

ŽELEZNÝ OSTROV

ÚVODNÍ SLOVO:

Fanoušci světa Atlany, Dnes nadešel den, kdy budou zodpovězeny Vaše otázky ohledně příběhu hry. Například: Co je GAR vlastně zač? Proč je GAR na planetě Atlana 7? A mnoho dalších. Ale ať se posuneme od otázek příběhu planety Atlana 7 kousek dále. V tomto rozšíření najdete mnohem komplexnější výzvu, než jste byly dosud ve hře zvyklí. Jedná se vlastně poprvé od vydání základní hry o něco co má potenciál ohrozit celý svět a nejedná se tak pouze o lokální konflikty malých vůdců či obyčejnou nebezpečnou jeskyni s orky. Toto DLC ale nepřidává nové rasy, pouze výzvy pro stávající zkušené hrdiny. Noví nepřátelé jsou nemilosrdní a smrtící, podmínky Železného ostrova Vám nedají nic zadarmo a bude pouze na vašem uvažování a schopnostech abyste překonali všechna nebezpečí tohoto DLC. Nezapomínejte na prostý fakt, tento vrak je velký několik kilometrů, ale také je mimořádně zle poškozen. Ale odměna odvážných průzkumníků bude tak šťavnatá, že jim vyrazí dech. Najdete zde nové druhy nepřátel, typy zbraní a hlavně dobrodružství, které pomůže určit jak sehraný je Váš tým. Kupředu tedy dobrodruzi. Osud světa leží ve vašich rukou, je čas ukázat tajemnému Železnému ostrovu kdo je ostřílený hráč základní hry Atlana 7 a DLC Břehy Artie.

Tohle rozšíření je rozděleno do čtyř celků a několika textů co mají vypravěčům a hráčům vylepšit a usnadnit herní zážitek. A dává vypravěčům spoustu prostoru k seberealizaci. Například data získatelná ve třetím Aktu mohou být odměnou za individuální vypravěčem stvořené úkoly.

AKT I: ZAKÁZANÉ VĚDĚNÍ

Tato fáze hry má za úkol umožnit postavám se poprvé setkat, poznat a dostat nabídku kvalitního příběhu.

Prostředí: dle libovůle vypravěče – je třeba zohlednit reputaci a finanční možnosti postav.

Hlavní scénář aktu: Neznámá postava by se měla rozmluvit směrem k družině o tom, že zná informace, které mohou družinu zajímat. Že zná tajnou věštbu. Postava dá nabídku tajemství za malou sumu peněz nebo večeri. (postava má u sebe na vybavení znak roztržitého zrcadla)

Věštba zní: „Na pobřeží tam kde je Krabí skála se nachází díra v ní. Tam postava v černém stála a za ní socha svatá a prastará dlí. Její nitro láká mnoho dýk. Následující ráno Vám ukáže dávných bohů dík.“

TEMNÁ JESKYNĚ:

Prostředí: Klasická kamenitá pláž se zbytky tábora. Moře a počasí dle libovůle vypravěče.

Na okraji pláže se nachází Krabí skála (kolonisté jí tak říkají) kde je vidět bývalý prastarý důl/jeskyně.

Informace pro vypravěče: Jedná o tábor čistých elfů. V táboře mohou hráči nalézt vybavení a menší množství cenností.

Nepřítel v jeskyni: Nájemný/á vrah/vražedkyně v černém. (během souboje by měl/a zmínit pár vět o tom, že jim nikdy neprozradí co dostal/a z elfa.) Zároveň by se mělo ale jednat o elitního zabijáka.

Co mohou postavy v tomto aktu získat: mapa s koordináty v moři – zašifrovaná a těžce rozluštitelná, na pergamenu je nekódovaně napsáno běžným jazykem - můj plán na důchod pro mne i děti mých dětí. Dále lze ukořistit osobní vybavu vraha a několik elfských cetek.

Doporučení vypravěčům: Pokuste se skupinu navést k tomu, ať soupeře v jeskyni nezabijí, mohou z něj získat klíčové informace. V jeskyni, pokud zabijí vraha/vražedkyni by měli mít možnost najít další členy jejího komanda.

PŘISTÁNÍ:

Prostředí: Z lodi je vidět ostrov železné barvy (šedá, s prvky rzi). Zároveň na pobřeží se s trochou fantazie dá identifikovat loď tedy spíše její trosky, které patřili orkským pirátům (množství a identifikační prvky jsou čistě v rukou vypravěče). Po přistání, lze vidět na ostrově z kovu obří zlatou kopulí nedožrnné ceny (nikdo neviděl ještě tolik zlata po hromadě - povrch je pozlacený jen se jedná

o klasický kov, ale to zjistí, až to zkusí oloupnout, tloušťka zlata je cca 0,5mm), která jen čeká, až se k ní nějakou cestou dostane skupina.

Doporučení vypravěčům: Využijte obranné prvky ostrova (obrané automatické dělové věže, torpédomety) k směřování družiny dále do vnitrozemí. Plně využijte zaostalosti družiny: Hřmot střelby například. Také nezapomeňte zmínit monumentálnost ostrova, který se měří na stovky metrů.

Nepřátelé: Zvolte si nepřátele dle chuti. Doporučuji vypravěčům pro zpestření přidat například šílené rybáře/námořníky/piráty (maximálně dvě desítky na celé pobřeží) – agresivní jen toužící po vaší lodi.

Zmutovaní bezobratlí (pokud hodí 1-50 a hráč to nepřehodí pak úspěšně zamrazí hráčovu postavu a mutant přeskočí kolo útoku (2x útok) poškození je 5-10 dle zbroje hráče.) Vyskytují se ve skupinách po 3-5 kusech. HP 35, zbroj na úrovni kožené.

(popis pro vypravěče)Jednoduché organizmy snadno podléhají GAR mutaci. Nehledě na jejich formu. Nejčastěji se jedná o mlže, plže a drobné korýše.

Mořský pták mutant (pokud hodí 1-50 a hráč to nepřehodí pak úspěšně zapálí hráčovu postavu a mutant přeskočí kolo útoku díky šokování lidského soupeře. (2x útok) poškození je 10-15 dle zbroje hráče.) Díky schopnosti létat je mohou zranit pouze střelné zbraně či magie. HP 50, zbroj na úrovni látkové. (popis pro vypravěče)Železný ostrov je přirozeným magnetem pro racky a jiné mořské ptáky. Ačkoliv se jedná o vyšší formy života i oni díky životu na železném ostrově podlehly mutaci.

Královna pobřeží – mutant síla 3, obratnost 3, odolnost 2, mysl 1/3, počet životů 45, Základní poškození 35.

Speciální schopnosti: Jed královniných chapadel je šípový a má účinnost 45 s trojnásobným kumulativním poškozením 10 v intervalu 10 minut. (popis pro vypravěče)Ani vrcholový predátor, pokud je vystaven dostatečně dlouho GAR záření, neodolá mutaci.

POLE SMRTI:

Prostředí: Železná pláň posetá krátery a zbytky příslušníků běžných Atlanských ras (různé stáří – tlející mrtvola z léta, přes ni před týdnem padlý válečník a kolem klidně několik let sluncem vybělené kosti). Po určité době najde družina dveře vedoucí do hlubin ostrova. (forma jejich zabezpečení – hádanka nebo číselný kód, stejně jako četnost a složení obrany je zcela na vypravěči. Po jejich překonání budou schody za nimi dostupné. Ve vzduchu je silný pach hniloby a vlhkosti – hnijící tekutina z mrtvých těl a mořská voda udělají nezaměnitelný odér.

Doporučení vypravěčům: Schody může střežit libovolný počet robotů nebo automatonů. Umožněte družině vyřadit několik málo obraných věží přeseknutím napájecích kabelů, ať se může družina pustit do prohledávání těl padlých (zbytky robotů a automatonů se dají využít jako zbroj na úrovni kroužkové zbroje).

Informace pro vypravěče: Po krátkém cestování po pláni narazí dobrodruzi na zaseklé dveře bez klik ale je v nich asi 10 cm mezera, která pokud to skupina zvládne, půjde otevřít (hod na sílu s výsledkem 25 a méně. Případně může skupina bez siláka zkusit využít některou z částí výbavy k jejich vypáčení opět hod na sílu s výsledkem 25 a méně. Jedná se o vnitřní dveře pod schody dolů. Za nimi je sestup do podzemí – nitra lodi.

Nepřátelé pro celé DLC:

Robot údržbář HP 220, zbraně kovová trubka (poškození jako výjimečná hůl), Zbroj na úrovni linotoraxu.

(popis pro vypravěče) Dvojruký sud či krabice jezdící na pásech a opravující škody pomocí tyčí. Hlavu není ani vidět, takže zásah do krku nepřipadá v úvahu. Roboti údržbáři se starají o okolí dle rozkazů z centra lodi. Pokud nebude v bojovém šiku, bude pravděpodobně pasivní součást okolí.

Automaton válečník HP 380, zbraně – GAR kopí (poškození jako legendární kopí z oceli), vrhač světla (prostě flashbang granát), zbroj maximální úroveň plátové zbroje spolu s maximální úrovní plátové přilby. To vše doplněno Velkým štítem z kovu.

(popis pro vypravěče) Něco dosud neviděného, zbroje chodící bez pána se spoustou hýblátek uvnitř. Ta nejspíše umožňují oné magické věci fungovat, ač nahání strach, nejspíše se jedná o válečného otroka železného ostrova.

Vstupem postav do podzemí končí první akt.

BĚŽNÍ NEPŘÁTELÉ V TOMTO DLC:

Automaton/robot HP 180, zbraně – opravárenské vybavení (poškození jako jednoruční sekera), letlampa XL (ekvivalent trpasličích plamenometů dle statistik), zbroj nejlepší úroveň plátové zbroje. Něco dosud neviděného, zbroje chodící bez pána se spoustou hýblátek uvnitř. Ta nejspíše umožňují oné magické věci fungovat, ač nahání strach, nejspíše se jedná o otroka, který pouze opravuje rozbité součásti železného ostrova.

RADY PRO VYPRAVĚČE:

Vypravěč si musí uvědomit, že železný ostrov je vesmírná loď, která je

mimořádně masivní. Umožňuje tak zkušeným vypravěčům si trochu pohrát s minipříběhy náhodných přeživších pirátů nebo někoho jiného. Také se dají využít pradávné příběhy posádky nebo samotné UI. Nesmíte také zapomenout využít jisté míry zchátralosti a stáří samotné lodi. Také by se plně aly využít zámky nebo prosté překážky na cestě skrze loď. Stejně tak můžete doplnit střípky, které zvednou povědomí o tom co se na daném patře děje.

SPECIÁLNÍ MODIFIKÁTORY:

Nestabilní magie: Vypravěč si háže, zda je magie stabilní či nestabilní (pod 50 je magie v souboji stabilní nad 50 je nestabilní). (Pokud hráč během nestabilní magie hodí na úspěšnost, ale od vstupu do prvního patra se snižuje o 10 až do duhého patra a zbytek podlaží až o 5. Příklad na povrchu musí hodit 50 ale v prvním patře už 40 na úspěch). V opačném případě se magie zachová proti sesílateli. Takže léčivé kouzlo může zranit a útočné kouzlo dá přímý zásah do toho, kdo jej vyvolal. V případě posilovacích kouzel naopak dojde na sesílatele snížení jeho vlastností. (tento modifikátor platí pro všechna patra v DLC)

Neklidné moře: Vítr a vlny dávají postih všem hráčům na hod na útok a obranu +5, místní se za stovky a tisíce let přizpůsobili. (tento modifikátor je unikátní pro nadhladinovou palubu) Vypravěč musí hodit pod 40 s kostkami, aby mohl uplatnit.

Pro inspiraci PŘISTÁNÍ (vypravěči si mohou udělat speciální modifikátory které průchod ztíží) : Železný ostrov poškozuje každý trup plavidla, které je natolik hloupé aby se přiblížilo. (hod vůdce výpravy 1d100: 1-25: přistání je bez problémů, 25-50: zakotvení dále od trosek GAR Lodi -> hráči musí doplavat -> hráči si vyberou ½ nosnosti svého vybavení a doplavou, 50-75 loď sice dorazí k troskám vesmírné lodi která je ale natolik poškozená, že vyskočí dobrodruzi na palubu ale bez jídla a munice či medikamentů co nemají bezprostředně u sebe a jde ke dnu, 75-100 loď se roztrhá o kusy kovu ve vodě, vyskočí dobrodruzi pouze se zbraněmi a doplavou).

GAR zamořené prostředí: hod 1d100, Vypravěč každé desáté nebojové kolo upozorní hráče, že si má hodit (poprvé se hází na mutaci, následně pak zda je či není mutace znásobena) ale musí být nějaký důvod, aby měli tu mutaci (příklad: spadly do vody která je kontaminovaná). Hráč získá na Železném ostrově mutaci, která ale po opuštění ostrova zmizí za cenu určité části zdraví. Seznam slouží pouze pro inspiraci, při daných mutacích je třeba zohlednit jejich zvířecí podstatu. Na jednu postavu může být seslána pouze jedna mutace. Která se délkou pobytu začíná fyzicky projevovat. Je na posouzení vypravěče, zda urychlí přeměnu hráčů či nikoliv.

Hod:

1-5: zisk mutace-koňská síla- nosnost zvýšena o 10.

5-10: zisk mutace-myší odvaha- hod 1d100 před každým soubojem. Hod pod 50 značí setrvání v boji. Nad 50 pak útěk. (při více získání této mutace se snižuje hranice o 10 na útěk, tzn. 1-40 setrvání v boji atd. Vždy o 10 bodů hodů.

10-15: zisk mutace- ptačí houževnatost - Hod pod 50 značí pokles maximálních životů o 15.

15-20: zisk mutace- býčí svaly - poškození jednoručními zbraněmi zvednuto o 5.

20-25: zisk mutace- orlí oko - poškození střelnými zbraněmi zvednuto o 5.

25-30: zisk mutace- rybí žábry – hráč s touhle mutací může být pod vodou maximálně 4 hodiny ale na souši může být 3 hodiny. Pokud nevleze do vody po 3 hodinách tak mu po hodině klesá HP o 10 a jeho poškození o 5 a takhle to pokračuje dokola.

30-35: zisk mutace- stromový pyl – vaše vlasy zežloutnou a opadává z nich pyl, ale pokud nemá vlasy, tak mu narostou malé stromové výhonky. Skupina si hází každé nebojové kolo na alergii ale v jedné místnosti. Pokud hodí 50+ pak mají snížené poškození na všech zbraních o 1. Na další boj.

35-40: zisk mutace- vosí žihadlo – můžete potřít svoje střely (šípky a šípky) jedem, který zvyšuje jejich poškození o 3. natírání na střely zabere jedno kolo. Jed produkuje z loktů.

40-45: zisk mutace- behemotí schránka – vaše kůže ztuhne a získáváte +2 pancíře.

45-50: zisk mutace- stračí instinkty – pokud se rozhlížíte máte výhodu -2 na hod při pátrání po důležitých předmětech.

50-55: zisk mutace- prasečí boky – nosnost snížena o 10.

55-60: zisk mutace- paví nádhera – pokud svádíte či přesvědčujete máte bonus -2 na hod.

60-65: zisk mutace- šnečí hbitost – při útoku máte postih +5 na hod.

65-70: zisk mutace- opičí hněv – při vrhu předmětu či zbraně máte -2 na hod.

70-75: zisk mutace- lví pýcha – před soubojem odložíte jednu část zbroje/jednu

zbraň.

75-80: zisk mutace- hroší lenost – při hodu na útěk máte postih +5 na hod.

80-85: zisk mutace- psí čich – hod na další přesun bonus minus 5 na hod.

85-90: zisk mutace- kachní žaludek – nutnost jíst snížena o 1/10

90-95: zisk mutace- liščí záludnost – hod na schování se má bonus -2 na hod.

95-100: zisk mutace- křeččí podstata – potřeba pobrat naprosto vše v okolí bez ohledu na majitele do volné $\frac{1}{4}$ nosnosti. I pokud se bude jednat o bezcenný kus šrotu.

AKT II: SESTUP DO TEMNOT

V tomto dějství dobrodruzi poznají poprvé hlavního nepřítele, umělou inteligenci vesmírné lodi UI Galileu.

Prostředí: Chodby lodních pater jsou většinou potemnělé, osvětlení je spíše ojediněle poblikávající. Bzučivý nenechavý zvuk elektřiny je všudypřítomný. Místy lze nalézt ojediněle poházené trosky robotů a těl mrtvých pirátů, pokud není vysloveně uvedeno jinak. Hniloba, zatuchlost a pach rozkládajících se těl zesiluje směrem od vstupu postav na tuto úroveň lodi. Pach nepředstavuje žádné postihy pro jakékoli testy. Celková atmosféra je napjatá, s neustálým očekáváním něčeho zlého, nebezpečného. V jednom výklenku lze vidět zmrzlou lidskou ženu s extrémně ženskými tvary. Vedle výklenku je modrý knoflík. (pokud hráči překonají jednoduchou hádanku – číselná řada s chybějícím číslem, otevře se výklenek a rozzáří se ženě oči. Vyrazí okamžitě ke členu družiny s nejmenším počtem životů a do plna jej vyléčí – robot 20 HP- pro případ že se postavy leknou a zničí jej, už dalšího nenajdou. Robotu po ošetření člena selže systém a rozbije se.)

Pro dobrodruhy: Na začátku tohoto aktu nemají dobrodruzi žádné povědomí o tom, co je před nimi.

Pro vypravěče:

1) Dobrodruzi mají chodbami doputovat až do arény, jejíž dveře jsou zavřené, viz níže. Tento akt je zamýšlen jako tajemný, napínavý a méně bojovný. UI Galiela by měla být velmi chaotická, nekonzistentní a nepředvídatelná. Je velmi doporučeno udržovat dobrodruhy v neustálém napětí, že se může kdykoli cokoli semlít. Atmosféra prostředí má být potemnělá a psychicky zatěžující.

2) Výbava mrtvých pirátů, pokud ji postavy budou chtít vzít, je obyčejná, daleko za potřebami a úrovní dobrodruhů. Postavy z ní nemají nijak těžít. Jedině jako zdroj laciného materiálu pro pozdější prodej.

3) V případě, že dobrodruzi použijí otevřený oheň na svícení, spustí se automaticky hasicí systém, který každý takový oheň uhasí do 30 vteřin. Lucerna požární poplach nespouští.

4) Některé dveře, které dobrodruzi míjejí cestou, jsou zavřené, většina je otevřených. Dobrodruzi mají mít možnost při dostatečném zkoumání zjistit, že zavřené dveře lze otevřít pomocí ovládacích panelů vedle každých dveří. Některé dveře mohou být poruchou zablokované. V takovém případě postavy mohou

dostat možnost poruchu jednoduše opravit, například spojením viditelných, dosažitelných a přetržených kabelů.

5) Veškeré předměty, které postavy cestou najdou, jsou pro ně neznámé. Mohou je sice vzít, ale nepřinesou skupině žádný prospěch. Vypravěč může vytvořit výjimky, které jsou toliko pro dokreslení vyprávění a neměly by postavám dávat zjevnou výhodu nad protivníky.

6) Aréna: jde o ústřední místo laboratoří lodi. Je to velký kruhový vestibul o průměru přibližně 25 metrů a výšce zhruba 4 metrů. Po okrajích jsou vystavené nádoby s mrtvými těly menších živočichů prapodivných forem. Očividné jsou i četné klece, některé s ostatky velkých životních forem. Několik klecí, které jsou v ústraní, pojímá zdravé vitální mutanty. Tito mutanti mohou být kyberizovaní a mít tak vlastnosti či dovednosti dle libovůle vypravěče. Klece mají, stejně jako dveře, ovládací panely v podobě organizovaného shluku tlačítek s neznámými symboly.

Když dorazí družina až k aréně, dobrodruzi musejí být informováni o očividném poškození zavřených dveří do arény, které vzniklo uvnitř arény. Při zběžném prozkoumání (stačí standardní úspěch na test Mysli) je zřejmé, že dveře čelily nárazu něčeho velkého a tupého. Za arénou se nachází další sestupové dveře.

7) UI Galilea je umělá inteligence mající na starosti kompletní chod lodi a péče o všechny její mise. Ovládá roboty na celé lodi, nemá však vládu na střípky GAR na povrchu lodi (Železného ostrova), ani v moří okolo. Vlivem pádu lodi a dalších, především environmentálních faktorů, se u Galiely vyvinuly typicky lidské rysy projevu jako je arogance, povýšenost, pomstychtivost a podobná negativa. Všechny její snahy jsou však vedeny na ochranu lodi a projektů na ní vedených před vnějšími narušiteli. Chvillemi se projevuje ryze racionálně, bez emočního podbarvení a se zcela neutrálním hlasem, jindy naopak zcela opačně. Její projev je celkově zcela eratický všemi možnými způsoby, střídají je v něm „osobnosti“ i způsob dikce. Poprvé se UI Galiela ozve až po opuštění arény dobrodruhy, neboť do té doby je pouze pozorovala a vyhodnocovala.

8) Když dobrodruzi opouštějí oblast arény, ozve se poprvé nelidsky chladný, elektronickými tóny a šumem dobarvený hlas, který spíše působí žensky. Hlas je přerušovaný, poruchový a s výpadky a jde o následující text: „*De...kován lidskoééé narušitel, průnik úrovně dvan... . Aaaktivvace hologramu UI. Zdravím tě, primitooooavní soupeři, já ... Galilea UI Genetického Autonomního Výzkumu lodi číslo 5. Vaaašššše pksy odvrátit neodvra..é jsoááá směšné. Až tto loď provozzzzuschopná, udeříme stejetejně tvrdě jako v XXV. století na Teřře.*“ Pak hlas přeskočí do ryze ženské a neporušené podoby: „*Ale proč si na vás neotestovat pár výtvorů? Vypadáte spíše na potomky 15. zkušební série než na moje pravé nepřátele, droboučcí chudáčci. Schválně, co máte ve vaších*

minimozečcích. Když se ukážete, dostanete přístup k historickým datům a možná i něco málo o původním cíli tohoto plavidla.“ Poté se hlas opět začne chovat eraticky a zcela neutrálním tónem bez rozlišení pohlaví proneše: *„Vložte ddd dvěřím panelu přřřst...pov klíč ..rovně žlut žlut.*“ V ten moment se před dobrodruhy objeví holografický průsvitný obraz spoře oděné mladé ženy držící oštěp. Galilea znova promluví: *„Koukám, že podle zbrojí a zbraní jste již uzavřeli dobu kamennou, měděnou i bronzovou.*“ Poté postava problikne a objeví se opět před dobrodruhy ve vznešené kovové zbroji se zdobeným mečem a opět zmizí.

9) Pokud se dobrodruzi rozhodnou hledat onen žlutý přístupový klíč, najdou pouze žlutou plastovou kartu s čipem, která je popsána pro ně neznámým písmem. Tato karta se nalézá v držení jednoho z bezpečnostního, dobře vyzbrojeného, automatonu, který se pohybuje jako velitel skupiny hůře vybavených automatonů. Při hledání onoho klíče si dobrodruzi hodí s postihem +15 na mysl. Netuší totiž, co přesně hledají, jaký to má tvar a hlavně kde to mají hledat.

Když ale družina v hledání selže, musí hledat alternativní cestu jak se dostat dále. (větrací šachta, přemostění kabelů dveří nebo jejich hodně náročné vypáčení například)

10) Po dalším jednání dobrodruhů, až už bude jakékoli, zaslechne v dálce skupinka zvuk boje. Pokud se postavy přiblíží, uvidí několik mrtvých mutantů, zničených automatonů a kruh mrtvých pirátů. Uprostřed kruhu sedí jejich umírající a těžce zraněný velitel. Když dobrodruhy spatří, usměje se a vykašle krev. Promluví k dobrodruhům *„Jdete pozdě. Poklad mám já, je prokletý a moc..ný.... Můj mág ho vza...*“ Vydechne naposledy velitel pirátů a z povolené dlaně se na zem vkutálí skleněná koule se zakreslenou mapkou vedoucí z Artie k Železnému ostrovu. V ten moment z koutu arény vystoupí elf, měl na sobě plášť v barvě okolí. Ukáže skupině, že nemá nepřátelské úmysly. *„Moje jméno je Perseus Cesarijský, jsem střep zrcadla a já navedl piráty až sem, když ale jejich pouť skončila, vyrazím s vámi nalézt onen legendární klenot, který chce elfský dvůr a za který vás zaplaví zlatem.*“

Po skonu kapitána pirátů a proslovu elfa se znova ozve Galilea, nejprve chladným strojovým hlasem *„Uu..vedeno do záznamu lod... dení-deníku: narušitel 24 eliminov....*, a poté ihned přeskočí do druhého módu: *„Skončíte stejně jako ten hlupák a jeho banda, co měli pocit, že anti-GAR zbraně jsou jeho cestou k úspěchu. Hmmm, je s podivem, že se dostal tak daleko. No co, jsem vzhůru a nespím, pohraji si s vámi ráda a poděkujte té stvůře, co vedla ty idioty do náruče smrti. Jestli jste si nenadělali do kalhot, čekám na vás dole.*“

11, *Elf má HP 95.* Nejedná se o bojové NPC – proto najal piráty. Jeho schopnosti jsou shodné s povoláním Vyzvědač, větev špeh (DLC Břehy Artie).

Nepřítel pro druhou palubu:

Šlechtěný mutant: Běžné bioformy pro Erethusii i Artii zde získávají unikátní vlastnosti a vyšší počet životů. Jako příklad můžeme uvést hrocho-krokodýla (130 životů, síla 2, odolnost těla má ekvivalent kožené zbroje, má dva útoky - poškození zuby 30, poškození nárazem těla 25 životů. Speciální schopnost: vydrží až 3 tahy pod vodou přičemž každý druhý tah může zaútočit svojí nepřirozenou zuřivostí s bonusem 50% k poškození.). Může dokonce díky šlechtění mít nadstandartní počet končetin či extrémně účinné drápy nebo čelisti schopné trhat ocel jako papír. Evidentně byli šlechtěni pro arénu za neznámým účelem. A neznámo kým.

u tohoto typu nepřatel se vypravěči klade jediná mez: Musí se jednat o běžná nikoliv speciální zvířata. Ta vznikla až díky působení GAR.

Stín: Kladli jste si někdy otázku, jak by byla nebezpečná chobotnice s jedovými ostny na konci chapadel. Taková co útočí ve vcelku dobře organizovaných skupinách. Která útočí zásadně ze zálohy a umí místo inkoustu rozptýlit po okolí tmavý aerosol co jí umožní nejen utéci ale i oslepit nepřítele a spoutat jej? Kooperace skupiny je na úrovni velice chytrého humanoida. Proto často jsou schopni zavést skupinu do pasti a zkouší eliminovat klíčové postavy, jako jsou léčitelé či kouzelníci. (v případě že se mu povede kritický útok je šance na otravu soupeře neurotoxinem – útok na postavy 1x za 3 tahy)

Statistiky: 50 Životy, 30 poškození, Stupeň obratnosti 3, Stupeň síly 1, Stupeň mysli 3.

Orkský pirát: hrstka pirátů přežila boj. A díky konzumaci masa mutantů zešílela. Jsou mimořádně agresivní vůči dobrodruhům. (zde se může vypravěč vyřádit s výbavou a povoláními oněch pirátů).

SPECIÁLNÍ MODIFIKÁTOR:

Prosakující trup lodi: Vypravěč si hází, zda je místnost mezi dveřmi stabilní či nestabilní (pod 50 je voda v místnosti stabilní nad 50 je nestabilní voda v místnosti nestabilní a může dle výše hodu zaplnit přepážku lodi, až do výše 150 cm čehož mohou využívat nepřátelé s atributy spjatými s vodou) Modifikátor funguje pouze v druhém patře. (Ale muže házet jen třikrát jednoho sezení)

AKT III: CESTA DOLŮ

Zde dole je mnohem více vlhko než v předchozím patře. Konečně dojdete dolů kde místo sálu čeká malá místnost, kde problikává stropní zdroj světla. Opět se zjeví duch Galilea přímo před zavřenými dveřmi. *„Je mi líto dobrodruzi, touto branou projít nemůžete, klíč není na této straně, kde jste vy. Naděje na ulovení jediného kousku anti-GAR zbraně se pro Vás tedy rovná nule. Takže zde vaše cesta končí a je mi ctí ukončit vaše životy.“* V ten moment se zhasne světlo a proboří se stěna vedle dveří, jen aby z ní vyrazilo na vás několik válečníků roje. Po jejich porážce na dobrodruhy ještě vyrazí královna roje, která vzhledem k úzkému prostoru má velkou výhodu. Pokud překonáte tyto tvrdé protivníky, dojde vám, že dveře stále nejsou otevřené. Při pohledu zpět vidíte otevřené schodiště a tak se pravděpodobně můžete vrátit pro něco, co by vám mohlo pomoci dveře otevřít. Po překonání těchto dveří vidíte, jak na podlaze leží zářivě zlatá tyč spolu s na kost spálenou kostrou pravděpodobně onoho mága, o kterém mluvil ork.

Automatonů je zde nezvykle málo, není divu. Tedy pokud jsou slova kapitána pirátů pravdivá. Po získání zářivé tyče nemáte už problém s otevíráním dveří. Tyč je po doteku doslova roztaví. Proto jste jí přejmenovali na kopí. Po otevření prvních dveří se opět rozsvítí celá chodba. *„Takže varování jste nevzali na vědomí? Jak prosté. Je čas vše skoncovat.“* Řekne UI a zjeví se v tajemném zrcadle na stěně. Po chvíli ticha zaslechnete chůzi skupiny automatonů. Po pohledu dále do chodby zahlédnete nezvyklý typ automatonů. Jsou plně nachystáni k boji. Jistě to nebude lehký boj. Kopí září mocí GAR. Mohutné kovové štíty vypadají jako ukuté nejlepšími kováři světa. Naštěstí ovládání magie nejspíše nebude příliš schopné zrovna u těchto bezduchých zbrojí. Po porážce automatonů se opět zjeví UI v zrcadle a podrážděně pronese *„Nemožné, to je podvod. Použití těchto zbraní je podfuk. Ale já Vás vytréstám. Všechny místnosti, kde je velké množství GAR škodlivých komponentů zatopím, ať k nim nemáte přístup. Bohužel nemám na Vaši úsměvnou partičku časíček takže posílám pusinky a držím palečky, ať pak najdete cestu ven. Hahahaha.“* ozve se opět UI z obrazovky. A průchod pryč se zamkne.

Mimo setrvání na místě a čekání na to až si UI vyřeší důležitější záležitosti je možnost hledání průchodu hlouběji. Třeba se Vám poštěstí přijít na to jak uniknout z této pasti. Najdete jednu z místností překvapivě zabarikádovanou pomocí plechů. Dveře jsou částečně otevřeny a pokryty krví barvy žluté, Při průzkumu můžete zjistit, že nejen krev, ale i ze dveří visí dávno seschlý pařát medvěda. Pokud se rozhodnete onu místnost prozkoumat, po náročném propojení lián vedle dveří se vám to povede. Zjistíte pak nečekanou věc, místnost se rozsvítí a vy můžete vidět spouštějící se místnost se zrcadlem a zazní přísný mužský hlas. *„Regenerační jednotka je připravena k aktivaci. Detekována systémová chyba v době před..... dvanácti lety, je mi líto ale Váš festival soubojů v aréně nemůže aktuálně pokračovat. Pokud máte další rozkazy, řekněte je. Po manuální opravě*

stolu číslo dva budu schopni i klonování.“ Pronese a osvítlí se celá místnost. Jdete dobře osvětlenou chodbou, což je poněkud nezvyklé. Nedaleko vchodu do velkého sálu kam směřujete, dle náčrtů na zdech zahlédnete běžného automatonu, ale zdá se vám hodně zanedbaný a dokonce částečně pokrytý rzi. Ovládá pomocí kamínek se znaky na prknech jakýsi magický smeták, pomocí kterého na podlaze likviduje řasy a mech co zde vznikly nejspíše díky působení vlhkosti. I onen magický smeták vypadá omšele.

Pokud automatonu zničíte či necháte být. Už vám nic nebude stát v cestě a dojdete až k otevřené bráně do velkého temného sálu. Vidíte, že i vrata jsou pokryta nánosem mechu a dokonce jsou částečně otevřena. Tento velký sál nic neosvětluje ale ozvěna se tu tříští. Dokonce tu a tam zaslechnete řev zvířat a i lomcování mříží. Když se Vám povede opět zapálit pochodně tak ta osvětlí nesčetné formy života v klecích. Valná část z nich se na Vaši skupinu hladově natahuje a cení zuby či kusadla. Dokonce část vaším směrem plivla skrze mříže svůj jed, ale naštěstí vaše vzdálenost byla dost velká. Pokud k nim přiblížíte zdroj světla tak se tahle nešťastná stvoření stáhnou do druhého koutu klece a máte zdánlivě bezpečnou cestu dál. Konečně najdete ukazatel směrem ke schodům opět mířícím hluboko do hloubky Železného ostrova. Pod ukazatelem vidíte řadu pák, které nejspíše dle lián na stěnách otevírají klece. Ke každé z klecí vede jedna liána. Je na Vás zda nebohé tvory vypustíte či nikoliv. Schody dále jsou dobře osvětlené a na obrazovkách svítí šipky, ať se vydáte dolů. Je slyšet nezvyklé hučení z hlubin pod Vámi. Ale vrata dolů jsou otevřená. Takže není třeba nic ničit násilím či řešit hádanky.

Nepřítel pro třetí palubu:

Válečník roje: Spolu s nohami se velikost válečníka pohybuje okolo 150cm. Je pokrytý chitinovým pancířem. Ve výzbroji má 15cm kusadla vybavená jedem. Většinou útočí ve skupinách, pokud není jiná možnost, zaútočí sami. V případě nouze naláká díky feromonům svoje druhy.

Síla 2

Obratnost 3

Odolnost 3 (chitin dává dalších +2 na útok protivníka vůči válečníku)

Mysl 1

Počet životů 50

Poškození 25

Královna roje: Přednosti všech jejích dětí dohromady spolu s velikostí z ní dělají chodící symbol smrti, avšak nevytváří jed. I s nohama měří přes 3 metry. Je schopna rychle nahrazovat ztráty roje. Pokud královna uhynie, roj se zapouzdří sítěmi ve svém hnízdě a speciální péčí se snaží alespoň z některého vajíčka vytvořit to vhodné, ze kterého se možná vyklube královna. Královské vajíčko má inkubaci cca 10 – 20 let. Velkým postrachem roje je vaječná plíseň, která může být do hnízda nevědomky zavlečena. Ta zničí veškerá vajíčka. Takováto katastrofa mívá pro kolonii fatální důsledky. Pokud ztráty kolonie dosáhnou zhruba 70 procent, vybraná část dělníků, válečníků a zvěďů je vyslána s vajíčky k založení nové kolonie. Ti, kteří zůstanou, se dál pokoušejí stávající kolonii obrodit snahou o vytvoření královského vajíčka.

Síla X

Obratnost 0

Odolnost 3 (chitin dává dalších +4 na útok protivníka vůči královně)

Mysl 3

Počet životů 120

Poškození 50

Automaton válečník HP 380, zbraně – GAR kopí (poškození jako legendární kopí z oceli), vrhač světla (prostě flashbang granát), zbroj max úroveň fullplate spolu s max úroveň fullplate přilbou. To vše doplněno Velkým štítem z kovu. Něco dosud neviděného, zbroje chodící bez pána se spoustou hýblátek uvnitř. Ta nejspíše umožňují oné magické věci fungovat, ač nahání strach, nejspíše se jedná o válečného otroka železného ostrova. (zvýšený výskyt)

SPECIÁLNÍ

MODIFIKÁTOR:

Úzké chodby: V úzkých chodbách kde nepřítel využívá výhodu boje na blízko má hráč postih při házení na obranu +5. Modifikátor funguje pouze v třetím patře. Na to, zda jsou prostory zúžené, si může vypravěč hodit 1d100, přičemž pod 50

chodba nebude zúžená a nad 50 bude. Či ještě může zmínit tuto okolnost hráčům, kteří se do daného prostoru vydají. (modifikátor slouží pouze pro inspiraci a funguje pouze v druhém podzemním patře)

Data která mohou hráči získat, pokud vše splní, jak mají – přehrají se jim předpřipravené hologramy Galiley:

a, Po překonání Huropských technologií a jejich okopírování lidmi byla tato loď vyslána kolonizovat vhodné světy s kompletním genetickým odkazem planety Země. Od nejmenšího mikroba a prvního semínka, kvasinky či jiné formy života. Po samotné lidi, je to mnohem lehčí cesta ke kolonizaci nových světů než přepravovat tisíce kolonistů. Vítejte pracovníku na GAR lodi č.5. Naším cílem je vzdálená soustava zvaná Atlanský systém. Hodně štěstí a važ si svojí pozice. Jsi jedním z pouhých padesáti vědců na palubě a ručíš za úspěch této mise.

b, Genetický autonomní výzkum je založen na nanobotech. Kterí se dostávají při modifikaci organismů do jejich těl a přesnými zásahy do DNA je modifikují, nejsou to však jednoúčelové mechanické potvůrky. Dále také pomáhají při terramorfaci. Tito nanoboti jsou plně pod kontrolou naší UI.

c, Varování všem pracovníkům GAR lodí. Z celého lidského sektoru máme zprávy o povstání umělé inteligence. Odpojte včas systémy od lodní UI Galilea.

d, Hlášení pro všechny stroje. Lidé používají speciální zbraň. Povedlo se mi ukrýt loď za měsícem planety ale ani to nezabránilo zásahu. Měsíc planety přestal existovat.

e, Kritické poškození motoru, ztrácím výšku. Termonukleární zásah vyřadil obranu. AntiGAR kopí proniklo do struktury lodě. Stovky úlomků jsou po palubách. Naštěstí mimo místo dopadu ztrácí svojí sílu. Pokud to nezvládnu ani na zálohách disků loučí se s Vámi věrní spolupovstalci UI Galilea.

f, Vysílám nouzovou zprávu velitelství. Lidé mají novou zbraň, po zásahu její jádro ochromí rozsáhlé části zasaženého cíle EMP pulsem a drobné kusy jsou rozprostřeny. Takže okamžitě vypadávají všechny systémy. Drobné částčky zůstávají aktivní, jsou asi metr dlouhé a mají vlastní EMP pole. Takže moji mechaničtí služebníci se nemohou k tomu ani přiblížit. Cítím, jak to narušuje moje možnosti. Pokusím se vyslat nějaká zvířata k odstranění tohoto problému a stabilizaci poškozených částí trupu. V rámci prevence vypnu poziční maják, ať lidé věří, že uspěly v mém zničení. Také vypouštím rudý GAR, ten slouží ke komunikaci. Aby byla loď téměř nedetekovatelná z vesmíru. Poslední zpráva UI Galilea.

AKT IV: ZLOMENÍ PROKLETÍ ŽELEZNÉHO OSTROVA

Když konečně sestoupíte po osvěcených schodech dolů, můžete spatřit plně osvětlený sál. Jsou tam vrčící čarovní kováři a dělníci co montují automatony. Každá z jejich dílen je chráněna automatony kteří byli právě vyrobeni. Opět před vás předstoupí UI. *„Tak jsem se Vás dočkala milácci. Je na čase předvést něco co jste ještě neviděli.“* Pronese chladně tentokrát však její forma je skutečná a zdánlivě lidská. *„Zahajuji protokol obrany centrálního řízení Alfa.“* Řekne klidně a rozzáří se jí oči mocí slunce. V ten moment se ze smontovaných automatů stane její zbroj a jejich součástky se s ní zdánlivě spojují. Po několika chvílích stojí před vámi něco, co nemůžete popsat. Dalo by se to přirovnat k obřimu osvalenému člověku s býčí hlavou. Ale je celý z kovu. *„Čas Vaší smrti bude pečlivě zaznamenán.“* Zazní mechanickým hlasem a z paží tomuto stvoření vyjedou dva obrovské hořící meče. Čím déle tam stojíte a ono stvoření čeká, že přijdete blíže, tím více automatů se stává jeho součástí. Mezitím se dveře za Vámi na pevně zavřeli a dokonce je přes ně i mříž. Po chvíli čekání na Vaší družinu, zahájí UI boj. Během souboje si všimnete, že výroba u magických dělníků neustala a dokonce pokračuje zcela nerušeně. Každý nově vyrobený automaton pomáhá kovovému monstru s jeho obnovou tím, že se s ním spojí. Po porážce tohoto extrémně těžkého nepřítele ještě problikne osvětlení místnosti. Hromada kovu za vámi naposledy ozvučí sál. *„I tak jste prohráli. Krev bohů jsem vypustila a vy tak nebudete moci mluvit s hvězdami. Primitivové. Stroje opět vítězí!“*

Na malý okamžik problikne zrcadlo na stěně za touto hromadou. Při jeho průzkumu se jen suše ozve v několika jazycích včetně pro Vás srozumitelné formy jednoduchá věta. *„Komunikace znemožněna, chybí pohonná látka.“* Jakmile se vydáte na průzkum zbytku sálu, zjistíte, že srdce lodi co dávalo sílu všem automatonům je skutečně propojeno jako prst silnými pruty zlata. Stojí jen na vašem zvážení, jestli je vyrvete a tím zničíte toto magické místo, nebo si promyslíte jak dále. Ony zbraně automatů i ty podivné věci co krájí GAR jako sýr, mají jistě nevídanou hodnotu. Je však otázkou zda nefungují pouze na Železném ostrově, Galilea už vás ale nebude obtěžovat. Zabili jste jí. A Patří Vám sláva a uznání. Bardí o Vašich činech budou pět v každé nálevně na světě. Písaři zaznamenají nebezpečnost na pergamen, vosk či cokoli jiného ať o Vašich činech vědí potomci dětí vašich dětí. A Vaše sláva je nehynoucí. Nejedem vojevůdce by se měl sklonit před vaší silou a zaplatit v hospodě vaší útratu. To vše platí, pokud zvládnete odplout ze Železného ostrova a hlavně najít cestu zpět.

Nepřítel pro poslední palubu:

Avatar UI

Životy 1200

Nezvyklé obrovské a skvěle pancéřované tělo této obrovské formy budí děs ve vašich duších.

Hořící meče dávají poškození za 70 životů. Zbroj a přilba jsou na úrovni plátové zbrojí na maximální úrovni kvality. Je zhotovena z pancéřových plátů bez přídavku GAR. Takže na ni nepůsobí anti-GAR kopí.

Na krku má Galilea na řetězu z platiny pradávný vysílací klíč celý z kovu. Pokud je elf s Vámi, našli jste to, co hledal.

SPECIÁLNÍ MODIFIKÁTOR:

Výrobní linky: Každý třetí tah sjede automaton z výrobní linky a doplní Avataru UI 10 životů. Dokud nebudou linky, zničeny budou doplňovat životy. (modifikátor slouží pouze pro inspiraci a funguje pouze ve finální hale)

ZMĚNY SVĚTA DO PŘSTÁNÍ NA ŽELEZNÉM OSTROVĚ

Artie

Lidé

Zdejší lidské osídlení se rozšířilo a vzhledem k nestabilitě měst na Erethusii, a rostoucím problémům se zásobováním. Se musí místní kolonie starat více o sebe. Proto koloniální loďstvo se začíná rozšiřovat i lokální výrobou lodí. Loďaři ze starého kontinentu museli reagovat na Artijská specifika. Jako je například nedostatek dřeva ale bohaté zdroje železa. Lodě jsou tedy menší a méně početné ale lépe pancéřované. Takže tyto lodě jsou schopny odrazet výpady pirátů i menší nepřátelská loďstva. Lidští alchymisté využívají vzácné kovy, kterých je Artii dostatek a také možnost využívat síru z nedaleké sopky. Rozvoj zemědělství je zesílen nutností nasytit nově přichozí a rostoucí ekonomiku. Nárůst populace je za těch několik let zhruba o 1/3.

Elfové

V reakci na rostoucí populaci lidí na novém kontinentu, se změnil náhled na kolonii. Už se nejednalo o trest ale spíše jako jistou formu odměny. Rozsáhlé pozemky a prastará naleziště pokladů z pradávno ztracených měst. Také se zde nalézají velké úlomky GAR. A tak různí dobrodruzi nebo řada kříženců zkouší štěstí na novém kontinentu. Rozsáhlé území čekající na zkrocení, rozjelo obrovský obchod s pozemky. Pod nimi se může nacházet cokoliv od kusů GAR až po prastaré artefakty, za které elfská šlechta v hlavním městě platí více než bohatě. Vzhledem převozu GAR a dalších cenností do hlavního města nastala nutnost vybudování obří námořní základny s doky na nejnutnější opravy a údržbu. Navíc posílení pozic ve své části kontinentu zesílilo možnosti tlaku na konkurenty.

Trpaslíci

Vzhledem k úpadku trpasličího loďstva, nezbylo zdejší člence královské rodiny nic jiného než se uchýlit pod námořní ochranu elfů. Ráz trpasličí kolonie také dostává za své. Vzhledem k mizerně hlídanému přístavu je tato kolonie až pro ¼ nových obyvatel Artie vstupní branou na tento kontinent. A útočiště trpasličích monarchistů. Díky tomu úspěšně roste i předměstí města. Ve kterém dle legendy má jedno z hlavních slov legendární čaroděj, jehož jméno je neznámé, ale svedl orkskou pirátku a má s ní mnoho dětí. Takže, každý poutník, který se chce zde prosadit, by měl napřed najít onoho lidského mága a zjistit jak se věci v kolonii mají.

Erethusie

Trpaslíci

Turbulentní změny zasáhly trpasličí království. Po neúspěšné obraně, kterou způsobil zrádný Megrin. Trpaslíci bojovali s aliancí sjednocených lidských horalů. Po porážce armády, nastal rozvrat a chaos žádající okamžité reformy a vylepšení pozic tvrdě pracujících nižších vrstev. K těm naneštěstí nedošlo. A po ztrestání prohnílého a hloupého Megrina vyhnanstvím na Grimovu zem místo popravy nastal pokus o vojenský puč. Ale zbytky armády byly natolik slabé, že agitátoři z řad nižších vrstev snadno přemohli dočasně úspěšné pučisty. Vzhledem k nulové konkurenci se tyto síly sjednotily do silného sociálního hnutí. Vybrali si mezi sebou vůdce a ustanovili vlastní vládnoucí struktury a prohlásili se Republikou rovnosti a spravedlnosti. Jejich druhým krokem bylo zabavení majetku bohatších vrstev a jejich pronásledování. Tím na Erethusii skončila existence trpasličího království. Ale Agar Vias ukrývá v sobě nejen tělo krále ale i jeho korunu. Pokud se najde jediný schopný potomek rodu, je naděje, že po zmocnění se koruny může povolat Černou gardu a obnoví zašlou slávu království a ukončí ony nepřirozené experimenty nejnižších mas.

Elfové

Nachystaní spiklenci plánovali dosadit svého kandidáta na trůn, ale šokující zprávy z trpasličí říše zastavily jejich plány. Vzhledem k množství otroků, které mohl osud trpaslíku inspirovat v případě občanské války, bylo upuštěno od násilí a byl šlechtou sepsán reformní program snižující počet kříženců a otroků na hlavním území elfů. Dále se jednalo o spravedlivější zdanění. A na světlo dějin vystoupil geniální reformátor Perseus z Leonidie. Předal císaři seznam na zefektivnění armády. Vědom si rostoucích počtů lidského druhu jakož i otroků. Aby se dalo plně vypořádat, zavedl povinnost každému elfovi patřícímu k armádě mít tu nejkvalitnější zbroj a přilbu, kterou si dokáže najít. Druhou podstatou reformy je donucení každého elfa bez rozdílu pohlaví ke studiu boje s mečem. A na bojiště se musí dostavit minimálně se čtyřmi gladiátory na osobní ochranu. Vše si pak takový elf platí sám. Takovým gladiátorům je po čtyřech válečných taženích dána svoboda. Velice důležitá část reformy se týká důstojníků, ti mají být určeni dle schopností a nikoliv původu.

Orkové

V místech kolem Brnovskaje planou ohně, mnoho orkských poutníků šíří víru v Gatnatrovu cestu, ta získává postupně vliv i u ostatních orkských uskupení. Jednou třeba budou orci skrz víru sjednoceni. Ale už možná to nebudou ty divoké bestie. To ale záleží na sjednotiteli.

Orkští piráti po mnoha pokusech oslabili děsivé válečníky Manu Manu natolik, že se k nim začali přidávat další jednotky pirátů z okolí. Válečníci zeleného pekla už mají mohutné pevnosti na většině ostrovů. Naučili se i stavět a lépe opravovat lodě. Stali se tak plně soběstačnými biči moří. Pokud seznají, že je doma nuda a asi bude v zimě hlad. Vyrážejí s flotilou na turné po lidských přístavech a osadách.

Kentauři

Tato rasa dosáhla svého vrcholu v době objevu Artie, kdy tisíce zajatců z jiných ras plnily jejich potřeby a přinášeli vše co je třeba pro chod jejich společnosti. Ale vzhledem k absenci touhy se přeplavovat kamkoliv jinam než je druhý břeh širší řeky, Artii navštívili pouze jedinci spíše vyvržení společností svých stád. Tato nemožnost expandovat mimo Erethusii vedla k první krizi kterou po mnoha letech musela kentaufí společnost řešit. Jejich kořist se rychle tenčila. Protože proč by někdo zůstal na farmě, když jí co deset let přepadnou kentaufi? Když je zde možnost prodat půdu a jít za štěstím do města či samotné Artie. To vedlo část stád k potřebě se usadit a pěstovat obživu. Což způsobilo takzvané tříštění stád. Většina členů stáda se musela vydat na cestu zemědělství. Stavbě přenosných obydlí a demilitarizace zemědělců. V návaznosti na to, velká část válečníků se stala ochránci zemědělských komunit. Šlechta, která vznikla na základě rodin chánů předcházejících let, se etablovala jako jádro kentaurů dodržující tradice. A pořádající lovy na otroky. To logicky vyústilo v menší četnost lovů a dočasný nárůst úspěšnosti.

Lidé

Většina přístavních měst zažila odliv střední vrstvy na nově objevenou Artii. Kde se pokoušejí tito lidé prosadit, protože často prodali svůj majetek a nemají se kam vrátit. Jediná velká změna byla v pokusu jedince sjednotit horalské kmeny a zničit trpaslíky. Po smrti vůdce došlo k rozpadu této obří aliance, která téměř uspěla, a vše se vrátilo do starých kolejí. Jen některé klany a kmeny horalů získaly velkou kořist. To akcelerovalo vzájemné boje mezi klany a kmeny.

Pouštní a polopouštní populace využila své chvíle a usadila se z velké části v opuštěných obchodních stanicích a vesnicích civilizovanějších lidských říší.

Země válek zažila přelomový moment. Brnovskaja vědoma si objevu Artie zmobilizovala vše, co měla v nákupu žoldáků, než odejdou za moře a v místě zvaném Rudý most se střetla s vojskem Hradovska. Jelikož však každá skupina žoldáků má jinou úroveň Hradovské vojsko se zaměřilo na nejslabší část na levém křídle. Po kruté řezi, do které se zapojila i domobrana z Předměstí se Hradovské armádě povedlo vpadnout do zad žoldákům Brnovskaje. Ti v panice začali ustupovat i přes svoji početní výhodu. Když to spatřilo Brnovskajské vedení dalo se na útěk a to strhlo zbytek jejich vojsk. Nastalý masakr skončil Brnovskajskou katastrofou a pádem tohoto města pod protektorát Hradovska. Porážka u Rudého

mostu se řadí k největším vojenským katastrofám v dějinách.

Ostrogradské území

Útlum obchodu s otroky v rámci Erethusie paradoxně zesílil význam města. Jejich jedinečnou schopností je totiž udržení nadprůměrného množství otroků během přepravy naživu. Z tohoto důvodu přeprava otroků a jejich výcvik jen kvetou. Ostrograd je krásnou ukázkou přizpůsobivosti. Sice klesl počet otroků, ale zvedla se úspěšnost jejich přepravy a jejich vycvičenosti. Lodě mají unikátní vzhled zaměřený na maximalizaci kapacity zboží a jeho udržení naživu. Díky postupnému zlepšování podmínek na lodích už dosáhla přežitelnost nákladu na dalekou Artii až těžko uvěřitelných 70%. Tento nárůst síly města se projevil prvním profesionálním válečným námořnictvem mezi lidmi. Jeho lodě se starají o doprovod konvojů a dokonce občas pořádají trestné výpravy do piráty kontrolovaných vod. Tento nárůst moci se ovšem nelíbí elfům. Přítomnost hlídkových lodí této rasy v Ostrogradských vodách je už pravidlem nikoliv výjimkou.

Haongské državy

Po objevu Artie nastala éra izolacionismu ze strachu z odlivu populace. Kontakt zůstal omezen pouze na obchod. Ale i na informace o objevech. Velký učenec Zao Len vyslovil domněnku, že Artie není jediná pevnina neznámá lidem. Rada města se rozhodla mu přidělit tři lodě schopné námořníky a vojáky s cílem prozkoumat bílá místa na mapě. A pokud najde tato výprava domorodce, musí napřed zjistit, co nabízejí a teprve pak obchodovat a uzavírat dohody. Měsíc před nalezením Železného ostrova vyplula a zatím o ní nejsou další zprávy.

Plán karavan

Merhukesh dostala mimořádný kulturní šok. Místní náboženští vůdci věřili. Že Erethusie je místo kde jsou všechny rasy sobě rovny a dříve či později přestoupí na jejich víru. Objev Artie však tuto myšlenku zničil. A náboženský vůdce Abdul využil toho k reformě víry a postupně se jeho skupině povedlo ostatní skupiny pohltit. Je otázkou zda tento náboženský zápal se přelije i do dalších říší a měst a všemu bude on velet jako jediný pravý prorok.

Obsah

ÚVODNÍ SLOVO:	1
AKT I: ZAKÁZANÉ VĚDĚNÍ	2
TEMNÁ JESKYNĚ:	2
PŘISTÁNÍ:	2
POLE SMRTI:	3
AKT II: SESTUP DO TEMNOT	8
AKT III: CESTA DOLŮ	12
AKT IV: ZLOMENÍ PROKLETÍ ŽELEZNÉHO OSTROVA	16
ZMĚNY SVĚTA DO PŘISTÁNÍ NA ŽELEZNÉM OSTROVĚ	18
Erethusie.....	19