

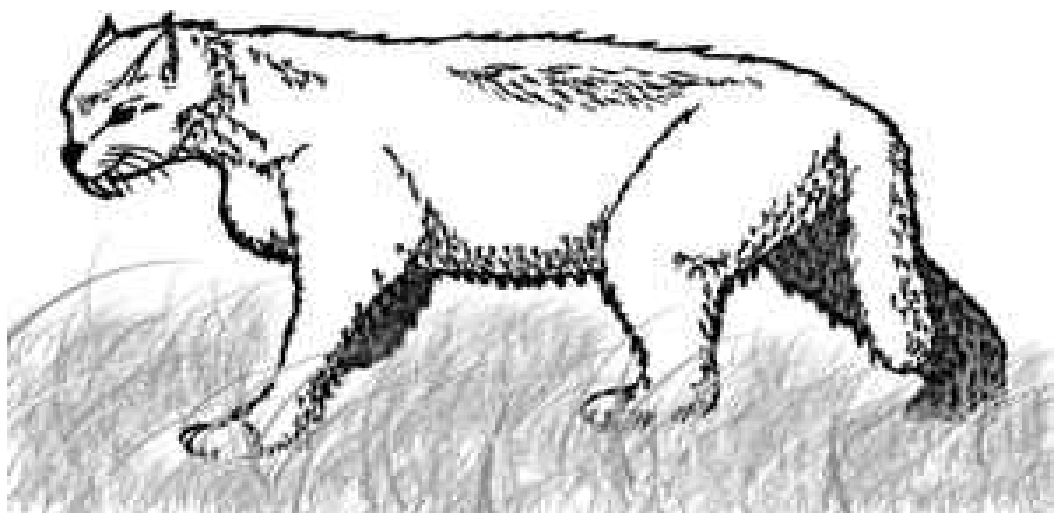
Chytání mazlíčka:

O dobrodružství:

Toto dobrodružství je určeno pro začínající skupinku na první úrovni. Mohlo by se klidně jmenovat „jak jsme se setkali.“

Vybral jsem jednoho hráče, kterému jsem dal údaje uvedené níže a pak se při hledání stop po zvířeti, postupně setkával s dalšími hráči, kteří se k němu (většinou ze zvědavosti, jak ta potvora vlastně vypadá) přidávali a v průběhu se postupně spřátelili.

Mistra Kraga můžeš zaměnit za jakoukoli jinou CP, která má přátelské vztahy z jednou z postav. V tomto dobrodružství nejde o odměnu, ale o jakousi přátelskou pomoc. Finanční odměna může přijít na konci dobrodružství, pokud postavy udají říční piráty. Odměnu za ně si uprav sám.



Ostrozubó stříbrný:

Jedná se o kočkovitou šelmu, dravou, velikosti větší kočky domácí, která má navíc tu schopnost, že dokáže měnit barvu své srsti, podobně jako to umí se svou kůží chobotničky z okolí Branných ostrovů. Tyto mimikry však použije pouze, pokud je v ohrožení nebo na lovu. V ostatních případech má jeho srst barvu rtuť. Je to exotický druh, žijící až někde v džunglích na jihu bývalého císařství Urguru. Má rád rybí maso a také teplo.

Výňatek z knihy Animalia Exotika. Tento svazek lze najít ve všech lépe vybavených knihovnách.

Pro sběratele netradičních zvířátek má hodnotu něco kolem 200 zlatých, ale pro ilegální zápasy v Drogadu má cenu až kolem 500 zlatých.



Mistr Kreg Jesenský:

Pro mistra Krega Jesenského (Jesence prý byli malou provincií v Urguru) má však ostrozubó hodnotu nevyčísitelnou.

Je to jeho jediná památka po ženě, která zemřela před pěti lety, při porodu i s jejími nikdy se nadechnoucí dcerou. Alb-bu, svou ženu, potkal na svých cestách po bývlé Urguru. Jeho rodina však nepřála tomuto svazku (Alb-ba byla barbarka) a tak Kreg utekl z Urguru do Tarijského Parletu. Sem si také Alb-ba tohoto mazlíčka před 5-ti lety donesla.

Kreg se rozhodl, že odjede co nejdál od místa, kde ho potkala taková rána osudu. Nakonec se usadil v Niedaru, kde si otevřel něco jako základní školu pro dobrodruhy, která se jmenuje Škola Mistra Jesenského.

V ní učí budoucí dobrodruhy jakoby z 0. úrovně na 1. úroveň a to v jakémkoliv oboru. Mistr má totiž neuvěřitelnou schopnost. Je na páté úrovni a ovládá každé základní povolání na první úrovni. To mu stačí, aby sám učil všechny základy ty, co o to budou mít zájem (a samozřejmě peníze).

Tyto informace jsou obecně známé pro všechny, kteří se chvíli s Kregem stýkali.

Jak Ostrozubó utekl:

Našeho ostrozubó choval Kreg ve své zimní zahradě, do které mají přístup pouze Kregovi oblíbenci a to pouze v jeho přítomnosti. Jinak tu Kreg tráví většinu volného času sám se svým mazlíčkem, ve svých smutných vzpomínkách na minulost, před kterou stejně nemůže utéct.

Jenže včera dostali dva učedníci za trest umýt okna zimní zahrady a co Uthor nechtěl, jedno se rozbilo a maskovaný ostrozubó prostě utekl, aniž by si toho někdo všiml. Učedníci byli pohotová a sklo nahradili novým, ze skladu alchymistické dílny školy a pak rychle zmizeli do svých pokojů.

Kreg si tedy asi až po půl hodině všiml, že mu ostrozubó utekl. Je tak kolem sedmé večer a navíc je na osmou pozván na návštěvu ke starostovi, která se prostě neodmítá. (Kreg potřebuje odpustit několik měsíců splácení dluhu za svou školu).

Kdo by mu mohl mazlíčka rychle najít dříve, než způsobí nějaké nenapravitelné škody nebo ho někdo nechytí a prodá? No přeci tebou zvolená postava, která zrovna nedávno velice úspěšně dokončila zkoušky na 1. úroveň.

Nečekaná návštěva:

Tento text přečti hráči, jehož postava je v učení u mistra Krega. Nejdříve ji však poskytni text Mistr Kreg Jesenský.

Chystáš se ke spánku a přemýšlíš co dál. Nyní na zimu tu ještě počkáš a budeš pomáhat tady ve škole se vším co bude potřeba, ale na jaře určitě vyrazíš někam do světa za dobrodružstvím. Skoro usínáš, když najednou slyšíš klepání na dveře.

„Mohu vstoupit?“ poznáváš, že je to hlas tvého mistra. Zpozorníš, pak rychle a čile vyběháš ke dveřím. Opravdu před dveřmi stojí Kreg. „Mohu dál?“ zeptal se tě znovu. Počkal až jej pustíš k sobě a počkal dokud nezavřeš dveře.

„Víš můj ostrozubó asi před půl hodinou utekl. A já nemám čas ho najít. Chci tě požádat, jestli by jsi ho našel za mě. Nemám ponětí kam by mohl zaběhnout. Spoléhám na tebe. Promiň mládenče, ale spěchám ke starostovi, za nějakými důležitými věcmi.“

Rychle otvírá dveře a je na odchodu. Najednou se zastavil, šáhl do zánadří svého společenského oděvu a vytáhl pytlík. „To jsou rumové kuličky, ostrozubó je zbožňuje. A moc ti děkuju.“

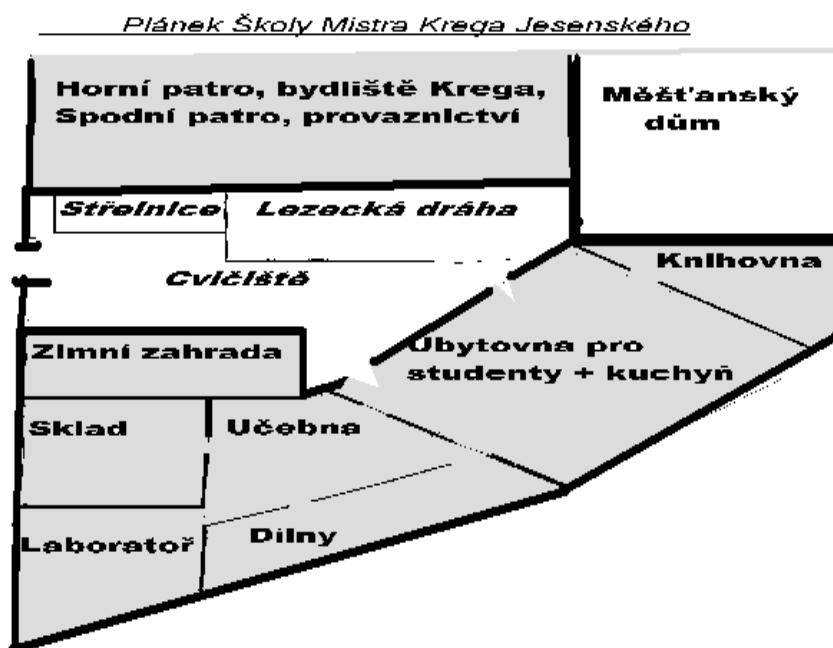
Tak a je po spánku a klidném večeru. Rychle si se oblékl a připravil. Stavil si se v knihovně pro plánek Niedaru a zuřivě se snaží si vzpomenout na to, co o tom Ostrozubó víš. Hned jsi však našel tu správnou knihu ve které se o něm píše.

Předej hráči mapku Niedaru a text Ostrozubó stříbrný i s obrázkem.

(Při cestě do knihovny se může potkat s hráčem kouzelníka nebo alchymisty, který mu bude ochoten pomoci při pátrání. Bude to pro ně určitě zábavnější, nežli hledat tu legendu a Jevelským poháru).



„Stojíš(te) na nádvoří školy Mistra Křega Jesenského. Je něco kolem sedmé večer a rudý kotouč slunce pomalu mizí za obzorem. Počasí je v listopadu již dost chladné, ale dny jsou ještě slunečné. V noci však bude docela zima a k ránu už začínají přizemní mrazíky. Nebylo by na škodu se nejdříve podívat kudy ta potvůrka utekla...“



Pátrání začíná:

Postava(y) by měla začít pátrat hned u zimní zahrady, nebo v ní. Přístup je volný. Kregem pověřená osoba je jeho oblíbencem a ten má volný pohyb všude po škole.

Zde si určitě všimne, že jedno okno je nově vyspravené. V ostružině u dřevěné zdi také najde jako pravé stříbro zbarvené chomáče chlupů. Za zdi se najdou zřetelné stopy, které vedou směrem k Rybárnám. Ostrozubó se přesunul k bodu A. Poté k bodu B a C. Následně do Hostince Na Molu, kde se dostal k Obřímú rohu, skaliskem pár mil proti proudu Stinné.



Alikův špatný večer:

Mazlíček utíkal rovnou k místu označeném A. Zde hobití uzenář Alik Lososík, dělá jedny z nejlepších uzených a nakládaných ryb v Rybárnách. Okolí jeho krámku je provoněné jemným kouřem a vůní koření a oleje. Zastavuje se zde většina děveček z bohatších rodin, aby nakoupili nějaké dobroty pro své pány.

Dnes přesně na půl osmou má pan starosta objednány uzené lososy v bylinkovém oleji, ale když se Alik ryby, které připravil, chystal balit, najednou se objevil obrovský kocour se srstí jako stříbro, skočil mu do připraveného jídla na stole a začal ho zcela bezohledně žrát. U toho začal najednou měnit srst, jakoby ho někdo neviditelný začal polívat barvami všech druhů. Než se Alik vzpamatoval a vzal na něj koště, stihla mu ta potvora sežrat skoro celou objednávku.

Nyní stojí před svým krámkem a nešťastně se snaží vysvětlit rozzlobené starostově kuchařce, že prostě ty lososy nemá a proč.

To se stalo zhruba před půl hodinou. Postavy sem dorazí zrovna v moment, kdy kuchařka zjistí, že Alik NEMÁ TY OBJEDNANÉ LOSOSY! Pokud nenašli, nebo vůbec nehledali u zimní zahrady, po chvilce bloumání je sem stejně zavede křik rozběsněné kuchařky. Musíš však upravit časy u ostatních dob o případné zpoždění.

„Jdete ulicí jménem Lod'ářská. Venku již mnoho lidí není a obchodníci začínají zavírat své krámký. Klasický poklidný večer v Rybárnách. Přicházíte na křižovatku mezi dřevěnými domky, když zaslechnete hlasitý ženský hlas. „To snad nemyslíš vážně, že to nemáš!!! Objednala jsem si je u tebe dva dny dopředu!!!“

Hlas rozzlobené ženy vychází z jednopatrového krámku s velkým kamenným komínem. Na něm je přibytá dřevěná cedule s obrázkem červeného lososa. Kromě nečekaného leknutí by jste tomu nevěnovali další pozornost, kdyby žena nepokračovala: “Jakej měňavej kocour? Co mě je do toho, že ti to sežral! A to mám říct starostovi?!!”

Postavy se určitě vydají okamžitě ke krámku. Ve dveřích potkají obrovitou ženu, jejíž sukně musela být ušitá z plachty na povoz. V tlustém obličejí má výraz boha války Gorta. Doporučuji postavám, aby jí nechali projít, jinak bude hrozit, že budou převálcovány. Rozčilená kuchařka odchází nejkratší cestou do starostova domu. Hráči budou chtít určitě vyslechnout skroušeného Alika.

Vstoupili jste do malé místnůstky, jež je v polovině rozdělená dřevěným pultem. Za ním je mnoho regálů s hliněnými nádobami, všech možných velikostí. Na pultu je již pouze pár kousků uzených ryb, posypaných nějakým barevným kořením, zbytek je již dávno prodán.

Za pult, jež je z jedné strany odklápěcí, zrovna přichází velice zarmoucený hobit s hustými delšími kudrnatými vlasy. Kulatou tvář mu zvýrazňují husté černé pejsy. Musí mít za pultem vyvýšený schod, protože vám kouká skoro do očí.

Když se na vás podíval utrápeným pohledem, jen vzdechl: “Zavíráme.”

Alik je velice zklamaný, protože přišel o dobrého zákazníka. Je jen na hráčích jak jej přimějou mluvit o Ostrozubó. Když šelma utekla, dala se směrem k ulici Strážná. Pokud postaví řeknou, komu ta potvora patřila, bude hned zítra ráno, žádat omluvu a odškodnění přímo po Kregovi.

Zde nastává příležitost, aby se k hledajícím přidal další hráč. Povolání není podstatné, ale zatím by to neměl být případný hraničář. Nový hráč byl totiž svědkem celé události a vyděl, kam ta divná potvora utíká. Chvilku ji pozoroval, jak utíká ulicí na sever. Pak mu zmizela. Sem se vrátil, protože chtěl vidět tu scénu s kuchařkou. Ty sežrané lososy Alikovi donesl on a dostal za ně pěkně mizernou cenu. Zrovna nemá co na práci, tak se může s postavami vydat na místo kde šelmu viděl naposledy. Je to kousek na křižovatce Lod'ářská-Strážná.

Odsud vyrazil Ostrozubó na místo označené B. Do kovárny.

Pátrá se po Krvavé tváři:

Stojíte na další křižovatce, kde se střetávají ulice Lod'ářská a Strážná. Velice rychle se stmívá a lidé začínají zavírat okenice. Na ulicích už není skoro nikdo, všichni jsou doma nebo v hospodě. Z dálky k vám doléhá zvuk kovadliny. Někdo přece jenom neumí odpočívat. Ze strážní ulice zrovna vycházejí dva valanti. Míří přímo k vám.

„Dobrý večer pánové.“ Pozdravil vás ten vyšší přísným hlasem. Sáh pod svůj plášť a vytáhl z něho pergamen. Rozvinul ho před vámi a zeptal se vás: „Tohodle muže jste náhodou neviděli? Je to nebezpečný říční pirát. Jeho lod' se prý jmenuje Přízrak.“





Předpokládám, že všichni odpoví negativně a tak si půjdou Valanti dál po svých. Předtím je však ještě upozorním na to, že po setmění musí mít každý rozsvícenou lucernu nebo alespoň pochodeň. Kdo nemá, je automaticky podezřelý živel.

V Hagově kovárně:

Hráč postavy, jíž Kreg světil úkol, by si měl vzpomenout, že šelma má ráda teplo. Kovárna je hned na ráně.

„Vstoupili jste na takový malý dvůr. Zde již není žádná dlažba jako na hlavních ulicích. Stojí zde tři kryté povozy a jeden bez kol. Dvůr obklopují ze tří stran dřevěné domy, jen ten naproti vám je celý z kamene. Z velkých dvoukřídlých vrat vychází mihotavá oranžová záře a pravidelné úderý o kovadlinu zrovna přestali.

Když jste se přiblížili k vratům slyšíte hřmotný hlas z kovárny. „Bude to ještě chvílku trvat, ta potvora mi polámala všechny dřívky.“ Kovárna je velká místnost s ohništěm uprostřed, plněným měchy. Vedle je jedna velká kovadlina, hodně používaná. U ní a k vám zády, stojí mohutný člověk, možná severec. Něco malého tam tepá pravidelnými úderý. V rohu u sudů s vodou sedí další postava. Už podle jejího koženého oblečení hádáte, že je to lovec. Má černý plnovous a dlouhé vlnité vlasy. Obratným a silným rukama, zručně sestavuje šíp. U jeho nohou odpočívá hnědý bojový pes. Ten si vás všiml jako první a dvakrát zaštěkal. Kovář i lovec přestali v práci. „Dobrý večer pánové, mohu vám nějak pomoci?“, řekl kovář hřmotným hlasem...“



Ostrozubó tu byl přilákán teplem vycházejícím z komína kovářny. Udělal si pohodlí u pece a přizpůsobil své mimikry. Tak tu trávil nepozorován do té doby nežli se sem postavy přiblíží. Asi tak čtvrt hodiny před tím, než-li sem postavy vstoupí přijde lovec se psem a objedná si speciální hroty šípů.

V ten okamžik nastala mela. Ostrozubó vyděšeně prchal a pes ho o to zuřivěji pronásledoval. Co se dalo převrhnout či poškodit, se během pěti minut povedlo.

Nakonec Ostrozubó prchl a lovec konečně dokázal přimět psa poslouchat. Šelma pak prchala nejkratší cestou na Mokrou ulici.

Kovář i lovec budou velmi sdílní a ochotně ukážou postavám směr, kterým ostrozubó utíkal. Zde může být postava lovece nahrazena dalším z hráčů, který si vybral hraničáře. Ten si zde u kováře nechává dělat speciální šípy se zoubky. Přijdou ho na stejnou cenu coby stříbrné. Pokud bude někdo chtít šíp vytáhnout z rány zraní se za 1-3 životy. Práce bude ještě tak hodinku trvat a tak má hraničář dost času postavám pomoci sledovat tu zajímavou šelmu.

Stopy jsou cca 2 směny staré a tak by neměl být problém ho stopovat. Postavy by měli dojít někam k bodu C.

Na nábřeží Rybáren:

Pokračujete uličkou, jež je plná rozvinutých rybářských sítí. Přesto se proplétáte v tom bludišti docela svižně a za chvíli stojíte na nábřeží. Na koncích mol, která nejvíce vyčuhují do moře, někdo rozsvítil lucerničky. Z vody již pomalu začíná stoupat pára a celé toto malebné místo se starými domky, začíná dostávat temnější charakter. Začíná být už i pěkná zima. Chvilku se rozhlížíte kolem, když zprava od vás najednou zaslechnete opilecký hovor. Asi patnáct sáhů před vámi se potácí dva opilí námořníci.

„Ti říkchám, že to něčím pajšuje. Říchám ti, žžže tam mrrcha tam mněunila bavy. Čeervená, stří...stří... stří...“, černou a atak, něco to toho muzssi dávat, tosemi fakt nestalo. Slyššíš co ti říchám“ (takhle to ten jeden opakuje furt dokola, zatímco ten druhý asi spí za pochodu).

Námořníci patří k lodi Námořní unie jménem Racek. Trochu si spletli cestu a jdou na druhou stranu. Ráno se probudí někde v loděnicích a nic si nebudou pamatovat. Když si šel onen samomluvou trpící námořník odskočit, zahlédl ostrozubó, jak zrovna číhal u okna kuchyně, do které potom vlezl. Ten hostinec se jmenuje Na molu. Postavy jsou schopny z námořníků dostat, odkud jdou. Byl to hostinec Na molu.

Hostinec Na molu:

Spěcháte podél pobřeží a vyhýbáte se všudypřítomným rybářským sítím. Slunce již definitivně zapadlo. Za chvilku již vidíte jedinou budovu postavenou přímo na vodě. Z oken hostince se svítí a díky mlze to vypadá, jakoby kolem každého okna svítila svatozář.

Již z dálky je slyšet, že v hospodě je plno. Někdo zrovna vyšel ze dveří a k vám dolehl hukot hostince. Je to potácející se námořník, který jde vykonat potřebu do moře. (Odsud také viděl opilý námořník z Racka, Ostrozubó vniknout do kuchyně.) Vstoupili jste na dřevěné molo, které vede i podél pravé strany budovy, stojící na dřevěných pilotech.

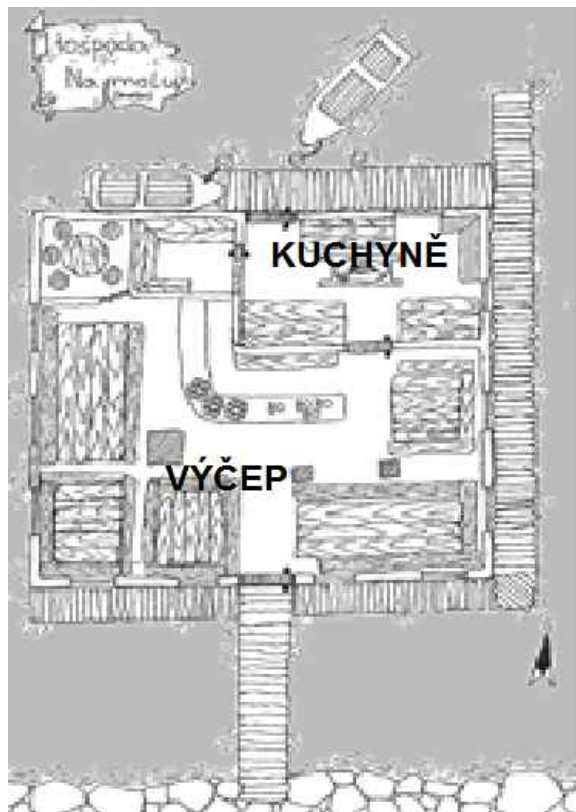
Hostinec vlastní velmi statný pan hostinský Stimír (člověk) se svou velmi hubenou ženou Angelou a oba jsou velmi příjemní lidé. Do kuchyně se jim podařilo sehnat hobitího kuchaře, který sice rád hraje karty a skoro všechno prohraje, ale v kuchyni je machr. Nedávno, asi před týdnem, museli přijmout i pomocníka. Lovci a dobrodruzi se nyní na podzim stahují do měst, utratit své zlato a tak o práci rozhodně není nouze.

Richard Krysa:



Jenže netuší, koho si to vzali na pomoc. Richard, kterému nikdo, kdo ho zná, neřekne jinak nežli Krysa. Je to člověk, zloděj na 3. úrovni a na volné noze. To, že nepatří k žádnému ze tří Niedarských zlodějských cechů svědčí, že s ním nikdo z nich nechce mít nic společného. Krysa je totiž obyčejný zbabělec. Krysa v hantýrce Niedarské hantýrce znamená „práskač“ a nedá se mu věřit. Do Hostince U mola přišel proto, že dumá kam si majitelé ukládají tržbu.

Svou kariéru zahájil u mistra Kraga, který jej nechal studovat zdarma, ale nakonec ho Krysa okradl. Se zlou se, ale potázal. Mistr Jesenský si ho velice rychle našel a nechal ho zavřít. Zde se Richard zlepšil ve svých schopnostech, které ho přiučil jeho spoluvězeň říční pirát. Krysa udal i jeho, když dozorcům prozradil plán útěku, který spoluvězeň chystal.



Nyní, po celém roce, byl ze žaláře v Niedarské pevnosti propuštěn a uchytil se hned zde v hospodě. Když do kuchyně skočil Ostrozubó, okamžitě ho poznal. Rychle vysvětlil situaci kuchaři a společnými silami šelmu chytili do sítě. Ta se samozřejmě bránila a tak vznikla v kuchyni taková pěkná spoušť. Krysa hned naskočil do pramice a vydal se za říčními piráty, se kterými se nedávno seznámil v hospodě Na palubě. Jejich říční bárka kotví asi dvě míle proti proudu Stinné u skály zvané Obrův roh. Jejich loď se jmenuje Přízrak. To se odehrálo před necelou půl hodinou.

Výčep:

Následující text přečti pouze pokud některá z postav vstoupí do výčepu.

„Za dřevěnými, silně vrzajícími dveřmi, jste vešli do místnosti obdélníkového tvaru. U každého z pěti velkých stolů je spousta hlučných námořníků, kteří určitě připluli z Branných ostrovů. Svědčí o tom malé náušnice vyrobené z bílých koryšů, kterými je většina ozdobena.

Místnost je plná štiplavého kouře z čadících kahanů umístěných na sloupech podpírajících střechu. Na stropě jsou nataženy rybářské sítě a po stěnách je spousta rybářských trofejí.

Přímo před vámi je výčepní pult, u kterého stojí další námořníci a loďaři, takže není vidět obsluhu.

Nápoje se zde nosí v krásných hliněných džbánec různých velikostí. Podle toho, jestli si někdo objednal pivo, nebo pálenku. Kousek napravo jsou dveře, vedoucí do kuchyně a v levém horním rohu hostince je stůl obehnaný přepážkami, takže je v soukromí. U něho sedí čtyři muži a vášnivě se o něčem dohadují. Podle jejich oblečení a chování se jedná o kapitána a nějaké obchodníky.

Zde ve výčepu však nikdo Ostrozubó neviděl. Nicméně z výčepu se do kuchyně nedostanou. Budou okamžitě zastaveni obsluhou. DO KUCHYNĚ NIKDO CIZÍ NESMÍ!

Kuchyně:

Sem se postavy dostanou pouze zadním vchodem nebo pokud neuplatí obsluhu (cca 3 Zl).



Jedná se o kuchyň studenou. Podávají se uzené ryby, některé i syrové a uzené vepřové maso na všechny možné způsoby. Vše se dá do spousty zeleniny a podává se s vynikajícím chlebem z čtvrtě Nové město.

V této místnosti čtyřikrát tři sáhy, jsou tři stoly z masivního dubu. Na jednom menším se zpracovává zelenina a na dalších ryby. Nyní je tu však neuvěřitelný nepořádek. Dřevěné talíře jsou naházeny ve velkých neckách uprostřed kuchyně. Nádobky na koření a oleje jsou rozbité a koření je rozsypano po celé místnosti.

Mezitím je maličký kuchař v roztrhané zástěře, který se zatím co vydává jídla, snaží vzniklou spoušť uklidit.

Jakmile je kuchař uvidí, okamžitě je začne vyhánět, argumentující při tom, že na hajzl se musí do moře. O ostrozubó samozřejmě nic neřekne, Richard mu slíbil polovinu za prodej toho divného zvířete (ještě netuší, že si vše nechá Richard).

„Co tu chcete? Okamžitě vypadněte, nevidíte, že nemám čas! Ne, o žádném zvířeti nic nevím. Co se tu stalo? Do toho vám u Bahra nic není!“

Zde mohou postavy začít váhat jestli jim ten opilec v přístavu řekl pravdu. Jenže pak si některý z hráčů může všimnout, že kuchařova zástěra je roztržená drápy a také čerstvě ošetřeného zranění na hobitově ruce. Navíc v rozsypaném koření, může být ostrubov otisk tlapy. To je již dost důkazů o tom, že kuchař lže. Postačí však trocha rozumného násilí a vše prozradí. Mezitím uplyne dalších cca deset minut a Krysa tak získá půlhodinový náskok.

„Ta potvora sem vlezla zadním vchodem. S Richardem sme ji chytili a von ji vodvez na prodej pirátům. Prej se schovávaj někde u Obřího rohu, to je skála pár míl proti proudu Stinný.“

Jelikož je u hostince několik člunů, hráči si určitě některý z nich vypujčí a vydají se hned k Obřímu rohu.

Na pramicích:

Veslujete v pramici proti proudu tiché řeky Stinné. Mlha je již docela hustá a s nastávající tmou skoro nic nevidíte. Levý a pravý břeh je však osvětlen stovkami žlutých světel z domů. Vypadají jako přerostlé bludičky. Proplouváte kolem sklopeného Niedarského mostu a po chvíli, světla na levé části břehu zmizela. Pokračujete Horním přístavem.

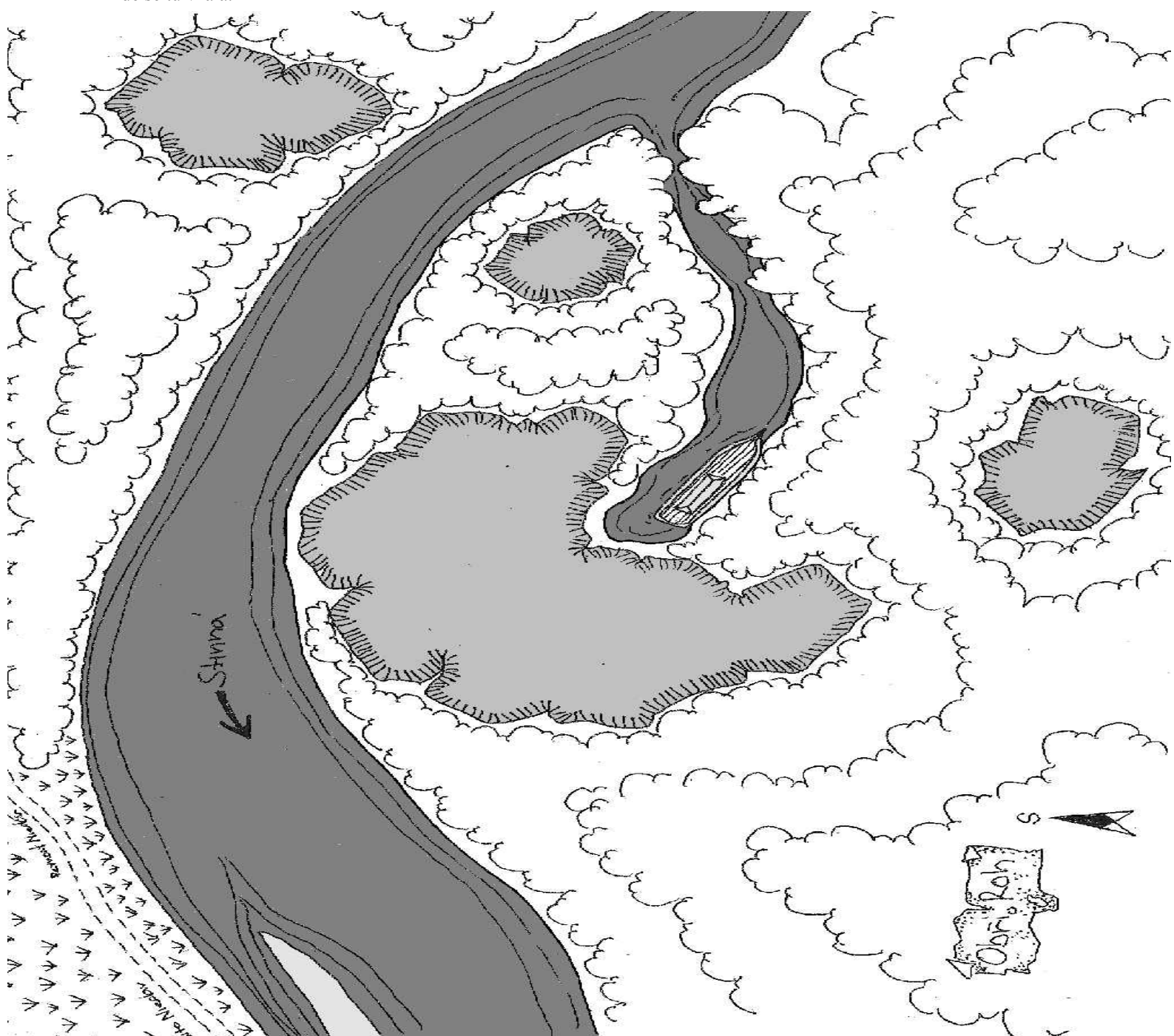
Skrz mlhu slyšíte vrzání a šplouchání námořních i říčních lodí, které se budou ráno vykládat, nebo naopak nakládat zbožím. Zhruba po čtvrt hodině, mijíte Opilou věž s Vojenskou tvrzí a opouštíte tak Niedar.

Po dvou směnách mijíte velké domy s mlýnskými koly (pily) v Dřevořezech a mlha začíná řídnout. Zjišťujete, že je stále jasná obloha. Měsíc ještě nevyšel, takže je možno krásně vidět všechny hvězdy a známá souhvězdí.

Řeka Stinná je zde stále ještě široká. Něco kolem dvaceti sáhů. Podél jejího toku je několik rybářských chaloupek, které vyčnívají jako černé zuby, z jinak holé krajiny. Asi po půl míli začíná porost přibývat, aby se po další půl míli proměnil v les.

Přesně na pomyslné hranici křovisek a začátku lesa je vidět černý obrys vysoké špičaté skály, která sem jakoby nezapadá. Má špičatý tvar a její vrcholek se dost ohýbá. Opravdu vypadá jako Obří roh. Jste od ní tak půl míle. Pokračovali jste ještě kousek dál, a asi tak sto sáhů od skály jste našli na břeh vytaženou pramici.

Nutno ještě poznamenat, že pramice je označena majitelem hostince Na molu, takže není žádná pochybnost, kde se tu vzala.



Piráti u Obřího rohu:

Kolem Obrova rohu je mezi křovisky skryto slepé rameno. V něm kotví říční loď jménem Přízrak. Toto jméno se minulý rok zaneslo do lodních deníků všech říčních kapitánů. Posádku tvoří dvacet mužů, velice dobře sehraných v boji. Jsou pravým postrachem Černovod. Vede je krutý severec jménem Weird Krvavá tvář. Hlídky z Niedaru nikdy nebyli schopni nalézt kotviště lodi ani nikoho z posádky. Nicméně se začínají objevovat portréty Weirdovi tváře s pěknou odměnou 90 zlatých.

To co se o Weirdovi neví je, že je to zkušený lupič, který se velice dobře vyzná v převlecích. Tak jeho posádka nepozorovaně prochází městy a shání informace, které jim pomůžou při dalším přepadení. Pak se Weird převlékne za někoho z posádky či z cestujících a saboutuje obranu lodi.

Asi před týdnem se přesunuli do svého nového zimního kotviště, loď dobře zamaskovali větvemi a sítěmi. V noci vyrážejí do Niedaru za zábavou. Loď vždy přes noc hlídají čtyři dopředu určení muži. Ti si většinou krátí hlídání hraním karet.

Dnes pozdě večer je situace naprosto obdobná. V tento okamžik přichází Krysa, který z jednoho z mužů posádky při pitce vytáhl, kde mají kotviště a čím se živí. Richard velice dobře zná cenu ostrozubů pro Dragadské ilegální boje koček. Jenže si ho tady všichni pamatují a nikdo od něho kočku nekoupí. Piráti mu určitě dají sto zlatých a on si půjde po svých (když tak je udá v Niedarské pevnosti, ale jen když tak☺).

Krysa má štěstí, protože na hlídce stojí zrovna jeho známí z hostince Na palubě. Dohodnou se docela rychle, ale hlavní slovo má samozřejmě kapitán. Všichni se tedy schovali do lodi, kde začnou všichni hrát karty. Mají zrovna střídání stráží, ale nikomu z pirátů se nechce ven. Po půl hodině však přeci jeden z nich na hlídku skutečně vyrazí. Pak se piráti budou střídát cca po třech hodinách. K ránu budou už skoro všichni spát, kromě Krysi a jednoho piráta. Ten bude na hlídce a Krysa si ostražitě hlídá svůj lup. Kapitán s ostatními se začnou vracet kolem sedmé hodiny ráno, těsně se svítáním.

Nyní na scénu přicházejí postavy. Situace je daná a způsobů jak získat zpět ostrozubů je mnoho. V lodi jsou tři piráti a jeden zrovna odchází na hlídku. Jsou to válečníci na druhých úrovních a v boji užívají dvě šavle.

Nutno upozornit, že piráti mají pocit bezpečí a tak nejsou příliš ve střehu. Nejednoduší bude je odlákat od lodi a ostrozubů si odnést. Můžou je taky všechny zabít nebo uspat. Můžou na ně zavolat hlídku z Niedarské pevnosti a navíc shrábnout odměnu za jejich dopadení. To už musím nechat na tvých hráčích a na tvé improvizaci.

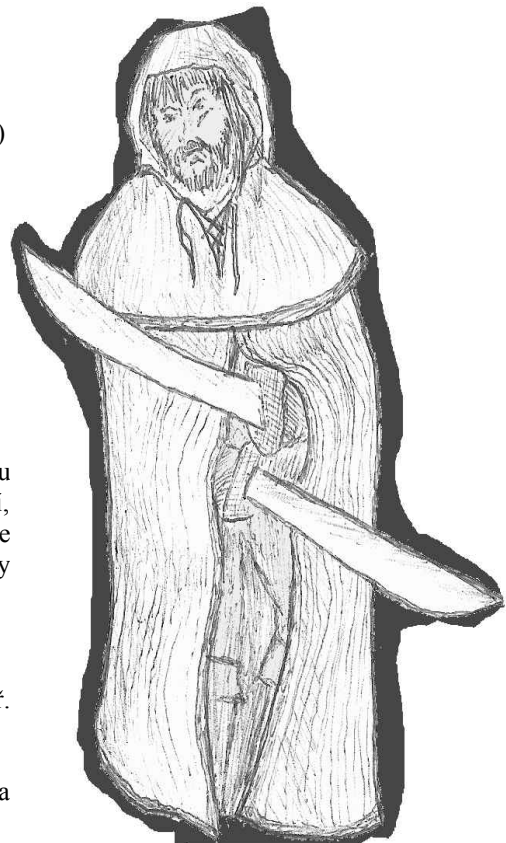
Ještě taková poznámka na konec. Až se postavy dostanou do pirátské lodi, ostrozubů bude maskovaný svými mimikry. Dokud hráč nepoužije rumovou kuličku, tak se ani neukáže.

Říční piráti:

Počet životů: 23
Útočné číslo: +2 +8/-2
Obrané číslo: +1+3 OZ+3
Odolnost: 18 +3
Velikost: B
Zranitelnost: Humanoid
Pohyblivost: 16
Intelligence: 13 +1
Přesvědčení: neutrální až zmatené zlo
Poklady: 10/0
Zkušenost: 70

Richard Krysa:

Počet životů: 15
Útočné číslo: +1 + 3/+1 (dvě dýky)
Obrané číslo: +3+3 OZ+2
Olouost: 12
Velikost: B
Zranitelnost: Humanoid
Pohyblivost: 16
Intelligence: 13 +1
Přesvědčení: zmatené zlo
Poklady: 0/0
Zkušenost: 100



Nejpravděpodobnější však je, že hrdinové ty čtyři piráty zneškodní, Krysu zajmou a půjdou nahlásit tajné kotviště lodi, piráta Krvavé tváře. Pokud budou rychlí, valantí a městská vojenská posádka, všechny zbylé piráty pozatýká v okamžik, kdy se budou vracet z Niedaru zpět „domů“. Jako odměnu za nalezení ostrozubů mají postavy v jeho škole vždycky poskytnutý azil (zcela zdarma).

Možné pokračování:

Po dohrání Chytání mazlíčka, můžeš pokračovat dobrodružstvím z modulu ST, Císař. Jde o to, aby si hráči uvědomili, že Woodagar něco chystá.

Poté následuje dobrodružství Odplata, po kterém budou postavi nuceny opustit Niedar a co nejrychleji zmizet v dalekém městečku v Záhvozdí, jménem Drogad.

Takže: Pokračování příště...