

Hospoda plná pavouků

Pozadí příběhu:

Pašování zboží, potažmo tanuiských černých hřebců, je velmi riskantní. Zvláště pokud na něho má monopol pouze Společenství a to účtuje za převod neuvěřitelné částky. Brendyrád se však chce osamostatnit a na Společenství se vykašlat. Stačí použít otřepaný trik a založit si vlastní překladiště a nejlépe ho zamaskovat jako hostinec. Jenže když už si konečně nějakou ideální hospůdku vyhlídnete, musí vám to překazit to, že zrovna pod ní se nachází staré druidské doupě Ungoli, které je jako naschvál přímo pod hospodou. A vaši muži se do něho musí prokopat, když zrovna rozšiřují tajný tunel, kterým chcete do hostince dostávat horké zboží...



Kurýři:

Kráčíte podél pobřeží směrem do Cahemu, když zrovna míjíte rozcestník, který říká, že když odbočíte doprava po 3 mílích se dostanete do nějaké díry jménem Ostice.

Najednou zaslechnete ostré krkavčí krákání, jaksi mimochodem se po něm ohlédnete a vidíte, že kousek od vás (asi 20 sáhů) se krkavci slétávají na větve stromu a neklidně na něm přešlapují. Je jich tam už určitě kolem deseti.

Postavy možná bude zajímat proč se slétávají a půjdou se ke stromu podívat.

Krkavci, když vás zahlédli, se zvedli z větví stromu a začali kolem něho v bezpečné vzdálenosti od vás kroužit a hlasitě krákat, nechtěje opustit místo. Když jste přišli až ke stromu, zahlédli jste, že u kmenu stromu leží břichem dolů nějaké dítě...

Až postavy přijdou blíže a tělo prohledají, zjistí, že je to čerstvá mrtvola hobita, který u sebe nemá nic zajímavého, kromě zavřeného a zapečetěného dopisu v brašně adresovaného nějakému Brendyrádovi z Cahemu, který je ubytován v hostinci Zelený strom.

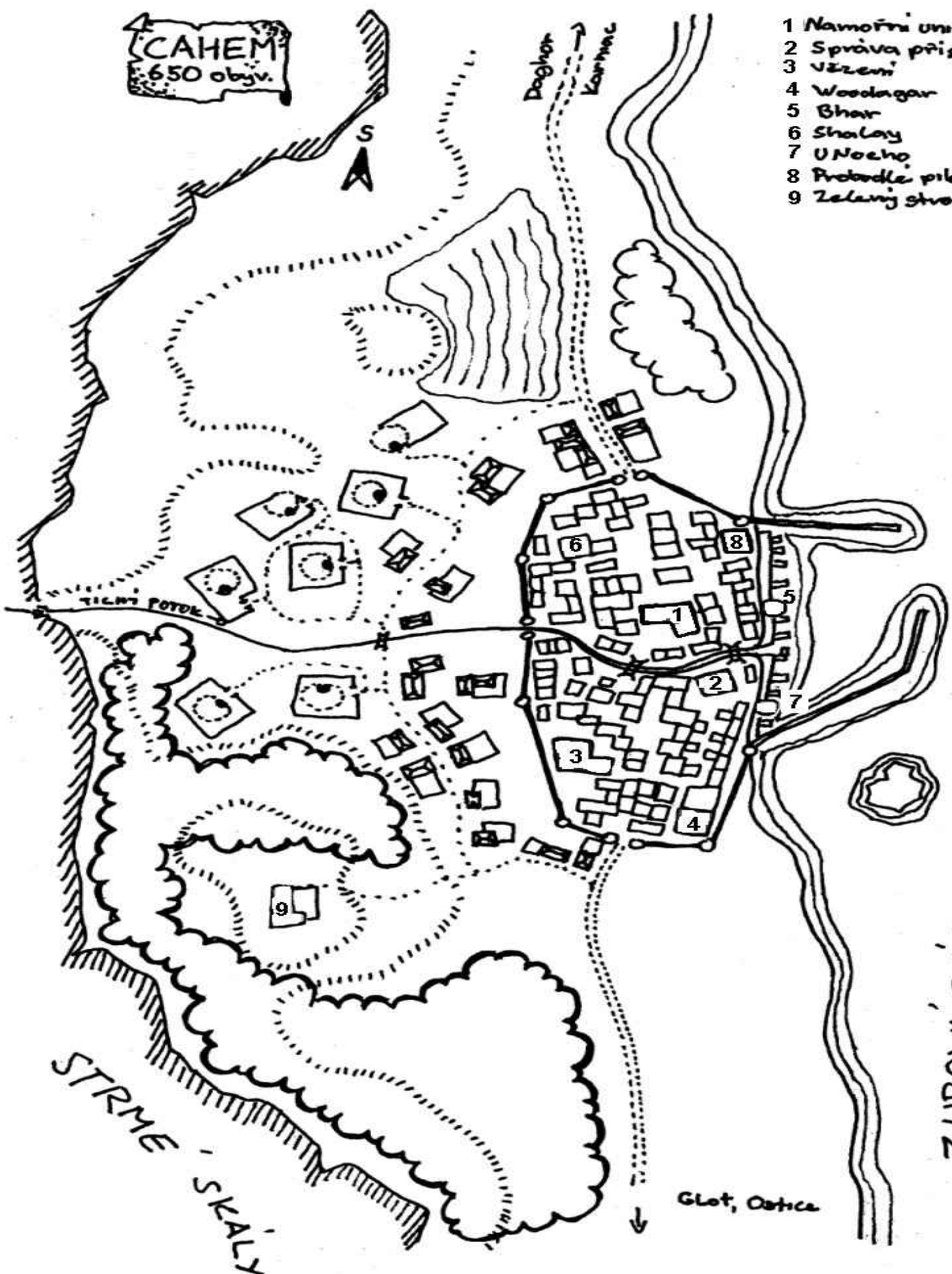
Pokud mají hráči u sebe postavu hraničáře nebo alchymisty, mohou zjistit, že byl hobit pravděpodobně otráven. Jelikož tam postavy mají cestu, určitě je napadne zahrát si na kurýry. Proto asi neprodleně vyrazí do Cahemu.

CAHEM
650 obyv.



Daghor
Karmac

- 1 Namorná unie
- 2 Správa prístavu
- 3 Vězení
- 4 Woodagar
- 5 Bhar
- 6 Shalay
- 7 U Nocho
- 8 Protodle piko
- 9 Zelený strom



TILNÝ POTOK

STRME - SKALY

Glot, Ostice

ZUBOVÁ ZÁTOKA

Pokračujete do kopce, po čedičem sypané cestě. Černá, místy travou porostlá, cesta se vine až do údolí, ve kterém se nachází přístav a město Cahem. Již odsud je vidět, že město je rozděleno skoro přesně na polovinu. Východní část je kolovou hradbou obehnaný přístav, ve kterém je namačkáno spousta malých chudých několikapatrových domů.

Na pobřeží je spousta úzkých mol, u kterých je ukotveno bezpočet rybářských lodí. Ještě dále, po černé hladině moře, kotví několik plachetnic. Pravděpodobně patří Námořní unii, která zde má mezipřístav. Plachetnice jsou dozajista naloženy železnou rudou nebo velrybím tukem, který se dováží do města Karniaku.

Naprostý kontrast je západní část, která nese silné znaky těch, kdo jsou tu převládajícím obyvatelstvem. Krásné zahrádky se skalkami, u kterých jsou zbudovány luxusní domky a hobití nory. Uprostřed této „zahrádky“ je jediná dvoupatrová kamenná stavba velice vkusně zdobená. Jelikož je u ní nádherný a snad třísetletý dub, určitě se jedná o slavný hostinec U zeleného stromu. Tam by měl být ubytovaný onen Brendyrád.

Nemám zdání, jak se nyní postavy zachovají. Mohou se rozdělit; jeden půjde doručit dopis, druhý sehnat hostinec a třetí nakupovat. V této části dobrodružství jsou postavy nevyspytatelné. Proto zde stručně popíši stručně některá místa v Cahemu.

Přístav:

Pokud budou chtít postavy vstoupit do Přístavu, budou muset v bráně odevzdat těžké, střední a stělné zbraně, s tím, že jim budou dobře uloženy a na oplátku jim bude vydáno potvrzení, že zbraně odevzdali. (Díky tomuto dokumentu si je mohou vyzvednout zpět.*)

O tomto místě lze stručně napsat pouze to, že přístav obsahuje samé chudé rybáře, piráty, obchodníky, námořníky, zlodějčky a sem tam i nějakého čaroděje (temného i dobrého).

Sídlo zde má Námořní unie, Úřad správy přístavu města Cahemu, dále tu je městské velké vězení, Bharova, Ghortova, Woodagarova a Shallainina Kaple a jeden zajímavý hostinec.

Jmenuje se „U Noeho“: je to loď ve tvaru noemovy archy. Ta je napevno přidělána k molu. Hostinský zprostředkovává kontakty mezi piráty a může postavám dohodit jakoukoli špinavou prácičku. Je to také dobrý přítel Krollého kapitána (nenormální inteligencí obdařeného krolla) Černého barona, který si hlídá nejsevernější část přístavu (území asi 700x700 sáhů:)) a má ho tzv. pod palcem. Pořádá zde ilegální zápasy na život a na smrt.

Další atraktivní místo hlavně pro gamblery je hráčské doupe, „Probodlé piko“. Občas se však stane, že zde udělá městská stráž čistku, protože hrát hazard je v přístavní čtvrti zakázáno. (Prosadili to radní Cahemského přístavu, protože obětí hazardu rapidně přibývalo a v přístavu se každý den nalezlo pár mrtvol...)

*- vím že to vypadá neprakticky, ale postavy pak v tom městě tak nedivočí a dají se zkrotit obyčejnou městskou stráží.

Hobití Půle:

Pokud zamíří do bohatší čtvrti, zjistí zde, že: každý hobit zde má na dvorku vlastní kapličku, pěkný strom a samozřejmě načínchanou zahrádku. Výjimku tvoří normální dřevěné domky, kde jsou tzv. lepší obchůdky. Bylinky, zlato, drahé kamení, kožešiny atd. Velice nápadní jsou zde najatí žoldáci, na ochranu klidu v hobitíně. Platí jim dostatečně (20 - 30 zl měsíčně) a financují to samozřejmě bohatí kupci, kteří zde mají svá letoviska. Ochránci jsou označeni Hnědými plášti, které nocí i za horka a díky tomu, že jsou mezi nimi i kouzelníci, je zde opravdu klid. V malem údolíčku obehnaném dobře urdžovaným lesíkem se nachází hostinec Zelený strom. Zde se nachází obchodník Brandyád, hobit jemuž je dopis určen.

Hostinec „Zelený strom“ je velká kamenná dvoupatrová budova, na které je přistavěno ještě jedno patro a to ze dřeva. Okna jsou z barevných sklíček, u každého jsou podlouhlé květináče s různobarevnými rostlinami, ke kterým barevně ladí na červeno natřené okenice. Dřevěná nástavba je bohatě roubená a na střeše jsou vidět tři komíny. U dvoukřídlých dveří (vyřezávaných a na červeno natřených) stojí mohutný severec ve zdobených šatech, kroužkovou zbrojí, s uhrančivým pohledem a mečem přes záda. Když jste přišli až k němu, pohlédl na vás opovržlivým pohledem a bezbarvým hlasem vám sděluje: „Vstup pouze ve společenském oblečení.“

Jedná se samozřejmě o zkušeného a velmi dobře placeného šermíře. Je však ochoten dopis odevzdat v hostinci. Postavy si však budou muset počkat tak hodinu na odpověď. Pokud má nějaká postava na sobě zdobené šaty bude bez problému vpuštěna, ale ostatní musí zůstat venku. Povolen je jen jeden sluha nebo ochránce (a ten musí šermířovi odevzdat všechny (opravdu všechny!) zbraně.

Vnitřek hostince je velice luxusně zařízen ve stylu boxy a salónky. Brendyrád se chová jako normální host, takže snídá, svačí, obědvá, vyřizuje obchodní transakce, večeří, baví se u kostek či karet a spí. (A to vždy přesně v tomto pořadí.) Dopis si tedy vezme při obchodních transakcích a pak se optá, kdo mu dopis doručil. Okamžitě pošle poslíčka, aby postavy našel a doručil jim dopis.

„Velice vám děkuji za to, že jste doručili dopis. Jako své díky vám po poslíčkovi posílám (suma na zaplacení dobré večeře pro každou postavu) (poslíček se pokusí si jednu zlatou ulejt.) Dále bych pro vás měl takovou menší zakázku za 20 zl (uprav si sám).

Jedná se o hostinec, který jsem si pořídil v nedaleké osadě jménem Ostice. V jeho sklepení prý rádí nějaká odporná havěť, se kterou si dělníci nevědí rady. Pokud úkol přijmete, dejte mi to potvrdit po chlapci, který vám tuto listinu donesl.

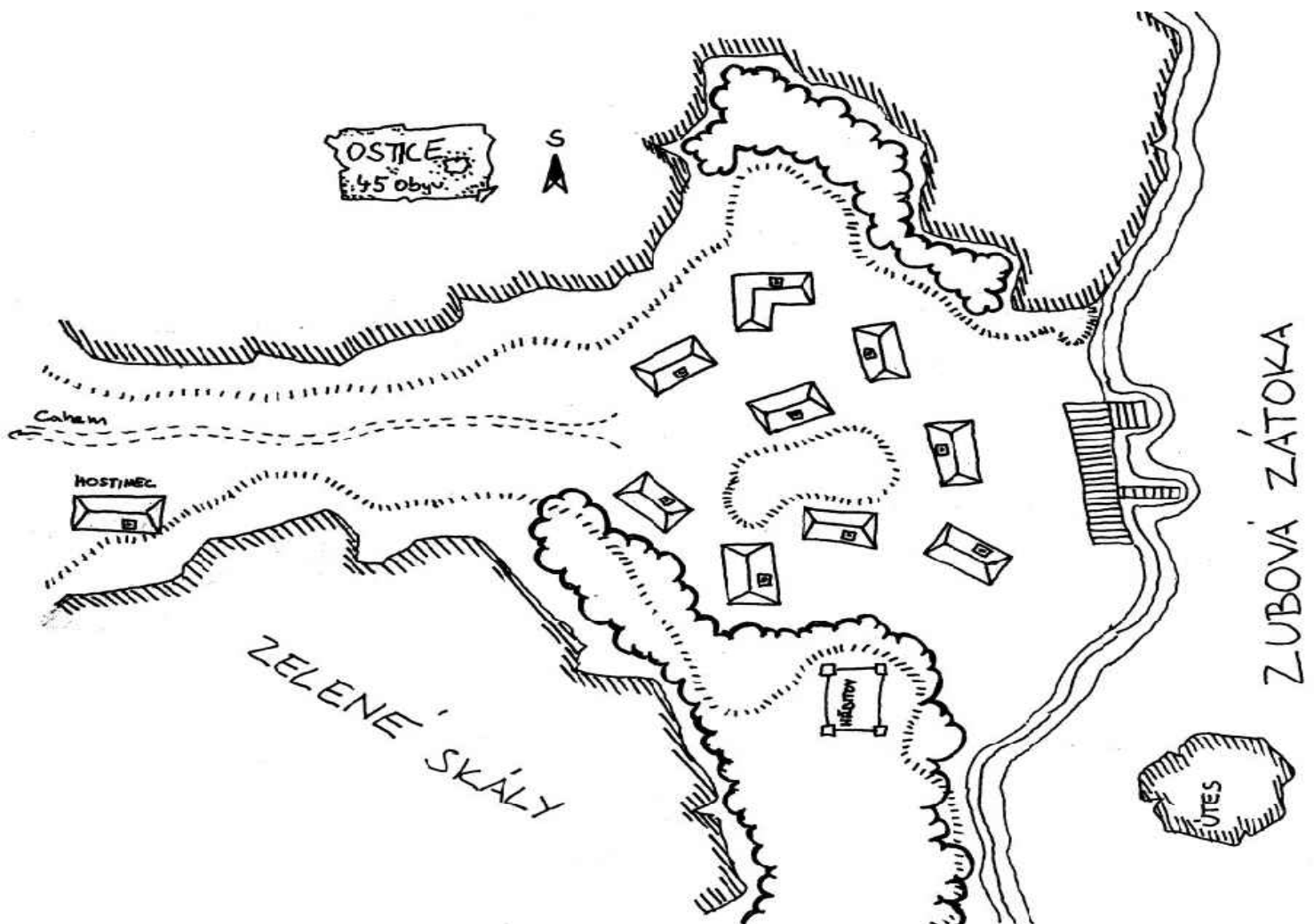
Brendyrád.“

Pokud postavy Brendyrádův úkol přijmou, nech je nakoupit a ubytovat nebo navštívit jiná zajímavá místa naznačená v popisu výš. Ráno by však postavy měli vyrazit zpět k místu, kde našli otráveného (pavoučím jedem) poslíčka. Odsud je to asi tři míle až na kraj útesu, kde leží osada Ostice. Hostinec leží u cesty do osady.

Zatlučený hostinec v Ostici:

Hostinec je nízký jednopatrový srub. Jeho okna jsou improvizovaně zatlučená a dveře taktéž. Kolem srubu je poházen v chaotickém uskupení stavební materiál a nářadí. Asi o sto sáhů dál, se nachází osada Ostice. Nevidíte v ní žádný pohyb, kromě kouře líně stoupajícího z většiny komínů.

Ve vesnici jsou pouze děti, ženy a starci. Muži ráno odpluli na moře pro ryby a vrátí se až k večeru se sítěmi potrhány od nějakého velkého tvora. Ten, ale nemá s tímto dobrodružstvím nic společného. Rybáři si prostě užili jeden mizerný den na moři a budou proto velice nevrlí. O tom co se stalo v hostinci, postavám můžou říct všichni obyvatelé.

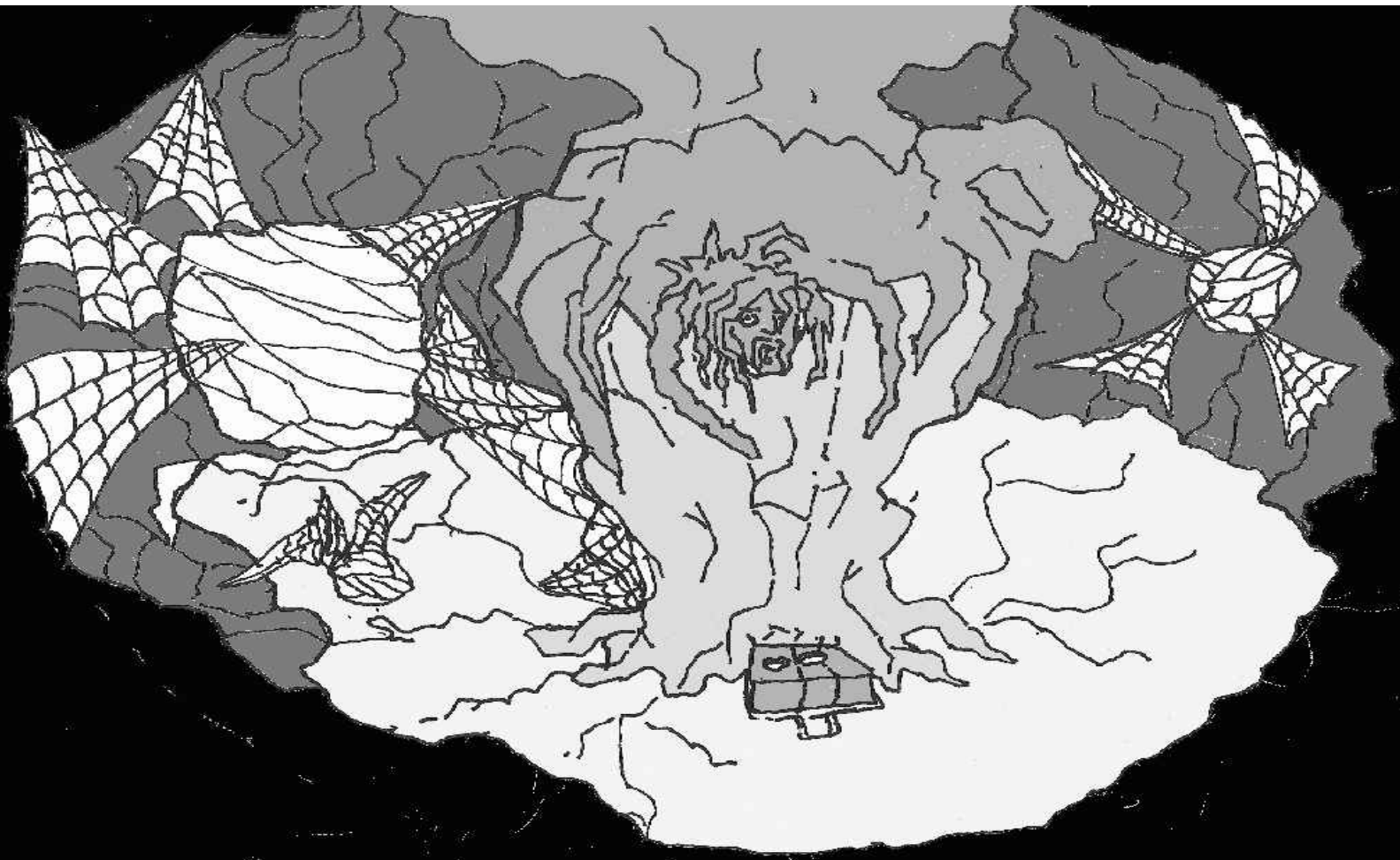


„Asi před měsícem sem přijel takovej vyšňořenej hobit a že nám tady postaví hospodu. U chlapů se to samozřejmě projevilo velmi kladnou odezvou. Někteří mu dokonce slíbili, že mu sní pomůžou. Srub chlapi zvládli postavit za dva týdny. Jenže pak sem přijeli nějaký měšťáci v čele s nějakým kudůkem a že si je ten hobit najal na vykopání sklepa (bylo jich asi deset). Chlapům dali docela mizerný peníze za ten srub a normálně je odtamtud vyhnali, že už jejich pomoc nepotřebujou.

Jenže včera se ze srubu asi čtyři vyřítili a začali zuřivě zatloukat dveře. Byli pokrytí černejma pavučinama a strašně vyděšený. Jeden hobit co s nima pracoval okamžitě utíkal do Cahemu. Ti ostatní nám řekli, ať do srubu nechodíme jinak zemřeme. Zůstalo tam prej šest jejich kamarádů, včetně kuduckého předáka. Do rána všichni postupně zemřeli na nějakou otravu, mezi blouzněním sme z nich dostali, že tam vykopali nějaký obří pavouky nebo něco podobnýho. Nevěděli sme co s nima, tak sme je pohřbili tamhle na hřbitůvku. Neznali sme ani jejich jména...“

Naši hrdinové se po těchto informacích asi připraví, vylomí dveře a začnou s deratizací srubu. Počet zelených pavouků, kteří budou nahoře uprav podle počtu a nálady skupinky. Musím připomenout, že srub je jinak prázdný, bez vybavení a těla oněch šesti nešťastníků zde také nejsou. (Mapku hostince snad zvládne každý sám)

Ve sklepení, které je tesáno do skály, také není nic zajímavého, kromě náradí na kopání. Ze sklepení však vede asi deseti sáhový tunel, který vede přímo na sever. Tunel ústí do velké místnosti, která byla kdysi malou svatyní Ungoli. Je zde velká koncentrace pavouků, (min. 4 na 1 postavu) a hráče čeká velká bitva.



Až postavy svatyni vyčistí, najdou zde sedm kokonů, ve kterých jsou zamotáni oni nešťastníci, kteří nestihli z podzemí utéct. Sedmí z nich však neodpovídá popisu normálního dělníka. Byl to kudůk alchymista, kterého vesničané popsali jako předáka. Nicméně se dá podle oblečení poznat, že to byl alchymista. Má u sebe svítek, na kterém je mapa svatyně a olůvkem dokreslený tunel. Svítek je popsán textem v jazyce Ungoli. Kolem něho jsou poznámky psané běžnou tarijštinou. (z nich se dá vyčíst, že se jedná o starou svatyni Ungoli a bylo záměrem se do ní dostat). Je jen na postavách co z toho vydedukují.

A to je vše. Postavy určitě svatyni vypálí, aby měli jistotu, že pobili všechny pavouky a pak se vrátí za Brendyrádem od kterého si nechají vyplatit dohodnutou odměnu. (Nutno podotknout, že postavám nepřidá ani měďák, dohoda je dohoda:)). Až bude Brendyrád potřebovat nějakou partičku na deratizaci, jistě si vzpomene na naše postavy.

Věci, které se hráči nemají šanci dozvědět.

Abych osvětlil, kde se vzal v podzemí onen alchymista. Je to prosté:). Spoluinvestorem tohoto podniku, je i Woodagarův kněz Zarkoul, který má na starosti maličkou svatyni v Cahemu. To on našel ve starých knihách místo, kde se nachází stará svatyně Ungoli (nezapomínejme, že pátrání o umu druidů je v současné době zakázáno).

Brandyrád se stal tajným uctívatelem Woodagara (doufá, že plánovaný převrat se vydaří a on z toho pohádkově zbohatne, takže ne, že by jej uctíval doopravdy) a svěřil se Zarkoulovi o svém plánu na pašerácké překladiště.

Zarkoul mu nenápadně doporučil místo, kde je svatyně (O té mu však samozřejmě neřekl. Plánuje že se mu bude do budoucna hodit. S její pomocí by poté, až přijde převrat, mohl velice rychle vyřadit z provozu jižní cestu do Vraních hor) a přispěl mu na práce při kopání tunelu jedním specialistou. Najal si na tuto činnost jednoho dobrodruha (naš mrtvý alchymista), kterého Brandyrádovi doporučil jako zkušeného stavitele tunelů. Ten se měl prokopat do zavalené jeskyně a prozkoumat ji. To se nakonec povedlo, ale pavouci všechny zaskočili.

...POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ...