

Bílé útesy

Ludvík Diviš, Jan Galeta, Václav Pražák

Několik slov ke „druhému vydání“

Toto dobrodružství poprvé vyšlo v Dechu draka 2/2004 a 3/2004. Původně bylo určeno jako průvodní dobrodružství k modulu Písky prorocství, nakonec se však nepoužilo. Rozhodli jsme se po něm sáhnout v době, kdy jsme potřebovali dodat dobrodružství do Dechu draka a žádné jiné jsme k dispozici neměli. Bohužel se však ukázala nutnost zásadnějších úprav, a protože jsme neměli možnost konzultovat vše s autorem původní předlohy Ludvíkem Divíšem, nezdařilo se nám opravit vše. Nedopatřením se rovněž dostaly do tisku verze, jež nebyly konečné (týká se to zejména mapy jeskynního systému ve druhé části). Navíc se díky reakcím čtenářů (zde bychom chtěli poděkovat především Honzovi Laifrovi alias Svenu Ivanhwenovi) ukázaly některé nedotažené věci a problematické úseky, které jsme nepostřehli. Zásadní námitka nakonec zněla, že vzhledem k vzdálenosti míst děje na mapě v modulu Písky prorocství by se nedal dodržet časový scénář.

Ze zpětné perspektivy se ukazuje, že by bylo lepší toto dobrodružství neuveřejňovat, protože patří k těm méně povedeným. Již se však stalo a nelze to vzít zpět. V této verzi, kterou vám předkládáme, jsme se pokusili odstranit alespoň ty nejkřiklavější nesrovnalosti, i když například zmiňovaný problém se vzdálenostmi se nám eliminovat nepodařilo. Přesto si však myslíme, že i pokud se toto dobrodružství nerozhodnete použít, může vám poskytnout alespoň inspiraci pro vaše vlastní hraní.

A úplně nakonec: jak mnozí z vás vytušíte, dobrodružství bylo s největší pravděpodobností inspirováno dílem Daphne du Maurier „Hostinec Jamaika.“

Za autory dobrodružství Václav Pražák

Základní informace

Hra je určena pro dobře spolupracující, spíše kladnou družinu již poněkud zkušenějších dobrodruhů jako samostatné dobrodružství nebo jako epizoda do delšího tažení. Vedle hlavní zápletky obsahuje i podrobnější popis okolí Rilundu, který je možné využívat i v dalších dobrodružstvích. Příprava na vlastní hru bude pro PJ možná poněkud náročnější, ale výsledkem může být živě vytvořené prostředí, reagující na jednání postav. Toto dobrodružství doporučujeme používat současně s modulem Písky prorocství.

Text psaný kurzívou je možné přečíst přímo hráčům.

Prolog

Na prastarém majáku, který byl postaven před dávnými léty jako varování mořeplavcům před zrádnými Bílými mělčinami, se před časem usadil staříčkový čaroděj Arnigen. Opuštěná stavba, vzdálená od nejbližší vesničky pět mil skalnatou pustinou, mu poskytovala tolik kýžený klid při práci na zamýšlené studii z oblasti zjišťovací magie, s níž chtěl na Rilondské univerzitě obhájit titul řádného profesora.

Jak na univerzitě, tak mezi vesničany z Bílých útesů, kteří mu občas nosili jídlo a novinky ze světa, byl velmi oblíben, a tak jeho nenadálá smrt, vypadající jako nešťastná náhoda, všechny velice zarmoutila. O to větší rozruch proto následně vyvolala různá zatím zcela nepodložená podezření, která se guvernér Západní Dálavy v zájmu zklidnění situace snaží co nejrychleji rozptýlit.

Pointa hry

Celá tato hra je spíše jakási detektivka. **Guvernér Západní dálavy** po poradě s patriarchou místního kněžstva **Runigenem** požádá družinu o vyšetření podivné nehody, při které zahynul čaroděj **Arnigen** a vesničan, který měl na starosti údržbu majáku na Bílých útesech. Runigen má na vyšetření zvláštní zájem (a dostatečný politický vliv jej prosadit), bohužel je příliš zanepřázdňen. Jejich první setkání proběhne na pohřbu obou nešťastníků, který slouží **kaplan Sinigen**, který má postavám při vyšetřování pomáhat a kam budou postavy nějakým způsobem pozvány..

Ve hře je trochu více, než se od počátku zdá, a postavy samy o sobě celou záležitost nedořeší. Budťo vás pochopí, že se jedná o velkou hru a diskrétně předají důkazy Runigenovi, nebo docela riskují - přinejmenším vypovězení z oblasti Západní Dálavy, ne-li seriózní pokus o likvidaci silnou siccovskou sítí.

V celé hře je parta pirátů, kteří s vědomím určité části představitelů Erinské gildy vykrádají lodě ztroskotané na mělčinách a platí jí za ochranu část zisku. Gilda jim naopak posílá staré lodě, na které jsou uzavřeny příliš velké sázky a kterých se případně potřebuje zbavit z jiných důvodů. Ve hře je jak vnitrogildovní politika, tak situace ve městě, neboť od uzavření obchodního míru města s Erinskou gildou uplynuly sotva dva roky a situace je stále docela zjitřená.

Piráti vždy rozdělají na pobřeží falešný oheň, zlákají loď na Bílé mělčiny a tam ji po jejím ztroskotání vykradou. **Kupec Čern** – agent Gildy, který pravidelně dojíždí do vesnice vykupovat ryby a další komodity, pak už jen vybere podíl, když se vesničané dobře baví na zábavě. Strážce majáku Maltej je s Gildou rovněž společen a v domluvený okamžik uhasí nebo ztlumí správné světlo.

Čaroděj Arnigen na celou záležitost přišel naprostou náhodou. Když se po jedné ze svých pracovních návštěv na Rilondské univerzitě vrátil o celý den dříve, naskytla se mu nádherná příležitost celou lumpárnu pozorovat ze skály nad Hřbitovem sebevrahů kousek od majáku. Překvapený Arnigen nelenil a celou záležitost si ověřil pomocí magie tak, že Malteje zhyponizoval, a ten mu nastínil zločin, který se zde odehrává. Nedokázal ale zjistit žádné podrobnosti. Podle jeho výpovědi se měl na pobřeží setkávat čas od času s člověkem pracujícím prý pro Gildu, kterého informoval, kdy nebývá Arnigen na majáku, a naopak se dozvídal, kdy má ztlumit světlo, a dostával odměnu.

Amigenovi došlo, že za celou věc musí být mnohem víc, v této chvíli však bohužel udělal něco likvidovat několik osudových chyb. Především svým nejlepším přátelům Runigenovi a učencům na univerzitě neřekl skoro nic a **hobitu Argovi** svědčil jenom malou část svého podezření a pátral dál na vlastní pěst. Protože však poté shodou okolností k žádnému Maltejevovi setkání ani potopení lodi delší dobu nedošlo, rozhodl se obrátit se na úřední místa, ke své smůle na zcela nesprávná. Zkorumpovaný úředník Královského soudu citlivě informace uklidil, varoval své přátele v Gildě a „nešťastná náhoda“ měla vše vyřešit jak v případě Arnigena, tak v případě Arga.

Na pokyn Gildy se piráti vplížili do majáku, kde se jim podařilo čaroděje překvapit na světlíšti majáku a za pomoci hrubé síly ho svrhli dolů. Maltej, který se k celé záležitosti připlétl, byl pro jistotu zlikvidován rovněž – Arnigen prohlásil před výše zmiňovaným úředníkem, že Maltej je do celé záležitosti zapleten. Naštěstí pro pravdu a spravedlnost Argo unikl, skrývá se v okolí vesnice a pátrá dál. Navíc stačil zanechat i stručný vzkaz pro patriarchu Runigena, který se na jeho základě rozhodl iniciovat podrobné vyšetřování. Při případném pokusu o kontakt bude ovšem značně nedůvěřivý. Poslední, kdo se zachránil, je Amigenova **černá kočka** a motá se neustále kolem majáku (dovede postavy k dopisu).

Na nátlak Runigena souhlasí nakonec guvernér Západní Dálavy s tím, že družina může v okolí pátrat se statutem nezávislého vyšetřovatele, ale příliš velký zájem na tom nemá. Gilda naznačila, že ukončení pátrání by jí bylo velice vhod. Družině bude proto naznačeno, aby pátrání zbytečně neprotahovala (viz itinerář).

Taktika úředníků Gildy, kteří jsou v případě namočení až po uši, bude následující – nejdříve se pokusí pouze zamést stopy. Pokud to půjde, zkusí podplatit postavu s nejménějším charakterem, aby ostatní svedla na špatnou stopu, případně se pokusí postavy zastrašit (dle úvahy PJ). Především se ovšem bude snažit dostat postavy do nemilosti guvernéra Západní Dálavy a nechat je honem vypovědět z města, jakmile odhalí něco opravdu důležitého. V krajním případě se pokusí zavraždit postavy ze zálohy nebo je alespoň na čas vyřadit (pokud již neodvratně hrozí, že něco ví a mohly by mluvit). Každopádně se však jako nového strážce majáku pokusí prosadit jiného svého člověka, který bude v Maltejevých stopách pokračovat – tentokrát již bez obav z nepřítelů kouzelníka.

Naopak univerzita a Siomenovo kněžstvo budou postavy všemožně podporovat, včetně poskytnutí dočasného azylu někde v závětrí po případném předání důkazů o lumpárnách, které se na útesech dějí. Případnou podporu je možné získat i v řadách předáků Hanzu, tam to ovšem není tak jednoduché a rozhodně bude třeba opravdu pádných důkazů, aby hanzovníky k něčemu pohnuly.

Situace v Gildě ovšem není zcela jednoznačná a do celé záležitosti je namočená pouze jedna její část. Je vysoce pravděpodobné, že důkazy o takové nehoráznosti, předané vedení Gildy v čele s jejím **prokuristou Bertem**, by vedly k sesazení řady úředníků a dalším opatřením. Nové vedení Gildy si prostě více zakládá na prestiži a s řadou starých struktur zvyklých na korupci si příliš nerozumí. Že si takovou akci družina zjedná nepřátele, je snad jasné. Toho lze opět využít i jako zápletku k navazujícímu dobrodružství.

Celé dobrodružství se skládá z několika menších úseků, jež je možné odehrát relativně nezávisle na sobě, i když nevhodnější by asi bylo následující pořadí. Postavy by se měly nejprve porozhlédnout v Rilondu, poté se vydat do vesnice a jejího okolí (včetně majáku), kde by se měly setkat s Argem, který je může zasvětit do výsledků svého pátrání. Nakonec by se mohla uskutečnit výprava do jeskyní, zakončená eventuální likvidací pirátské bandy.

Úhmem je možné tedy předvídat takovéto konce dobrodružství (podle jednání postav):

- * Atentát na postavy, jejich vyřazení
- * Diskreditace postav a odvolání z pátrání
- * Neúspěšné pátrání, žádná odměna
- * Likvidace pirátské bandy

* Předání důkazů o korupci Gildy patriarchovi, diskrétní zmizení z města

* Vyjednávání s vhodným představitelem Gildy a sesazení některých úředníků

Uvedení do dobrodružství

Postavy nejspíše osloví někdo z kněží nebo z univerzity, kteří mají na věci zájem. Dobrý způsob je například sestavení družiny čarodějem, kterého o to požádala právě Kapitula univerzity nebo sestavení družiny kaplanem Sinigenem, pokud v družince není silná vůdčí osobnost.

V tomto bodě má PJ značnou volnost a následující text slouží jen pro inspiraci.

„Přátelé pojdte stranou, prosím“ zaslechnete nejednou za sebou tichý vážný hlas, zatímco hledíte na mladého kaplana v bílém hábitu, kterak zpívá smuteční píseň nad rakví zesulého čaroděje. Otočíte se a ve výklenku spatříte patriarchu Runigena v šedivém smutečním hávu, stojícího v postranní kapli. Uděláte automaticky pár kroků stranou.

„Rád bych vás o něco požádal,“ pokračuje vážně. „Po skončení smutečního obřadu Vám úředník místodržitelství předá formální žádost, abyste vyšetřili nehodu, při které Arnigen a strážce majáku Maltej zahynuli. Vybral jsem si vás proto, že mám své důvody, aby celou věc neřešil purkmistr nebo místní rychtář. Mám vážné podezření, že to nebyla nehoda. Šetření samo je formální záležitost, ale buďte prosím bdělí. Třeba si něčeho všimnete... Okamžitě mě pak uvědomte.“

Přečtěte si laskavě tohle ...

Dopis Arga patriarchovi Runigenovi

Ctihodný,

Promiň stručného stylu, ale času málo. Věz, že smrt mistra Arnigena nejspíše opravdu nebyla náhodou. Včera se mě pokusil kdosi úkladně zavraždit. Obávám se nejhoršího. Prchám z města, ale nevzdávám se. Pátrám na vlastní pěst.

přítel Argo

„A ROZEJDĚTE SE V MÍRUA V POKOJI...“ požehná kaplan.

Každopádně definitivní oficiální pověření obdrží družinka od úředníka místodržitelství Západní Dálavy, nějaký třetí zástupce guvernéra s ní může chvíli pohovořit, přečíst jim protokol ...

Vyjdete ven a chladně posloucháte oficiální sdělení místodržitelství, které Vám otráveně předčítá bezvýznamný úřednický červ.

Protokol

Dne (před třemi dny) za velké bouře asi o třetí noční hlídce ztratili čaroděj Arnigen a strážce majáku Maltej rovnováhu na vnějším ochozu světlíště a zřítili se z výše 90 stop na kamenné molo, následkem čehož oba zahynuli

...

Svědkové žádni ... Stopy žádné ...

Královský soudce konstatoval při ohledání s největší pravděpodobností nešťastnou náhodu, vzhledem k přetrvávajícím podezřením a na doporučení patriarchy Runigena a rektora, rozhodli jsme se jménem jeho Výsosti prošetřit celou záležitost důkladněji. Vhodní kandidáti na nezávislé vyšetřovatele budou navrženi univerzitou nebo velekněžskou radou

Itinerář

Dobrodružství se odehrává zhruba od poloviny měsíce zelence, nejzašší termín ukončení vyšetřování je stanoven na konec měsíce. Následující tabulka obsahuje nejdůležitější události, které s dobrodružstvím nějak souvisejí, a pravděpodobné chování CP. Je samozřejmě v moci PJ některé události změnit podle chování postav tak, aby děj dostal větší spád

Den	Události
D-4	Smrt mistra Arnigena a strážce majáku Malteje, ztroskotání Bečky.
D-2	Hobit Argo napaden, nechává vzkaz Runigenovi, prchá z města a pátrá ve vesnici
D	Pohřeb mistra Arnigena, guvernér

- Západní Dálavy pověřuje družinku pátráním.
- D+1 Hobit Argo dopoledne dorazí do města, patriarchy Runigen odjíždí na koncil
- D+2 Kupec Čern jede ráno do vesnice, Argo dorazí do vesnice pozdě večer
- D+3 Kupec Čern odjíždí večer do města, potopí se vrak lodi.
- D+4 Úplněk, největší aktivita duchů, pravděpodobně bouře.
- D+6 Argo ráno vyráží do města, pokusí se domluvit s jedním soukromým detektivem.
- D+7 Runigen přijíždí z koncilu
- D+8 Gilda dosadí nového strážce majáku
- D+9 Argo večer doráží z města, pokud ještě nemluvil s postavami.
- D+10 Zahájení výročního setkání předáků Hanzu v hospodě U Sekery.
- D+12 Kupec Čern jede ráno do vesnice,
- D+12 Pokus pirátů o potopení nové lodě – Skřeta.
- D+13 Kupec Čern večer odjíždí do města, Argo se večer pokusí vniknout do jeskyně.
- D+14 Intriky Gildy
- D+15 Předvolání k guvernérovi Západní dálavy rychlým poslem
- D+16 Ukončení vyšetřování guvernérem Západní dálavy
-

Obecné danosti

Ubytování postav

V Zahrádkách nebo ve staré koleji na útraty univerzity, ve vesnici v hospodě.

Doprava

Od rozcestí k severní bráně Rilundu je to dobrých třicet mil, k rozcestí do Tichého údolí asi osmnáct. Do vesnice jezdí pouze kupec na poslední dva dny v aldenu, do Tichého údolí jednou denně povoz, do Krazu a zpět jede povoz jednou za alden, a sice třetí den večer.

Přliv a odliv

Má vliv na dostupnost některých jeskyní.

Cizí postavy

Z postav, zmíněných v modulu Písky proroctví, zasahují do dobrodružství následující postavy a organizace: Patriarchy Runigen a velekněžská rada, rektor univerzity Telurian a Kapituła, případně prokurista Erinské gildy Bert. Jejich popis nalezne PJ tamtéž, jejich chování je možné odvodit z úvodního textu dobrodružství.

Hlavní postavy

Následující postavy mají pro děj dobrodružství zásadní význam.

Argo

Hobit, muž, pyrofor, 6. úroveň

Sympatický světlovlasý modrooký kulatoučký chlapík, většinou oblečen v jednoduchém, ale elegantním tmavozeleném plášti, na hobita docela vysoký (skoro 5 stop). V očích mu září šelmovská inteligence, má značný smysl pro humor.

Hobit Argo byl důvěrným přítelem mistra Arnigena již celá léta. Poté, co se Arnigen přestěhoval na maják, našel si Argo práci v proslavené městské apatyce u kláštera estelínek a občas za ním docházel. Dva dny po smrti Arnigena záhadně zmizel a vystěhoval se nadobro i ze svého pronajatého bytu v Zahrádkách.

Hobit Argo skutečně dost ví a pro postavy je vlastně **korunním s vědkem**. Před onou nešťastnou náhodou se mu čaroděj svěřil se svým podezřením vůči Gildě a o tom, že pomocník velmi ztlumil světlo na majáku a odešel někam ke skalám. Pak zaplálo asi o dvě míle dál v útesech jiné světlo.

Poté co byl napaden zabijáky Gildy, prchá Argo z města a skrývá se střídavě U STUDÁNKY a na ŽELEZNÉ PLANINĚ a pokouší se na vlastní pěst pátrat po domnělých vrazích svého přítele. Je možné jej potkat buď náhodou v okolí vesnice, nebo ve městě v okolí univerzity nebo v Dóliku. Bude ale dost nedůvěřivý (má k tomu dostatek důvodů) a bude hodně záležet na diplomatických schopnostech postav, aby ho přiměly mluvit.

Kaplan Sinigen

Člověk, muž, kněz (Siomen), 4. úroveň

Štíhlý elegantní světlovlasý zelenooký človiček vkněžské tunice s bílým pláštěm, velmi sdílný a možná i upovídaný. Pravděpodobně vzdálený míšenec s pouštními elfy. Nicméně po čertech inteligentní člověk, na jehož radu se vyplatí dát.

Patriarcha Runigen jej požádal, aby postavy ve vesnici všemožně podporoval. Kaplan jezdí na den břízy a jasanu (tedy poslední dva dny aldenu) do vesnice a na zbytek aldenu zpět do města, kde se připravuje na zkoušky na stařího kněze. To je vždy k sehnání v chrámu. Do vesnice s ním jezdí i jeho dívka Telliwen.

Kaplan je schopen postavám pomoci několika způsoby. Především zná místní poměry, bude schopen družince poskytnout většinu informací o historii místa a situaci ve městě.

Družince by se také mohly hodit jeho schopnosti léčitelské, stejně jako kněžské. S jeho pomocí je možné vysvobodit ducha dívky na HŘBITOVĚ SEBEVRAHŮ (pomocí exorcistního diadému). V krajním případě jej může PJ použít v případě hloupější družinky k diskretnímu navedení na správnou stopu.

Telliwen

Člověk, žena, kněz (Estel), 3. úroveň

Krásná dívka, již patrně koluje v žilách alespoň příměs krve pouštních elfů, zelené oči, pískové vlasy, prostý dlouhý hábit.

Družinka pravděpodobně využije především její léčitelské schopnosti a znalosti různých bylinek. Bez problémů například dokáže identifikovat lektvary, na které postavy možná narazí.

Kupec Čern

Člověk, muž, sicco, 6. úroveň

Udělaný mrštný chlapík s černou bradkou a chytrýma očima, většinou v hnědém pracovním plášti z hrubé látky, pod kterým se ovšem skrývá elegantní tunika.

Kupec jezdí každý alden do vesnice vykupovat od vesničanů přebytky a jim naopak dováží zboží z města a ostatní potraviny. Přiváží také muzikanty a sám si rád s hostinským vypije skleničku. Jezdí s ním dva pomocníci, kteří nevypadají moc společensky a zábav se většinou neúčastní.

Kupec je placeným agentem sítě Gildy, stejně jako jeho pomocníci hostinský a vysloužilí námořníci Fajfka s Kerblíkem (všechno zloději 3. úrovně). Poté, co postavy dostanou pověření, sám se jim nabídne, že je sveze do vesnice. Dostal totiž od Gildy příkaz taktně na vyšetřování dohlédnout a postarat se, aby to, co nemá být prozrazeno, prozrazeno nebylo.

Ze začátku nebude dělat nic, ale kdyby hrozilo, že postavy na něco přijdou, pokusí se zinscenovat nějakou intriku. Namluví třeba hloupé děvečce Kiki, že jí jedna z postav miluje, a to může být docela legrace.

Vesničané

Následující postavy slouží pouze pro zpestření a PJ s nimi může vcelku volně nakládat, může některé zrušit nebo naopak jiné dotvořit v reakci a nějaký smysluplný nápad družinky, kde sehnat další informace.

Text psaný kurzívou zhruba odpovídá tomu, co ví i vrabci na střeše, ostatní věci zná o svých farnicích kaplan Sinigen, kromě šedivého textu v rámečcích.

Rychtář

Člověk, muž, válečník, 3. úroveň

Zvláštní: ovládá fintu *vyražení zbraně*

(Povolání není poznat na první pohled.)

Prošedivělý statný chlapík s hustým dlouhým plnovousem a orlíma očima, nejspíš mu táhne už na pátý křížek. Rychtářem (jmenovaný guvernérem) je už osmým rokem, dřív se prý plavil na lodích Královské mořeplavecké.

Rychtář je férový chlap a svoji práci (správu vesnice, dozor nad majákem) bere se značnou hrdostí. Má však jednu slabost; měl těžké chudé dětství, a tak je dost na peníze a své děti by rád viděl výhodně provdané – viz historky. Má 3 děti :

- Nejstarší dcera (19) se nedávno vdala za rybáře, viz historka.
- Mladší dcera (17) tajně chodí s učitelem (otec by ji ale viděl nejraději pod čepcem s příručím)
- Syn (14) velmi chytrý, ministruje v kostele, kamarádí se s dcerou kormidelníka a chtěl by studovat na námořní akademii (jeho otec by ho raději viděl na univerzitě). Obě děti jsou vzorné a Sinigenovi oblíbenci.

Tesař

Člověk, muž, válečník, 3. úroveň

Zvláštní: ovládá fintu *vyražení zbraně*

(Povolání není poznat na první pohled.)

Ramenatý tmavovlasý čtyřicátník s krátkou mušketýrskou bradkou. Než se přestěhoval do vesnice, pracoval léta v rilondském přístavu.

Tesař je rovněž férový chlap, snad si jedině rád trochu vypije. Má 2 děti :

- Mladší dcera (17), chodí s kormidelníkovým synem, je to nadějný svazek, kterému všichni přejí.
- Starší syn (19), toho času na Námořní akademii v Rilondu, staví se tak jednou za 2 aldeny, otcova pýcha.

Kormidelník

Člověk, muž, válečník, 3. úroveň

Zvláštní: ovládá fintu *vyražení zbraně*

(Povolání není poznat na první pohled.)

Tmavovlasý, šlachovitý čtyřicátník, s krátkým plnovousem, nejlepší kamarád rychtáře, kdysi se spolu plavili pod Královskou mořeplaveckou. Ve vesnici se stará hlavně o rybolov, má v této věci obrovskou autoritu.

Jedinou známou slabostí je trochu větší populivost. Má 2 děti :

- Mladší dcera (12) ministruje v kostele s rychtářovým synem (viz).
- Starší syn (19) chodí s tesařovou dcerou (viz), schopný a šikovný rybář.

Hostinský

Člověk, muž, zloděj, 3. úroveň

Zvláštní: studoval na Bardské akademii

(Povolání není obecně známo, to samé Fajfka a Kerblík.) *Zrzavý chlapík s mohutnými licousy, tak kolem čtyřiceti, vlastní místní hospodu a malý krámk. Přistěhoval se před pár léty z Rilondu, kde vedl nějaké obchody, jinak o jeho minulosti není moc známo. Kamarádí se hlavně s Fajfkou a Kerblíkem. Vypráví se o něm, že měl v Rilondu nějaké techtle mechtle a musel se sem uklidit.*

Fajfka a Kerblík

Vysloužili námořníci, asi padesát let, žijící z doživotní renty placené Erinskou gildou. Poflakuji se po vesnici, občas vypomůžou, večer v hospodě vyprávějí historky.

Jak hostinský, tak Fajfka a Kerblík spolupracují s nekalou částí Gildy a fungují vlastně jako její lokální síť. Síť Gildy má tedy ve vesnici sílu 3 (odpovídá síle hostinského a námořníku), pokud je přítomen kupec Čern, síla sítě stoupá na 6, víc většinou není potřeba, nicméně opatřit zabijáka 9 úrovně není v Rilondu žádný problém.

Učitel

Učitel je mladý dvacetiletý hoch, bakalář z Rilondské univerzity, který zde tři léta učí namísto služby v královské gardě. Ve vesnici se mu nicméně zalíbilo a je to nejlepší kamarád kaplana Sinigena.

Učitel tajně chodí s rychtářovou dcerou. Ví většinu toho co kaplan a pokud Sinigen bude ve městě a družinka ve vesnici, udělá nejlépe, pokud se na učitele obrátí.

Pastevec

Pastevec ovcí (bydlí kousek od vesnice) je známý samotář (nechodí většinou ani do hospody), zato však muž moudrý a zkušený. Pamatuje ledacos, je to nejstarší obyvatel vesnice.

Nicméně družina s pověřením místodržícího jej do hospody alespoň na první večer zaručeně přiláká. Mohl by družině dát cenné tipy, záleží na PJ.

Příručí Jarek

Příručí Jarek je oblíbencem hostinského, nicméně není namočen do sítě Gildy. Je to však hoch dosti divoký, občas si vyrazí i do proslulého rilonnského Dolíku nebo dost vypije. Hostinský mu zamýšlí ale odkázat celou hospodu.

S Jarkem se snaží dát svou mladší dceru dohromady rychtář, o čemž si celá vesnice šušká, že je to nesmysl a všichni ji litují. Navíc Jarek sám o ni nemá zájem a občas si zadá se Sisi.

Děvečky Sisi a Kiki

Hostinský zaměstnává dvě děvečky Sisi a Kiki (16, 17). S mladší (která je docela do větru) si dost zadává Jarek, starší to nemá v hlavě trochu v pořádku a hodně si potrpí na chlapy. Vzhledem k tomu, že je dost ošklivá, však zatím uspěla jen u několika námořníků, kteří byli zachráněni ze ztroskotaných korábů a byli v dost velikém šoku.

Jedním z nechutných způsobů, jakými se bude snažit Čern zdiskreditovat družinku, je využití obou děv. Tohle popichování se však může na druhou stranu i provalit a zpochybnit jeho důvěryhodnost. Šikovný zloděj v družině může například vyslechnout jeho hovor s děvami...

Obě se kolem družinky budou jen točit, ale běda. Zadat si se Sisi znamená jasnou rvačku s Jarkem a veliké potíže, zadat si s Kiki je hrozná ostuda po celé vesnici a ztráta důvěry vesničanů.

Další postavy

Do vesnice jezdí s kupcem dva veselí muzikanti Pipka s Skřipka, bydlí tu ještě kovář, provazník a dalších deset rodin rybářů, všichni třicátníci s malými dětmi. Využití dalších postav se nechává zcela na fantasii PJ.

Epizodní postavy

Duchové

Historky o duších sebevrahů jsou pravdivé. Duchové sebevrahů dosud straší a při správně provedeném exorcismu (viz informace od kněží nebo na univerzitě) se od nich postavy mohou i lecco dovědět (od kupce o různých špinavostech v Gildě a od dívky zase o černé kočce čaroděje Arnigena a jeho vraždě).

Duch piráta a duch kupce straší pouze 3 dny kolem úplňku a jsou méně zřetelní, zato dost nepřijemní. Dívka je „služebně nejmladší“, a tak musí strašit ještě každou noc, je poněkud jasnější a ne tak děsivá. Přesto je u všech duchů riziko záměny s přízraky značné (vesničané budou postavy v pověrách spíše utvrzovat), na správnou míru jsou věc schopni uvést pouze kněží nebo zkušený lovec přízraků – a při průchodu postavou hrozí kromě intenzivního pocitu chladu i mdloby Od1 ~ 3 ~ nic / mdloby.

Pokud by postavy sháněly nějakou partu na likvidaci bandy:

Fedegron Řemdiň a jeho trpaslíci

Válečníci na 3.-6. úrovni, zná Argo

Hraničáři z Tiché

Hraničáři na 3.-6. úrovni, může doporučit Runigen

Sběr informací

Běžné historky

Běžné historky jsou dvě následující a také všechny, které jsou uvedeny přímo v popisu okolí (ty zná ve vesnici kdekdo, viz popis okolí). O těch platí, že je možné je nalézt v univerzitní knihovně nebo v knihovně Admirality.

Když se stavěl na počátku působení Gildy maják, najalo město partu trpaslíků z Krazu, kteří celé dílo odvedli. Hoši byli veselí, pracovití, přispěli i k založení místní hospody a maják stál nato tata. Povídalo se i o tom, že trpaslíci našli ve skalách nějaké nerosty, a tak tam chvíli kutali, ale nakonec toho asi bylo málo, neboť se na to vykašlali a odešli. Co našli nebo nenašli a kde, to se neví.

Před nedávnem se musela vdávat starší rychtářova dcera, neb čekala miminko s chudým rybářem. Rychtář z toho byl celý vedle a kaplan Sinigen měl dost co dělat, aby celý průšvih vyžehlil.

Méně běžné historky

Může postavám vyprávět ve vesnici tesař nebo pastevec, pokud nabudou k postavám dostatečnou důvěru. Podezření na Gildu je jasné, ale strach je veliký. PJ by je měl družince podávat po troškách.

1. *Celé místodržitelství je skrz naskrz zkorumpováno, včetně samotného místodržícího. Jediný slušný chlapík ve městě je Bert, když na nějaké podvody přišel, letělo z Gildy pěkných pár lidí na hodinu.*

2. Lidé si povídají, že některé lodi ztroskotaly velice podivně, za poměrně klidné noci, když zcela nesmyslně najely na mělčinu. Jeden takový případ se stal sotva před rokem.
3. Tesař spolu s jedním starým rybářem, který se pak odstěhoval do města a odpul do jižních krajů, zachránili dva námořníky ze ztroskotané lodi a ti vyprávěli, že viděli jednu chvíli dvě světla majáku místo jednoho asi dvě míle od sebe, jako by na pobřeží začalo strašit.
4. Ono i ztroskotání té staré rachotiny, jejíž vrak je ještě vidět asi dvě míle od pobřeží, je dosti podivné. Námořníky našli vyděšení rybáři po rozednění asi pět mil směrem k městu, jak si poklidně pádlují na záchranných člunech, jako by se nic nestalo. Ve městě se pak ještě asi dva z nich vyťahovali, jak je dobře, že ten starý krám šel ke dnu, protože to pojištění, které jim Gilda vyplatila ...

Poslední historka vlastně není historka, ale trknutí, kdyby postavy dlouho bloudily. Může jim ji říci kdokoliv z univerzity,

Vyhledejte Arga, čarodějova přítele. Ti dva tam zaručeně na něco nekalého přišli...

Speciální informace

Postavy mohou hledat na některých speciálních místech. Zde jsou příklady toho, co se mohou dozvědět. Odkazy na ně jsou i v modulu Pisky prorocství.

Budova Gildy

Kdo vloží nějaké peníze do gildovní banky na jméno určité lodi, dostane je, pokud se loď ovšem z plavby vrátí, spolu s podílem ze zisku, jehož výši určuje gildovní banka před plavbou lodi podle svých interních pravidel. Zde je tabulka nabídky Gildy po dobu dobrodružství, archivní údaje budou vypadat podobně.

datum	loď	náklad	zisk	
D -4	Bečka	koga	5000	20%
D	Býk	galéra	8000	5 %
D	Drak	galéra	9000	6 %
D +3	Budka	koga	4000	18 %
D +7	Meč	galéra	9000	6 %
D +10	Lev	galéra	9000	7 %
D +12	Skřet	koga	3000	22 %
D +13	?	karavela	10000	4 %

Datum je ve vztahu k začátku dobrodružství, takže je třeba jej průběžně upravovat. Přeškrtnuté lodi ztroskotaly, začeměné naopak úspěšně dopluly. Budku nechá Gilda propout, aby se vyloučilo jakékoliv podezření, ale Skřet má jít opět ke dnu a jeho náklad do jeskyní pirátů.

Že ztroskotají vždy staré lodi (kogy) a zrovna na ně jsou největší sázky při nejmenším nákladu, to by mohlo ledaskoho trknout. A že jako na potvoru tyhle lodi plují vždy, když je ve vesnici pijatyka a na majáku tudíž zcela čistý vzduch, to už je opravdu náhodička...

Univerzita a univerzitní knihovna, Klášter

Všechny historky, které znají vesničané (1k6 směn na nalezení jedné historky), plus spousta spisů theurgické a náboženské povahy, včetně některých úvah o řádu světa. PJ může přečíst postavám úryvky z pravidel DrD nebo něco z Hlavního modulu Asterionu (10% úvaha o duších, zakletých v přírodní úrovni).

Knihovna admirality

Řada údajů o Gildě a jejích obchodech, zákony země, většina knížek, které se na majáku pokoušel studovat mistr Arnigen. Archiv jednotlivých plaveb, který si PJ hravě odvodí z ukázky u odstavce o Gildě.

Všechny historky, které znají vesničané (1k6 směn na nalezení jedné historky), plus zničený protokol v knihovně admirality (5% objevení místo další historky). Knihovník je podplacen Gildou, a tak před postavami další informace odstraní. Stopy po vytrhaných stránkách by mohly postavy také trknout.

Následuje pohovor se zachráněnými námořníky... (zbytek utržen)

Hanza nebo hospoda U Sekery

Pokud si postavy získají důvěru některého známořníku nebo řemeslníků, mohou se s jistou pravděpodobností (řekněme 10 % na jeden večer popíjení na osobu) dozvědět všechny čtyři méně běžné historky.

V době, kdy se dobrodružství odehrává, se koná U Sekery výroční setkání předáků Hanzy, ale pouhým posloucháním nadávek na Gildu toho postavy nejspíš moc nevypátrají.

„Detektivní kancelář“ v Dolíku

Pokud postavy napadne požádat o pomoc nějakou detektivní kancelář, kancelář vezme zlaté, ale po dvou dnech postavám oznámí, ať se do toho raději vůbec nemíchají.

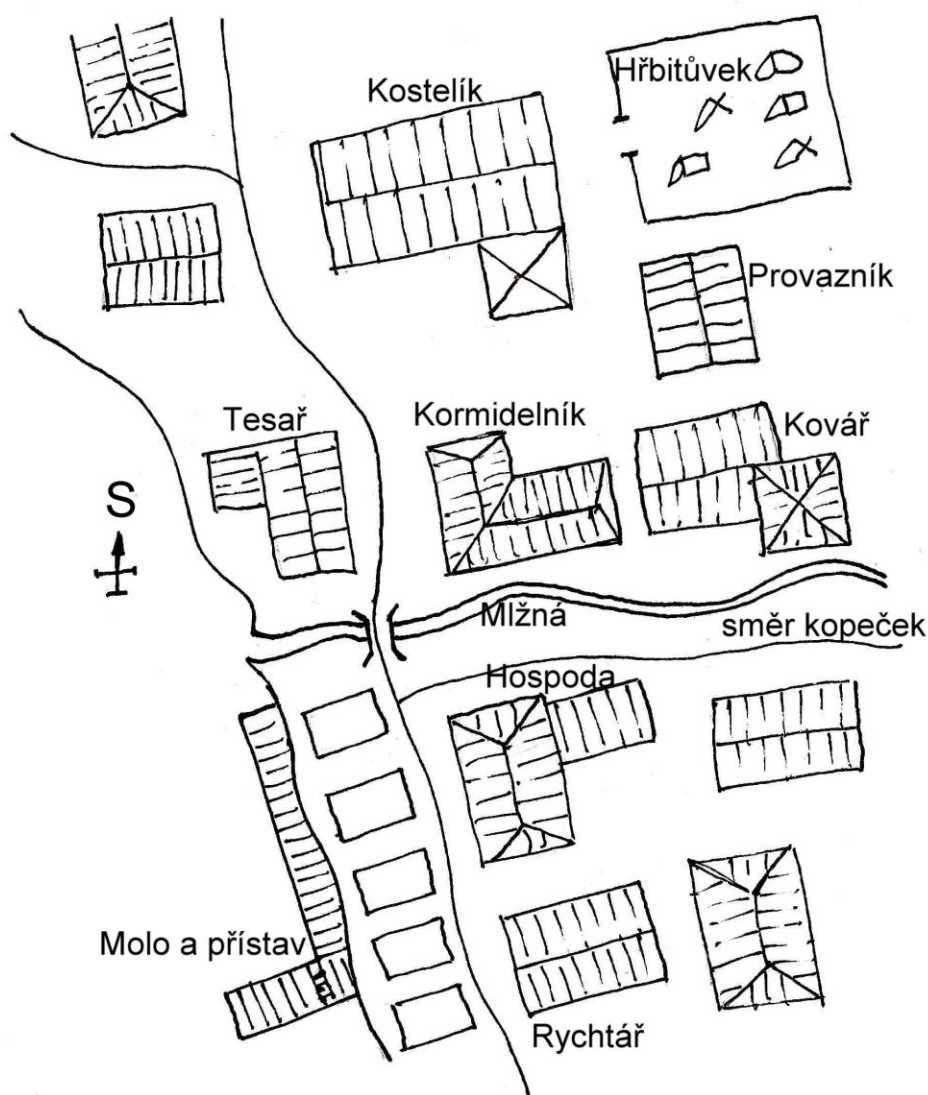
Popis vesnice

Obyvatelstvo vesnice se žíví asi ze tří čtvrtin rybolovem a z jedné čtvrtiny pasterectvím. Svě přebytky pravidelně odprodávají obchodníkům Gildy výměnou za ostatní potřeby. Jedinou další starostí jejich obyvatel je pak občasná péče o pověstmi opředený maják , kterou berou s jakousi stavovskou hrdostí, a záchrana trosečníků z Bílých útesů, pokud mají to štěstí a doplvou až do dosahu vesnice. Jedno i druhé se stává ale sotva tak dvakrát do roka po nějakých velikých bouřích. Jinak vesničané pracují skoro celý alden „od slunka do slunka“.

Ve vesnici je ze zajímavějších objektů pouze hospoda hned vedle rychtářova domu na návsi, kaplička za městem a přístav s malým dokem na opravu místních lodí. Kupec Gildy přijíždí do vesnice vždy jednou za alden s partou komediantů. Po provedení obchodních transakcí je večer tancovačka, poté ráno odslouží kaplan Sinigen v kapliče potřebná požehnání a odpoledne jedou zase domů do Rilundu.

Mapka vesnice

Střed vesnice



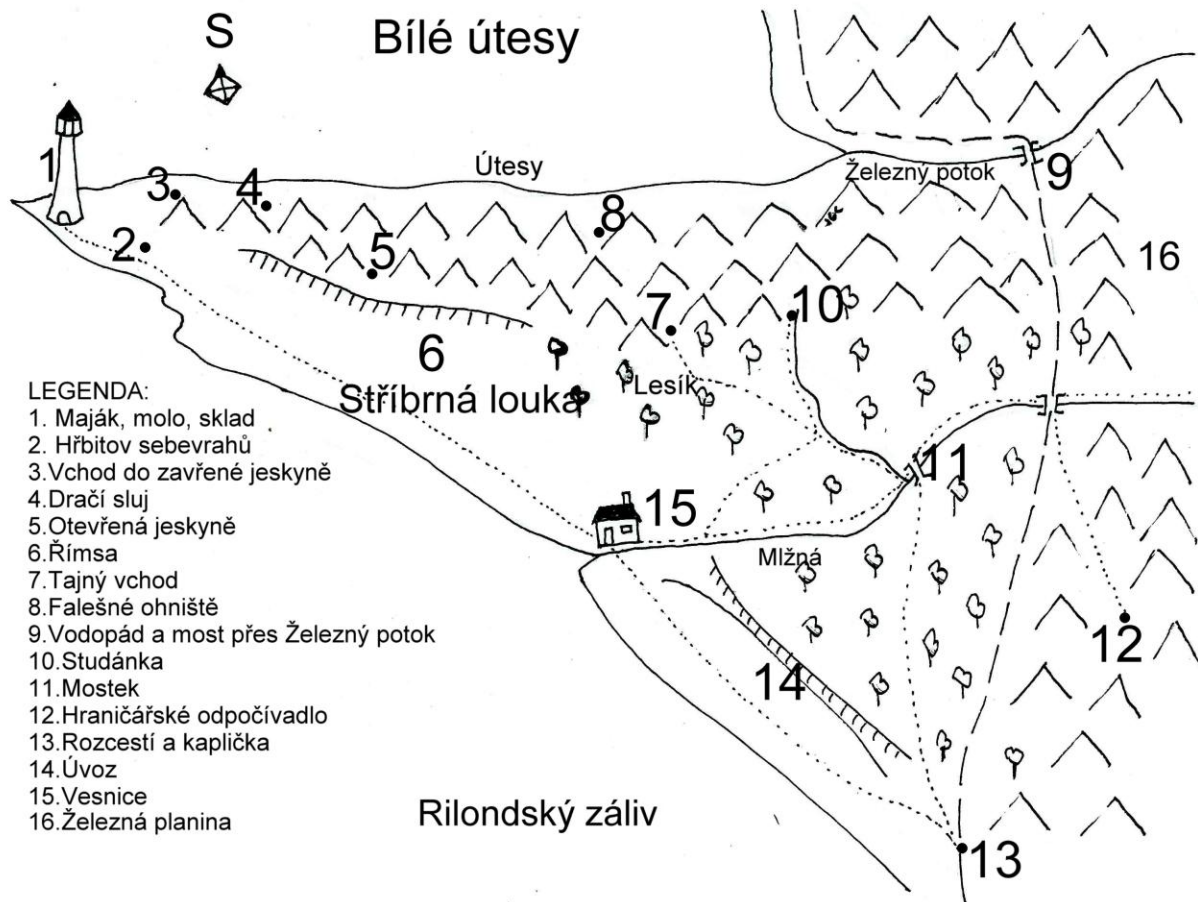
Stoly v hospodě:

rychtář + tesař + kormidelník,

hostinský + Fajfka + Kerblík + Jarek,

učitel + kaplan + občas pastevec, volný stůl, lavice venku pro mládež.

Popis okolí vesnice



LEGENDA:

1. Maják, molo, sklad
2. Hřbitov sebevrahů
3. Vchod do zavřené jeskyně
4. Dračí sluj
5. Otevřená jeskyně
6. Římsa
7. Tajný vchod
8. Falešné ohniště
9. Vodopád a most přes Železný potok
10. Studánka
11. Mostek
12. Hraničářské odpočívadlo
13. Rozcestí a kaplička
14. Úvoz
15. Vesnice
16. Železná planina

K některým z těchto dále popisovaných míst se vztahují lokální historky, které se postavy mohou dozvědět, pokud se na místo budou vyptávat. Ty jsou v textu vyznačeny tučným písmem, a pokud není uvedeno jinak, zná je skoro každý z vesnice (80% šance, zbytek zkrlesně) a občas i někdo v Rilondu (10% šance, dalších 25% zkrlesně). Podtržené jsou STOPY, které jsou už hodně podezřelé a vyžadují VELMI PEČLIVÉ HLEDÁNÍ.

Pobřeží

Cesta k vesnici se táhne od mostku přes Mlžný potok těsně nad pobřežím. Po levé straně spadají skalnaté útesy ostře do moře, střídány krátkými úseky kamenitých nebo písčitých pláží, po pravé ruce se tyčí poměrně neschůdně tu hustě zarostlé kopce, tu příkré skály, začínající skoro hned u kraje cesty.

Na pobřeží není nic pozoruhodného. Vyskytují se tu hojně hvězdice a mořští ježci.

Kaplička a Rozcestí

Přibližně pět mil před vesnicí se nachází rozcestí. Pravá cesta pokračuje po pobřeží směrem k vesnici a k majáku, zatímco levá obchází lesnatý úvoz a začíná se šplhat serpentínami do hustě porostlého svahu směrem k jakési náhorní planině nad údolím s vesničkou. Rozcestník hlásá velikými runami: Rovně SMĚR KRAZ 70 mil, ŽELEZNÁ HORA 15 mil, Vlevo BÍLÉ ÚTESY 5 mil, Na jih RILOND 30 mil.

Nalevo od obou cest se rozkládá v malém údolíčku řídký hájek, ve kterém se nachází hned asi 20 kroků od cesty odpočívadlo s kamennými lavičkami a stolem a kousek dále rozvaliny kapličky. Hájek poté přechází v neschůdnou houšť plnou skal a balvanů.

Kapličku kdysi postavili námořníci ze ztroskotaného korábu jako děkování za svou záchranu. Ke kapličce se konávaly výroční poutě, věřilo se, že kdo takovou pout' vykoná, celý rok je ochráněn před ztroskotáním. V kryptě jsou pohřbeni někteří trosečníci. Nyní už není nikdo, kdo by kapličku financoval, tak se pomalu rozpadá.

Z ROZCESTÍ vede ještě třetí cesta – do úvozu a zadem k MOSTKU. Ta je ale docela nenápadná max. 10 % a bez cíleného stopování ji postavy asi nenajdou. Ke kapličce existuje dále samostatná mapka. V okolí kapličky by mohly růst nějaké bylinky.

Úvoz

Od můstku přes říčku se směrem k jihu táhne řídce zalesněný a keři porostlý úvoz, lemovaný ze strany z moře nízkými kopečky. Kdysi tudy vedla nějaká cesta, snad zkratka kolem vesnice, teď je všechno pusté a zarostlé.

Ale ne tak docela pusté. Úvozem totiž občas chodí piráti (stopy) na některé schůzky na hlavní cestu směrem k městu ke KAPLIČCE nebo rovnou do města na nějaké povyražení. Stopy odhalí i bez problémů hraničář.

Kdo tady tudy chodí? Vždyť touhle cestou šli údajně naposled dva rybáři před měsícem do města! A proč nešel přes vesnici, ale zahrnul do úvozu? A stopy se připojují na hlavní cestu do Rilundu (jedny vedou přímo do kapličky). To je opravdu zvláštní...

Les v úbočí hor

Cesta vedoucí směrem k náhorní planině se po několika serpentínách dostává dobře padesát sáhů nad úroveň okolního terénu, takže je možné shlížet na jazyky hustého lesa dole za úvozem i směrem nahoru do úbočí hor.

V lesích směrem na město se podél nyní už zanedbané cesty potloukaly hordy skřetů, které přepadaly ubohé poutníky. Poté co proti nim byla podniknuta trestná výprava, byla většina skřetů zničena a ostatní uprchli. Podezření ovšem přetrvává.

Les je středně obtížně schůdný a není ničím zajímavý. I když je to jen pár čtverečných mil, dá se v něm dost dobře zabloudit a PJ by tuto možnost měl postavám rozhodně poskytnout. Těch pár bylinek se dá nasbírat i jinde a kromě toho může být člověk napaden zvěří.

Pláž

Od rybářského přístavu ve středu vesnice až po kamenné molo u majáku se táhne písčná pláž, přesně jako ty, které jste měli po cestě do vesnice. Jak se zde vlny ženou do zálivu, vyvrhují moře na břeh nejrůznější mořské živočichy, kusy dřeva a řasy. (Teď po bouři je pobřeží harampádím přímo poseté.)

Poslední věta platí jen pokud je opravdu po bouři (například na začátku dobrodružství). Kromě dýky se zubatým ostřím (stopa) je tu možno nalézt možná i nějakého toho speciálního mořského živočicha, ze kterého by se dala vydestilovat magenergie.

A co je tohle? Mezi škeblemi se povaluje zubatá dýka se zubatým ostřím. Takové přeci používají zloději a námezdní zabijáci. Kde se vzala tady na pláži?

Molo a moře

Zmísta, kde je na patě kamenného útesu postaven starý maják a skladiště, vybíhá do moře dobrých sto sáhů bytelné kamenné molo. Jeho účelem je snad chránit část zálivu před bouřemi jako vlnolam, snad se používalo i k jiným účelům. Na jeho konci je v závětrí přivázána pramice asi pro 6 osob i s vesly.

Námořníci vyprávěli o krakenech třikrát větších než galéra, mořských hadech i o obludných mořských krabech, kteří jsou neustále hladoví a nepohrdnou ani hubeným plavčíkem. Ostatně věřte nevěřte, hla va jedné dost hnusné chobotnice visí přímo v hos podě.

Pokusí-li se postavy molo důkladně prozkoumat, například si vezmou lodičku a obeplují je, mohou za odlivu nalézt na několika místech ŽELEZNÉ MRÍŽE. Ty vedou do chodeb pod majákem. Útok žraloka nebo rejnoka samozřejmě není vyloučen.

Hřbitov

Tak tohle je ten údajný hřbitov sebevrahů. V malém travnatém údolíčku směrem do útesů, sotva sto kroků před majákem, se nacházejí pod skalnatou stěnou tři omšelé kamenné desky se setřelými nápisy. Tu a tam nějaký zbytek svíčky či kříže života, donesených sem asi pověřčivými vesničany. V kraji všichni věří, že duše sebevrahů nemají dlouho pokoje a mohou i škodit.

Na jedné straně hřbitova začíná skalní římsa, vedoucí až někam k lesíku, na straně druhé vede úzká cestička na špičatou Skálu sebevrahů těsně nad skladištěm.

Nedaleko majáku se nachází prokleté místo - hřbitov sebevrahů, kde za úplňku straší. Jsou tam hroby tří nešťastníků, kteří skočili ze skály nad majákem a moře jejich těla vydalo zpět.

Asi před patnácti lety žila ve vesnici krásná dívka, kterou otec nutil vzít si bohatého kupce. Dívka ovšem milovala chudého rybáře a když si ji měl kupec odvézt domů, utekla k majáku, vyšplhala se na skálu a kupci, který ji pronásledoval, hrozila, že skočí dolů. Kupec nedbal na její hrozby, pokusil se ji chytit a dívka v zoufalství opravdu skočila. Předtím ovšem ještě kupce důkladně proklela.

Asi před dvaceti lety ztroskotala v těchto místech jedna z největších galeas, jaká kdy vyplula k jižním mořím. Stalo se tak za hroznou bouři a rybáři mohli jen z pobřeží sledovat tragédii. Asi po dvou dnech přišel do vesnice zoufalý kupec, který vsadil na loď celý svůj majetek a pokoušel se najít alespoň něco. Když se to nedařilo, v zoufalství skočil ze skály.

Asi před třiceti lety, když ještě ve vesnici žilo jen pár rybářů, se v jakýchsi jeskyních údajně občas skrývala pirátská banda. Když se stavěl maják pro bezpečnější plavbu, oddíl vojáků s několika lehkými kogami si piráty vyčíhal a zlikvidoval. Jejich náčelník uprchl na skálu nad mořem, dlouho tam odolával a když nakonec raději skočil dolů, stal se zakladatelem hřbitova sebevrahů.

Okolo hřbitova skutečně straší – pověsti o sebevrazech jsou pravdivé. Duch kupce se smutně plouží sem a tam a nereaguje, duch piráta se bude snažit postavy co nejvíce vyděsit a duch dívky se jim bude naopak snažit pomoci.

Římsa

Ze strany od vnitrozemí se táhne podél nich dlouhá římsa skoro od majáku až někam k lesíku. Římsa se nachází asi 25 sáhů nad okolním terénem a končí dole v křoviscích, plazících se při okraji skal až k louce. Při troše opatrnosti se po ní dá přejít až ke vchodu do jeskyně na jedné straně a ke kolmé skalní stěně u lesíka na straně druhé.

Na římsě jsou k nalezení několikero stopy. Po romantických procházkách (viz Stopy u studánky), po Argovi, pátrajícímu kolem jeskyně a po pirátech (stopa), jednak jdoucích do úvozu, jednak odevírajících tajný vstup do pirátské jeskyně u kolmé stěny. Tam stačí zatlačit pořádně na správný balvan a před užaslymi pátrači se otevře temný jícn chodby. Ale vzhledem k preciznosti trpasličí práce by měl PJ připustit nalezení tajného vchodu jedině v případě pečlivého stopování až ke stěně.

Pohyb po římsě je past na Obr ~ 2 ~ nic / pád za 1-6 životů. Pokud by se postavy pohybovaly rychleji než procházkou, stoupne nebezpečnost na 5.

A na římsě u vchodu do jeskyně jsou stopy? Poměrně čerstvé, asi tak tři dny. Ale vždyť do jeskyně údajně nikdo nepáchl už deset let? A jedny vedou dolů ke studánce, zatímco druhé končí tady u skalní stěny...

Útesy

Kam oko dohlédne, táhnou se podél skal na pobřeží mořem nebezpečné a těžko schůdné útesy. Kousek je možné směrem na východ vždy jít po štěrkovitém pobřeží, ale pak se musíte zase drápat přes špičaté a kluzké balvany... Není to příjemná cesta. A nevyplývá to, že by tam bylo něco jiného než rackové. Pár sáhů od břehu se již tyčí neschůdná skalní stěna.

V jeskyních v Bílých útesech žil kdysi dávno údajně mořský drak, desetkrát větší než královská galeasa, který útočil na kupecké lodě. Zahrán byl až mohutnými suchy, na něž se pamatuje dodnes celá zem.

Ve skalách žila kdysi zakletá nymfa, která zachraňovala ubohé námořníky, kteří by jinak za bouře zahynuli. Když zachránila sedmého člověka, již se neobjevila.

Útesy jsou těžko schůdné, při jejich překonávání nebo při cestě podél pobřeží na východ je třeba překonat past na Obr ~ 6 ~ nic / pád a zranění za 8-18 životů. Případný pád má za následek vyřazení na pár dní, nehledě na možný útok nestvůr z moře.

Pokud by se postavy ale důvtipně (s pomůckami a velice opatrně) a obětavě snažily drápat do rozsedlin z druhé strany skal, mohlo by jim být odměnou dosažení VCHODU DO TAJNÉ JESKYNĚ, který se nachází nahoře na skále asi dvě míle od majáku a odhalení OHNIŠTĚ, případně za odlivu i průchodu k LODICÍM.

Louka

Mez pobřežím, útesy a lesíkem se nachází louka, které vesničané říkají Stříbmá. U skal a útesů je skoro holá a přechází ve vratkou kamenitou stráň pod římsou, u lesíka naopak porostlá vysokou trávou a trnitými křovisky, která jsou poněkud obtížně průchozí.

A to je tak vše. Bylinky, bezvýznamné cestičky a pár racků at' si PJ dodělá dle libosti. Pokud se postavy budou prodírat přes křoví do lesíka, docela si užijí. Naopak na samotné louce by mohly být k nalezení i nějaké bylinky pro přípravu léčivých lektvarů.

Lesík

Za loukou a úvozem se rozkládá směrem do vnitrozemí les, kterým vede jen stará nepoužívaná kupecká cesta. Na straně od pobřeží je les řídký, spíše háj, ale směrem do vnitrozemí rychle hustne a pět mil od pobřeží ve svahu už je to pořádný hvozd, kterým se prodíráte jen s obtížemi

Co se dá zjistit od vesničanů, není na něm snad ani nic zajímavého, snad kromě studánky nedaleko skal, o které se povídá, že tam kdysi tančily víly. Ze studánky vytéká potůček, který se asi po míli a půl vlévá do Železného potoka.

Na lesíku v podstatě není nic zajímavého, kromě cestičky od ŘÍMSY, kolem STUDÁNKY směrem k LÁVCE a k ÚVOZU, kudy piráti občas vycházejí ven. Hraníčař si jich v prvních dnech takřka nemůže nepovšimnout.

Kopeček nad hospodou

Na severní straně Železného potoka se nad vesnicí směrem do hor zvedá malé padesátisáhové návrší, po kterém vede cestička od hospody dále k lesu. Vrchol návršíčka je porostlý prastarými zelany, nachází se tam pár dřevěných laviček a stůl.

Z návršíčka je velmi hezký rozhled, dá se zahlédnout příkrá stezka k ŽELEZNÉ PLANINĚ i vstup do ÚVOZU SMĚREM od MOSTKU. Je tam také možné v klidu pohovořit mimo zvědavé pohledy Fajfky a Kerblíka!

Mostek

Malý starý dřevěný můstek přes Železný potok, před nímž se vlévá do potoka menší potůček směrem ze severu. Proti proudu Železného potoka začíná docela příkrý svah.

U mostku se větví celkem 4 cesty. Vlastně pět, do vesnice je možno jít po obou stranách potoka. Další cesty vedou do úvozu, ke stříbné studánce a na náhorní planinu (trochu obtížnější úzká stezka lesem podél Železného potoka). Mostek sám je malý, dřevěný, větší povoz by nepřešel.

Studánka

Uprostřed lesíka se na půvabné mýtině nachází maličká studánka, lemovaná věncem lesních velikánů a houštinami. Samotnou studánku kdysi někdo obložil kameny a pořídil i pár sedátek z kmenů padlých stromů. Vesničané sem občas chodí randit.

U lesní studánky byly údajně vídány víly a povídá se, že jakéhosi nešťastného mladíka kdysi utancovaly k smrti.

U studánky přespává hobit Argo (lze nalézt), když pátrá ve skalách po něčem, co by odhalilo rouš ku tajemství smrti jeho přítele. Poslední dobou je opatrnější a spí na stromě, což ovšem pro slušného hraníčaře není žádný problém vystopovat.

V dutině starého stromu má hobit Argo ukrytou brašnu, výzbroj a alchymistickou truhličku. Najít ji bude docela náročné, ale odměna veliká:

Dřevěná truhlička, obsahující dvě skleněné baňky, pár zkumavek, dva větší flakóny (100 magů, 50 zlatých), tři menší flakóny (rtuť, víno, olej) dvě dózičky (mák, čaj).

Brašníčka obsahující tři železné porce jídla, polní láhev s vodou, svazek provazu, tři flakóny (neviditelnost, léčivý lektvar, lektvar bdění), dózičku (čarovná rtuť) a dva proutky (zrající magické píšťalky).

Vrhací nůž a malý samostřil s deseti šipkami a smotaná přikrývka.

Stopy jsou celkem jasné, jen je vždy trochu zvalí vesnická mládež. Falešná stopa po RYCHTÁŘOVĚ DCEŘI a jejím chudém rybářském milenci může být použita pro zpestření hry.

V trávě se povaluje pár zlaťáků. A kolem nějaké stopy. Vedou k říčce. A kolem tohoto stromu jsou pomačkané větvičky... A v rosoše odřená kůra. Tady asi někdo přespal na stromě. Ale kdo a proč?

Hraničářské odpočívadlo

Znáhorní planiny vede nenápadná úzká a trnitá cesta podél úbočí průsmyku asi dvě míle zpět, skoro nad kapličku. Na konci se nachází malá jeskyňka s vyhaslým ohništěm a dřevěnými sedačkami. Nejspíše si tady chvíli oddechl nějaký hraničář, ale asi již před delším časem.

Odpočívadlo je další místo, kde se může Argo skrývat. Pokud by se mu již studánka nezdála bezpečná (zahlédne pátrající postavy nebo 30 % - něco se mu přestane jinak líbit), přestěhuje se sem. Pak zde budou pochopitelně i STOPY.

Vodopády a rozcestí na Železné planině

Na náhorní planinu může postavy přivést buď cesta od kapličky, nebo proti proudu Železného potoka, snad i nepříjemné drápání se lesem. Každopádně uvidí asi toto:

Les najednou rychle řídne a přechází v otevřenou skalnatou náhorní plošinu, ze zbývajících dvou stran ohrazenou příkrými skalami. Na severní straně odkudsi ze skal padá Železný potok kaskádou vodopádů dolů k lesu, na jižní straně se lesnaté úbočí táhne až ke skalní stěně.

Vedou odtud tři cesty. Jedna v širokých serpentinách směrem na jih do údolí (ke kapličce), další širokým sedlem dál na východ do skal směrem k velké hoře a poslední po dřevěném mostě nad vodopádem směrem na sever do úzkého průsmyku. Rozcestník hlásá velikými runami: Sever KRAZ 65 mil, Jih RILOND 35 mil, Východ ŽELEZNÁ HORA 10 mil.

Severní cesta vede průsmykem směrem k Železnému potoku, po východní cestě by postavy po několika mílích došly do údolí pod Železnou horou, viz modul Písky proroctví. O kapličce byla již řeč.

Směrem do lesa na jih podél skalní stěny vede ještě nenápadná cestička k hraničářskému odpočívadlu. Poněkud nápadnější cesta vede mezi balvany směrem do vesnice podél Železného potoka. Tu zahlédne každý trochu zkušenější hraničář.

Průsmyk směr Kraz

Úzký průsmyk je ukončen visutým dřevěným mostem nad hlubokou propastí, do které padá přímo ze skal divoká Železný potok. Na druhé straně mostu se otevírá po levé ruce výhled na moře a cesta pokračuje asi 100 sáhů nad hladinou moře po úzké skalní římsce nad příkrým srázem pod vysokými skalami daleko na sever.

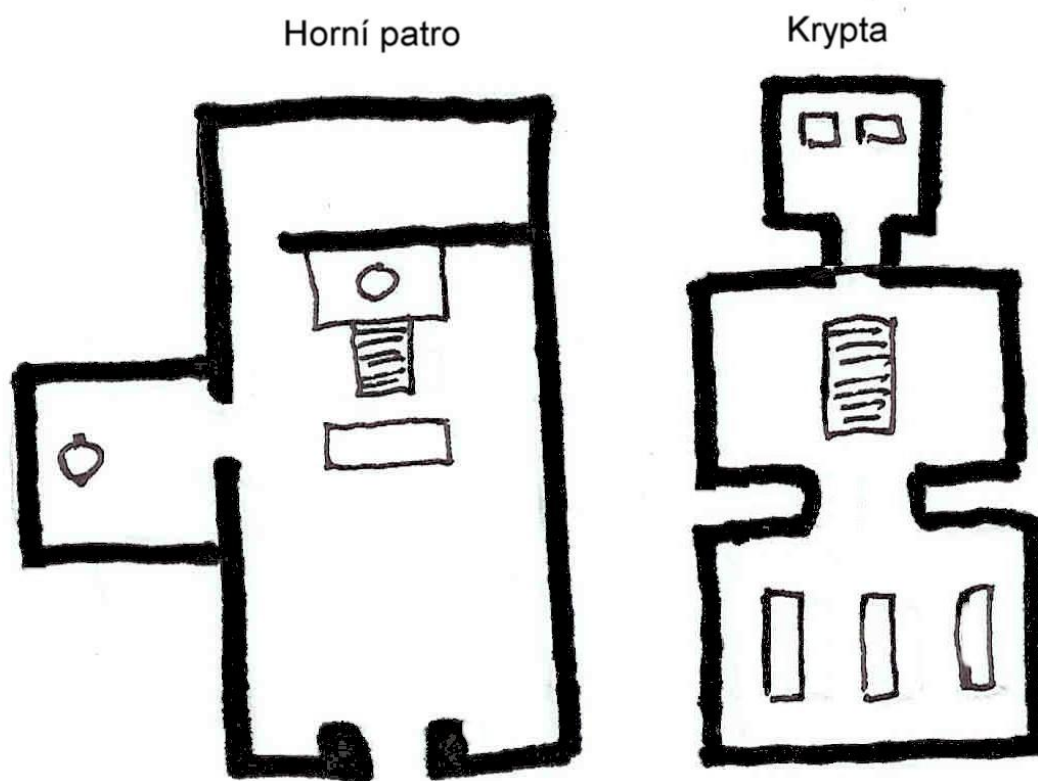
Po velmi pečlivém hledání (nápadnost 5 %, objekt, hraničář má bonus +10 % k postřehu) je možné nalézt nenápadnou cestičku směrem do skal na útesech, vedoucí k falešnému ohništi pirátů. Mostek vypadá dosti vratce, ale je bezpečný, jezdí po něm i povozy směr Kraz.

Rozsedlina s ohništěm a cestička

Úzká a nenápadná cestička mezi skalami náhle končí na malé plošince vysoko nad mořem, asi v půli délky Bílého mysu. A na plošince se nachází zbytky velikého ohniště ...

Tady piráti zapalují falešné ohně, kterými lákají lodě do záhuby. Rozsedlina je přístupná úzkou cestičkou vedoucí pod DRAČÍ SLUJÍ od zadního východu ze ZAVŘENÉ JESKYNĚ nebo nenápadnou cestičkou z PRŮSMYKU SMĚREM KRAZ. Může se tady povalovat nějaká ztracená vrhací hvězdice nebo mince.

Kaplička



Popis místností

Kaplička – mapka

Polozbořená kaplička je postavena na obdélníkové základně 5 x 15 sáhů s vysokými úzkými okny a jediným hlavním vchodem směrem ze západu. Střecha už se úplně propadla a většina slidových oken je vytlučena.

Hlavní loď

Obdélníkové místnosti vévodí na prostém oltáři štíhlá socha bohyně Sirril, stojící na třech stupních. Prostřední stupeň je ozdoben kamenem ve tvaru čluhu, obráceného dnem vzhůru. Před oltářem je kamenná lavice, v levé stěně jsou klenuté dveře, a pak ještě jedny nalevo od oltáře.

Odsunutím kamene (které je překvapivě snadné, neb je v čepech) je možné vejít do krypty.

Sakristie

Prázdná, sutí zpola zasypaná místnost. V rohu je kamenný stolec, jinak je místnost prázdná.

Boční kaple

Menší soška bohyně Sirril na malém oltáři, klekátko, jinak je místnost prázdná.

Jediné, co by postavy mohlo zaujmout, je zápach. Piráti sem totiž občas chodí vykonávat potřebu, když do krypty ukládají truhlice.

Krypta

Úzké schody vedou do malé obdélníkové místnosti. Místnost je zcela prázdná, pouze proti schodům se černá vchod dále do podzemí

V místnosti jsou tajné dveře, nápadnost 10 %, objekt, vytlačení části stěny. Vedou do tajné místnosti.

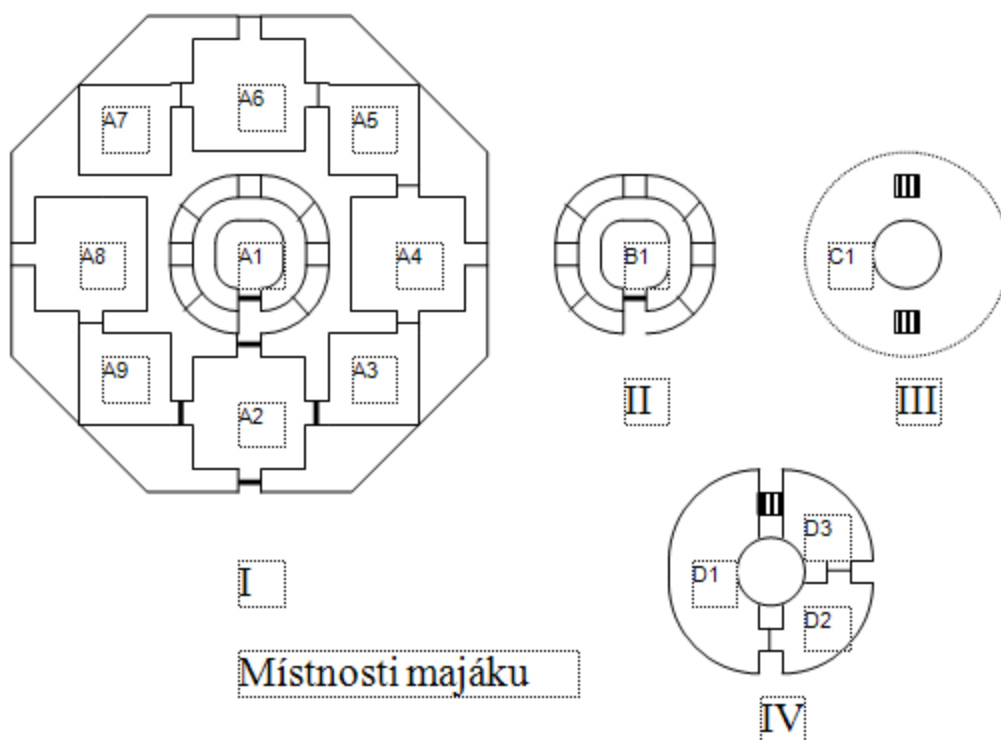
Hrobka

Čtvercová místnost se třemi prostými kamennými sarkofágy.

Tajná místnost

Malá čtvercová místnost. V rohu leží dvě staré, dřevěné, železem pobité truhly, velikosti sáh na dvakrát půl sáhu. Jinak je místnost prázdná.

Do tajné krypty ukrývají piráti občas některé poklady, jako alternativu k jejich předání kupci Černovi přes skladiště. Budou tam tak 2 truhly, se stejným obsahem jako ve skladišti na majáku v B6. Budou tam STOPY, stejně jako v okolí kapličky, ale hodně pomotané.



Maják

A tady ho máme. Tyčí se tu už dobrých padesát let na samém okraji nejjižnějšího mysu pevniny, šlehaný větrem a mořskými vlnami. Hrubá, ale pevná kamenná stavba, asi 120 stop vysoká, vybudovaná na široké, pevné osmihranné základně. Kolem dokola jsou ze všech stran okénka, několik malých je pak ještě ve výšce, kde se dá tušit schodiště. Nahoře je ohoz, na kterém se zapalují světla a tam někde je i těch pár místností, které užíval čaroděj Arnigen ke své práci.

Kamenné molo je pusté a nehostinné. Po straně vede pár schůdků směrem k moři. Ticho je přerušováno jem křikem racků a hukotem moře.

Maják je zamýšlen jako jakási úvodní epizoda pátrání. Již tady by postavy mělo na základě postupně uváděných nepřímých indicií trknout, že něco opravdu není zcela v pořádku. Mezi majákem a SIFONEM existuje spojení. Od rychtáře dostanou postavy KLÍČE 1 ke všem místnostem na majáku, kromě horních místností, které obýval čaroděj Arnigen, viz popis místností dále. Ty jsou zamčené složitým zámekem (mechanismus, postih -15 % na otevření pro zloděje). Arnigen nepovažoval za zajištění kouzlem za nutné. Jeden klíč má k dispozici rovněž Argo.

A1 - Komůrka

Zvuky: 10 % šumění vody

Malá kruhová místnůstka. Kromě velkého kotouče lan a provazů v koutě je zcela prázdná.

Místnůstka obsahuje jedinou zajímavou věc. Po zvednutí střední dlaždice je možné proniknout do SIFONU.

A2 - Vstupní místnost

Zvuky: nic

Čtvercová místnost, na všech stranách jsou dveře (včetně těch, kterými postavy přišly). Místnost je skoro prázdná, pouze u levých dveří se nachází pár skob ve zdi a na nich dva staré rybářské pláště do deště.

Místnost obsahuje jednu maličkost. V kapse menšího rybářského pláště se nachází jedna vrhací hvězdice. Upřímně řečeno, to je dost podezřelé, neboť takové zbraně rybáři nepoužívají.

A3 - Kuchyňka čaroděje

Zvuky: nic

Menší místnůstka se zděným krbem zapuštěným do jednoho z rohů. Okolo krbu jsou police, na kterých se nachází měděné nádoby a různé skromné kuchyňské náčiní. Ve druhém rohu se nachází dřevěný stůl a podél stěn dvě dlouhé lavice.

Po zběžném prohledání místnosti se najdou jen skrovné zásoby trvanlivých potravin, tak jednu porci. Velice podrobné prohledání včetně stopování by možná mohlo odhalit (nápadnost 20 %), že sem někdo před tak dvěma dny prolezl komínem a něco hledal.

A4 - Obývací čaroděje

Zvuky: nic

Ve velké místnosti s oknem na západ a s krásným výhledem se nachází pohodlná pohovka, houpací křeslo, malý stůl s popelníkem a dýmku a příruční knihovna s několika tlustými svazky. Namátkou čtete KRONIKA MĚSTA RILOND...

Po zběžné prohlídce postavy naleznou balíček kvalitního tabáku a likér. Knihy jsou většinou kroniky okolí a podrobné zeměpisné atlasy (zde by mohly postavy nalézt nějakou zmínku o jeskyních v horském hřebenu), zajímavé ovšem je, že se čaroděj zajímal o obchodní statistiky dovozů z jižních moří. Velmi důkladná prohlídka opět na základě nenápadných stop (-10 %, mechanismus) jako umatlané listy některých knih, stopy na zemi aj. můžou napovědět, že se tu někdo přehraboval.

A5 - Ložnice čaroděje

Zvuky: nic

V místnosti se nachází pohodlná postel, stůl se džbánem a lavorem a velká krásně vyřezávaná almara. Na stěně se nachází překrásný mědiryt karavel, odplouvajících z přístavu.

Po zběžné prohlídce postavy naleznou několik obleků ve skříní, nějaké toaletní potřeby (břitvu, nůžky) a dvě lahvičky lektvarů. Jeden z nich je silný uspávací lektvar, druhý naopak umožňuje bdít 48 hodin beze stop únavy. Bdicí lektvar má jeden vedlejší účinek. Ten, kdo jej požil, v noci daleko snáze rozpozná přízraky a duchy. Alchymista by je měl s použitím lakmusu bezpečně určit, hádat lze ze znamení slunce a měsíce na flakóncích. Velmi podrobná prohlídka (-10%, mechanismus, setřený prach, stopy na zemi) opět naznačí existenci všetečného slídila.

A6 - Pracovna čaroděje

Zvuky: nic

V místnosti se nachází pod oknem s nádherným výhledem na moře veliký psací stůl s překrásným kameninovým kalamářem, brky a pohodlná židle. Nejbližší roh vyplňuje další příruční knihovna.

Po zběžné prohlídce naleznou postavy deku, ohřívací láhve na žhavé uhlí a v rohu misku zkyslého mléka. To je podnětná stopa k čarodějově kočce. V příruční knihovně je možno nalézt kromě sedmi svazků rétoriky, arvedanské gramatiky a dalších univerzitních učeností jakousi příručku o obchodním zákonodárství v zemi. Velmi důkladná prohlídka odhalí jednak opět stopy po prohledávání (nepořádek v papírech a pergamenech ve stole (-15 %, mechanismus), tak rozepsaný dopis v tajné zásuvce stolu (-10 %, mechanismus).

Milý Argo,

doufám, že Ti Sinigen tento dopis včas předá a uvědomí Runigena. Musím se Ti svěřit, že to opravdu vypadá na pěkné svinstvo. Včera jsem prozkoumal ...

Zde dopis končí. Zdá se, že jej dotyčný uložil do tajné zásuvky, jsa něčím vyrušen, s tím, že jej dopíše později. To se však už nestalo.

A7 - Spíž

Zvuky: nic

Malá komůrka s policemi ve vzdálenějším rohu. Na nich se nacházejí lahve s vínem, džbány s nakládanou zeleninou a nasolenými rybami a pár kousků slaniny a vaječek.

Tak tady kromě jídla nic nehrozí.

A8 - Pokojík strážce majáku

Zvuky: nic

Pokojík je skromně zařízený, největším objektem v místnosti je postel se slámníkem, dále se zde nachází dřevěná okovaná truhla, stůl a rozvrzaná židle. Nad stolem je na zdi zavěšená police.

Na slámníku leží dvě nové deky, v truhlici mužské šaty, prázdný měšec a krátký meč. Na polici je pak malá lampička, křesadlo a několik svíček. I zde je možné najít stopy po prohledávání (přeházený obsah truhly).

A9 - Kuchyňka strážce majáku

Zvuky: nic

Menší místnůstka, se zděným krbem zapuštěným do jednoho z rohů. Okolo krbu jsou police, na kterých se nachází měděné nádoby a různé skromné kuchyňské náčiní. Ve druhém rohu se nachází dřevěný stůl a podél stěn dvě dlouhé lavice.

Po zběžném prohledání místnosti se najdou jen skrovné zásoby trvanlivých potravin, tak jednu porci. Velice podrobné prohledání včetně stopování by možná mohlo odhalit (nápadnost – 20 %), že odsud někdo před tak dvěma dny prolezl komínem a něco hledal.

B1 - Pomocná komůrka

Zvuky: nic

Malá a skoro prázdná místnůstka, na zemi se povaluje několik bedniček.

Zde nic zajímavého není.

C1 - Vlastní maják

Zvuky: nic

Toto je pomyslné srdce majáku. Na tomto ochozu čaroděj a jeho pomocník vždy zapalovali velkou olejovou lampu, jejíž skleněná schránka slouží k zvýšení intenzity světla. Na ochozu stojí několik soudků.

Na tomto místě přišli o život čaroděj Arnigen i jeho pomocník. Překvapili je zde piráti a svrhli dolů. Některé soudky jsou prázdné, ve zbývajících se dosud nachází olej používaný jako palivo do lampy.

D1 - Velká pracovna čaroděje

Zvuky: nic

Místnosti dominuje velký psací stůl, na němž se nacházejí velké množství knih, listů papíru a psacích potřeb. U stolu stojí pohodlné křeslo potažené kůží. Na stěnách visí několik map, znázorňujících hlavně Vnitřní moře a Západní dálnu, zejména pak její pobřeží. Nechybí zde ani několik krásných dřevěných skříněk vykládaných perletí.

Knihy na stole jsou zejména spisy týkající se počasí, ovlivňování počasí pomocí magie apod. Ve skříňkách se pak nachází několik lahví vína, velké množství mušlí a dalších zbytků mořských živočichů. Rovněž tak si sem Arnigen ukládal různé písemnosti. Pokud si je postavy prohlédnou více, mohou zjistit, že se jedná pouze o jeho poznámky k studované problematice, jež jsou však přeházené a jakoby narychlo nahmuté na hromádky. Písemnosti soukromého charakteru chybí. Ani tato místnost neunikla prohledání a piráti všechny podezřelé věci odnesli, navenek však zachovali zdání pořádku.

D2 - Knihovna čaroděje

Zvuky: nic

Místnost je doslova zavalena knihami. Několik regálů obsahuje velké množství svazků nejrůznějších barev a velikostí. Uprostřed stojí malý stolek s jedinou knihou, u jednoho z regálů je opřen žebřík.

Přestože Arnigen žil samotářsky, na své knihovně si zakládal. Většina knih se zabývá magií, ale nechybí zde ani filozofické, teologické nebo cestopisné práce. Kniha na stolku je jakýmsi katalogem, kam si Arnigen zapisoval nové přírůstky podle vlastního systému. Knihovna může být přínosná hlavně kouzelníkům, kteří zde mohou

nalézt popisy některých nových kouzel či práce o různých způsobech získávání magenergie, jež jim mohou zvýšit jejich zaostřovací hranici (o 1-2), viz modul Falešná apokalypsa.

D3 - Laboratoř čaroděje

Zvuky: nic

V této místnosti vládne velký nepořádek. Na pracovním stole se nachází několik zvláštních přístrojů, v rohu stojí velký dalekohled. Na druhém menším stole v rohu pak stojí jakási aparatura plná baněk a křivulí. Zbytek prostoru vyplňují bedničky s lahvičkami a pytlíčky. Místnost je naplněna směsí možných i nemožných pachů.

Zde se Amigen věnoval svým praktickým výzkumům. Přístroje na stole jsou zčásti navigační pomůcky, zčásti pak předměty používané čaroději počasníky. Jejich funkci by mohla odhalit postava s příslušnými dovednostmi (lodní navigace, hvězdářství apod.), případně kouzelník nebo alchymista. Při prohledání mohou postavy nalézt některé lektvary nebo svitky, případně pyroforovy talismany, stejně jako návody na výrobu některých lektvarů, viz níže.

1. Dodatky

Uspávací lektvar

Základ: makový odvar

Magenergie: 12 magů

Suroviny: 50 zl

Výroba: 6 hodin

Trvání: 12 hodin

Barva/chuť/zápach: 5/0/20

Uspávací lektvar voní lehce po máku, je bez chuti a téměř čirý. Každý, kdo alespoň přičuchnul k alchymii nebo není úplným zajcem o tomhle přípravku už někde v hospodě zaslechl fantastické historky.

Tento lektvar je na Asterionu poměrně rozšířený, ale ve všech Čtyřech královstvích prakticky zakázán. V dálavách jsou omezení mírnější, ale přesto jeho vlastnictví může způsobit potíže. Povolen je pouze pro léčebné účely, magické výzkumy apod.

Postava, která neuspěje v testu proti pasti Odl ~ 8 ~ neusne / usne, usne jako špalek na dobrých dvanáct hodin a vzbudí ji snad jen zahřmění v těsné blízkosti. V případě úspěchu testu je pouze omámena, a přibude jí tolik bodů únavy, kolik je její odolnost, a příslušné postihy. Pětinásobná dávka je pro lidské rasy smrtelná. Alchymista si může započít svůj bonus za odolnost vůči jedům

Lektvar bdělosti

Základ: čaj

Magenergie: 12 magů

Suroviny: 50 zl

Trvání: 12 hod

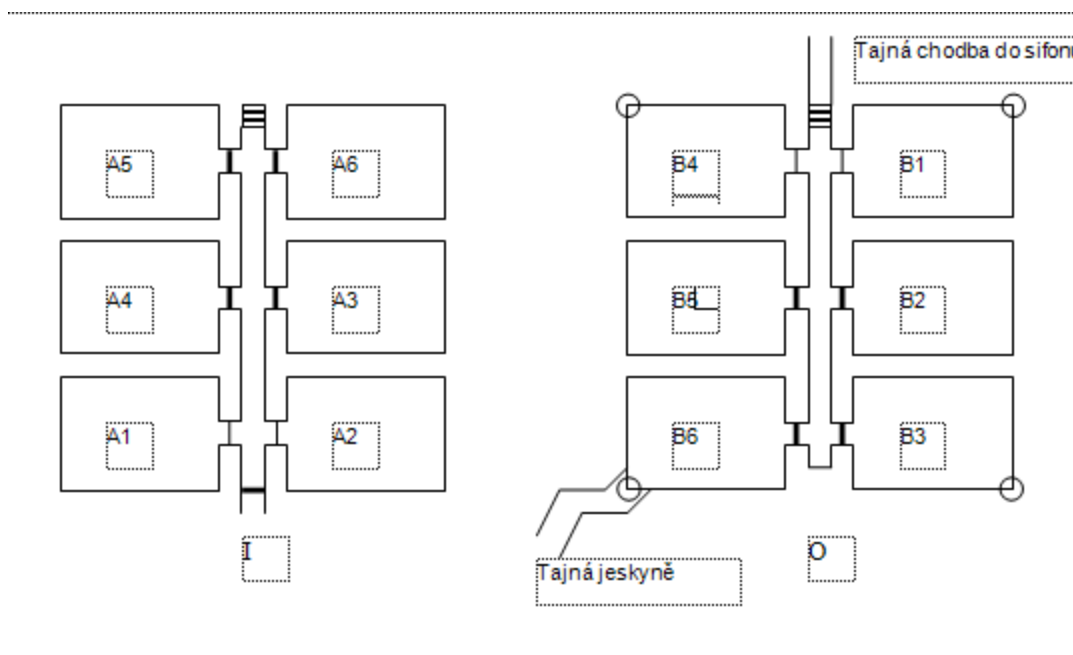
Výroba: 6 hodin

Barva/chuť/zápach: 60/40/40

Lektvar bdělosti je tmavě hnědý, průhledný lektvar se silnou čajovou vůní a čajovou chutí. Jedná se o silně povzbudivý lektvar, kdo jej vypije, nemusí dvě nebo i tři noci spát.

Pokud se lektvar nepodaří, může vést k docela silným halucinogenním zážitkům.

Lektvar bdělosti působí jako menší dávka povzbudivých drog. Postava, která uspěje v testu Odl ~ 10 ~ lektvar účinkuje/neúčinkuje, nemusí celé dvě noci spát, a poté jí stačí 12 hodinový spánek na srovnání.



Takhle to ale není možné táhnout do nekonečna. Každý další lektvar do měsíce má past o dva body vyšší a pokud i zabere, přidá 10 bodů únavy, které nejdou nijak odstranit a ubývají jeden po třech dnech nebo dojde k výše zmíněnému fatálnímu neúspěchu.

Vedlejším efektem tohoto lektvaru je velmi jasné vidění nehmotných nemrtvých. Tento efekt není příliš znám. Alchymista jej normálně neví a pokud se to dozví tak jedině poctivým studiem starých svítek (nejméně 24 + 4k6 hodin v univerzitní knihovně velkého města) nebo náhodou.

Skladiště

Kousek od majáku, skrytá od největších poryvů bouře stoupající skalní stěnou, se krčí nízká kamenná budova skladiště a její slídová okna slepě zírají na nekonečnou mořskou pláň. Sem občas navezou dělníci z města zásoby pochodní, oleje a jiných paliv pro maják. Údajně je tam ve sklepě i nějaký materiál a zásoby pro případ, že by zátoku u Bílých útesů obsadily válečné lodě.

Způsob, jakým piráti dostávají zásoby a odevzdávají lup, je půvabně jednoduchý. Z některých místností ve skladištních sklepech existuje cesta (nápadnost 5 %, objekt) do tajné jeskyně. Piráti složí lup do prázdných beden od pochodní a dalších materiálů z majáku a odeberou si trochu potřebných zásob z beden plných. Kupec pak jen naloží a vyloží správné bedny, když vyměňuje na majáku zásoby. Pro instrukce si chodí piráti občas úvozem k rozcestí na hlavní cestě do města.

Jinak sklad iště slouží opravdu svému účelu. KLÍČE 2 od některých místností (přízemí) dostanou postavy rovněž od rychtáře. Další místnosti jsou zamčené, KLÍČE 3 má kupec. Na požádání je neochotně odemkne (zrovna tam žádný lup není), ale rozhodně je odmítne postavám půjčit - odporuje to předpisům o majáku, vydaným místodržitelstvím. Zkušený zloděj by měl být schopen si klíče okopírovat či si se zámkem poradit svými nástroji.

Skladiště je v dosahu, v jakém se může pohybovat PŘÍZRAK DÍVKY. Pokud tam postavy budou šmejdít po nocích, je velmi pravděpodobné, že se dívka objeví a ve snaze zkrátit svůj trest se jim pokusí napovědět, což postavy může naopak docela vyděsit. Také ČERNÁ KOČKA se motá kolem a setkání s ní má pravděpodobnost 10 % na s měnu. Ta se pokusí postavy vést (30% šance) ke skryšii Arga.

A1 - Prázdný sklad

Zvuky: nic

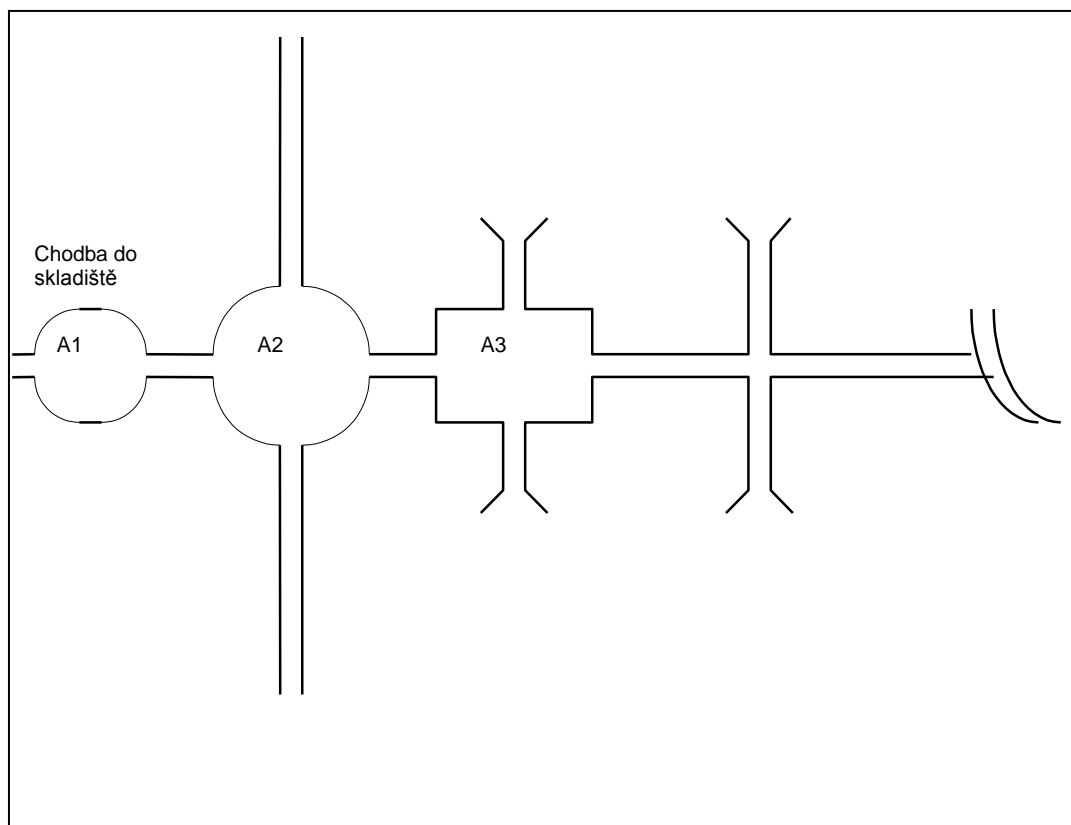
Podlouhlá klenutá místnost s malým okénkem. Místnost je zcela prázdná. (Kamenné stěny, klenutý asi tři sáhy vysoko strop, podlaha asi z púlsáhových kamenných dlaždic - platí i pro všechny další místnosti ve skladišti).

Tak tady postavy nenajdou opravdu nic. Ale jen ať se trénují v prohledávání, bude se jim to později velmi hodit.

A2 - Prázdný sklad

Zvuky: nic

Podlouhlá klenutá místnost s malým okénkem. Místnost je zcela prázdná.



Tak tady postavy nenajdou opravdu nic. Ale jen ať se trénují v prohledávání, bude se jim to později velmi hodit. V případě, že by hra stagnovala, může zaútočit pár krys nebo netopýrů.

A3 - Skladiště nářadí

Zvuky: nic

Podlouhlá klenutá místnost s malým okénkem. Podél stěn místnosti se táhnou stojany s krumpáči, lopatami a dalším nářadím. Na zemi jsou svinuty velké štosy plachtoviny a lodních lan.

Nic zvláštního zde není. Samozřejmě, že si zde postavy nemohou vzít, co se jim zachce, ale musí požádat kupce nebo starostu a poctivě věc koupit. Navíc existuje určitý limit toho, co musí zbýt, daný předpisy místodržitelství.

A4 - Železná zásoba jídla

Zvuky: nic

Podlouhlá klenutá místnost s malým okénkem. Podél stěn místnosti se táhnou police se sudy s vínem, džbány s nakládanou zeleninou a nasolenými rybami a kusy slaniny a uzeného.

Platí totéž, co pro místnost A3.

A5, A6 - Palivo

Zvuky: nic

Podlouhlá klenutá místnost s malým okénkem. Podél stěn místnosti se táhnou police s lucernami, pěkně vyrovnané řádky sudů s olejem, svítky knotů a další zásoby paliva pro maják.

Platí totéž, co pro místnosti A3 a A4.

Sklepy

Široké lomené schodiště vede do tmavé chodby, zrovna takové, jako ta v přízemí. Podél chodby se opět táhne šestero dveří.

SIFON

Vstup z majáku

Molo

Zadní část schodů jsou TAJNÉ DVEŘE (nápadnost 0 %, mechanismus). Jejich odsunutím je možné se dostat do chodby k SIFONU. Z druhé strany jsou dveře snadno odhalitelné díky ru kověti

B1, B4 - Zbrojnice

Zvuky: nic

Podlouhlá klenutá místnost. Podél stěn se táhnou stojany se standardními vojenskými zbraněmi pro boj zblízka. Je zde celá řada mečů a kopí, spousta obdélníkových štítů a krunýřů a hromádky pěkně vyrovnaných přilbic. V jednom rohu je několik válečných seker a na stole uprostřed místnosti leží zákeřné zubaté dýky a hvězdice.

Pokud je na této místnosti něco podezřelého, je to vidět na první pohled. Zubaté dýky a hvězdice rozhodně nepatří mezi standardní vojenskou výzbroj, určenou k obraně majáku a zátoky v případě invaze.

B2, B5 - Materiál

Zvuky: nic

Podlouhlá klenutá místnost. Podél stěn se táhnou police s postroji pro koně, provazy a dalším materiálem, který je zde pravděpodobně udržován v pohotovosti pro případ vojenských operací.

Nic zvláštního zde není. Samozřejmě, že si zde postavy nemohou vzít, co se jim zachce a už vůbec se vyptávat na to, zda by si něco mohli koupit. Tohle je vojenský materiál a kupec, pokud je sem vůbec pustí, je nechá pouze nakouknout a hned za nimi opět pečlivě zamkne. Pro případ nočního vloupání platí maximum opatrnosti a minimum stop. Odhalení znamená konec pátrání, konfiskaci majetku a výpověď z kraje, ne-li něco mnohem horšího.

V místnosti B5 je ještě prázdná skrýš pod jednou z dlaždic.

B3 - Prázdné bedny

Zvuky: nic

Podlouhlá klenutá místnost. Podél stěn se táhnou desítky beden vyrovnaných do dvou řad nad sebou.

Po podrobné prohlídce postavy zjistí, že všechny bedny zde jsou prázdné. Nic dalšího nezjistí.

B6 - Plné bedny

Zvuky: nic

Podlouhlá klenutá místnost. Podél stěn se táhnou desítky beden vyrovnaných do dvou řad nad sebou.

Po podrobné prohlídce postavy s velkým úžasem zjistí, že:

...zatímco některé bedny obsahují zásoby potravin, oleje, lan a nějaké zbraně, ve dvou bednách se nachází hromady zlatých ingotů a drahých kamenů, přesně takových, jaké jsou posílány do Erinu nebo do Danérie. Další bedna obsahuje poněkud provlhlé hedvábí a jiná stejným způsobem poškozené koření....

V zadním rohu místnosti existují TAJNÉ DVEŘE, ale ty jsou maximálně dobře zamaskované (nápadnost -30 %, objekt). Pouze pokud postavy odhalí na zemi stopy (pro hraničáře postih -10 %), směřující ke stěně, nenápadnost se postupně snižuje, a i tak dají dveře mimořádnou práci. Systém fungování - otočný sloupek. Je dost masivní, poklepem se dutina zjistit nedá a má pojistku v hlavici - jeden ozdobný segment je třeba vysunout. Dveře vedou do průrvy, vedoucí do TAJNÉ JESKYNĚ.

Klidně je ale možné svést postavy na špatnou cestu, nechat je obrátit naruby SIFON apod. Tyhle tajné dveře už jsou totiž velmi významná stopa a objevit ji hned na začátku by mohlo dobrodružství pokazit. Naopak v pozdější fázi hry je možné, že se zde už střetnou i s ojedinělým pirátem. Pak už hra ovšem musí vzít rychlý spád.

Sifon

Na úrovni vodní hladiny se v molu na některých místech nacházejí asi tři stopy vysoké zamřížované otvory, za kterými se černá nějaký kanál. Molem je tedy možné zčásti procházet! To by mohlo být zajímavé!

Sifon je přístupný od MOLA, z MAJÁKU a tajnou chodbou ze SKLADIŠTĚ. V ději hry nemá žádný význam, kromě uvedení postav do ostražitosti s tím, že pověsti o některých příšerách mohou být pravdivé.

A1 - Obří krab

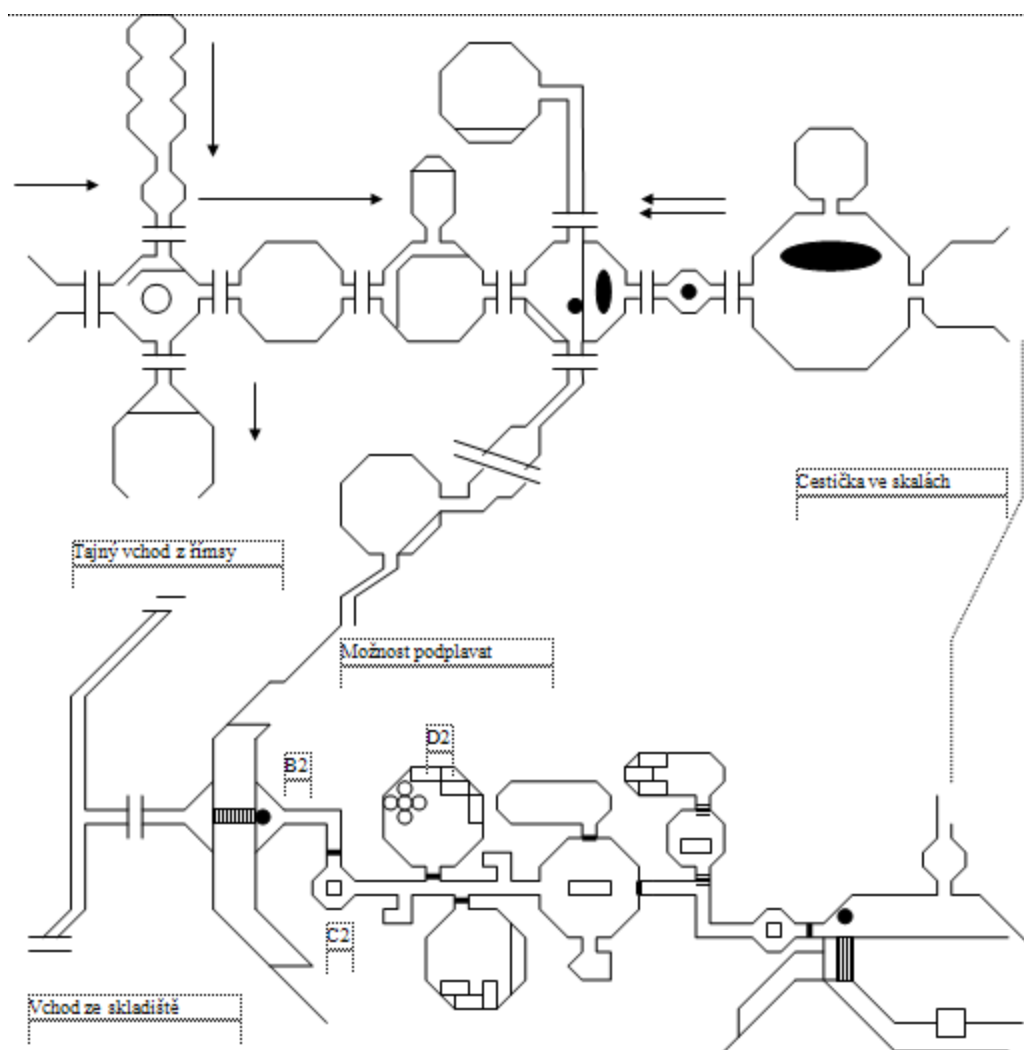
Zvuky: 20 % chřestění

A2 - Sifon

Zvuky: nic

A3 - Vyrovnávací komora

Zvuky: nic



Otevřená jeskyně

Na nejvyšším místě římsy ve skalní rozsedlině, kde jsou skály lemující pobřeží jakoby roztrženy malým průsmykem, se černá otvor jeskyně.

Přístup je celkem obtížný, horná část římsy je zcela uzoučká. Nicméně obtížné šplhání přináší posléze výsledek. V samotné rozsedlině se nachází malá plošinka, sotva dvacet sáhů široká, a pod skalním převisem se černá kýžená jeskyně, ze které vane chlad a zatuchlina.

Otevřená jeskyně je rovněž slepou stopou, která snad jedině postavy upozorní, že mohou být zdánlivě masivní pobřežní skály dosti proděravěné a že příliv a odliv leccos skryjí. Rovněž těch pár příšer může značně zvýšit ostražitost. Zadní část jeskyně (nejhorojněji obsazená příšerami) je přístupná pouze za odlivu nebo pod vodou. Tam také zahynul nešťastný hraničář.

Pokud se postavy ve vesnici svěří se svým úmyslem navštívit jeskyni, dozví se asi toto:

O otevřené jeskyni v úbočí Bílých útesů se vypráví všelicos. Staří rybáři ještě pamatují odvážného hraničáře, který se vypravil do jeskyně poté, co byl požádán o pomoc místními. Na vesničany na Stříbrné louce totiž občas zaútočily ošklivé nestvůry.

Po krátkém průzkumu se vrátil do vesnice, nechal si přinést ke vchodu lehkou kánoi na dřevěných sáňkách a pak už se nevrátil. Jinak se do jeskyně již nikdo neodvážil. Útoky nestvůr však víceméně přestaly.

Od některých námořníků ve městě by se mohli dozvědět ještě o jakési jiné jeskyni, která je vidět z druhé strany útesů, od moře. To už je ale na PJ, je to spíš dodatečná stopa na povzbuzení výzkumů, kdyby si postavy pořád nevěděly rady.

Jeskyně je úzkou cestičkou do DRAČÍ SLUJE spojena s cestičkou vedoucí ze ZA VŘENÉ JESKYNĚ na návrší, kde piráti zapalují FALEŠNÝ MAJÁK. Ti o ní vědí, ale neodvažují se do ní. Osud hraničáře všechny odstrašil. SIFON spojuje jeskyni také s PODZEMNÍM PŘÍSTRA VIŠTĚM pirátů. O tom piráti nevědí.

Popis jeskyně začíná vstupem do prostory A1. Pokud postavy vstoupí do jeskynního systému skrz G1, bude PJ muset popisy odpovídajícím způsobem upravit.

A1 – Vstupní dóm

Zvuky : Nic

Jiné : Nic

Dlouhá asi deset sáhů vysoká a pět sáhů široká prostora se táhne hluboko do skalního masívu a v dálce se ztrácí v temnotě. Stěny jsou nepravidelné, z vápencových skal, podlaha je rovněž kamenná, těžko schůdná, plná trhlin a balvanů. Směrem dozadu jeskyně pomalu klesá.

Až postavy projdou dále ... (cca 1 směna)

Zvuky : Šumění vody 10 %

Jiné : Vlhkost vzduchu 10 %

... Stále klesající dóm se pomalu, asi po jednom přesypání hodin, rozšiřuje do prostorné jeskyně, třpytící se stovkami krápníků, stalagmitů, stalaktitů i širokých sloupů stalagnátů. Směrem doprostřed podlaha klesá, kdysi tu asi bylo jezírko. Z jeskyně vedou tři východy. Vlevo, směrem nahoru z maličké římsy, uprostřed, přímo do nitra jeskyně a vpravo, se směrem dolů táhne jakási trhlina.

Vstupní jeskyně neobsahuje nic zvláštního, žádné stopy, předměty ani nic jiného. Po krátkém průzkumu je možné zjistit, že krápníky jsou již geologicky mrtvé, neboť podzemní sladké vody už neexistují (celá tato oblast byla kdysi podstatně výše a na mělčinách se rozprostíraly široké louky).

Šplhání na římsu bez dodatečného zajištění vyžaduje překonat past Obr ~ 3 ~ nic / pád. Při pádu je 30% šance, že se postava zraní za 1-3 životy, to samé platí v případě sestupu do pukliny.

B1 – Vysoký dóm

Zvuky : Pleskot křidel 25 %

Jiné : Průvan 25 %

Dlouhá, přibližně vodorovná chodba se náhle asi po půl směně rozšiřuje do prostorného dómu, směrem nahoru se pomalu zužujícímu, jehož strop se ztrácí v nedohlednu. Na podlaze se tu a tam nachází roztroušené drobné kůstky. Po obvodu dómu se nacházejí tři velké výklenky, zdobené krápníky. V tom protějším se černá

pokračování chodby.

Drobné kůstky jsou kůstky krysa a jiných hlodavců, které loví obří netopýři, pokud neseženou něco onačejšího. Netopýři občas podnikají komínem dříve výpady na STRÍBRNOU LOUKU.

Po vstupu se družina stane velmi rychle terčem útoku veliké přesily těchto netopýřů. Útoky netopýřů budou směřovat především na postavy nesoucí světlo (lucerny, pochodně). V případě úspěšného útoku si postava hází proti pasti Sil ~ 4 ~ nic/vyrazení předmětu. Nejlépe netopýry rozeženou ohnivá kouzla nebo něco takového.

Po velmi podrobném prohledání (nápadnost -40 %, mechanismus) by se našlo pár mincí a přezka, které zde ztratil onen zmíněný hraničář.

C1 – Podzemní jezero I

Zvuky : Šumění vody 50 %

Jiné : Pach rybiny 25 %

Zvolna klesající chodba se po další půl směně rozšiřuje v mohutnou a impozantní podzemní katedrálu. Před vámi, asi o 10 sáhů níže pod kamenitým svahem, se rozprostírá široké jezero. Napravo jsou břehy jezera ukončeny strmou skalní stěnou, nalevo vede kamenitá pláž až k jakémusi temnému výklenku. U břehu jezera se nachází malá hromádka ztrouchnivělého dřeva se zbytky zrezivělých hřebů.

Kamenitý svah představuje opět past Obr ~ 3 ~ nic/pád. Při pádu je 30% šance, že se postava zraní za 1-3 životy.

Po prohledání okolí (provlhlé zdi do určité výše, zbytky soli, čára ponoru, slaná voda, nápadnost -10 %, objekt) by postavám mělo dojít, že je podzemní jezero spojeno s mořem. Vchod do boční jeskyně je viditelný pořád, cesta dál je vidět pouze za největšího odlivu, stejně jako klesající výklenek na konci jeskyně. Jeskyně je veliká dobrých 50 sáhů v průměru, takže to chce třeba vystřelit zapálený šíp nebo si donést nějakou kánoi. Zbytky dřeva jsou zbytky saní, po kterých hraničář přitáhl svou kánoi.

Dno jezera (je většinou mělké, za odlivu po ramena) je pokryté korály, mořskými mi ježky a sasankami. Dále budou muset postavy plavat nebo použít nějaké plavidlo.

D1 – Podzemní jezero II

Zvuky : Šumění vody 100 %

Jiné : Pach rybiny 50 %

...Asi po deseti rázných tempech se vynořujete v malé jeskyňce, vhodné tak akorát pro nádech. A po dalších deseti tempech vyplouváte v další prostorné jeskyni...

Až se vynoří tak tři postavy, bude první z nich napadena rejnokem. Po dalších šesti kolech zaútočí další rejnok. Až se první postavy nějak vyškrábou na římsu vpravo, nastane chvilkový odpočinek. Pak podle stavu družiny může zaútočit ještě třetí rejnok. Hloubka vody je člověku za největšího odlivu u ústí chodby po ramena, jinak nelze dosáhnout dna.

Až se pak družina trochu vzpamatuje, dostane se jí následujícího popisu jeskynní prostory :

Rozsálá prostora, zřejmě jen o něco málo menší nežli ta předchozí. Na pravé straně, tam, kam jste se vyškrábali, se táhne římsa až kamsi za jezero, kde se dá tušit rozsáhlá prostora nad vodní hladinou...

A až se postavy přeplazí po římsě (Obr ~ 5 ~ nic / pád do jezera), osvětlí jejich lucerny následující :

Doplazili jste se na širokou kamenitou pláž, kterou je vodní plocha ukončena na druhé straně. Rozsáhlá prostora se táhne, kam oko dohlédne. Z jeskyně vedou tři východy. Dva z nich, přibližně proti sobě na okrajích pláže, jsou takřka zatopeny, třetí vede kamsi vzhůru uprostřed pláže. Na pláži leží kostra jakéhosi netvora, dobře tři sáhy velikého. Na břehu jezera se nachází zbytky jakési lodice.

Po podrobném prozkoumání netvora dojdou postavy k závěru, že se jedná nejspíše o nějaký druh baziliška. Hraničář nebo válečník by mohl poznat, že jsou na kostech stopy sečné zbraně (nápadnost 50 %, objekt). Podrobné prohledání pláže odhalí 1-6 stříbrných vrhacích hvězdic, notně zčernalých. Zbytky lodice není nutné dále komentovat.

E1 – Mrtvý hraničář

Zvuky : Šumění vody 50 %

Jiné : Pach rybiny 25 %

Obtížná kamenitá štola vede strmě vzhůru. Kdyby zde nebylo dostatku výstupků po všech stěnách a zbytků krápníků, těžko by se u věru šplhalo.

Každá postava musí překonat past Obr ~ 6 (3) ~ nic / pád. Číslo v závorce platí tehdy, pokud dobrodruzi použijí vhodné vybavení pro šplhání (lano, skoby apod.). V případě pádu dojde ke zranění za 6-12 životů a případně k dalšímu zranění (naražení kostí, vymknutí kotníku apod.), což může mít za následek postih –1 k pohyblivosti nebo obratnosti.

Dorazili jste do malé, asi 10 sáhů veliké dutiny ve skále. V jednom z rohů leží na zádech kostra, kolem ní se povalují zbytky věcí. Jinak prostora vypadá prázdná. Směrem vzhůru vede další chodba.

Kostra patří hraničáři, který se sem vypravil, zabil baziliška, ale sám podlehl zraněním, když se snažil najít jiný východ z jeskyně. Hraničář či válečník opět pozná stopy boje na kostře (např. zloženou ruku atd.).

Po prohledání věcí postavy naleznou následující :

Zcela zčernalý stříbrný meč (podobné meče používají lovci přízraků, mají SZ 7/0, OZ 0, jsou to střední zbraně).

Nepoužitelné zbytky vybavení.

Truhlička. V truhličce vyložené senem se nacházejí tyto předměty: 3 flakónky s lektvary netopyřího sluchu, sovích očí a obří síly a sluneční prsten.

Všechny magické předměty jsou plně funkční.

F1 – Dračí sluj

Zvuky : Šumění moře 50 %

Jiné : Průvan 25 %

Obtížná kamenitá štola vede strmě vzhůru. Kdyby zde nebylo dostatku výstupků po všech stěnách a zbytků krápníků, těžko by se u věru šplhalo.

Pro šplhání platí tatáž pravidla jako v místnosti E1.

Dorazili jste do velké, asi 30 sáhů veliké sluje, ze které vedou dva východy. Jeden široký dále po směru cesty, druhý úzký v pravé stěně jeskyně.

Ve sluji leží obrovská kostra se zbytky duhově modrých šupin.

Postavy se mohou zcela oprávněně domnívat, že se jedná o pozůstatky draka. Drak zahynul zcela přirozenou smrtí, sešlostí věkem. Byl to poněkud podivínský exemplář, na stěnu své sluje si zaznamenával polohu potopených korábů, které se na cestě do Danérie staly obětmi zrádných mělčín u zdejších skal, ještě než zde byl postaven maják.

Mapu si postavy mohou obkreslit a použít pro své účely. Přestože od horního východu z LUPÍČSKÉ JESKYNĚ vede sem cesta, lupiči se sem nikdy neodvážili. Byli na to příliš pověřiví a věděli, že se hraničář ze sluje nevrátil.

G1 – Venkovní jeskyně

Zvuky : Šumění moře 100 %

Jiné : Průvan 100 %

Do široké prostory prosvítá světlo od vchodu do jeskyně a vniká sem tudy čerstvý vzduch. Prostora je zcela prázdná, zde nemusí hledat ani ten nejpodezřivější trpaslík.

Prostora je zcela prázdná. Až postavy vyjdou ven, uvidí následující :

Ze skalního výstupku se naskytá nádherný pohled na celou mělčinu s troskami korábu daleko v pozadí. Napravo vidíte, jak útesy, strmě padající do vody, vyrážejí velikým obloukem do moře. Za nimi se rýsuje

věžička majáku.

Nalevo se útesy táhnou až k nedohlednu dlouhým pohořím, které zdobí trojice největších vrcholků, asi dvě míle od Vás. Dobrých padesát sáhů pod vámi se táhne jakási úzká pěšinka na okraji srázu. Vypadá to, že se k ní dá sejít mezi balvany.

Sestup na cestičku vyžaduje maximální opatrnost a jištění, jde o past Obr ~ 5 ~ nic/pád a zranění za 3-8 životů.

H1 – Krysí doupe

Zvuky : pištění 50 %

Jiné : stopy krys

Chodba se klikatí asi padesát sáhů přibližně severním směrem a pak náhle ústí do malé jeskyňky, ze které vede cesta dolů do jakési prostory.

Je celkem velká pravděpodobnost (za každých 10 sáhů chodby 10 %), že postavy narazí na houfek krys již po cestě sem.

Prostorná trojitá jeskyně plná členitých říms a výklenků je plná krys. Pištící hejno se na vás vrhá jako o život.

Nad velkým krysím hejnem je takřka nemožné zvítězit. Oheň krysy na chvíli zažene na římsy, ale vzhledem k tomu, že v jeskyni není nic než veliké krysí hnízdo a štěrbin, kterou krysy vylézají ven, nestojí to za to.

I1 – Jeskynní vážky a propast

Zvuky : bzučení 25 %

Úzká chodba se náhle otevírá do široké prostory. Stojíte přímo na okraji hlubokého srázu. V dálce bliká modré světélko a pomalu se k vám přibližuje.

Pokud postavy neutečou, zaútočí na ně několik jeskynních vážek, nejdříve salvou modrých blesků a pak kusadly. Postava, která stojí na okraji srázu, si musí hodit proti pasti Obr ~ 5 ~ nic/pád. Pokud spadne, zachytí se okraje a bude se muset rychle škrábat zpět, neboť balvany se viklají a vážky útočí. Případný pád dolů má za následek ztrátu 1-3 životů x úroveň, postava se ocitne ve vodě a může být později vytažena.

J1 – Chobotnice

Zvuky : 100 % šumění vody

Jiné : 100 % pach rybiny

Úzká, takřka zaplavená chodba se po malé chvíli rozšiřuje v okrouhlou, skoro zatopenou jeskyni. Vody je skoro po ramena (postavě velikosti člověka), nad hlavami asi tak tři metry prostoru. Po levé straně se nachází asi dva sáhy široká římsa, takových půl sáhu nad hladinou.

V jeskyni žije obří chobotnice. Živí se tím, co příliv přinese, a v podstatě nevylézá ven. Ono po pravdě řečeno, i kdyby chtěla, dál nežli do sousední jeskyně se díky své velikosti už neprotáhne. Chobotnice žádné poklady ani nic jiného nemá.

Brzo poté, co první postavy vstoupí do jeskyně, se chobotnice vynoří a zaútočí tak, že ovine první postavu chapadly a začne ji stahovat do vody. Chobotnice nemá kam ustoupit, a proto bude bojovat mimořádně zuřivě. Na druhou stranu postavy mají dost času utéci před prvním útokem. Rovněž ve chvílích, kdy je chobotnice raněna, je možné utéci, než stačí opět nabrat dech.

K1 – Sifon I

Zvuky : 100 % šumění vody

Jiné : 100 % pach rybiny

Úzká chodba, ve které je vody asi po pás (při přílivu dobře nad hlavu) se klikatí dále směrem k jihovýchodu. Po chvíli se rozšiřuje na dobrých deset sáhů a tři, čtyři sáhy do výšky. Stěny jsou nepravidelné, konec chody se ztrácí v neproniknutelné temnotě.

Pokud postavy nemají lodičku:

Brzo ztrácíte dno pod nohama. Pokud budete chtít dále, je třeba plavat.

Zde už PJ musí vzít v úvahu nebezpečí efektů přílivu a odlivu. Složitě zatáčky příboj zbrzdí, ale odtud přes L1 a M1 je už trhlina víceméně rovná a pokud postavy dorazí v nevhodnou dobu, budou mít značné potíže. Buď budou vrženy zpět do D1, nebo vtaženy do M1 a do B2, každopádně následují ověřování dovednosti plavání, přičemž nebezpečnost stoupne o 3. Každopádně díky potlučení o skály ztrácí postava 1-6/3-18 životů a pokud neuspěje, začíná se topit.

Plavání je obtížné, není prakticky možné plavat ve zbroji (k nebezpečnosti pasti při ověřování plavání se přičítá KZ zbroje bez příp. obranného démona), maximálně s mečem nebo lukem na zádech. Ale plavání potmě nebo s pochodní v ruce je tak náročné, že by to PJ vůbec neměl dopustit. Pokud mají postavy lodičku nebo plavou, uvidí následující.

Jeskyně se táhne dál a dál. Občas se na stěnách objeví římsy nebo výstupky a plošinky, všechny ale slepé. Široká prostora nemá žádné postranní chodby ani jeskyně. Asi po čtvrtině míle začíná strop opět klesat až asi na půl sáhu nad hladinu, a pak se prostora opět prudce rozšiřuje.

L1 – Ještěř

Zvuky : 100 % šumění vody

Jiné : 100 % pach rybiny

Kruhový jeskynní dóm, tak 20 sáhů v průměru a stejně tolik na výšku. Levou stranu lemuje kamenná římsa. Nic zvláštního jeskyně na první pohled neobsahuje.

Zato na druhý pohled jeskyně obsahuje dosti odporného ještěra, který se tak maximálně po třech kolech vynoří z vody a zaútočí na postavy. Poklady ještěr žádné nemá.

M1 – Sifon II

Zvuky : 100 % šumění vody

Jiné : 100 % pach rybiny

Sifon II je navlas podobný sifonu I, až na to, že jeho východ je zatopen i za odlivu. Do B2 je prostě nutné podplavat, což není takový problém. Je to jen asi 15 sáhů a dno je hned dva sáhy pod hladinou.

N1 – Prázdňá jeskyně

Zvuky : šumění vody 25%

Vstoupili jste do malé boční jeskyně, asi 10 x 10 sáhů a stejně tolik do výšky. Jeskyně vypadá docela prázdná, jenom na jejím druhém konci se nachází ve výši pěti šesti sáhů římsa s jakýmsi výklenkem.

Místnost je prázdná. Pro šplh na římsu platí past Obr ~ 3 ~ nic/pád, zranění za 1-6 životů.

O1 – Dračí pokladnice

Zvuky : 100 % šumění vody

Jiné : 100 % pach rybiny

Vstoupili jste do malé boční jeskyně, asi 10 x 10 sáhů a stejně tolik do výšky. Jeskyně vypadá docela prázdná, jenom na jejím druhém leží prastará truhla dva sáhy na sáh velická a čtyři stopy vysoká.

Místnost je prázdná. Truhla patřila mrtvému drakovi a kupodivu neobsahuje žádné pasti, jedy, nic. Uvnitř se naleznou pouze zplisnivělé zbytky psacího náčiní a pergamenů a nepoužitelné trosky jakési aparatury, snad destilační.

Jedna věc ale použitelná je. Zcela na dně truhly se nachází mořská mušle. Není ovšem snadné zjistit, že mušle poskytuje svému nositeli stejné výsady, jako kouzlo *vodní dech*. Mušli jsou schopni identifikovat v Siomenově klášteře, mají tam ještě jednu takovou. Občas se takové nacházely v Rilondském zálivu.

Uzavřená jeskyně

Zavřená jeskyně je vlastně stěžejní jeskyní hry. Jeskyni obývají piráti, kteří ve spojení s Gildou lákají určené lodě na falešný maják a pak je po ztroskotání vylupují. Zadní část jeskyně je zařízena výslovně na dlouhodobé obývání.

Z jeskyně vede do moře PRŮPLAV, který je vždy za odlivu (za úplňku v pravé poledne, posouvá se denně asi o 40 minut) přístupný z útesů a odkud mohou vyplout na svých lodích. Na druhé straně je možné vyjít do útesů na PLOŠINU k OHNIŠTI a nakonec vede do jeskyně TAJNÝ VCHOD z ŘÍMSY a ze SKLADIŠTĚ.

Co se uzavřené jeskyně týče, jediné indicie na ni přímo ukazující jsou historika o pirátské bandě, o trpasličím geologickém průzkumu nebo vyprávění o JESKYNI viditelné z moře. Družina má v zásadě následující šance na její odhalení: Z DRAČÍ SLUJE, ze SIFONU v otevřené jeskyni, Z MOŘE PŘI ODLIVU, ZE SKLADIŠTĚ a z ŘÍMSY, asi v tomto pořadí pravděpodobností. Obojí tajné dveře jsou totiž solidní trpasličí práce, nápadnost 20 %, objekt - trpaslíci si perspektivní ložisko dobře zajistili.

Pirátské hlídky se střídají po 12 hodinách, po obědě a po půlnoci. Nová hlídka přijde, stará odejde, žádné veliké tirády s předáváním se nekonají.

S pravděpodobností blížící se jistotě budou tak 3 piráti ze skupiny, z toho jeden z pobočníků, právě na tahu ve městě U Kočiček nebo jinde v Ďolíku. Na tah piráti vyrážejí vždy úvozem o „polední pauze“, kdy je ticho po pěšině, a vracejí se k ránu stejnou cestou.

A2 – Průrva

Zvuky : Nic

Jiné : Nic

Vápencovou skálou se táhne dlouhá, křivolaká průrva, průměrně asi tři sáhy široká a pět sáhů vysoká, nicméně některými úzkými místy sotva projde jeden člověk. Podlaha je dílem z rostlé skály, dílem písečná nebo z malých kamínků. Místy se vyskytují velice ošklivé rozsedliny.

Průrva se táhne mezi vchodem ze SKLADIŠTĚ a ŘÍMSOU. Občas z ní vedou slepé odbočky, které se dají nejlépe poznat tak, že nejsou vysypané pískem. Celou tuto záležitost postavili trpaslíci, najatí na postavení majáku, když dělali v okolí geologický průzkum (ve skalách se našlo pár drahokamů, ale nakonec se dolování nevyplatilo).

Pokud družina zaleze do nějaké odbočky, je přibližně 50% šance, že ji postihne nějaká nehoda (podvrtnutí kotníku v rozsedlině, pád menšího kamene na hlavu a podobně). Pro notorické bloudily může PJ zvážit menší zával, ale pak by se mělo najít i staré, trpaslíky zapomenuté náradí. Cesta do jeskyně se snadno pozná, je podepřená dřevěnými podpěrami.

B2 – Můstek I

Zvuky : Šumění vody 75%

Jiné : Pach kouře 25%

Úzká chodba, vyztužená podpěrami, vede asi 50 sáhů a pak se rozšiřuje v polokruhovou prostoru s římsou. Nad vámi se zvedá kamenná kupole a pod vámi šumí voda..

Přes asi dvacet metrů širokou zatopenou průrvu vede úzký provazový můstek, natažený na dvou kůlech z každé strany jeskyně, vražených mezi balvany. Na protější straně jsou ještě jakési desky a lana a něco, co na tu dálku nelze rozeznat. Co je možné dohlédnout, táhnou se pod můstkem celkem čtyři lana.

Můstek postavili piráti jako pojistku, aby je nikdo v jeskyni nepřekvapil. Pokud bude s postavami nějaká CP, měla by je rozhodně ponouknout k nejvyšší opatrnosti. A to nikoliv náhodou:

Můstek je past. Lana, která se táhnou pod ním (nápadnost –10 %, při lepším osvětlení 10 %, mechanismus), umožňují, pokud jsou povolena (a teď věru jsou) pád můstku do vody, hned jak na něj vstoupí nezvaný host. Z toho něčeho se vyklube, pokud to například zápalným šípem bude osvětleno, systém samostřílů (nápadnost –10 %, při lepším osvětlení 10 %, mechanismus), které míří na plošinu a po pádu můstku tam jistě pošlou pár šípů (třetí lano). Zároveň zvonek (čtvrté lano) vyvolá poplach (nápadnost –10 %, při lepším osvětlení 10 %, mechanismus) v následující místnosti, kde jsou vždy 2 piráti na stráž.

Systém je možné zneškodnit ve spolupráci se zlodějem (podvázat lana, přivázat můstek ještě dalším lanem ke kůlům, aby se nepropadl) nebo obejít pomocí ŠŇŮRY nebo prostě slézt opatrně do průrvy, přeplavat a vylézt na druhou stranu. Po případném vyvolání poplachu se do 6 kol vyrobí nejméně 10 pirátů se samostřily.

Vodní plocha je spojena se SIFONEM II v OTEVŘENÉ JESKYNI.

C2 – Strážnice I

Zvuky : Hovor 50 %

Jiné : Kouř, prosvítání světla 30 %

Další cestu chodbou přehrazují chatrné dřevěné dveře, narychlo sbité z nehoblovaných palubovek. Dveře jsou zasazené do dřevěného rámu, ledabyle obstavěného velkými kameny. Skrze škvíry mezi deskami prosvítá světlo.

Pokud postavy bez rozmyslu vyrazí dveře (past Sil ~ 5 ~ vyražení/nic), rozhodně neudělají nejlépe. Dva piráty v místnosti sice asi pobijí (ovšem překvapení ti dva určitě nebudou), ale do dvou kol jich tu mají na krku dalších 10. Pokud se naopak podívají některou ze škvír, uvidí asi toto:

Jeskyňka asi tak 10 sáhů v průměru je spoře osvětlena malou lucernou, zavěšenou na trámu nad malým stolem. U stolu sedí na hrubých lavicích dva lidé v kožených kazačkách a námořnických košilích a mastí karty. Na stole je malý džbán a dva korbele, pak ještě trochu nějakého jídla.

Pokud postavy mají patřičný postřeh (33 %, mechanismus), všimnou si ještě zvonku na trámu, od kterého je natažen provaz, vedoucí nad dveře a pak po stěně chodby, kterou přišly.

A pokud se jim piráty povede nějak tiše zneškodnit (paralyzujícími, tiše zabíjejícími a uspávacími kouzelníky nebo hraničářskými kouzly, uspávacím plynem, podstrčeným pod dveře, zlodějským útokem ze zálohy), mohou po prohledání jeskyně a mrtvol nalézt asi toto:

Každý pirát je vyzbrojen zubatou dýkou a třemi hvězdicemi, vedle stolu se povaluje natažený malý samostřil. Jinak u sebe mají jen pár zlatých a něco jídla a pití.

Hvězdice a dýky jsou ty samé, jaké postavy mohly už vidět v jiných částech dobrodružství.

D2 – Spíž

Zvuky : Hovor více lidí 20%

Jiné : Směsice pachů, viz dále

Na straně chodby se nacházejí dveře, stejně jednoduché jako ty ostatní, zvenčí zajištěné na závoru.

Za dveřmi se nachází spíž. Až si do ní postavy posvítí, uvidí asi toto:

Nepravidelná rozsedlina s několika výklenky slouží evidentně obyvatelům jako docela obyčejná spíž. Po zemi se povaluje spousta beček, výklenky jsou vyplněny policemi se spoustou kameňáků a džbánek, ze stropu visí šrůtky uzeneho, sýra, sušených ryb a kdečeho dalšího. V zadním koutě stojí tři velké truhlice.

Množství jídla je vzhledem k pravděpodobnému počtu postav takřka nekonečné. Jinak zde postavy nenajdou nic zvláštního, snad nějaké použitelné nádoby.

Zajímavější jsou pouze zmíněné truhly. Po jejich velmi podrobném ohledání by se mohly postavy dovědět, že je už někde viděly – pokud se předtím vlámaly do SKLADIŠTĚ. Obsahují nejnovější zásoby.

E2 – Trhlina I

Zvuky : Nic

Jiné : Nic

Napravo ve stěně chodby se černá úzká púlsáhová trhlina. Když si do ní posvítíte, vidíte, že se zatáčí dále doprava. Po pár krocích ovšem narážíte na kamennou stěnu s přírodním výklenkem. Trhlina je slepá.

Slepá trhlina se dá využít jako krátkodobý úkryt, pokud někdo půjde do spíže nebo do zbrojnice.

F2 – Zbrojnice

Zvuky : Chrápání 20 %

Jiné : Nic

Poněkud solidnější dveře, zpevněné několika železnými pláty, jsou uzamčeny petlicí na ošuntělý zámek. Zasazeny jsou do veřeji z kamenného zdiva a cihel, vyplňujícího celou průrvu ve skále.

Zámek je jednoduchý, měl by si s ním poradit každý zloděj. Náčelník pirátů jej sem dal, jen aby sem pořádky každý nelezl a aby se piráti při pitkách nepozabíjeli. Po vstupu do místnosti uvidí postavy následující:

Menší pětisáhová místnůstka slouží evidentně pirátům jako zbrojnice. Opřené o stěny nebo zavěšené na skobách se tu nachází asi po deseti kusech šavlí, zubatých dyk, hvězdic a lehkých kuší, nějaké harpuny, lasa, sítě a škrťací struny. V koutě se nachází tři velké truhly.

O dykách hvězdicích a truhlách platí totéž, co bylo zmíněno výše při popisu D2. Po prohledání se v truhlách nalezne:

Dva kusy špičkových šperháků – zlodějského náčiní, deset zapečetěných flakónků, jednoduchý námořní dalekohled a celá třetí truhla je zaplněna lany a háky. A pak ještě jakési podivné dřevěné trubice, zvláštní kožená přilba se slídovými průzory a 2 opasky se zašitými kusy olova.

Náčiní okamžitě pozná každý zloděj. Ve flakóncích jsou různé prudké jedy a zbytek vybavení ve třetí truhle slouží k potápění a vylupování vraků. Je na postavách, zda a kdy jim to dojde.

G2 – Trhlina II

Zvuky : Nic

Jiné : Zápach fekálií 60 %

Nalevo ve stěně chodby se černá úzká púlsáhová trhlina. Když si do ní posvítíte, vidíte, že se zatáčí dále doleva. Po pár krocích ovšem narazíte na kamennou stěnu s přírodním výklenkem. Trhlina je slepá. Všude to nevábně páchne, není těžké se domyslet, k čemu je trhlina občas používána.

Slepá trhlina se dá využít buď jako krátkodobý úkryt, pokud někdo půjde do spíže nebo do zbrojnice, jednak k tiché likvidaci některých pirátů při jejich pitce.

H2 – „Společenská místnost“

Zvuky : Hovor více lidí 50 %

Jiné : Pečené jídlo 20 %

Další cestu chodbou přehrazují chatmé dřevěné dveře, narychlo sbité z nehoblovaných palubovek. Dveře jsou zasazené do dřevěného rámu, ledabyly obstavěné velkými kameny. Skrze škvíry mezi deskami prosvítá světlo a za nimi je slyšet čilou zábavu, proniká sem i vůně pečinky.

Pokud se postavy podívají některou ze škvír, uvidí asi toto :

U velkého dřevěného stolu sedí šest mužů v námořnických halenách a kožených kazajkách. Jsou ozbrojeni, ale jejich šavle a dyky visí i s opasky přehozené přes lavice. Dva se hádají a čtyři hrají nějakou karetní hru. Místnost je osvětlena lucernou, zavěšenou na kůlu vedle stolu.

Každou směnu je 16% pravděpodobnost, že se nějaký pirát půjde vymočit, a 7% pravděpodobnost, že dojde pítí a nejmladšího pošlou do spíže. Střídání hlídek viz na začátku, končící hlídka zamíří rovnou do doupěte pořádně se vyspat.

Ať postavy přijdou odkudkoli, tudy se už nenápadně nikam neprotáhnou. Piráty je snadné překvapit – spoléhají se na své hlídky, ale bitva to bude a do tří kol dorazí z I2 dalších dvanáct jedinců a do 6 kol z J2 náčelník a jeho dva pobočníci. Po vybití pirátů lze nalézt :

Lupiči byli ozbrojeni samostříly, šavlemi, dykami a někteří měli v botách hvězdice. V koutě místnosti se nachází dvě harpuny. Na stole leží džbán vína, pečené ryby, kus uzeného a nějaký chleba a omáčky (6 porcí) a hrací karty s celkem 30 zlaťáky a stovkou stříbrňáků. V koutě místnosti, kterého jste si předtím nevšimli, je improvizované ohniště, spojené s jakousi šachtou. Prolézt se jí ale nedá zcela určitě. Z místnosti vedou celkem tři

východy. Jeden, kterým jste přišli, druhý hned naproti a jedny další dveře ve výklenku stranou.

Ani podrobné prohledání místnosti nic dalšího zvláštního neodhalí. U ohniště jsou nějaké zásoby – dalších 12 porcí dobrého jídla a pítí. Dveře vedou do ložnice, která bude nejspíš po vybití pirátů už také prázdná. Pouze pokud by se podařilo piráty paralyzovat nějakým kouzlem, spalo by tam 1k6 + 6 pirátů.

I2 – Ložnice

Zvuky : Nic

Jiné : Nic

Rozsáhlá, asi dvacetisáhová prostora. Místnost je skoro prázdná. Podél stěn se nachází 20 improvizovaných loží z chaluh. U některých z nich jsou položeny samostříly a dýky (1k6), u většiny z nich nějaké torny.

Po prohledání místnosti je možné najít pouze peníze, asi tak 10k6 zlaťáků a 10k6 stříbrňáků na jednoho piráta, který tam právě přebýval, a těch bude tak 6 + 1k6, a na jednoho piráta dvě hvězdice.

J2 – Doupě náčelníka

Zvuky : Chrápání 20%

Jiné : Čoud ze svíčky 30%

Obyčejné dřevěné dveře, zavřené zevnitř na petlici.

Pohledem přes škvíru je možné spatřit :

V malé, asi pětisáhové místnosti se nacházejí tři postele z chaluh vzadu u zdi, tři velké police s nějakými knihami a svítky a stůl se dvěma lavicemi, osvětlený svíčkou. V jednom z koutků se trčí malá truhlice. Na jednom loži kdosi spí a u stolu sedí dva muži v námořnickém nad malou truhličkou. Così si povídají. V zadní části místnosti jsou solidní dveře na veliký zámek.

Blesková likvidace těchto tří ničemů je přípustná, ale nebude jednoduchá. Pokud se postavy opravdu dobře nepřipraví – tiché otevření dveří, dobré rozestavení a bleskový útok, nemělo by to projít – šéfové bandy jsou přece jenom ostřílení ničemové. Pak do 3 kol dorazí piráti z H2 a do 6 kol z I2. Pokud bude čas na prohledávání, nalezne se toto:

Tři šavle, tři dýky a šest hvězdic. Na stole tři porce jídla a šest porcí vína ve džbánu. Hrací kostky s hliněným pohárem a 50 zlatých v truhličce.

Na polici vzadu je možné nalézt :

Několik knih, převážně o mořeplavbě a obchodu, gildovní ročenku a dále dva flakóny.

Truhlice v koutě má docela slušný zámek (mechanismus, -20 % ke zlodějově pravděpodobnosti otevření) a klíče nejsou k nalezení.

Truhlice obsahuje slušnou hromádku drahého kamení a zlaťáků.

Flakóny obsahují *jablečnou vůni*. Místnost obsahuje skříň. Jedná se o objekt (nápadnost -10 %). Pod lavicí u zdi je jeden z plochých kamenů odnímatelný a pod ním je dutina o rozměru čtvereční stopy. Skříň obsahuje následující :

Seznam plaveb lodí Gildy včetně nákladu s označením některých křížkem, interní směrnice Gildy, podrobnou mapu útesů a svazek deseti klíčů (klíče se hodí k truhlám a ke dveřím).

Jak s měrnice, tak náklad lodí je neveřejný a je to opravdu pádný důkaz.

K2 – Pokladnice

Zvuky : Nic

Jiné : Nic

Menší podlouhlá místnost obsahuje pouze sedm zamčených truhel.

Zde si náčelník bandy soustřeďuje poklady, protože má své vlastní úmysly, jak s kořistí naložit. To už ale zcela přesahuje rámec tohoto příběhu.

L2 – Strážnice II

Zvuky : Hovor 50 %

Jiné : Kouř, prosvítání světla 30 %

Další cestu chodbou přehrazují chatrné dřevěné dveře, narychlo sbité z neohoblovaných palubovek. Dveře jsou zasazené do dřevěného rámu, ledabylye obstavěného velikými kameny. Skrze škvíry mezi deskami prosvítá světlo.

O vyražení těchto dveří platí totéž co pro místnost C2. Pokud se naopak podívají některou ze škvír, uvidí asi toto:

Jeskyňka asi tak 10 sáhů v průměru je spoře osvětlena malou lucernou, zavěšenou na trámu nad malým stolem. U stolu sedí na hrubé lavici člověk v kožené kazajce a námořnické košili a cosi čte. Na stole je malý džbán a nějaký hrnek.

Pokud postavy mají patřičný postřeh (33 %, mechanismus), všimnou si ještě zvonku na trámu, od kterého je natažen provaz, vedoucí nad dveře a pak po stěně chodby, kterou přišli.

A pokud se jim piráta povede nějak tiše zneškodnit (viz C2), mohou po prohledání jeskyně a mrtvoly nalézt asi toto:

Piráta je vyzbrojen zubatou dýkou a třemi hvězdicemi. Jinak má u sebe jen pár zlatých a porci jídla a pití.

Hvězdice a dýky jsou ty samé, jaké postavy mohly už vidět v jiných částech dobrodružství. Pirát si pročítal obchodní ročenku Gildy. To je taky docela zajímavé.

M2 – Přístav, Můstek 2

Zvuky : Šumění vody 75%

Jiné : Pach kouře 25%

Rozsáhlá podzemní prostora se táhne do nitra masívu. Na jedné straně je v šeru vidět skalní stěna, padající kolmo k vodní ploše, na straně druhé (na té vaši) se nachází úzká kamenitá pláž. Když kousek popojdete, spatříte u menší skály dřevěný můstek a malé přístaviště se třemi pramicemi, z nich každá asi pro šest osob. U lodic jsou i připravená vesla, lana a háky.

Prohledání lodic skoro nic zvláštního neodhalí. Stopy vedou směrem do nitra jeskyně, tam, kde je v šeru vidět MŮSTEK.

Až dojdou postavy na konec pláže a vystoupí po schodech nad záliv, uvidí :

Přes asi dvacet metrů širokou zatopenou průrvu vede úzký provazový můstek, natažený na dvou kůlech z každé strany jeskyně, vražených mezi balvany. Na protější straně jsou ještě jakési desky a lana a něco, co na tu dálku nelze rozeznat. Co je možné dohlédnout, táhnou se pod můstkem celkem čtyři lana. V kamenné stěně naproti se černají dvě chodby, jedna uprostřed a jedna vpravo.

Můstek postavili piráti jako pojistku, aby je nikdo v jeskyni nepřekvapil. Pokud bude s postavami nějaká CP, měla by je rozhodně ponouknout k nejvyšší opatrnosti. A to nikoliv náhodou:

Můstek je past, naprosto stejná jako v B2 a stejně zneškodnitelná. Po případném vyvolání poplachu se do 6 kol vyrobí nejméně 10 pirátů se samostřily.

N2 – Vchod z cestičky

Zvuky : Chrápání 20 %

Jiné : Průvan 25 %

Malá, asi tři sáhy velká jeskyňka má dva východy. Pětisáhovou úzkou průrvu, vedoucí na malou plošinku na skále (cestička od DRAČÍ SLUJE) a velkou trhlinu, vedoucí na římsu nad vodní hladinou ve velké jeskyni (M2).

Zvuky : Hrozné chrápání 80 %

V jeskyňce pospává na kupce chaluh chlapík v námořnické haleně a kožené kazajce. Vyzbrojen je šavlí a dýkou

v botě, vedle něj leží lehký samostříl.

Neočekává žádné nebezpečí, neboť ze strany skal je takřka vyloučené napadení. Neomaleně proto spí a jeho zneškodnění není nejmenší problémem.

Dodatky

Bestiář

Obří krab

Životaschop.: 5 + 2

ÚČ: 5 + zv1.

OČ: (-1 + 7) = 6

Odolnost: 10

Velikost: A

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 9 / hmyz

Na hřbetě tmavě červený, na břicho žlutý dobrý sáh veliký krab s impozantními pulsáhovými klepety. Pohybuje se pomalu a výhrůžně klape klepety.

Krab je dosti pomalý, ale disponuje velmi pevným krunýřem a solidními klepety. **Zvl. útok:** Sil ~ 7 ~ nic/polapení. Kdo neuspěje při krabově úspěšném útoku proti pasti, je lapen do klepeta a má postih -2 k hodů na útok i na obranu. Krab na něj ovšem může útočit druhým klepetem. Pokud je krab zraněn za víc jak 5 životů, svou oběť pustí. Pokud nějaký volný dobrodruh prohlásí, že útočí na klepeto, může jej za 5 životů useknout. Pak se krab dá na panický útěk.

Ještěr

Životaschop.: 8 + 3

ÚČ: ve vodě (+3 + 6/+2)= 9/+2 (tlama) + (+3 + 8) = 11/0 (ocas); na suchu má pouze 1 útok za kolo

OČ: (0 + 6) = 6

Odolnost: 15

Velikost: D

Zranitelnost: zv íře

Pohyblivost: 19/plaz (ve vodě), 9/plaz (na suchu)

Ještěr je asi 7 sáhů dlouhý, z čehož 3 sáhy tvoří krk s malou hlavou, vybavenou nepříjemně ostrými zuby. Další tři sáhy tvoří dlouhý ocas. Ještěr nemá nohy, jen dva páry ploutví, podobných lachtaním, na kterých může být dosti neohrabaně i lézt po zemi. Ve vodě se pohybuje úžasně mrštně.

Hlavní slabinou tohoto ještěra je jeho hloupost a neobratnost na suchu. Pokud jej postavy vylákají na římsu, mají nejspíše vyhráno. Ještěr má zvířecí inteligenci a je puzen pouze svou žravostí. Hraníčář nemá v boji proti němu žádné bonusy za boj se zvířaty.

Chobotnice

Hodnoty viz Chobotnice obří z PPP.

Dobrý sáh velká hlava s podivnými očima a šest párů třísáhových chapadel se pomalu vynořuje z vody a blíží k oběti. Celé tělo hraje červenou a žlutou barvou, která se pomalu mění.

Po ztrátě (1k3 + 1) chapadel se chobotnice dá na panický útěk.

Náčelník pirátů

Povolání: lupič

Úroveň: 6

Obratnost: 19/+4

Náčelník pirátů je vysoký šlachovitý vousatý chlápek, s bídou svého řemesla dobře vepsanou do tváře.

Náčelník má slušné peníze v gildovní bance a co se jeho plánů týče, až si řádně nakrade, chystá se peníze ještě řádněji vyprat a usadit se v pohodě v zámoří mezi houfy milostnic, mísami jídla a sudy vína.

Pomocník náčelníka pirátů

Povolání: zloděj

Úroveň: 5

Obratnost: 18/+3

Piráť

Povolání: zloděj

Úroveň: 3

Obratnost: 18/+3

Kouzelné předměty

Exorcistní diadém

Základ: zlatá brož s runami

Magenergie: 24 magy

Suroviny: 15 zl

Výroba: 3 dny; doma

Trvání: do vyčerpání

Po odříkání motlitby (1 kolo) odebere nemrtvému nebo neviděnému životy a klesne jeho magická síla (má k dispozici celkem 12 magů vlastní magenergie).

V každém kole modlení ztratí netvor dva životy, diadém jeden mag a netvor nemůže napadnout postavu, která diadém používá. Pokud je diadémem zaháněn neviděný, ztrácí jeden mag za kolo se všemi důsledky pro jeho životaschopnost a moc. Zařikávaný netvor nemůže na postavu s diadémem zaútočit.

Diadém lze znova posvětit, ale je vždy o jednu šestinu slabší, takže je časem zcela k ničemu. Diadémy lze sehnat pouze od kněží Sedmnáctky, nejčastěji pak Mauril.

V případě ducha dívky, která činí poctivé pokání, se dívka nejdříve vrátí hlas a duch začne být viditelnější. Po krátkém rozhovoru dívka poděkuje za vysvobození a rozplyne se.

Zbývající dva duchy je možné diadémem pouze zahnat a oslabit, takže nebudou jeden měsíc strašit. Toto si vyžádá veškerou magenergi diadému. Je tomu tak proto, že jim do vysvobození ještě mnoho chybí.

Diadém se může naučit alchymista vyrábět v některém z chrámů Sedmnáctky a do 24 hodin po dokončení ho musí posvětit nějaký kněz Sedmnáctky. Použijí se pravidla pro svěcení věcí z modulu Vzestup temných bohů.