

Tsumoniny vějíře

VZHLED

Pár širokých vějířů s jádrem z kalené oceli oblečené do tepaného bronzu; žebra z santalového dřeva tmavnou do barvy datlí a na jejich vrcholcích se jako ostré zuby cení tenké ocelové hroty. Plátina z syčeného hedvábí jsou barvena okrem a protkána modrými nitěmi barvy měděnky, které tvoří mandaly. Na hřbetních lištách sedí nízké zubaté hřebínky k odvracení čepelí. Po rozvinutí vějíře se destičky rozvibrují do zvuku připomínající ocas chřestýše.

PŮVOD

Tsumone bývala věrnou strážkyní na dvoře císaře Prahlada ibn al-Ghina. Z podloubí vystoupala až k hodnosti velitelky – Ostří korálu. Když však kapitol Tal-Ahmar pod nápoem Karzaků (*štírolidí z podzemních děr*) nedokázal odolávat a lidé se v prachu svého města, Tsumone uzřela, co neměla: za kletbou Karzaků stál sám císař, jenž prchal z města dřív, než první brána padla. Tam, kde se měl panovník postavit do průchodu, zůstaly jen stopy v písku a pach vonných olejů.

Té noci se zlomila její přísaha věrnosti. Na její místo vešla přísaha pomsty – a Tsumone nevyměnila meč za dýky, nýbrž vějíře svého rodu. Její otec, strážce srdce Tal-Ahmaru, byl pohřben s dvojicí tessenů, jež se v rodině dědily po generace. Říkalo se, že jejich ostří pomáhá dovršit přísahu, ale dvousečně poznamená rovněž nositele. Otec složil slib, že položí život při ochraně císaře – a doslova se tak stalo. Tsumone si vzala otcovy vražednické vějíře z hrobky a nad otcovým hrobem pronesla přísahu, že nedojde pokoje, než poslední ze zrádců nepadne. Na to prolila nad náhrobkem svou krev.

Začala pouť odplaty. Generálové loajální k Ibn al-Ghinovi mizeli v chodbách venkovských paláců, velekněží věčně umlkali v kamenných lázních ve skrytých oázách, zatímco říši pohlcovala poušť. Tsumone byla obratná a nenápadná jako studený závan v klíčové dírci, které vějíře dokázaly změnit v hrdelní ortel.

Císaře dostihla až v daleké Lácii. Na chrámovém nádvoří pod karyatidami našla kopí s jeho korunovanou hlavou. Eunuchové zabili svého pána dřív, než k němu mohla naposled promluvit. Měli za to, že tak odvrátí její hněv. Neodvrátili nic. Tsumonina pomsta nezná slitování a nemá dno. Eunuši byli ti, kteří jen sypali jed do uší císaře a udělali z něj slabocha. Zasloužili si zemřít a jejich krev zkrápěla schody chrámu jako rudý koberec.

Tsumone se obrátila na podsvětí. Založila síť zabijáků, jejichž šepot se šířil od Východního moře po velikou Tiberii. Čepele jejich učedníků zněly na střechách i v chrámových podloubích. Tal-Ahmar i jméno Tsumone však pomalu odvál písek času do zapomnění. Zůstal symbol smrti v podobě vějířů.

Tsumone žije coby vůdkyně podsvětí Quantu, po pádu Tal-Ahmaru. Dožila se úctyhodného stáří ačkoliv její boj nepřestal. Stále žije za hradbami luxusu, peněz, utrpení prostých a armád dost lidí, kteří pomohli Ibn al-Ghinovi zradit jeho lid. Je však smířená s tím, že boj sama nedokončí, umírá. Její schovanka, cvičená asasínka Činuko, chce jít v jejích šlépějích.

AKTIVACE

Vějíře se aktivují v boji či během pohybu při skoku.

U rozloženého vějíře lze započítat bonus za schopnosti Kompatibilní s bonusy Vražedné ostří Zloděje (+2 k ÚČ a OČ), Obratného bojovníka pokročilého Zloděje (OBR místo SIL), Vražedné zbraně Assassina (+3 k ÚČ

a OČ) nebo Zbraně Gentlemana Sicca (+3 k ÚČ a OČ).

U složeného vějíře lze započítat bonusy za Obratného bojovníka pokročilého Zloděje (OBR místo SIL) a Improvizované zbraně Lupiče (+3 k ÚČ a OČ).

EFEKT

Kluzák (dlouhá akce)

Vějíře umožní krátké plachtění a řízený pád na vzdálenost až 20 sáhů. Naložení nositele nesmí překročit 30 liber. V takovém případě si způsobí poloviční zranění pádem dle běžných pravidel. Při překročení maximální vzdálenosti plachtění je tomu obdobně.

Poryv smrti (dlouhá akce)

Vějíři lze provést formu falešného kružného seku. Musí provést ověření Akrobacie (OBR) vs. Reflex (OBR) postupně každého cíle jednotlivě. Pokud se to podaří, cíl se v daném kole nebrání, respektive snaží se bránit falešnému útoku a nekryje se před tím skutečným (*útok je tedy veden do ZO obránce*).

První oběť útoku je zasažena plnou silou. U každé další se pak intenzita snižuje o dva body.

Krvopřísežnictví (speciální akce)

Pokud postava držící vějíře složí přísahu držíc přitom vějíře, jednou denně si může započíst **Výhodu** (bonus +5) k jakémukoliv hodu, který je spjat se splněním jeho přísahy. Pokaždé, když tak učiní si musí trvale odečíst 1 život z maximální hodnoty.

ZÁPLETKA

V přístavním městě Quant kdosi stíná hlavy dvorním úředníkům a mizí přes střechy beze stop. Byly zahlédnuty jen stíny vznášející se ve tmě, kdosi slyšel dívčí hlas a chrastění chřestýšů. Zbývá poslední ze starých mistrů města. Hierofant Jamal se obává o svůj život. Nevěří místním strážným ani žoldákům, a proto je ochotný najmout

nezúčastněné dobrodruhy pro svoji osobní ochranu.

MOTIV: *Postavy jsou najati na likvidaci zločineckého cechu, který usiluje o život "ctihodnému" Jamalovi. Tsumone, stará vládkyně podsvětí (sicco), která zasvětila zbytek života žití mimo zákon jakožto samozvaný mstitel, již umírá na smrtelném loži.*

Její mladá učednice Činuko krevní mstu přejímá za svou, ačkoliv se řítí do stejné propasti jako její mistryně. Činuko je poměrně mladá, brzy bude mít šestnáct let, ale ztráta rodiny vlivem konfliktů vedených mezi vrchností ji přivedla právě na tuto cestu. Nemá nikoho jiného a zaslepená mistryně nevidí, že vede svou schovanku do záhuby.

STATISTIKY

Popis:	Válečné vějíře
Typ předmětu:	Magická zbraň
Kategorie:	Lehká krátká

Rozložený	
Útočnost	0 (sečné)
Zranění	3 (sečné)
Obrana	0

Složený	
Útočnost	2 (drtivé)
Zranění	0 (drtivé)
Obrana	1

Použití:	boj, pohyb
Hmotnost:	0,5 lb
Cena:	2400