

Krámký a obchody

vol. 1

Jedná se o ukázkou několika krámků, které se mohou hodit. Jejich původní lokace je město Erin na světě Asterion, můžete si je ale přesunout kam potřebujete. Erin sám je přístavní město, perla kontinentu Tary. Na pobřeží se nachází chudší bytovy v místě, kdy byla džungle vymícena a musela ustoupit civilizaci. Na vodě pak město sestává z mnoha ostrůvků, propojených mosty a můstky. Erin je město na rozhraní dvou světů - mnoho hlavně novějších budov je postavených přímo na mořském dně a mají i podmořskou (zatopenou) část. To platí právě i pro některé obchody, nebo trhy.

Imago edice

Seznam směle použijte i jako materiál pro vaše hraní v jiném světě. Ceny jsou navzájem škálované a jsou založené na komplexním ceníku se stovkami položek (asterionrpg.cz/index.php/ceniky-86.html).

Na stejném místě naleznete i aplikace předmětů a látek pro různé systémy.





U Levě Toglótovy¹ ploutve

Na ceduli obchodu, kdysi velkého konkurenta obdobně pojmenovaného krámu, je přes jméno ručně dopsáno „VÝPRODEJ“ a ještě pod ním pak „INVESTICE! ZBOHATNUTÍ! Nová herna právě zde!“ Vitrína je přímo přeplněna chaosem všeho možného od podivných zbrojí, sítí, po lahvíčky s lektvary a amulety.

Nový majitel krámků, Antoś Switkowicz, Swijanův synovec a vyznavač Sarapise, boha štěstí a bohatství, hodlá poměrně drasticky změnit zaměření celého obchůdku. Má v plánu na mořské hladině i pod ní vytvořit sérii plovoucích ostrůvků - dráhu, testující rychlost, pohotovost a obratnost. To vše doplněné samozřejmě o běžnější bezpečné i nebezpečné hazardní hry.

Každého, kdo v jeho výprodeji utratí větší sumu, láká na možnost spoluúčasti, či budoucích VIP služeb. A to někdy až poměrně otravně. Na druhou stranu pan majitel není nejostřejší tužka v penálu a občas se nechá umluvit i na ne úplně výhodnou smlouvu. Tedy pokud má dost dodatků, poznámek a výjimek.

Zatím je možné si jen u několika stolků zahrát kostky, vrhcáby, případně zkusit zdejší veřejný vrchol – Vaxamirovu kouli štěstí. Kulatou kouli s několika otvory na ruce, která za světelných a zvukových efektů vylosuje jednoho „šťastlivce“ do kterého pustí proud. Nebo, při změně nastavení, uřízne ruku.

Tedy tak je to alespoň co se týče veřejnosti. Switkowiczovi budoucí VIP zákazníci a investoři si mohou jednou za měsíc zahrát Řezníkovu dceru (ruletu s orgány a kusy těl). Switkowicz se

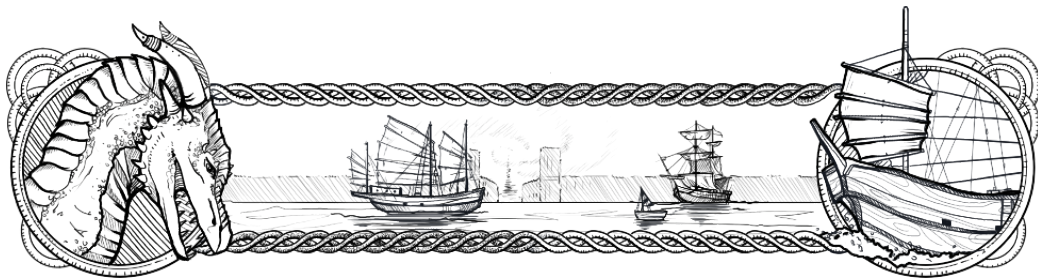
také před měsícem pokusil připravit podvodní prostor pro Krvavou lázeň, ale hra nedopadla dobře – opilý Storabský námořník (nyní mrtvý) v lázni zpanikařil, rozbil ji a odolné, z džungle dovezené pijavice, jejíž sání měl přežít co nejdéle, teď trápí podmořský lid.

Pro VIP zákazníky je určena i poslední z her, Poustevníková vidina. Ve hře, kdy se pět hráčů rozesadí kolem mléčné koule vybroušené z mramoru hráči sdílí svá tajemství a zážitky. Vždy jeden hráč vypráví zážitek a musí vyvolat „silnější“ emocionální odezvu u ostatních. Obvykle se hraje v kategorii Vzrušení/Extáze a Strach/Zhnusení. Koule přitom nejen že „měří“ současnou reakci ostatních, ale především promítá vzpomínky (které fungují nejlépe), nebo představy vyprávěče ostatním. Kouli² našel Antoś zapadlou mezi věcmi svého strýce.

Nutno říci, že zdejší nízké ceny se někdy odrážejí i v kvalitě, Switkowicz prodává vše, co může, a to jak staré skladové zásoby, tak poličky, vitríny, stoličky a vůbec vše, co už nebude potřebovat. Někdy se ale zadaří a kup se slevou se může velmi vyplatit. Obvykle ale spíše končí tak, že se rozpadnou v nejméně vhodnou chvíli. Bohužel, pro zákazníky je Antoś velmi schopný řečník a o náhodném škrábanci na zbroji je schopný vyprávět sáhodlouhé příběhy.

1 Podmořská rasa; Toglótská stavba těla jasně ukazuje na jejich predátorský styl života. Jako hlubokomořský tvor nemá toglót oči ani uši, ale jen jednu velkou vjemovou jamku uprostřed čela a dvě menší v týlu. Ústa skrývají dvě řady zubů, jednu mohutnou s čtyřmi ostrými tesáky na každé straně a druhou menší, plnou jehlovitých výrůstků. Na rukou i nohou toglótovi vyrůstají ostré kostěné ploutve, kterých s úspěchem využívá jako zbraní. Při útocích vyvine nejprve značnou rychlost, a pak jen proplave v těsné blízkosti nejzranitelnějších částí soupeřova těla. Z toho důvodu má jen velmi krátká hmatová chapadla. Přirozené zbarvení jeho těla je mdle modré až šedé, ale dokáže iluminovat jak ploutve, tak hlavovou část jasně žlutou barvou.

2 Koule má ještě jednu vlastnost. A to sice že vzpomínky uchovává (což byl i její původní účel). Vzpomínky ale uchovává v pořadí, v jakém byly vloženy, a pro staré vzpomínky je potřeba přehrát ty novější. A bohužel, kouli vlastnil po poměrně dlouhou dobu spolek pěti obchodníků. O jejich zvrhlých praktikách, při kterých se ztráceli sloužící a služební, se dnes už jen vypráví, neb před mnoha lety kdosi, kdo byl dost hloupý, aby si je v kouli prohlédl předtím, než ji ukradne, vypálil její sídlo do základů. I s nimi. Pokud se někdo přesto přes tyto vzpomínky dostane, najde vzpomínky arvedanského výzkumníka, který si do koule ukládal záznamy svojí cesty, aby je pak mohl předložit a ukázat kolegům akademikům.



Zboží	Cena	Zboží	Cena
Vodní pochodeň poškozená ³	5 zl.	Vodní drápy ⁴	5 zl., 6 st.
Vodní dech (lektvar)	65 zl.	Harpuna vrhací (15 m)	4 zl., 3 st.
Zbroj kožená (siwris)	150 zl.	Trojzubec lovecký	1 zl.
Tranatál dlaňový sušený	1 zl.	Trojzubec vod, poškozený	70 zl.
Vodní dech ředěný (30 min)	30 zl.	Tranatál dlaňový ⁵	2 zl.
Zbroj šupinová (siwris), poškozená ⁶	230 zl.	Rybářská síť, 1x1 m (poškozená)	1 st., 2 md.

3 1-3 pochodeň bude problíkávat, 4-5 pochodeň bude problíkávat a vydrží poloviční dobu, 6-bude svítit velmi jasně, ale jen pět minut.

4 Čepele úzkých dýk připevněné na zápěstí -lze použít jako dýky pro boj pod vodou bez omezení plavání.

5 Bylina s dlouhými listy, jejich žvýkání umožňuje dychat pod vodou dokud se nevyžvýká (1-3h)

6 Poškozené: pokud zachytí/udělí silnější zásah, hrozí úplné rozpadnutí.



U Pravé Toglótovy ploutve

Na krámku je už na první pohled znát, že se nacházíte v bohatém Erinu – všude je plno skla a přepychu. Vytríny jsou plné blyštivých zbraní a zbrojí, kterým vévodí stříbrem zdobená šupinová zbroj uzpůsobená pro pobyt pod vodou a celá řada zdobených trojzubců a dyk s pouzdry na ruce a nohy. Vnitřek krámu je kolem dokola obestavěn vitrinami s drobnějšími potřebami – Roenovy jehly, perleťové kuličky, bylinky, vodní pochodně. Prostě vše co je k výpravě pod hladinu potřeba. V prostředku krámku je dvoustupňová vitrina, ve které je vystavené zboží, které byste zde nečekali, jako mechanické kuše a zdobené šperky.

Poněkud podivně pojmenovaný krámeček je výsledkem dlouhé historie, kdy v Erinu byly dva krámky „U Toglóta“ dvou bývalých přátel a obchodních partnerů. Po sérii přejmenování „natur“ se situace vyřešila sama – Swijan Krakorec, nemanželský, nicméně uznávaný, syn Vojmira Krakorce, majitel konkurenčního krámu byl probodnut (údajně magickým) trojzubcem jednoho ze svých nespokojených zákazníků.

Prosperující obchod s potřebami „pro přežití nad i pod hladinou všech moří“ vedený druhým z partnerů – Almendořanem Ondřejem, je hojně navštěvován dobrodruhy i námořníky. I proto si může dovolit své vyšší ceny.

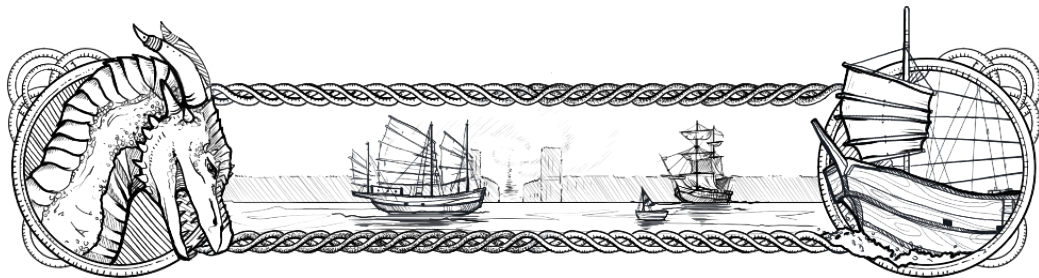
Prává toglótova ploutev sice není jediné místo, kde lze podmořské potřeby získat, ale zatímco v jiných krámech jde o zboží okrajové, zde si dává Ondřej záležet, aby poskytl široké spektrum výrobků. A jelikož Erin je dobrodruhů plný, a na Taře jde téměř o jediný výchozí bod pro vstup do podmořské říše, obchod prosperuje.

Ondřej sám už se v prodejně příliš neobjevuje, pokud ano, s oblibou doporučuje své dva oblíbené produkty - barevné pochodně a Bublinové obojky. Obojí se prodává jen zde - obojky měly původně být dýchací pomůcka pro

horníky v lintirových dolech a pochodně vznikly v podstatě omylem, při nepovedeném pokusu nedostudovaného alchymisty Šoňka Vaňaty (jehož dům-laboratoř je v Jižním městě vyhlášen svým smradem). Když už se objeví v obchodu, většinu času stráví leštěním siwrisových zbrojí a rovnáním trojzubců - protože lesk prodává. A navíc tím Ondřej zaměstná své až moc šikovné ruce, před kterými kdysi obstál málokterý zámek, a které mu vydělaly na zařízení obchodu.

Častěji jde v obchodě potkat buď Hledana, jednorukého vysloužilého námořníka, nebo Leška, studenta Námořní akademie. Zatímco Lešek je seběvědomý student stále doufající v kariéru počasnického mága, blondatý s hřívou vlasů, atletický a sice znalý, ale o to arogantnější. Lešek sám skvěle doplňuje prostředí krámu - vždy čistě oblečen, s rapírem na boku a vyleštěnými knoflíky a sponami, přesně podle poslední Erinské módy. Pečlivě a nazpaměť nastudované vlastnosti magických předmětů se mu ale občas lehce popletou, což samozřejmě nikdy a za žádných okolností neuzná. Protože on chyby nedělá!

Hledan na první pohled zeprezentuje ve dvojici obchodníku zkušenost. Místo pravé ruky miniaturní trojzubec, pravou nohu amputovanou pod kolenem má nahrazenou jednoduchou mechanickou protézou. Nejde ale o typického povídavého námořníka, ale spíše o tichého, nemluvného mrzouta. Hledan vypadá totiž o dvacet let starší než je - neslavný pokus o vyplundrování vesničky poblíž Nového Peresliku skončil seběobětováním místního šamana a střetnutím se spektrem. Hledan měl sice menší štěstí než Ondřej, ale byl to on kdo oba ze šlamastiky dostal. I proto má místo v obchodě jisté a nepocituje potřebu předvádět co nejlepší výkon - což může působit pro mnohé jako nezáměr, pro jiné jako zálučná strategie vyjednávání ceny. Hledan ale prostě ví, že v Erinu není moc kde jinde tak dobře nakoupit.



Zboží	Cena	Zboží	Cena
Rybářská síť, 1x1 m	2st. 2md.	Roenova jehla ⁷	252 zl.
Zbroj šupinová (ze siwrise ⁸), stříbrné zdobení	550 zl.	Harpuna vrhací (15 m)*	5 zl., 7 st.
Zbroj kožená (ze siwrise)	180 zl.	Trojzubec vod ⁹	130 zl.
Zbroj šupinová (ze siwrise)	350 zl.	Trojzubec hlubokých vod ¹⁰	1200 zl.
Potápěčský náramek	200 zl.	Podvodní kuš, velká ¹¹	77 zl.
Tranátál dlaňový	5 zl.	Harpunové střely (7 m lanko)	2 zl.
Perleťový količek ¹²	420 zl.	Trojzubec ¹³ (15 m)	7 zl.
Vodní dech ¹⁴ (lektvar)	65 zl.	Trojzubec ¹⁵ lovecký	1 zl., 5 st.
Vodní pochodeň ¹⁶	12 zl.	Pouzdro na dýku kožená (noha)	2 zl., 5 st.
Bublinový obojek ¹⁷	110 zl.	Pouzdro na dýku kožená (noha)	2 zl., 9 st.
Kožená zbroj	45 zl.	Dobré sklo (8x zvětšení, dalekohled)	452 zl.

7 Magická varianta kompasu.

8 Přidává odolnost proti tlaku v hlubinách.

9 Umožňuje nepřirozenou manipulaci s vodním živlem – vytvoření vodní bariéry, rozestoupení vod, vrhnutí ledové střely... Lze použít jen na jednu akci, dobije se, pokud je při soumraku, či úsvitu ponořen do vody.

10 Umožňuje nepřirozenou manipulaci s vodním živlem – vytvoření vodní bariéry, rozestoupení vod, vrhnutí ledové střely... Lze použít třikrát, dobije se, pokud je při soumraku, či úsvitu ponořen do vody. Umožňuje vyvolat/zažehnat bouři, přílivovou vlnu, či rozestoupení vod – při tom je ale trojzubec poškozen, jeho „kapacita“ se snižuje na jedno použití denně a vyžaduje odbornou opravu.

11 Lze bez omezení používat i pod vodou.

12 Umožňuje dýchat pod vodou.

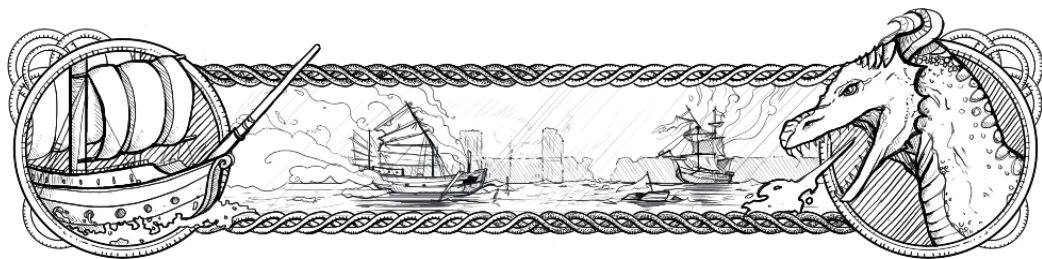
13 Lze použít s lankem, nebo bez. Určen k boji.

14 Umožňuje dýchat pod vodou, 6 hodin.

15 Je-li použit k boji, hrozí poškození.

16 Podvodní varianta pochodně, svítí studeným světlem, zapíná se úderem na rukojeť.

17 Obojek na krk, pokud se postava potopí, vytvoří kolem hlavy bublinu vzduchu, který vydrží zhruba na pět minut dýchání.



Oduř Lovečko, luky, kuše, šípy, kůže

Na pobřeží, jen kousek od mol, hned v první ulici, kudy každý na cestě do džungle projde, má svoje prominentní místo kráček provozovaný vysloužilým lovcem šelem, Oduřem. Jeho ceny jsou poměrně nízké – naprostá většina jeho zboží je použitá, luky mají drobné odřeniiny, šípy už byly vystřeleny, mechanika kuší má své tiché období za sebou. Přesto se Oduř skutečně snaží prodávat jen zboží funkční a vyložené zmetky vyhazuje. Je to tedy dobré místo pro levný nákup zbraní z druhé ruky. Jelikož Oduř to, že jde o použité zboží přiznává (je to flegmatik), najdou se tací, kteří, byť samo prodávají šunty, jeho obchod haní.

Oduř má po ruce i několik vykoupených magických šípů různých vlastností a kvalit. Je trochu zvláštní kupovat šípy po kusech, ale najdou se i takové příhrádky, kde je jediný šíp, nebo šípka.

Podobně, jako jeho nabídka, je i kráček Oduře poměrně chaotický, což jen sedí k podobně zapomenutlivé povaze jejich majitele, jehož nejčastější reakce na dotaz je drbání se na hlavě a pátrání očima po celém obchodě. S Ondrušem je totiž třeba jednat pomalu a v klidu. Tak jako dřív hodiny i dny vyčkával na tu jedinou správnou ránu, tak i teď nespěchá. A zákazníkům přespříliš aktivním nabídne jen „bejvají tam jmenovky.“ problém je však, že jmenovky jsou na vytržených kusech papíru, odporným škrabopisem a především pomíchané - například pískavý šíp je označený jako průrazný a u skladaného luku je papírek „malá kuše, skladací.“

Kůže na vydělání Oduř jen vykupuje, samotného kožešníka má na konci Moymyrova města – zápach se v Erinu příliš nenosí. Pokud by se postavy propletly Moymyrovým městem a našly až na samém jihozápadním okraji osamělou chatrč kožešníka Votruba a jeho rodiny,

mohly by vydělat na Oduřskově marži (cca deset procent). Votruba je však člověk nejen nerudný, ale především silně závislý, a tedy krom obvyklého účinku Kharova jazyka, je i roztěkáný a občas i agresivní. Ten mu dodává kupodivu Oduř, neb bez dávky je Votruba schopet zabloudit i na svém malém dvorku.

Některé ze vzácnějších kůží ulovil ještě Oduř sám, většinou jsou drahé a vlastně ani on sám nečeká, že by je prodal. Pokud se s nimi bude loučit, nečekaně se rozpovídá a předá příběh ulovení každé jedné kůže jeho novému majiteli. Kůže jsou sice hrubě upraveny na část oblečení (vesta, plášť) ale to spíše jen hrubě. Sice zručně, ale rozhodně ne profesionálně.

Všechny „kůže s příběhem“ jsou vydělané velmi pečlivě a dokonce napuštěné lektvary na zvýšení trvanlivosti. Ten Oduř zvládne namíchat sám, ale už jen v lehčí, nemagické verzi. Ty původní lektvary, kterými jsou kůže napuštěny míchal kdysi Votruba, když byl ještě přičetný. Po lovu, kdy byli oba dva přátelé dlouhou dobu v zajetí psioniků ale Votrubova psychika nevydržela a jen pravidelná dávka mu umožňuje na mučení zapomenout.

Šípy s vysokou cenou (dvojče, sokolí oko, ohňovj) jsou magické a tedy sami o sobě velice odolné, stále je však možné je poškodit (a opravit). S trbou péče vydrží 3-5 let.



Název	Cena	Název	Cena
Luk dlouhý	9 zl.	Tesák	3 zl., 7 st.
Luk krátký	3 zl., 5 st.	Výkup kůží dle druhu a kvality	-
Luk skládaný	23 zl.	Toulec na šípy elfí, zdobený	3 zl., 7 st.
Kuše lehká	37 zl.	Toulec hevreňský, nepromokavý	2 zl., 3 st.
Kuše těžká	66 zl.	Toulec na šípy obyčejný	5 md.
Kuše orčí, skládací	103 zl.	Hobití opasek na šípy	4 zl., 7 st.
Mini kuše + kož. náloketník	132 zl.	Ovčí kůže vydělaná	8 st., 5 md.
Kožený chránič zápěstí	1 zl., 5 st.	Hadí kůže	9 st. -15 zl.
Šíp zápalný ¹⁸ (tři tucty)	9 st.	Leopardí kůže vydělaná	37 zl.
Šíp pískavý ¹⁹ (tucet)	3 st.	Medvědí kůže (medvěd tarský)	18 zl.
Šípka průrazná	9 st.	Šíp ohňový ²⁰ (6x)	20 zl./ks
Šípka stříbrná	1 zl. 4st.	Šíp sokolího oka ²¹ (3x)	15 zl./ks
Šípy obyčejné (tucet)	1 st.	Nezničitelný šíp ²²	50 zl.
Šíp průbojný ²³ (tucet)	2 st.	Šíp ranivý ²⁴ (tři tucty)	3 st.
		Šíp Dvojče ²⁵ (2x)	18zl./kus
Medvědí běhy ²⁶ (návlaky)	430 zl.	Lví hřívá ²⁷	840 zl.
Kozí vesta ²⁸	370 zl.	Pás a vesta z lvíce ²⁹	640 zl.
Tygrí bratři ³⁰	800 zl.	Aligátoří vesta ³¹	400 zl.
Hadí pás ³²	300 zl.	Lamí objeti ³³	550 zl.

18 Lze zapálit, je ošetřen, aby v letu nezhasl.

19 Pro signalizaci, vydává hlasitý pískavý, nepřijemný zvuk.

20 Po dopadu vybuchne v ohnivou kouli (magický, zažehne se sám).

21 Dvojnásobný dostřel.

22 Průrazný, nezlomí se, neshoří apod.

23 Určený na proražení zbroje.

24 Zpětné háčky, způsobuje krvácení.

25 Ve skutečnosti dva šípy, v letu se rozdělí.

26 Pokud má být nositel unaven kvůli běhu, vždy v sobě najde skryté rezervy.

27 Doplněk k plášti, patří na ramena. Majitel působí velmi důstojně, ale občas před ním prchá zvěř.

28 Trochu neumělá vesta, velmi odolná (tvrzená kožená zbroj) majitel má štěstí při šplhání a cestování těžkým terénem. Zároveň ale trpí podezřelými střevními problémy.

29 Doplněk ke hřívě. Pokud ji má stejný majitel, má šanci, že se v boji po prvním zranění rozčílí a zvýší se mu síla. Pokud jsou nositelé různí, má majitel jednoho kusu oblečení šanci, že na něj bude přenesena část zranění jeho soukmenovce (opět jde ale zase jen o první zranění).

30 Dvojice kůží ze Smutného hvozdu. Kůže jsou naprosto stejné a jsou jediné, které nejsou nijak upravené. Obě kůže jsou unikátní kusy, za které by si mohl Odruš koupit dům v luxusní čtvrti. Tedy kdyby věděl, že existují takoví sběratelé s touto poptávkou.

31 Jediný kus, který vypadá kvalitativně velmi dobře ušitý. Krom obvyklé zvýšené odolnosti je nositel odolný na prochladnutí.

32 Krom úžasné odolnosti, která snese srovnání i s kovovým řetězem nemá žádné výjimečné vlastnosti.

33 Neskutečně huňatá kůže upravená jako pončo. Díky lekářům je nehořlavá a velmi odolná na útoky bodnutím.



Antonín Vokráhlo - vetešnictví, zboží a potřeby všeho druhu

Jedná se o poměrně *velký dvoupatrový obchod, který je celý doslova zavalen všemožnými předměty od loučí a luceren přes lana až po zlaté náramky a zbraně. Mezi vším pobíhá mladý pomocník a podle příkazů staríka za pultem se pokouší katalogizovat chaos v krámě. Spíš ale máte pocit, že jen přerovnáva hromady tak, aby mezi nimi mohl chodit.*

Tento obchod vede již poměrně starší a nahluhlý stařík, který neustále něco štěbetá. K ruce má naopak příliš mladého pomocníka, který se dle Vokráhla zřejmě jmenuje Zameták. Obchod se sice nachází až na Malém nábřeží, přesto je často navštěvován. A že navštívit zdejší obchod je dobrým nápadem pro každého dobrodruha.

Název	Cena	Název	Cena
Torna kožená	6 zl., 3 st.	Provaz konopný (30 loktů)	2 zl., 5 md.
Velký vak	9 st.	Pytel	9 st.
Malý vak	5 st.	Dýmka	1-2 zl.
Lucerna obyčejná	8 st., 5 md.	Dýmkové koření	
Lucerna s okenicemi	3 zl., 5 st.	- trpasličí	5 zl.
Pochodně 6 ks	12 md.	- hobití	6 zl.
Deka, houně	2-8 zl.	Břítva	3 md.
Brousek	2 st.	Sedlo	15-25 zl.
Hřeben	4 st.	Měsíc	5 st.
Zrcátko z hematitu	2 zl.	Křesadlo	1 st.
Krátký meč	12 zl.	Sekerka	2 zl.
Kuš lehká	50 zl.	Šipka	2 st.
Krabička na šipky (na 12)	4 zl., 5 st.	Šipka stříbrná	1 zl, 6 st.
Rapír kouzelný ³⁴ (1x)	178 zl.	Malý štít, kvalitní	139 zl.
Dýmovnice (7x)	39 zl.	Axarský lektvar síly ³⁵ (1x)	450 zl.
Arvedanské sandály ³⁶ (1x)	240 zl.	Vodní pochodeň ³⁷ (15x)	20 zl.
Kniha (čistá), 100 listů	85 zl.	Klíč bytostí astrálních ³⁸ (3x) (ČT)	400 zl.
Quanilla ³⁹	13 zl.	Kodex světle ⁴⁰ (2x)	110 zl.
Stan (1 člověk)	4 zl.	Zdobené sedlo (1x)	4 zl.
Foukačka	8 zl.	Slzy Rianniny ⁴¹ (2x)	70 zl.

34 Odolný na zlomení, zranění po něm se nehojí - způsobuje hnisání.

35 Na hodinu zvýší značně sílu postavy.

36 Chůze v nich unavuje méně.

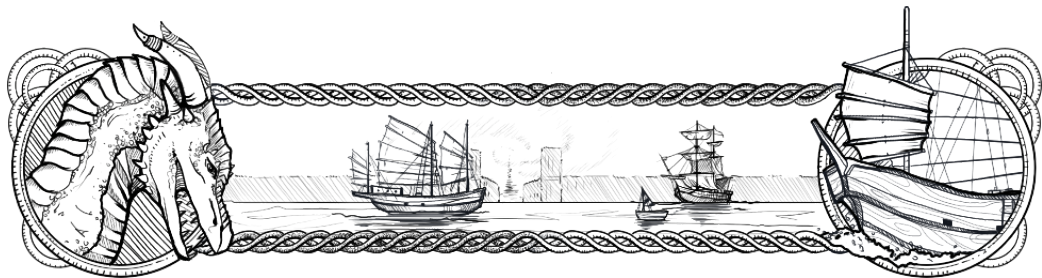
37 Podvodní varianta louče, svítí studeným světlem a zapíná se poklepem na rukojeť.

38 Almanach nejznámějších myšlenkových (magických) bytostí.

39 Poměrně vzácný skřítčí bylinný likér.

40 Náboženský text. Popisuje království Aurionovo na zemi, nastolení teokracie, zpěvy a vzývání. Včetně inkvizitorské kapitoly.

41 Základní léčivý lektvar, kupodivu není falešný.



U Tří kolev

Jedna z mnoha hospod v Erinu. Tato se nachází na ostrově Sagovec. Nemá nouzi o hosty – v posledních letech se zde potkávají především Sarindarci (kteří hospodu rádi doporučí, hledají-li postavy něco mimo Dvojí svět) a místní mladí studenti.

Hospoda nabízí i skromné ubytování (nikoli cenou, ale spíše malými pokoji). Oblíbená je i pro prodej sušeného masa, které (spolu se skříťčími lektvary, či absintem) využívají především studenti před zkouškami.

<i>Pítí</i> (1 klog/pohárek)	Cena	<i>Jídla</i> (1 porce)	Cena
Kořalka	6 md.	Bochník chleba	3 st., 4 md.
Medovina	3 st.	Bílé pečivo (půl tuctu)	6 st.
Víno		Guláš hovězí	10 md.
- bílé běžné	5 md.	Guláš skopový	12 md.
- červené běžné	5 md.	Fazole s chlebem	8 md.
Pivo		Bílé pečivo, 1 kus	3 md.
- hobití	4 md.	Tři pšeničné placky	1 md.
- trpasličí	7 md.	+ med	3 md.
- Rudý vlas	3 md.	+ marmeláda	4 md.
Oča-chej (skříťčí nektar)	9 st.	+ uzené	6 md.
Oma-kchej	18 st.	+ sádlo	5 md.
Absinth	11 st.	Vajíčka míchaná	4 md.
Rum	3 md.	Ryba jakási s pečivem	
Pálenka korbelík		- čerstvá	5 md.
- slivovice	5 md.	- naložená	9 md.
- hruškovice	5 md.	- nakládaná pálivá	11 md.
- jabkovic	6 md.	Jídlo – zásoby	
Jablečný mošt	2 md.	Sušené hovězí (1 porce)	9 st.
Mléko, 1 hrníček		Sušené ryby (1 porce)	4 st.
- kravské	4 md.		
- kozí	3 md.	Ubytování	
Čaj, 1 hrníček		Pokoj, 1 postel/noc	9 st.
- zelený	6 md.	Pokoj, 1 postel/ celý den	15 st.
- černý	5 md.	Pokoj, 2 postele/noc	17 st.
Soudky		Pokoj, 2 postele/ celý den	31 st.
Rum	4 zl., 6 st., 1 md.	Densarský hašiš ⁴³	12 md.
Trpasličí pivo ⁴² Lorugar	20 zl.		
Víno, Mučanské, r. 843 k. l.	35 zl.		
Víno bílé/červené	9 zl., 3 md.		
Trpasličí pivo Grungo	80 zl.		

⁴² V důsledku objevení se starých trpaslíků šly ceny trpasličích komodit prudce nahoru a stále stoupají.

⁴³ Podpultové zboží (včetně vodnice na pokoji), jen pro „známé.“



U Děravé plachty

Taverna U Děravé plachty je už na první pohled místo, kde kvalita trumfuje kvantitou. Místo jednoho zadýmeného prostoru s přebršlem stolů vidíte útulné přitmi na několikrát děleného prostoru, polstrované židle, vyřezávané stoly a vzadu zdá se i několik menších salónek s pohovkami a křesly. Odkudsi se line i hudba a už na první poslech nejde o jediného polopříčetného šumaře, ale skupinku několika schopných bardů.

Obsluhou je zde několik útlých, snědších mladých dívek, které se - buď upřímně, nebo profesionálně, kdo ví, příjemně usmívají, když nosí objednávky za pultem trůnicímu mohutnému fousáci v turbanu. Tavernou se krom tiché hudby line i zvláštní, ale příjemná vůně hašise, kávy a kouřených bylin.

Ceny jsou zde nejvyšší v celém Erinu, neb jsou zatíženy zvýšeným zdaněním pro Sarindarce nepodnikající s opiáty nebo dovozem zboží. Nejen, že jsou tak ceny vyšší kvůli kvalitě, ale ještě je třeba platit speciální rasovou daň pro přistěhovalce (respektive válečné migranty). V taverně je ale i tak živo. Přestože stejně kvalitní strava či služby se dají pořídit jen několik desítek metrů dál, po překročení mostu, Sarindarci - dílem stesku po starém městě, dílem soudržností a snahou podporovat se navzájem - raději zajdou k Děravé plachtě a dají si o nějaký ten žejdlík piva méně. Zde přece podporují „ty své.“

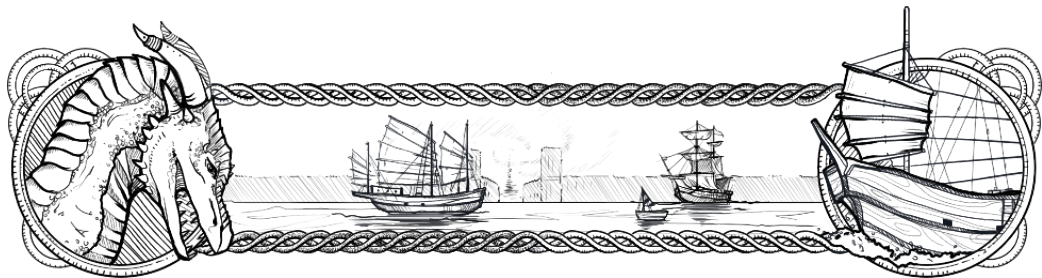
Místní do taverny příliš nechodí - proč taky? Sledovat uprchlíky jak si za své tajné peníze získané dozajista pokoutně kupují předražené jídlo a pití v obchodě sice luxusním, ale pořád cizácké a divné. Kde je atmosféra pijáckých písní? Kde jsou bodří námořníci? Obligátní prsatá servírka a rudolící hospodský? Do taverny občas zavítají zvědaví turisté. Nasají cizí atmosféru, pokochají se krásou jihu, ochutnají černou kávu... A zanádaávají si na šílené ceny, na které si pak paradoxně stěžují u vedení města.

Majitelem taverny je Aldobrandino Strinati, kterému Aldobrandino řeknou jen staří známí, kteří jeho jméno nadšeně zvolají přes celou tavernu, která je podezřele podobná té, kterou měl už v Sarindaru. Tehdy se jinak vždy zachnuřený jižan rozzáří.

Aldovy dcery a neteře (nejčastěji dlouhohlavá Assunta, étericky působící Nicolina, nebo upovídáná Dona) pak v taverně roznáší voňavou kávu, skvělý guláš (samozřejmě ten skopový, vařený nejstarší Fabrizií) a k tomu jinde nelegální drogy. Taverna je tak jediným místem, kde si jde naprosto otevřeně koupit ke guláši s pivem hašiš, silně halucinogenní Soví oči, uklidňující Snonoš, nebo extrémně nabuzující kombinaci Divošských kapek a Kharova jazyka (míchaný nadanou Mariou, jinak pilnou studentkou).

Atmosféra taverny není jen věcí abstraktní. Osoby nenavklé, nebo dokonce neznalé návykových látek mohou být překvapeny, jak na ně mix látek může působit. Jak různé k sobě navzájem mohou být (slabý opar z divoškého jazyka je afrodisiakální), jak nadpozemský krásné Aldovy dcery jsou (obvyklý účinek Sovích očí na exotické krásky), a jak snadno se jim plánují další dobrodružství (vždy přítomný Měsíční prach, lehce se třpytící ve vzduchu a podporující myšlenkové pochody).

Pro účinky družné atmosféry i krásu Aldových dcer a neteří jsou pokoje v taverně velmi žádané a stejně tak luxusní. Kněžky Ynnar Rúť, které původně vykonávaly práci společnic se však neshodly s Aldovými dcerami (především s nejhezčí Lallií a kněžkou Silvanou) a doba, kdy taverna byla i luxusním (podmořským) nevěstincem skončily. Dnes je tato služba výjimečná a nadstandartní. Vyhrazená jen nemnohým. Podmořské pokoje (o které se stará a v luxusu je udržují neteř Lucrezia a blondatá Adona) jsou ale nabízeny dál a jsou využívány jak suchozemci, tak podmořskými národy.



Pití (1 klog/pohárek)	Cena	Jídla (1 porce)	Cena
Mořský vlk	49 md.	Bochník chleba	8 st., 2 md.
Medovina archivní	98 md.	Bílé pečivo (půl tuctu)	15 st.
Víno		Guláš hovězí	25 md.
- bílé běžné	11 md.	Guláš skopový	26 md.
- červené běžné	11 md.	Mozeček s vejci	31 md.
Pivo		Nakládané chobotničky	42 st.
- hobití	9 md.	Sírup borůvkový	2 zl., 8 st.
- trpasličí	16 md.	Snídaňová omeleta	9 md.
- Rudý vlas	6 md.	Humr	49 st.
Qinakotský likér (láhev)	10 zl.	Krevety	45 st.
Qanila	19 st.	Fazole s chlebem	17 md.
Slzy lesa	52 zl.	Bílé pečivo, 1 kus	6 md.
Rum	6 md.	Dvě pšeničné placky	2 md.
Pálenka, korbelík		+ med	6 md.
- slivovice	11 md.	+ marmeláda	8 md.
- hruškovice	12 md.	+ uzený	12 md.
- jablečnické	13 md.	+ sádlo	10 md.
Jablečný mošt	4 md.	Kaviár	44 st.
Mléko, 1 hrníček		Ústřice	29 st.
- kravské	9 md.	Makrela s pečivem	
- kozí	7 md.	- čerstvá	12 md.
Čaj, 1 hrníček		- naložená	20 md.
- zelený	13 md.	- nakládaná pálivá	25 md.
- černý	19 md.	Zelený sen ⁴⁴	3 zl.
- skřítkův lesní	33 md.	Divošský jazyk	8 zl.
Káva černá	90 st.	Densarský hašíš	10 md.
Soudky		Soví oči	21 st.
Rum	9 zl., 2 st., 8 md.	Snonoš (1 dávka)	1 zl., 9 md.
Trpasličí pivo Lorugar	45 zl.	Měsíční prach ⁴⁵	11 zl.
Trpasličí pivo Warok	22 zl.	Víno, Mučanské, r. 831 k.l.	98 zl.
Víno	21 zl, 9 md.	Víno, Mučanské, r. 855 k.l.	65 zl.
Ubytování			
Pokoj v patře, 2 postele/ celý den	9 zl.	Pokoj pod vodou, 1 postel/den	6 zl.
Pokoj v patře, 1 postel/noc	30 st.	Pokoj pod vodou, 2 postele/den	12 zl.
Pokoj v patře, 1 postel/ celý den	49 st.	Společnice/1 hodina	9 zl.
Pokoj v patře, 2 postele/noc	59 st.		

44 Jedná se o čaje „dochucené“ příslušnými drogami.

45 Pro podrobnější popis všech drog a látek odkazujeme na modul ZP, aplikace pravidel na webu



Hlubina

Krámek, první svého druhu. Ne krám který má podmořskou pobočku, ne trhy které mají partnery pod vodou, ale skutečně první krám otevřený původně podmořanem.

A je to na krámu poznat. *Osamělá budova jakoby navíc vecpaná do ulice už na první pohled vyčnívá i na poměry Dvojího světa. Z oken i čebosi na způsob jako dveří trčí popínavé chalupy a rostliny. Už bližší pohled vám napoví proč - většina vnitřku budovy je totiž prázdná a vyplněná vodou. A rostlinami. Od dveří vede jen malý oboz k pultu a prázdné židli u stolu.* Na kterém se nachází kolíčky pro pobyt pod vodou. *Poděl vnější stěny se tak vine ve dvou otočkách úzké schodiště která končí na mořském dnu.*

Vnitřek budovy působí dojmem akvária, do kterého někdo dal příliš mnoho rostlin, nebo se o ně dlouho nestaral. Je plný přerostlých rostlin, chaluh, barevných mořských sasank a korálů. Nejpůsobivější je Hlubina v noci, kdy *bílé korály a fialové, průhledné houby září. Z hlubin chumlí chaluh prosvítají jasně žluté plody. Chaos a nepřehlednost je ta tam. Nyní vidíte každou rostlinku zvlášť, každou rybku, která se mezi nimi proplétá. To, co mohlo působit dojmem temné hlubiny, je ve skutečnosti barevným, prosvětleným... domovem.*

Mezi tím vším se ladně pohybuje dlouhovlasý Jílňiš, který připomíná vodního elfa, vytáhlou, elegantní, bytost která má však místo nohou trojici stříbrných chapadel. Utečenec z Blankytných hlubin osloví každého pomocí telepatie a kupodivu, přestože je jeho schránka evidentně ženská, hlas zní jako hlas starce.

Zatímco o původu každé rostlinky a každé rybky je Jílňiš ochoten vyprávět celé hodiny, jakmile dojde řeč na ni, už tak mluvná není. O svém domově v Blankytných hlubinách, ani o tom jak se sem dostal na palubu rejnočí lodi mluví nerad. A když, pokaždé přijde s jinou his-

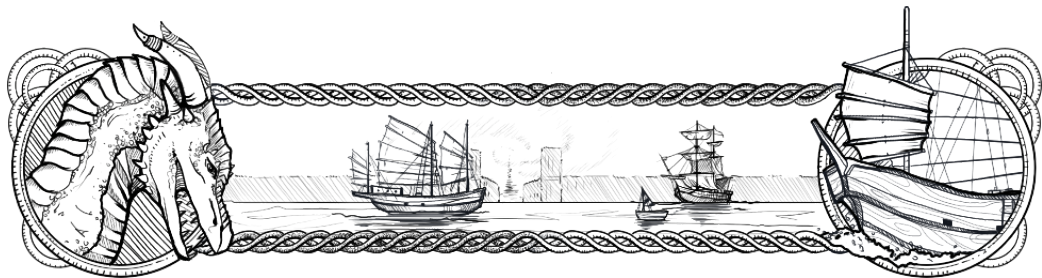
torkou - tu je jeho domov zničen obří chobotnicí, tu je pozřen krakenem, a jindy jde zase o útok podmořských fanatiků hledající oči, nebo invazi služebníků ohně pod mořskou hladinu.

Jílňiš nabízí to, čemu rozumí nejlépe. Květiny a bytosti z hlubin. Přestože zdánlivě nejzajímavějšími jsou ty, které mají podivné a různé účinky, na velký odbyt jsou i barevné sasanky, svitící korály, okrasné houby a neonové rybky. Erin je město luxusu a krásy, perla Tary. A Jílňiš nabízí překrásný, barevný lesk. Je vždy ochotný a připravený prodat řízek nějaké sasanky, nebo korálu, upravený tak, aby přežil transport a měl šanci se uchytit. Malé, pro převoz ošetřené kousky fluoreskujícího korálu se dají použít nejen jako dekorace, ale i jako trvanlivé osvětlení a značení cesty - orientace v podmořské říši je totiž velmi nesnadná.

Rybky které Jílňiš nabízí jsou trošku zálužné - zhruba hodinu budou rybky ještě poslouchat chapadlovce a poslušně poplují za svým novým majitelem. Po chvíli ale jeho moc pomine, a už nejednou se stalo, že zákazník hrající si s desítkami nových, překrásných neonek zjistil, že se mu rozprchly (a samozřejmě se vrátily domů, k Jílňišovi).

Trochu problémem je to, že Jílňiš je noční tvor. Ve dne schovává kolíčky, jindy připravené pro ty, kteří neumí dýchat pod vodou sami o sobě, schová do jedné ze sasank a sám si ustele v trsu chaluh. Pokud někdo vejde do krámu když spí, začne pod hladinou varovně kroužit deset úhořů.

Zásoby raísy jsou surovinou, která se někomu znalému podmořské říše nemusí pozdávát - její zásoby ani zdaleka neodpovídají množství, které zvládne produkovat Ísa krvacející, kterou Jílňiš v obchůdku má. Zdrojem jsou samozřejmě Aradeirité, kteří Jílňíše zásobí a se kterými má druid mnohem důvěrnější vztahy než přiznává. Vymlouvat se však bude na své skvělé pěstící dovednosti.



Název	Cena	Název	Cena
Eduki mořská ⁴⁶	33 zl.	Symbiotická medúza ⁴⁷	50 zl.
Chaluhy Riivaa ⁴⁸	16 zl.	Ochočený úhoř z Hlubiny ⁴⁹	150 zl.
Ráisa (soudek) ⁵⁰	11 zl.	Chaluhovnička ⁵¹	230 zl.
Mozkoměch ⁵²	4 zl.	Symbiotická blána ⁵³	77 zl.
Tinktura z úhoří houby ⁵⁴	45 zl.	Bublina žluté mízy ⁵⁵	5 zl.
Výtažek z Chobotnice Hlubiny ⁵⁶	330 zl.	Bublina červené mízy ⁵⁷	590 zl.
Rostliny okrasné			
Sasanka velkolepá (+klaun zdarma)	8 zl. 5 st.	Krystalnatka jantarová	3 zl. 5 st.
Sasanka koňská	7 zl. 4 st.	Trór žlutokvětý	5 st. 5 md.
Korál trachypyla, rychlerostoucí	3 zl. 5 st.	Ekei plazivý	5 st. 5 md.
Korál Dendrogyra, rychlerostoucí	6 zl. 5 st.	Chaluhy Uko, plodosvitící	9 st. 8 md.
Korál Clavularia, třibarevný, rychlerostoucí	3 zl. 5 st.	Bublina masožravá	5 st. 3 md.
Chapadlovka Rhodenis	1 zl. 5 st.	Řasokoule	1 st. 5 md.
Plochy korál, různé barvy	3 st. - 9 st.	Hvězdnatka masožravá	3 st. 2 md.

46 Jedná se o semena chaluhy. Pokud jsou vynesena z vody, začnou vysychat. Pokud jsou vysušena a následně ponořena zase do vody, během okamžiku zakoření a vyroste celá chaluhová rostlina. Používá se do foukaček jako smrtící projektil, neb zakoření i díky krvi. Už jen vlastnění těchto semen je vážný zločin.

47 Malou průhlednou a krásně svítící medúzku je zapotřebí vdechnout. Po chvíli se uchytí a začne filtrovat vodu, takže uživatel může svobodně dýchat pod vodou. Rybka vydrží desetiletí, po hodině dýchání vzduchu ale uhynie.

48 Jedna se o koncentrát odporné chuti a úžasné výživnosti. Obsahuje stravu na celý alden (asterionský týden, deset dní).

49 Jedná se o ochočené úhoře, kteří jinak sídlí v dutých fialových houbách. Jedná se o mazlíčka, a zároveň zdroj světla.

50 Jde o nemazlavou, temně hnědou olejnatou látku, která hoří i pod vodou a má explozivní účinky. Suchozemci jí často fíkají rýže nebo černá rýže, protože na vzduchu se shlukuje do kapek velikosti zrníček. Vlastnostmi jde o Asterionskou obdobu ropy.

51 Podobně jako u úhoře se jedná a mazlíčka. Malou zelenou chobotničku, zručnou a učenlivou. Je citlivá na výskyt své domovské chaluhy a vycítí ji v okolí. Užívá se právě na hledání jedlých chaluhy lidmi, kteří se nevyznají v podmořské fauně a flóře.

52 Měkká houba, dokáže uchovat nečekaně velké množství vzduchu (bublina s poloměrem jeden metr).

53 Stvoření, které připomíná hrst slizu. Když si hroudu někdo připlácne na obličej, přetáhne se po jeho očích a slouží jako druhá víčka, která jak ochraňují oči tak - a to především - umožňují vidět v hlubinách, kde je málo světla. Z vnějšku to však stále vypadá jako hrouda slizu připláclá na oči. Na suchu rychle schne a její odstranění může poškodit zrak.

54 Tinktura má dva účinky - při aplikaci na kůži způsobí, že uživatel je odolný na chlad a elektrické výboje. Při pozření může postava vyslat tři ochromující elektrické výboje (dotek) nebo jeden silně zranující blesk (deset metrů). V obou případech jsou k uživateli velmi, velmi silně přitahováni úhoři. Po opakovaném použití jej začnou považovat za fialovou houbu a svůj domov.

55 Žlutá, hutná hrouda želé, která nad vodou rychle tuhne. Krom toho, že je velmi výživná (chutná po pampeliškách), zlepšuje značně sluch.

56 Výtažek, který už Jilniš nemá z čeho vyrobit. Po vylití do vody vznikne obří ingoustová skvrna pohlcující jak světlo, tak všechny další smysly včetně magických. Po vypití se postava stává silně elastickou a odolnou na fyzická zranění. Zároveň je nemalá šance, že začne trpět depersonifikací a přesvědčením že JE chobotnicí.

57 Červená míza je nejen dábělsky pálivá, ale postava získá dokonalý sonar a citlivost na vibrace. Zároveň ale posava na dvojnásobek doby ztratí zrak a i po jeho návratu trpí několik aldenů barvoslepostí.