hrám. Jelikož spolu členové kmene





moc nemluví, rádi tráví čas takto. Mnoho času tu tráví S'bámii, starší zajatý šaman jiného kmene, který je zde již tak dlouho, že ho už skoro považují za jednoho z nich. Ale má zakázáno chodit ven, a tak vymýšlí hry a maluje na stěny malby oslavující kmen, stará se o sklad a úklid a plní de facto úlohu správce baobabu. Chtěl by se ještě někdy podívat ven, takže je ochotný vyzvat družinu ke hře (něco jednoduchého, přeci jen musí vysvětlit pravidla bez využití řeči, takže třeba piškvorky jsou dobrá volba, nebo naopak jej družina může naučit novou hru, kterou nezná). Nabídne družině, že pokud hru vyhrají, pomůže jim informacemi o baobabu a soše, a pokud prohrají, musí ho dostat ven na svobodu. Pokud vyhrají a i tak jej vezmou ven, odvděčí se jim radou o tom, kde jsou uschované pozůstatky po jeho kmeni (možná zápletka pro příště) a požehná jim na cesty.

Rituál: *S'bámii ví, že když si jednou zkoušel zpívat, tak jej osklivě zbili. A když jej jeho hyena chtěla chránit a zuřivě u toho štekala, tak ji natolik osklivě zmlátili, že málem na zranění posla. Ale S'bámiimu se povedlo ji zachránit a naučit ji být zticha. Proto ví, že hluk je v baobabu zakázán i přesto, že není slyšet.*

Rituál: *V malbách na stěnách se opakují hlavně tři věci, které odkazují na aspekty Deesi Sang a kterými ji oslavují. Je tam spousta krve a popravy cizinců v poutech. Je zde vyobrazené ničení hudebních nástrojů, jako jsou vesnické bubny.*

KOŘENY

Zde se snaží členové kmene vykopat sochu Deesi Sang. Využívají k tomu zajatce, kteří když padnou únavou, skončí buď jako večere, nebo je jejich mrtvola skopnutá dolů do vody jako oběť Awanyarovi. Tito otroci mohou pomoci družině v boji, ale většina z nich nejspíš skončí po řádění sochy jako mrtvá krvavá kaše vsakující se do hlíny. Kněžka Yaraka řekla svému kmeni poté, co k ní v drogovém opojení Deesi Sang promluvila, že ona socha obživne a potrestá cizince a utopí je v jejich krvi. A k tomu to doopravdy směřuje.

Deesi Sang

Deesi Sang je ztělesněním divoké zuřivosti. Hladoví po lidském mase a krvi a jako obětinu preferuje rituální popravu a následně pozření oběti. Jeho socha je kolem deseti metrů vysoká, má čtyři ruce a umí ovládat každou zbraň, která kdy byla vyrobena. Momentálně má obouruční meč, což je velmi neobvyklá zbraň mezi domorodými kmeny, a drží jej proto, aby cizinci umírali zbraní, kterou sem sami přinesli. Tomu alespoň věří domorodci; popravdě je to „pouze“ mocný démon zabíjení a vražd uvězněný v kamenné soše, a ne žádná bohyně.

Pokud se tam družina dostane, tak zjistí, že dole mají kanibalové uskladněnou většinu pokladů, které nasbírali z mrtvých nepřátel. Najdete tu například svazek kovových zbraní, ruličku alchymistických výbušnin zabalenou v naolejovaném hadru, truhličku s různými mincemi a váčky s polodrahokamy, stříbrnými přístroji a lesklými knoflíky. Zároveň je tam poměrně cenná porcelánová zdobená sada z Roveny, pár kousků je již bohužel zničeno. Je uzavřena v rozměrné dřevěné krabici vycpané slámou. Pokud se jí družině podaří vynést ven, nerozbit na cestě a najít vhodného kupce, mohlo by jim to přihrát pěknou hromádku mincí.

Pokud družina začne provádět něco silně nepřátelského vůči soše, socha při zvucích praskání kamene obživne a dvěma volnými rukama je bude chtít zabít, zatímco zbylé dvě se budou snažit vyhrabat a vytáhnout ze země její obří kamenný meč, který hodlá následně použít. Socha se dokáže ze země vyhrabat jen částečně, nemůže tady opustit kořenovou místnost, ale v ní dosáhne prakticky kamkoli. Pokud družina uteče z místnosti, socha ji nebude pronásledovat, ale může poslat vnuknutí svým stoupencům nahoře, aby se na družinu vrhli.



Na rozpohybování kamene potřebuje démon uvězněný uvnitř obrovské množství své energie, proto neobživne jen tak. Družina musí začít soše fyzicky ubližovat, nebo začít s vymítacím rituálem, nebo se pokusí ukrást něco velmi cenného, osvobodit velmi důležitého otroka a podobně. Probuzení sochy může být doprovázeno tím, že aura ticha se lehce oslabí, což by mohlo družině přihrát indicii, že aktivita sochu oslabuje.

Socha jde zničit, ale pokud do ní bude družina jen bezhlavě mlátit, mělo by to být extrémně obtížné. Socha se dá oslabit rituálem, nebo družina může přijít na jiné důvtipné řešení, například před sochou uhybat a zároveň ji vyprovokovat k akci a postupně jí spotřebovat energii. Různé nápovědy jsou rozmístěny v tomto dobrodružství. Každá nápověda, kterou družina naleznе, by jim měla nějakým způsobem pomoci ve finální konfrontaci se sochou. Za každou věc, co družina správně provede, můžete popsat efekt této akce na sochu. Může jí upadnout některá z jejích rukou, popraskat kámen, puknout meč, vybuchnout jí oči, takže nic nevidí, a podobně.

Rituál: *Optimální by bylo nakreslit rituální kruh dobrovolně darovanou krví kolem sochy (to by ale spotřebovalo spoustu krve, takže by možná i malý kruh nakreslený přímo na sochu stačil), poté v něm stát a opakovaně odříkávat slova exorcismu. Během té doby je třeba dělat co největší hluk, například mlátit do hrnců či bubnů (ehm ehm, našla vaše družina onu ruličku alchymistických výbušnin zmíněnou výše? :)). A zároveň nezabýjet domorodce, co zde jsou, ale pouze je omračovat.*

VODA

Dole pod kořeny baobabu se nalézá podzemní zásobárna pitné vody, která je součástí podzemní řeky a dá se tedy proplavat, pokud umíte zadržet dech na extrémně dlouhou dobu (což ale ve světě, kde funguje magie, nemusí být nespílitelné). Je na vás, zdali bude družina mít možnost dozvědět se o této alternativě, jak se do baobabu dostat. Případně se o této možnosti dozví až v rámci průzkumu baobabu a bude to možná úniková cesta ven.



Awanyar

Tento obrovský vodní had dokáže bez problémů pozřít stepního pantera i celého člověka. Loví tak, že číhá pod vodou na kořist, kterou vycítí pomocí svých vrozených telepatických schopností. Proto preferuje inteligentní oběti, jelikož jejich myšlenky jsou lépe slyšet; zvírat si kvůli tomu občas ani nevšimne. Když zjistí, že je kořist nablízku, začne jí pomalu vnučovat myšlenky na žízeň, bude imitovat volání o pomoc, nebo k ní bude přímo telepaticky promlouvat, aby ji přilákal k vodě. Tam si počká pod hladinou, dokud se oběť nepřiblíží, a pak na ni bleskově zaútočí, obtáhne ji svým velkým tělem a stáhne pod

vodu. Následně jí za pomoci drcení vytlačí všechn vzduch z plic a nechá ji utopit.

Další zajímavostí Awanyara je to, že nikdo neví, jaký má vlastní obličej, protože každý, kdo se s ním setká, vidí na jeho monstrózním hadím těle svůj vlastní obličej, a to i když Awanyara zabije. Nikdo neví, čím to je, protože iluze ani změna podoby to není. Tuto schopnost taktéž využívá při lovení z vody, protože když se blíží k oběti z vody, působí to na kořist (společně s lehkou telepatickou manipulací), jako kdyby se koukala na vlastní odraz obličeje na vodní hladině, a proto neucukne, když se z hlubin blíží smrt.

Těsně nad vodní hladinou má své doupe stvůra Awanyar, které se říká Agolzarský vodník. V hnízdě má momentálně snesená dvě vejce, která bude zuřivě bránit, pokud by na to přišlo. S kanibaly má křehké spojení v tom, že je nenapadá, když mu sem tam hodí lidskou oběť, ale stejně není vůbec nadšený z toho, že našli jeho sídlo. Přesunout se moc nemá kam a ani nechce, jelikož vejce jsou příliš křehká.



Cizí postavy

Nezapomeňte, že v baobabu a v blízkém okolí nejsou slyšet žádné zvuky, takže když se budou chtít postavy s někým domluvit, musí to zvládnout rukama, nohama a obrázkem, protože žádný z členů kmene neumí číst.

Řezník – KASHI

Vyhublý nahý muž s propadlými zlyma očima, který má celé tělo zdobené jizvami, kostěnými ozdobami zabodanými v kůži. Vždy má v ruce velký řeznický sekáček z černé dračí kosti s kvalitně udržovaným ostřím.

Co chce: Přežít a žít v pohodlí, tvořit umělecká díla z lidí a jejich pozůstatků, ochutnat elfa.

Co nechce: Zemřít, přijít o svá díla (a hlavně ne o svou abominaci, ze které si hodlá pomoci výběrových kusů těl a špetky nekromancie udělat svou ženu). Ztratit svůj oblíbený sekáček.

Zajímavost: Je to zmetek, kterému jde jen o něj, a ani na jeho kmene mu pořádně nezáleží. Má drobné nekromantické schopnosti, které pochytil od těch, s kterými obchoduje. Proto, když jej napadnete v jeho řeznictví, mohou se vás pokusit udusit po stěnách rozvěšená střeva apod. a napadne vás sice ne až tak nebezpečná,

ale o to nechutnější abominace složená z částí lidských těl a vnitřností.

KNĚŽKA – YARAKA

Žena s vypracovanou atletickou postavou s černýma očima bez bělma, jejíž ruce se změnily na temné, démonicky vypadající pařáty. Z boku jí začíná vyrůstat druhý pár rukou v obrazu její bohyně.

Co chce: Zabit všechny přistěhovalce do Agol Zaru a stejně tak všechny, co s nimi jsou za dobře. Dosáhnout toho, aby bohyně Deesi Sang byla patronkou Agol Zaru a ona její hlavní kněžkou.

Co nechce: Yaraka je fanatik a tak je jejím jediným strachem to, že selže ve svém poslání.

Zajímavost: Yaraka umí obousměrnou telepatii (ale musí toho, s kým se chce bavit, vidět) a je tak jediným člověkem v baobabu a okolí, s kterým se dá vést „normální“ konverzace. Zároveň je šamankou kmene a umí kouzla, ať už kněžská, druidská nebo ze školy smrti a nekromancie. Nepoužívá zbraně, ale její pařáty jsou více než adekvátní náhradou. Druhý pár rukou se ještě nedá používat jako zbraň, ale někoho, kdo bude stát příliš blízko u ní, s nimi může chytit.

NÁČELNÍK – BHAYANET

Mohutný muž, na kterém je vidět, že si prošel mnoha boji, zároveň ale nestrádá. Takže i když je obalen tukem trochu víc, než by člověk od domorodce čekal, stále je vidět, že v jeho svalech dřímá síla draka a mrštnost hada.

Co chce: Mít pohlavní styk s co nejvíce ženami. Rozšířit své sémě. Chce kněžce udělat dítě, aby ji pak mohl nechat obětovat a ona tak nepřebírala vládu nad kmenem.

Co nechce: Aby přišel o pozici náčelníka. Aby přišel o svůj kmen.

Zajímavost: Je ochoten se vzdát, kdyby viděl, že nemá šanci, aby nepřišel o své lidi. Pokud nějakým způsobem přimějete někoho z kmene, aby vyzval Bhayaneta na souboj o pozici náčelníka, tak velká část těch, co žijí v baobabu, se přesune ven, aby pozorovala rituální souboj, a váš průchod se radikálně zlehčí.



STAŘEC – S'BÁMI

Starý scvrklý muž vypadající skoro jako rozinka s nohama spoutanýma koženým popruhem, takže se může pohybovat jen šouravými kroky. Nabé tělo má zdobené barevnými znaky a symboly a od stejných barev má špinavé celé ruce, jak jimi kreslí historii kmene na zed.





Co chce: Vidět ještě slunce a cítit vítr na své tváři, než umře. Hrát deskové hry a kreslit. Přeje si, aby se mu vrátil sluch.

Co nechce: Zemřít v Baobabu.

Zajímavost: Hyena v malém skladu jej poslouchá (pomocí symbolů rukama). Pokud jej postavy dostanou na svou stranu, tak na ně hyena nezaútočí.

Exorcismus

*My, ve víře v Toho, kdo sídlí na nebesích,
Vyháníme tebe, sémě Chaosu, tam, kam patříš.
Skrýj se zpět pod zem, hluboko, odkud není návratu.*

Přestaň klamat bytosti tohoto světa, rozsévat zášť a lži.

Uteč před zlobou našeho Pána, seč budeš potrestán zničením.

(Pokud je v družině kněz Nebeského ducha, může si na exorcismus sám vzpomenout. Kněz jiné víry taky, nebo může použít jiná slova, blízká jeho víře. Odměňte kreativitu hráčů. To patří celkově k Rituálu, pokud přijdou s něčím, co vám přijde super, ale není to v Rituálu napsáno, klidně to přidejte a odměňte je za to nějakou výhodou!)

MAGICKÉ PŘEDMĚTY KANIBALSKÝCH AGOLZARSKÝCH KMENŮ:

1) Kotlík odpovědí

Pokud v tomto kotlíku uvaříte mozek a následný pokrm sníte, naleznete v myšlenkách zesnulého a zkonsumovaného odpovědi na některé vaše otázky. Samozřejmostí je, že dotyčný o tom musí něco vědět, jinak nic nenaleznete. Prý se tak dají zjišťovat informace nejen z lidí, ale i ze zvířat, jen je velmi obtížné se v jejich vzpomínkách vyznat, jelikož jejich vnímání světa je od našeho velice rozdílné.

2) Prokletý zub cizince

Násilím vytrhnutý zub přistěhovalce, kterému byli zpívány prokleté písně a nyní nosí smůlu tomu, kdo jej u sebe má. Efekt toho bývá různý, od takových banalit, jako že se vám ztratí naditý měšec, až po závažné věci, jako že vám vypadne z rukou meč po špatně vedené ráně na nepřítelův štít. Nejmocnější prokletí prý poskytuje první mléčný zub nemluvněte. Jediný, na koho prokletí nepůsobí, je ten, kdo zub vytvořil a ten, čí zub to je.

3) Lebka duše

Vyleštěná a runovými škrábanci zdobená lidská lebka. Pokud do míst, kde byl původně mozek, vložíte nějakou část něčího těla (bohatě stačí vlasy, ale pro lepší efekt se doporučují alespoň vytržené nehty nebo ještě lépe třeba oko či prst) a uchopíte lebku oběma rukama, můžete využít jejich schopností. A to je možnost vidět skrz oči toho, komu patří obětiny, a pokud byli dostatečně silné, je možné i mluvit skrz jeho ústa a slyšet skrz jeho uši. Některé Lebky duší prý dokázali ovládat celou osobu, ale je jich velmi málo a pro fungování již potřebují mocné krvavé rituály s živou obětí.

4) Krvavý trn

Tento rudý, skoro až černý bodák, může být vytvořen z opravdického trnu, drápu šelmy či i jen vyřezán ze dřeva, ale musí být po dobu jednoho měsíce pravidelně oplachován v čerstvé krvi za zpěvu smrt oddalujících rituálů. Takovýto trn, pokud je zaražen do mrtvého těla, to se nijak nerozloží ani neshnije (a je tedy dobrým zdrojem buď jídla nebo nekromantických komponentů). Pokud by byl bodnut do někoho živého, udrží jej při životě i přes to, že by měl v následujících momentech umřít, ale čím déle jej v sobě bude mít, tím více životní síly bude ztrácet, až jeho duše nakonec opustí již nadále neobyvatelné zakonzervované tělo. A navíc to bolí jako čert, tak moc, že slabší povahy si jej budou mermomocí chtít vyndat. Omdlít bolestí je bohužel magie trnu nenechá.



5) Stehenní zvučné palice

Tyto dvě velké stehenní orčí kosti jsou zdobené po celé délce a obvodu hrubými škrábanci, které se po důkladném prozkoumání projeví jako zapsané zvuky a tóny. Jsou tam zapsány celkově čtyři „písně“, ale nemají žádná slova, jen hrdelní zvuky, mručení a bučení. Pokud se je nositel kostěných palic naučí, tak může využít jejich moci. Za „zpěvu“ a bušení palic o sebe je možné první písni buď vohnat nepřítelům syrový strach do duše, nebo druhou písni dodat zvířecí zuřivost a bestialitu spolubojovníkům či ta třetí ukoľebá pozornost hlídačů a vžene jim do snů noční můry, což jde ale pouze v noci. Ale zvučné palice s sebou nesou i jednu podmínku, pokud někdo chce využívat jejich moci. Aby bylo možné je použít, musí jimi vymlátit život z nějakého chudáka, rozloupnout mu lebku jako zralý meloun a z mozku udělat krvavou kaši. To vše za „zpěvu“ čtvrté z kostěných písni.

6) Lidský plášť

Tento odporný pytlovitý plášť je ušit z různých velkých ústřížků lidských (a podobných) kůží. Jsou na něm vidět různé odstíny, prsty, obličje bez očí s vyděšenou grimasou a mnoho dalších nepříjemných detailů. Aby jste mohli využívat jeho schopností, musíte nejdřív odříznout kus své kůže a přišít jej k němu (tedy nemusíte, ale bez toho nebudete mít možnost se navrátit zpět do své podoby) a po jeho nasazení můžete změnit svou podobu na podobu někoho, jehož kůže je součástí pláště. Změna není iluze, ale reálná změna podoby a je na stálo. Plášť je možné pak i odložit a podoba vám zůstane. Nevýhodou je, že po celou dobu, co jste změněný, budete smrdět na zahňávajícím mase a to i kdyby jste se změnil zpět do své podoby. Smradu se nejde nijak zbavit, jedine nějakou očištnou rituální koupelí či něčím podobným.

