

Korzárový vraždožabky

VZHLED

Sada pěti vrhacích hvězdic. Každá má pět nízkých, štíhlých ramen (průřez křídélko), střed je průchozí kroužek pro palec. Kalená magnetická ocel s černěním má na hranách drobné ostré zoubky. Na líci jsou vyryty vlnovkové runy přílivu, na rubu drobný znak trojzubce Kerunova. Vnitřní kroužek lze jemným stiskem lze přepnout magnetický pól a protáčet mezi palcem a ukazovákem.

PŮVOD

Kerun není bůh spravedlnosti ani milosrdenství. Je bohem moře, a moře nezná slitování. Zná jen sílu proudů, hloubku propastí a lhostejnost vln, které pohltí spravedlivého i hříšného se stejnou chutí. Kerunovi vyznavači jsou rybáři, obchodníci, průzkumníci i piráti. Bůh mezi nimi nerozlišuje. Žádá jen jediné, úctu k hlubinám a odvahu čelit tomu, co skrývají.

Proto když posádka Vellonu vyhledala pobřežní svatyni na Šedých ostrovech u Útesu Sirén, kněží je neodmítli. Ragjorn Elfobijec přicházel jako korzár, ale také jako muž, který přežil mnoho námořních bitev. V Kerunových očích to znamenalo víc než čistý štít. A přinášel velice mocnou oběť. Pět mohutných truhlic plných zlata a kořisti. Místo aby však utrácel a koupil si zámek a pořídil služebnictvo rozhodl se uctít boha Keruna. Kněží uznali, že je třeba ho odměnit.

Kovoteci pracovali ve výhni. Z oceli legované drceným magnetitem z černých pláží vykovali pět vrhacích hvězdic. Ragjorn velel Vellonu sedmnáct let. Za tu dobu si vysloužil přízvisko Elfobijec po nájezdu na elfskou usedlost ve Vermontu, kde jeho muži pobili elfí

obyvatelstvo do posledního. Pověst o jeho krutosti se šířila ve všech sedmi mořích.

Od té chvíle se Ragjorn měnil. Utápěl se v marnosti, holdoval pití, stával se lakotnějším vůči svým mořským vlkům a čím dál nevypočitatelnějším. Posádka Vellonu, která s ním skládala přísahu před Kerunem, ho poznávala stále méně.

Jednoho dne během mrazivé zimy uspořádal pro své bratry ve zbrani hostinu. Plameny v koších hořely, medovina a víno teklo proudem, všude voněla zvěřina a ovocné koláče.

Pronesl přípitek. Napil se spolu s ostatními, jako jediný s jedem v kalichu. Té noci zemřela přísaha složená před Kerunem. A s ní i pouto, které hvězdice drželo pohromadě. Po smrti Ragjorna Elfobijce se sada rozptýlila do pěti koutů Marlinského oceánu.

AKTIVACE

V boji. K vrhacím hvězdícím lze připočíst bonusy za schopnosti Vražedné ostří i Vražedné zbraně.

EFEKTY

Žabí skok (pasivní)

Nad vodní hladinou se hvězdice odráží a stabilizuje let. K základnímu dosahu vrhu přičti **+20 sáhů** od posledního dotyku s vodou a letí dalších 20 sáhů.. Po sto sázích se hvězdice zastaví a plove na hladině. Na pevnině se chová jako běžná vrhací zbraň.

Magnetický kov (pasivní)

Při boji získáš **Výhodu** (bonus +5) k hodům na útok proti cíli v kovové zbroji nebo krytého kovovým štítem.

Zuby piraně (pasivní)

Pokud bojuješ proti nepřátelům beze zbroje, jejich zbroj je nekovová (vycpávaná, prošívaná či kožená) nebo nemá přírodní typ zbroje z rohoviny, chitinu či kamene zásah způsobí navíc jednorázové krvácení **1k6/2 zranění**.

Návrat domů (pasivní/aktivní)

Pokud hvězdice minula nad vodou svůj cíl a není v její trajektorii překážka, v dalším kole se vrátí k nositeli podobně jako bumerang. Jako reakci hod' Reflex (OBR) vs 15. Při úspěchu chytíš ji a můžeš ji hned znovu použít. Při neúspěchu se zraníš za 1k6/2.

Pět z pěti (aktivní)

Máš-li schopnost **Vějíř dýk**, můžeš s touto sadou vrhnout o 1 hvězdicí navíc (celkem +1 projektil) dle pravidel schopnosti. Pokud máš schopnost **Vrhání dýk**, můžeš vrhnout o 1 hvězdicí navíc během 2 kol s **nevýhodou** (postih -5).

ZÁPLETKA

Přístavní stráž v Rivě vyšetřuje vyplenění přístavního skladu v docích. Bez boje či stop kdosi přetřhl lanoví nákladních jeřábů a v nastalém chaosu vybíli skladiště. Starý přístavní dělník, který přežil jeden z loupeživých nájezdů Ragjorna pamatuje vyřezávanou na havraní lebku, která zdobila hlavu lodi. Té noci jedna taková loď kotvila v Rivě. Ačkoliv byl Elfobijec zabit je možné že jeden z původní posádky je zodpovědný za vloupání.

MOTIV: *Pátrání po hvězdících vyžaduje dlouhodobější pobyt v severním pobřeží Agaronnu a zdejšímu moři. Jednotliví členové posádky. Hráči by na členy posádky neměli narazit v nějaké navazující posloupnosti. Zejména na ty, kteří žijí dnes již jiný život. Spíš by se o nich měli dozvědět z průzkumu a roleplaye. Objevovat je v rámci náhody při pátrání. Doplněk je vybaven mapou na webu Nahlidce.cz*

Bjorg Tříprstý

Bývalý harpunář z drakkaru Vellon se usadil ve velrybářské vesnici. Bjorg stojí o klidný provoz varny, jinak přichází o zisk. Hvězdici lze získat vyprovokováním soutěže v hodu, na kterou vsadí. Byl to on kdo otrávil Ragjorna, protože se bál jeho zběsilé krvežíznivosti.

Greta Tichá

Bývalá navigátorka vede pašeráckou síť v podzemí Quildenu. Zbraň vydá výměnou za imunitu, pokud jí družina zajistí bezpečný odchod z přístavu. Je zodpovědná za loupež, při plavbě do Malendorfu si chtěla "přilepšit" než dostane zapláceno za "bílé maso".

Hroth Hluchý

Kormidelník z Ragjornovy družiny spravuje maják na mělčinách pod Zlatými horami. Maják je plný lan navázaný na zvonce a plechové hrnce, které nahluchlého Hrotha varují že má návštěvu. Jako nedůvěřivý bývalý pirát vetřelce bude ostřelovat těžkou kuší. Všude vidí lovce odměn.

Nirna řečená Šňůra

Ráhnařka která se dala na otrokářství a vede karavelu ze Stygie do Malendorfu na ostrovu Galad. Nirna má ráda herny a karban. Hvězdici lze získat výhrou v kasínu nebo v souboji. Nicméně pirátský přístav není vhodné místo kde vyvolávat šarvátky.

Otec Calder, kdysi Calder "zabiják"

Bývalý lodní nájezdník. Nyní poustevník Kerunova chudého řádu obývá jeskynni svatyni v příboji na ostrovu Grenvik. Calder hvězdici vloží do rukou pouze osobě, která podstoupí zkoušku v plavání a potápění.

STATISTIKY

Popis:	5 vrhacích hvězdic
Kategorie:	posvěcená zbraň
Typ:	vrhací zbraň na dálku
Útočnost:	3
Zranění:	3
Obrana:	0
Dosah:	10/20 (+20x)
Hmotnost:	0,1 lb (jedna)
Cena:	150 zl (30 za jednu)