



Cidaris

Úvod

Cidaris. Nádherná a vznešená ve své kráse. Perla přístavů a královna moře. Na molech ve špinavých přístavních čtvrtích imponuje svojí krásou, na širém moři vzdoruje svojí majestátností celému světu. Cidaris je nádherná galeona. Ladná jako mořská panna, kterou nese ve jméně, a přesto mohutná tak, že by mohla být vlajkovou lodí námořní flotily. Hrdý trojstěžník, který se nemusí jako malé dítě držet za ruku pevniny, ale sám neohroženě proplouvá oceánem. Tmavé dřevo hasarských lesů a duše vtisknutá v góthských loděnicích. Srdcem je Cidaris – mořská víla a opatrovnice. Napůl žena, napůl ryba, která námořníka vždy dovede z nekonečných plání oceánu domů. Alespoň ty námořníky, kteří jí zůstanou věrní.

Vítej, Pane jeskyně. čeká tě vyprávění příběhu, ve kterém to postavy nejspíše nebudou mít zdaleka snadné. Dost možná, že se budou muset rozhodovat v situacích, ve kterých není dobrá a špatná volba. Budou naopak v postavení, kdy si budou muset vybrat mezi špatnou a ještě horší volbou. Tak už to někdy v životě a v příbězích chodí. Nezapomeň však, že cílem hry je, aby se všichni dobře bavili. Je proto především tvým úkolem, aby dobrodružství bylo vybalancované. Nemělo by být pro postavy procházkou růžovou zahradou, ve které si hráči budou dokazovat, jak jsou dobří, ale také by se nemělo zvrhnout v moře beznaděje, ve kterém hráči utonou zoufalstvím. Vše tedy, co je zde napsané, neber jako dané a nutně povinné. Když hráči budou tápat, buď připraven jim podat pomocnou ruku. Vždyť cílem hry není nikoho trestat za sebemenší chybu, ale dobře se bavit.

V tomto příběhu se postavy vypraví na širé moře. Měl bys tedy vědět, co je tam zavede.

Pozadí příběhu

Vikomt de Guillmy je obchodník. Alespoň to vždy o sobě tvrdí. Pravdou je, že obchodníkem

je pouze napůl. Zboží prodává, ne vždy si je však kupuje. Musí se mu přiznat, že v obou činnostech je velice úspěšný. Dokáže se velice dobře pohybovat v obchodních kruzích, kde má pověst respektovaného a velice úspěšného muže. V oboru odcizování předmětů má rovněž úspěch. V kruzích podsvětí však nemá žádnou pověst. A možná je to tak lepší. Pro jeho obchodní kariéru, pro jeho šlechtický stav i pro jeho hlavu.

Vikomt vždy vedl záviděníhodný život. Dokázal „obchodními“ transakcemi zvelebovat majetek svého rodu, dokázal si užívat na honech a přitom neopomínal vzdělání – aritmetika, astronomie a jazyky. A samozřejmě pohybování se ve stínech, porozumění jedům a základní vzdělání o lidské anatomii. O dvojím životě vikomta věděl málokdo. Jeho obchodní partneři, kteří od něj kupují ty vzácné cetky, jež se ztrácejí z pokladen šlechtických paláců, věří, že vikomt je pouhý překupník. A de Guillmy je v tom rád nechá. Jeho zlaté úsloví je: „čím méně se ví, tím déle se žije.“

Vikomt de Guillmy si vždy přál být dobrým otcem. Být dobrým otcem svého syna, kterému by věnoval celý život, aby ho zasvětil do tajů všeho, co znal. Bohové mu nepřáli – jeho jediným potomkem se stala Maja – křehké stvoření, které se raději ocitá v záři plesových síní než ve stínech přísně strážných chodeb. I přesto vikomt zasvětil svůj život její výchově a její budoucnosti. Obchod přinesl uznání a prestiž, zlodějské řemeslo je vášeň a Maja je největší radost jeho života. Maja zdědila po matce její krásu a ženskost. Po otci pak kaštanově hnědé vlasy, krásné černé oči a neskonalou žízeň po životě. Ta žízeň dokázala, že když byla malá, uprosila otce, aby nešla do klášterní školy. Byla taková, že se od otce naučila všemu, co znal. A časem se naučila i to, co vikomt neznal a nikdy nemohl znát.

Maja dokázala využívat své ženskosti. Dokázala být nafoukaná, uměla být milá. Když chtěla, vesele se smála, a když si jen pomyslela, nádherně smutně jí stékaly slzy po tváři. Její otec





se dokázal pohybovat ve stínech chodeb. Maja se pak dokázala pohybovat ve stínech obličejů. Měnila stíny svého obličje, jak se jí zachtělo. Někdy pro radost, někdy pro „rodinný obchod“, který i jejím přičiněním vzkvétal. Vikomt nikdy nelitoval, že mu bohové seslali dceru. Snad proto, že předčila všechna očekávání, která by vložil do syna. A tak se Maja společně se svým otcem oddávala stejné vášni. Odcizování těch nádherných předmětů, zvaných šperky, od významných občanů knížectví.

Bylo to loni v létě, když poprvé padlo jméno Drogadská Růže. Vikomt byl rozhodně proti. Knížecí rodinný šperk, cechovní dar parletských šperkařů, byl příliš velké sousto. Ale Maja měla tak nádherné prosebné oči a co by milující otec pro svou dceru neudělal. Trvalo dlouho, než akci naplánovali. Vikomt našel kupce, který byl ochoten šperk koupit. Nakonec to bylo na celé akci to nejtěžší – najít v dalekých krajích člověka, který by byl ochoten šperk vlastnit a vystavit se tak případnému knížecímu hněvu. Vše ostatní proběhlo až příliš hladce. Ztráta knížecího kletou z novoročního plesu se připisovala mnoha osobám. Nikdo však nejmenoval půvabnou a křehkou dcerušku pana vikomta.

A kníže? Ten běsnil. Růže Drogadu – jeden z nejnádražnějších šperků knížectví – zmizel přímo před jeho očima. Neuběhl ani den a všechny hranice byly přísně kontrolovány. Kníže chtěl vyhlásit námořní blokádu, jen aby Růže Drogadu neopustila území knížectví, a jeho poradcům dalo spoustu práce, aby ho přesvědčili, že taková blokáda by mohla mít mnohem horší důsledky než samotná ztráta šperku. O trestu pro zloděje nikdo nemluvil. Ani nemusel – kníže prohlásil, že pouhá smrt by byla málo. Zato odměna za navrácení Růže se záhy vyšplhala na 5 000 zlatých. Odměna, která přesahovala cenu mnoha vzácných šperků a pro kterou by byl ochotný leckdo zabít. A taky zabíjel. V zemi začal zběsilý lov. Mocenské frakce v podsvětí se začaly vzájemně podezírat z toho, komu se podařilo šperk ukrást. Být podezřelým z toho, že o šperku něco víte, či snad dokonce že ho vlastníte, znamenalo být v ohrožení života. Mezi

dobrodruhy se kvůli šperku rozpoutala nevraživost a podezíravost. Zatímco dřív se krajem toulaly celé skupinky dobrodruhů, dnes se raději potuluje každý na vlastní pěst, než aby se ráno probudil s dýkou v zádech.

Jak vidíš, Pane jeskyně, v zemi se stala krádež o níž se bude mluvit ještě dlouho. Stále však ještě není známo, jak to jen může souviset s našimi dobrodruhy. Ale jak brzy seznáš, i takový vikomt potřebuje někdy pomoci.

Ani vyhlášená odměna, ani pátrání knížecích šperků nakonec výsledky nepřinesly. Trvalo celé dva měsíce, než knížecí poradci přesvědčili knížete, že by se měl soustředit i na jiné cíle než je ztráta šperku. Neustálé razie a kontroly zboží přinesly jen odhalení několika pašeráků, ale to bylo příliš málo. A tak se horečka po objevení šperku začala vytrácet. Pro vikomta tak nastal ten pravý čas, aby dopravil Drogadskou Růži svému kupci do zámoří. Nastává tak poslední kapitola tohoto „obchodu“. Poslední, nicméně rozhodně ne nejméně nebezpečná. Sám vikomt je obchodníkem a bohužel i šlechtickými povinnostmi momentálně vázán ke knížeti. Jediný další, kdo tedy pro přepravu šperku ke kupci za moře připadá v úvahu, je Maja. A jak je známo, ženy na moře nesmí. Loď, na které je žena, ztroskotá na útesech, stane se obětí mořských vírů nebo zůstane opuštěná v naprostém bezvětví uprostřed moře. Alespoň to tvrdí každý námořník. A tahle pověra je silná dokonce i mezi kapitány velkých obchodních lodí.

Ale kupec nebude na svoji zásilku čekat věčně. Nezbyvá tedy, než Maju vyslat na riskantní plavbu po moři. Pokud se cestou ukáže, že Maja je snad žena, tak s největší pravděpodobností skončí na dně moře. Aby se něco podobného nestalo, je třeba najít někoho, kdo by ji ochránil. Někoho, kdo vůbec nebude tušit, co Maja převáží, a přesto bude ochotný ji bránit. Bude to muset být člověk, kterému záleží více na penězích než na pověrách o ženách a moři. Kupec již bude určitě netrpělivý, a tak je nejvyšší čas někoho na doprovod své dcery najmout.

Není samozřejmě možné ptát se na setkání lidí, jestli někdo převezme ženu přes moře. Z těchto





důvodů se uchýlil vikomt k malé lsti, která má za úkol najít nenápadně někoho, kdo je ochotný proti předsudkům za patřičný obnos bojovat.

Vikomt využil pověsti o tvorů zvaném Zložeh. Tato nestvůra má podobu černého, bojovného kohouta. Z času na čas se líhne ze slepičích, černě kropenatých vajec. Na první pohled je to obyčejný kohout, ale ve skutečnosti je posednutý zlými mocnostmi. Místo zrní žere syrové maso a místo vody pije krev. Rozklovává vejce a útočí na ostatní slepice. Máváním svých křídel dokáže zažehnout oheň a přivolat tak požár na celý statek. Co je však na Zložehovi nejhorší, je fakt, že ten kdo mu přivodí smrt, sám do tří dnů zemře. Pokud ovšem, nesní Zložehovo syrové srdce. V takovém případě má naději, že se mu kletba vyhne.

A tak si milý pan vikomt z nevinného kohouta udělal Zložeh a ve městě nechal vybubnovat odměnu na toho, kdo bude ochoten ho tohoto netvora zbavit. Protože ten, kdo svolí, že to udělá, bude mít snad dost odvahy i na to, aby převezl jeho milovanou dceru přes moře.

Jak již tedy tušíš, náš milý pan vikomt nutně potřebuje dobrodruhy. A družinka, o kterou se budeš starat, nepochybně potřebuje pár zlatáků. Žádný z nich ještě netuší, že se jejich cesty brzy zkříží...

Bajky a pověry

V této kapitole se naše postavy seznámí s vikomtem de Guillmy a budou-li jen trochu odvážné, vypořádají se s nebezpečným Zložehem. Cílem tvého vedení hry by mělo být vytvoření příjemné atmosféry, seznámení postav s vikomtem a jeho dcerou. Poté, co se snad postavy vypořádají se Zložehem, by jim vikomt měl sdělit, jaké má s nimi opravdu úmysly... ale to až v další kapitole.

V úvodu dobrodružství můžeš vycházet z informací, které jsi získal v **Pozadí příběhu**. O vikomtovi a Maje najdeš informace v **Dodatku – Postavy**, kde se o nich dozvíš vše podstatné. Určitě se ti tyto informace budou hodit, abys věděl, jak se budou chovat a jaké jsou jejich motivy.

Dobrodružství můžeš postavám uvést například těmito slovy:

Právě začalo léto. Jarní nestálé počasí se letos proměnilo v opravdové dusno. Nebe bývá jako vymetené a těžký vzduch se skoro nehne. Cestování v takovém počasí je utrpení. Ale stále je to lepší, než kdyby byly všude závěje sněhu a člověk byl uvězněn na jednom místě. Léto ještě stále znamená svobodu. A ani cesta do Niedaru není tak nepříjemná, jak se na první pohled zdá. Celou dobu se cesta vine podél řeky, po které lodě vozí dřevo z Drogadských lesů, aby se z nich v niedarských loděnicích staly skvosty moře.

Koně se tak naštěstí mohou kdykoliv napojit a cestovatelé svalžit svá unavená těla. Je příjemné cestovat ve společnosti, cesta tak rychleji ubíhá a člověk zapomene na sluníčko, které neúnavně vysušuje vše, na co pohlédne. Na obzoru se konečně vynořily hradby Niedaru, příslib hlučných hospod, vzácného zboží a především dobře zaplacené práce. Chudí vesničané si nikdy nemohou dovolit moc zaplatit, ale měšťané, kteří si kousek po kousku na knížeti dobývají nové a nové pravomoci, jsou leckdy bohatší než marnotratná šlechta. A tak snad právě za hradbami Niedaru někdo z nich bude potřebovat vaše služby, protože mít pár zlatých ve váčku navíc se vždy hodí.

Podrobný popis Niedaru najdeš v kapitole **Města**. Nech přijet hráče do města a zařídít si vše potřebné. Jestliže budou potřebovat cokoli koupit, tak je velice pravděpodobné, že to zde najdou. Niedar žije čilým obchodním ruchem, který láká více a více obchodníků zpoza moře, aby zde zkusili své štěstí. Během svého prozkoumávání by měly být postavy svědky následující scény:

Do hluku, který do všech uliček doléhal z hlavního tržiště na náměstí, se ozval pronikavý zvuk bubnu. Smlouvání z trhu částečně ztichlo, když někteří zvědavci začali věnovat svou pozornost bubeníkovi v oděvu městské stráže. Za několik málo okamžiků bubeník vyklepal poslední údery a rozvinul svitek, aby začal nahlas předčítat před celým náměstím:





„Vznešený Vikomt de Guillmy na vědomost dává, že komu se podaří na jeho statku zabít Zloženě a zbavit tak statek této pohromy, tomu bude vyplacena odměna třiceti zlatých. Zájemce nechť se ohlásí u pana vikomta osobně na jeho letním sídle – zámku Rohatice.“ Poté voják přidal ještě několik úderů do bubnu a zprávu ještě jednou vyhlásil, ale to už jeho slova zanikala v překřikování obchodníků, kteří začali opět vychvalovat své zboží. Nakonec bubeník svítek svinul a odešel ho přitlouct na zeď jednoho domu, kde se to podobnými útržky jen hemží.

Toto je pro postavy první pobídka k nějaké práci. Musíme si říci, že současnost nepřeje dobrodruhům, kteří by za královské poklady zabíjeli draky. Proto také pokud se budou postavy snažit najít práci a nejsou v nějakém oboru zrovna vyučeni, asi nakonec skončí před vývěsní tabulí před radnicí, na kterou právě voják přibíl vikomtovu nabídku.

Na jedné zdi radnice je připevněná deska z měkkého dřeva, na které je množství papírků, které nabízejí práci. Většina z nich je napsaná neúhledným, zato však velkým a čitelným písmem. To jsou především zprávy z lodí, které hledají posádku na nejbližší plavbu, aby byl doplněn stav posádky. Mezi těmito cedulkami vyniká zpráva od vikomta napsaná krasopisem městského písaře, na které stojí:

„Vznešený vikomt de Guillmy na vědomost dává, že komu se podaří na jeho statku zabít Zloženě a zbavit tak statek této pohromy, tomu bude vyplacena odměna třiceti zlatých. Zájemce nechť se ohlásí u pana vikomta osobně na jeho letním sídle – zámku Rohatice.“

Obdobným krasopisem, nicméně na papíru který je již notně zničený, je na tabuli ještě jedna zpráva:

„Tomu, kdo nalezne a odevzdá do rukou knížecí gardy ztracenou Růži Drogadu, bude vyplacena odměna pěti tisíc zlatých z knížecího pokladu. Ten, kdo tak naopak neučiní, či zatají jakékoliv informace, které vedou k nalezení šperku, bude souzený dle platného knížecího práva.“

Podobná zpráva je již několik měsíců vyvěšená snad ve všech knížecích městech jako památka na jeden z nejslavnějších zlodějských kousků. Zatímco dřív tato cedulka byla lákadlem všech dobrodruhů, dneska je jen poslední památkou po šperku, který nenávratně zmizel.

Postavy zřejmě bude zajímat mnohem více starý papírek od knížete, měl bys jim však říci, že je to poměrně stará záležitost, ve které nikdo neuspěl a to i přesto, že se šperk pokoušel najít každý v knížectví. Můžeš jim sdělit několik veřejně známých okolností, několik fám, které se o šperku roznesly, pokud je některá postava součástí podsvětí, tak jí můžeš stranou říci, jaké mocenské boje se mezi gildami v podsvětí strhly o to, která šperk bude mít a jak vše nakonec zůstalo bezvýsledné. Ze všech informací, které postavám o šperku sdělíš, by mělo být patrné to, že je to záležitost historie, se kterou oni už nic neudělají. A tak zůstanou nejspíše odkázáni na cedulku od vikomta. Pokud se raději nechají najmout do posádky loď nebo se rozhodnou jen tak odcestovat, zaříd' to tak, aby se postavy dostaly na Cidaris a zažily tak cestu, ovšem z jiného úhlu pohledu. (Maja může mít sebou jinou družinku, postavy může o spolupráci požádat kterákoliv ze stran. O tom jak to na lodi bude probíhat, už rozhodneš ty sám. Co se na lodi vlastně děje se v dalším popisu dobrodružství ještě dozvíš.) Třetí možnost je, že postavy se prostě rozhodnou být pasivní a jakákoliv práce pro ně není dost zajímavá. V tu chvíli je čas na jiné dobrodružství, protože nemá cenu někoho k čemukoliv nutit. S největší pravděpodobností však postavy i hráče bude hnát zvědavost, co že je to ten Zložen vlastně zač.

Pokud se budou vypyávat na ulici, dozvědí se to, co je obecně o Zložeňovi známo: Kdo mu přivodí smrt, sám zemře, pokud nesní jeho srdce. Téměř všichni se shodují na tom, že pije krev a žere syrové maso. Většina lidí také má povědomí o tom, že se rodí z černě kropenatých vajec. Prakticky nikdo však ještě Zloženě neviděl řídit na vlastní oči, ale někteří mohou potvrdit, že během posledních pěti let tady v okolí tento netvor nějakým způsobem poškodil tři statky. Někteří lidé





mohou postavy varovat, ať si na Zloženě dávají pozor. Budou tvrdit, že je velice zlomyslný tvor a raději sám chcípne na místě, aby tak povolal na své nepřátele nějakou kletbu, než aby se nechal někam převézt. A nakonec se postavy mohou také dozvědět zvěsti o tom, že má kovové drápy a zobák, a že dokáže máváním křídel zažehnout oheň a svým rykem všechny ohlušit.

Pokud se postavy dotáží na polohu záměčku Rohatice, kdokoliv jim ochotně poradí a udá polohu:

„Je to jenom pár mil od města. Stačí když se pouze vydáte podél řeky a asi po dvou milích se doprava odděluje menší cesta směrem do kopce. Poznáte to snadno. Na kopci je malá kaplička bohyně Riany. Tak přímo ta cesta vede k loveckému záměčku pana vikomta.“

Pokud se tedy postavy rozhodnou pocítit pana de Guillmy svojí návštěvou, měly by se octnout tváří v tvář jeho sídlu.

Záměček pana vikomta není honosný ani tak svojí rozlehlostí, jako spíše svojí čistotou. Pečlivě udržovaný parčík před zámkem a zářivě bílé zdi vzbuzují dojem krásného leto-viska. Záměček zjevně nebyl zamýšlen jako strategická budova, ale opravdu jako šlechtické letovisko. V celé stavbě není ani památky po střílnách které zpravidla zdobí takové budovy.

Vzhledem k tomu, že před záměčkem nikdo není, budou muset postavy přímo zkusit štěstí vevnitř anebo se porozhlédnou vzadu za zámkem, kde jsou hospodářská stavení. Vzadu je dvůr, podél kterého jsou rozmístěny stáje a chlévy. Vedle nich stojí i malá kovárnička. Za dvorkem jsou kurníky a kotce pro králíky, z druhé strany dvora je ještě jedna dřevěná kůlna. Družinka uvidí, jak děvečka právě krmí králíky a čeledín spravuje topírko u sekery.

Pokud se s nimi postavy pustí do řeči, budou velice rádi, že se někdo o Zloženě přišel zajímat, a co nejrychleji je zavedou k vikomtovi. V případě, že půjdou postavy hlavním vchodem, uvede je k pánovi služebná.

Vstupní hala je lemována trofejemi. Vikomt je nejspíše vášnivý lovec, protože kromě

tradičních jeleních paroží zdobí stěnu i medvědí hlavy a velké hlavy dravých ryb. Služebná vás vede chodbičkou ke dveřím, na něž zaklepe a vstoupí. Za okamžik vyjde zpět a říká: „Pan vikomt vás očekává.“

Pokoj, ve kterém vás vikomt přijal, je něco mezi pracovním a knihovnou. Na pracovním by ukazoval velký stůl, který je přeplněný věcmi, na nichž je rozložena velká námořní mapa. Knihovně zase nasvědčuje skříň naplněná tlustými knihami a spoustou svitků.

Vikomtovi de Guillmy může být asi čtyřicet let. Medově zlaté nakrátko střižené vlasy, pečlivě upravený plnovous. Tmavé černé oči působí až nepatřičně uhrančivě v jeho usměvavé tváři. Oblečený je do zeleného kabátce prošivaného zlatými nitěmi, pod kterým má lněnou čistě bílou košili. Kožené kalhoty upnuté tlustým ozdobným páskem. V malé pochvě za pasem má dýku s vykládanou rukojetí.

Vikomt popíše postavám v rozhovoru, kterak nešťastně k Zloženovi přišel:

„Kdo by to do něj řekl. Sám jsem toho kohoutka vybíral na trhu. Vypadal jako šampion na kohoutí zápasy. Ale vůbec jsem nečekal, že by se z něj stal Zložen. Dva dny se nic nedělo, ale pak začal řídit. Rozkloval vejce, ale i nebohá kuřata a dokonce i jednu slepici. Chvilí jsme netušili, co to může být, ale když ho děvečka viděla, jak pije krev, tak už nebylo pochyb, o co se jedná. Ale co teď s ním? Zabít si ho tady nikdo netroufne – kdo by se spoléhal na syrové srdce? Zvláště poté, co se rozneslo mezi čeládkou, že Zložen žádné srdce nemá.

Nezbývalo nic jiného, než nechat vybuchovat odměnu, než toho stihne Zložen napáchat víc. Jako by nestačilo, že všichni tady jsou vystrašení, že Zložen jejich vinou zemře. Sami mu nosí syrové maso, aby náhodou nechcípł hlady. Nikdo totiž neví, na koho kletba po smrti ukáže. Pověsti říkají, že jeden chytrák zkoušel Zložen vyhladovět, aby ho nezabil. Stejně mu to bylo málo platné a do dvou dnů zemřel na morovou ránu, která v kraji vypukla.“





Postavy se pravděpodobně začnou vyptávat, a tak se mohou od vikomta dozvědět řeči, které se obecně o Zloženevi ví. Také jim řekne, že kromě těch vajíček a slepice zatím ještě chválabohu nic nezničil. Pokud se postavy rozhodnou, že Zložene zabijí, bude jim vikomt všemožně nápomocný, ale bude trvat na tom, aby to provedli co nejrychleji. Pokud postavy nakonec přijmou, dá jim vikomt ještě jednu lákavou nabídku:

„Víte, nechal jsem vybubnovat, že dám třicet zlatých tomu, kdo mne Zložene zbaví. Řekněme však, že bych dal sto padesát zlatých, když mi ze Zložene dáte syrové srdce.“

Vzhledem k tomu, že syrové srdce je jediný známý způsob, jak přežít Zloženu kletbu, vikomt si chce vyzkoušet, nakolik se dají postavy koupit a jestli je pro ně zlato důležitější než případné pověry. Vymlouvat se bude na to, že Zloženo srdce potřebuje k amatérským alchymistickým pokusům.

Dlužno říci, že postavy při samotné likvidaci Zložene nebudou mít velký problém, ať už na něj půjdou jakkoliv. Náš Zložene je sice velký a krví spleené peří a zápach syrového masa působí hrozivě, nicméně stále je to jen obyčejný kohout, který více než pár škrábanců postavám neuštedří.

Vikomt osobně dohlédne na průběh Zloženy likvidace a skutečně bude vypadat, že mu spadl kámen ze srdce. Postavy pozve na večeři, na které má být netvor definitivně sněžen. Také jim přislíbí, že na večeři proberou obchodní záležitosti v podobě předání odměny. Pokud postavy večeři odmítnou a budou trvat na vyplacení odměny hned, pak je vikomt zasvětil do svých plánů na místě. Za normálních okolností se však družinka vše potřebné dozví až večer. Dále si můžeš PJ přečíst, jak by měla probíhat večeře:

Sluha vás uvedl do jídelny. Je to útulná komnata provedená celá ve dřevě. Masivní stůl, vyřezávané židle i nábytek. Svícen zavěšený na stropě rozzářený asi tuctem svíček rozhání šero, které by se jinak v místnosti usídlilo. Vikomt sedící v čele stolu povstal a kyne vám, abyste zaujali svá místa. Jako hostitel si sám sedá jako poslední. Po vikomtově pravici sedí drobná dívka.

Její tmavě modré šaty vypadají sice prostě, ale sytost barvy prozrazuje práci nejlepších barvířů. Jediným šperkem je stříbrná čelenka, která stahuje tmavě hnědé vlasy.

Vikomt si odkašlal a říká: „Ještě než začneme s hodováním, dovolte mi vzácní hosté představit mou dceru Maju – slunce mého života.“

Hlavou kyne k dívce, která se trochu začervenala poté, co ji otec představil. Nicméně její otec pokračoval dále.

„Doufám, že jste si odpočinuli a jste připraveni dopřát si trochu jídla.“ S těmito slovy Vikomt dává pokyn k nošení jídla, které se skládá především ze zeleniny a ryb.

Zatímco Maja u večeře jen tiše jí a prohlíží si dobrodruhy, vikomt, který smrti Zložene pookřál, se neustále dobrodruhů vyptává na to, co už zažili a jaké hrdinské skutky prokázali. Jako hlavní bod večeře poté pán domu poručí přinést pečínku ze Zložene. Ať již postavy budou chtít jíst nebo ne, nic to nezmění na vikomtově apetitu, když se do Zložene s chutí pustí.

„Víte,“ pronesl vikomt s plnými ústy masa, „zajímalo by mě, jak vám ta bestie chutná. Já nevím, jak vám, ale mě chutná úplně přesně, jako by to byl kohoutek. Já bych dokonce odpřisáhl, že to je kohoutek. Koneckonců, asi bych to měl vědět nejlíp, že je to drůbež a ne nějaký Zložene. Přece jenom jsem ho sám na trhu vybíral, sám jsem dohlídl na to, aby se zakroutilo krkem slepicím v kurníku a trochu se tam nacákal krve. Ani se mu chudákovi nedivím, že byl z toho zápachu celý divoký. Jak říkám, tohle stehýnko určitě není Zložene, ale prachsprostý kohout.“

Poté se vikomt zase několikrát zakousne do masa a jako by se mu líbilo mluvit s plnými ústy jídla, napůl nesrozumitelně pokračuje: „A jistě chápete, že naše obchodní domluva zní na třicet zlatých za Zloženu smrt. A kde není Zložene, není odměny.“

To vše vikomt řekl, jako by tomu ani nevěnoval pozornost. Jako by se mnohem více





věnoval kosti, kterou prsty zručně zbavoval posledních kousků masa.

Jakmile postavy zjistí, že vikomt jim vlastně říká, že nedostanou odměnu, protože si z nich vystřelil, pravděpodobně začnu reptat nebo dokonce vybuchnou. Jejich případně vášně by měl však vikomt rychle zklidnit.

„Pánové, chápu vaše rozhořčení. Jsem obchodník a jistě chápete, že bych byl nerad, aby má reputace utrpěla. Na druhou stranu pochopíte i vy mne. Nemohu vám zaplatit za něco, co jste neudělali. Ale měl bych pro vás něco, co by možná mohlo urovnat vzniklé nedorozumění. Nebudeme se tady přece handrkovat o třicet zlatých, když mám pro vás nabídku, která vám vynese dvě stě zlatých. Každému.“

Teď asi zavládne ticho.

„Řekněme, že na těch třicet zlatých se budeme dívat jako na zálohu vašeho dalšího úkolu. Myslím, že to by bylo obchodně přijatelné.“

Smlouva s ďáblem

V této kapitole by se měly postavy dozvědět, o co panu vikomtovi vlastně jde. Měli by s ním uzavřít smlouvu – pokud ovšem s ní budou souhlasit a provést veškeré přípravy než vyplují.

Jak děj nasvědčuje, tak zde nešlo o Zloženě nebo o nějakého kohouta. Zdá se, že je zatím něco mnohem většího. Nechme tedy pana vikomta vysvětlit, o co tady ve skutečnosti jde.

„Víte, má dcera se nutně i s věnem musí dopravit na ostrov Harv v Harvském souostroví. Jediný problém je, že žádný z námořníků kvůli pověrám nestrpí na palubě ženu. V jejich očích znamená žena na palubě smrtelné nebezpečí a smůlu, která způsobí, že loď půjde ke dnu. Ale jak vidím, dokážete se postavit pověrám o Zložeňovi. Snad byste dokázali za patřičný obnos skousnout i tento problém. Jsou to jen bajky a pověry – nicméně někteří lidé je berou smrtelně vážně. Má dcera samozřejmě bude putovat v přestrojení, vy byste měli být jako pojistka pro případ, že by se něco zvrtilo. Nicméně počítám s tím, že riziko by mělo být minimální.“

Pokud bude ve skupince ženská postava, vikomt jí galantně nabídne odměnu 500 zlatých, protože chápe, že její riziko je mnohem větší. Současně bude pro něho žena ve skupince dobrodruhů příjemnou pojistkou, že se skupina nepokusí obětovat jeho dceru, aniž by se sama prozradila.

Postavy se samozřejmě začnou vyptávat na nejrůznější detaily, proč nejede na cestu vikomt, proč tam proboha jede jeho dcera a na nejrůznější další dohady. Vysvětlení podá vikomt vzápětí. (Jak jistě Pane jeskyně víš, Maja jede ve skutečnosti prodat na ostrov Růži Drogadu. Nicméně o tom postavy nemusí nic tušit. Ty bys však pár věcí o šperku vědět měl, proto si o něm přečti v **Dotacích – Postavy**, kde je popsán v souvislosti s Majou.)

Teď už ale nechme pana de Guillmy, aby postavám odpověděl na jejich otázky.

„Jsem vcelku vážený šlechtic, stejně vážené je i jméno mého rodu. A snad právě proto po tomto jméně zatoužil jeden velice bohatý, nicméně pouze měšťanský rod. Sňatek Maji a zástupce tohoto rodu má být během nejbližšího měsíce uzavřen, jak praví předmanželská smlouva. Tato smlouva zajišťuje měšťanům šlechtický titul a naopak mně velice vysoké jmění. Vzhledem k tomu, že Maja je jediný můj potomek, tento rod je ochoten zaplatit velice vysokou částku, neboť předpokládají, že po mé smrti veškerý majetek případně opět Maji. Jedná se tedy o oboustranně výhodný obchod, který je však nešťastnou shodou okolností třeba uzavřít sňatkem na ostrovech dříve, než vyprší předmanželská smlouva. Jinak by se totiž měšťanský rod mohl obrátit na někoho jiného a já bych tak přišel o zmíněné peníze.“

Bohužel, jsem vázán povinnostmi ke knížeti, tedy sám nemohu doprovázet svou dceru. Nicméně můj mladší bratr, který již na ostrovech pobývá, by měl vše ohledně sňatku zařídit. Dle dohody by měl očekávat Maju v přístavním městečku Harv.“





Pokud postavy přijmou, vikomt zajistí, aby byly rezervovány místa na palubě lodi. Ta by měla vyplouvat následujícího dne odpoledne.

Následně bude vikomt rovněž chtít sepsat smlouvu, neboť si potrpí na formální náležitosti a pro dobrý obchod je smlouva nezbytná. Smlouvu vyhotoví ve dvou exemplářích. Praví se v ní, že postavy (jsou zde uvedeny jmenovitě) dopraví v bezpečí Maju de Guillmy do přístavu Harv, kde ji předají Leonovi de Guillmy, který jim oplátkou vyplatí každému sumu 200 zlatých. Postavy i vikomt smlouvu podepíší. Jeden exemplář si ponechá vikomt, druhý předá postavám.

Pozor! Je velice důležité, aby tato smlouva byla sepsána. Vikomt bude trvat na uvedeném znění, protože si prý potrpí na obchodně správné formulace a v penězích chce mít vždy pořádek. Je mu jedno, co udělají postavy se svým exemplářem, nicméně jim řekne, že na jeho základě jim bude v Harvu vyplacena odměna.

Mnohem důležitější pro něj je mít vlastní exemplář s podpisy dobrodruhů. Tuto smlouvu pošle jako dopis současně s postavami v lodní poště. Jediný, kdo o tomto dopise bude vědět, je Maja. Ve smlouvě se jasně praví, že postavy dopraví Maju na ostrovy. V případě, že by chtěli dobrodruzi na moři Maju obětovat a nechat ji na pospas posádce, tento dopis bude pro Maju určitá pojistka, aby jím mohla postavám vyhrožovat a vysvětlit jim, že pokud ji chtějí vydat posádce, jsou v tom namočeny taky.

Celou dobu, co postavy jednají s vikomtem, se bude tento chovat velice přátelsky. Bude tolerovat jejich drobné prohřešky vůči etiketě, kterých se budou nejspíše dopouštět. Naopak z jeho chování by mělo číšet, že mu na titulu zase tolik nezáleží, že sám kdysi vedl poměrně bujarý život a až s rostoucími léty a potřebou vychovávat svou jedinou dceru poté, co jeho choť zemřela, se naučil být odpovědný otec, ale i obchodník. Postavy by k němu měly mít familiérní vztah. O to důrazněji by měla vyznít scéna, kdy si ještě jednou všechny postavy pozve do své pracovny:

Vikomtův jindy uvolněný a usměvavý obličej je nyní pochmurný a zadumaný. Každého z vás si změřil pohledem, poté se zhluboka nadechl a začal mluvit:

„Víte, jednu věc bychom si měli říci zcela otevřeně. Možná si o mě myslíte, že jsem bezcitný otec, který vystavuje svou jedinou dceru smrtelnému nebezpečí pro pár zlatých. Věřte mi, že svou dceru nade vše miluji a nesnesl bych jen pomyšlení, že by jí byl zkřiven vlásek na hlavě. Současně však nesnesu, aby se říkalo o rodu de Guillmy, že nedokáže dostát svým závazkům. Proto nemám na výběr, než takto riskovat. čekají mě bezesné noci, než přijde z ostrovů zpět zpráva, že vše dobře dopadlo. Pokud však neproběhne všechno tak, jak má, věřte mi, že čekají bezesné noci vás. A nebude jich mnoho. Zbytek svého života pak strávím tím, abych se pomstil těm, kteří Maje ublížili...“

Doufám, že si rozumíme.“

Je vhodné zde zmínit, že vikomt myslí své hrozby smrtelně vážně. Krom smlouvy, kterou posílá na ostrovy v jednom dopise, posílá totiž vikomt dopis ještě jeden. Ten je adresován ctěnému obchodníkovi Martinu Ottenovi. Nicméně v něm je ještě jeden dopis s poznámkou, aby jej tento přítel vikomta de Guillmy laskavě předal Leonovi de Guillmy.

A v tomto dopise se praví přibližně následující:

Drahý Leone, naše drahá osoba připlula na ostrov i s ochrankou. Jejich jména a popis jsou:

Následuje popis postav, jejich jmen, toho co mají na sobě a případné významné identifikační znaky. Pokud se našemu svěřenci cokoliv stane, pak se na ně obrať a požádej je o vysvětlení. Pokud se na lodi ani náš svěřenec ani oni neukážou, pak se na ně neobracej o vysvětlení, ale rovnou se s nimi rozluč.

S pozdravem, tvůj bratr.

Dopis je druhou pojistkou Maji na lodi. Nevyplývá to z něj na první pohled jasně, ale Leon de Guillmy už bude vědět, že pokud se Maje něco





stane, tak se má důrazně pomstít popsaným lidem. Kdyby se cokoliv zvirtlo, může se jí hodit, že bude vědět, že postavy bez ní taky nemusí přežít. Tímto je snad pan vikomt dostatečně pojištěn proti tomu, aby ho nezradili vlastní lidé.

Nyní mají postavy spoustu času na to, aby se na cestu připravily. Nech je nakoupit, co se jim líbí. Je velice pravděpodobné, že se budou chtít s Majou domluvit na tom, jak postupovat. Pokud se k tomu nebudou mít sami, měla by sama Maja nabídnout, že by si mohla vyzkoušet přestrojení. Také se nabídne, že by pro ni měli vymyslet vhodné jméno, jak by ji měli titulovat. Pokud hráči na žádné neprijdou, sama navrhne jméno Marius. To, jak Maja v převleku vypadá, nalezneš v **Dodatcích – Postavy**.

Dej čas a prostor hráčům, aby prostřednictvím postav mohli naplánovat veškerá bezpečnostní opatření pro cestu na moři. Nejspíše budou zbytečná proti tomu, co je čeká, ale i tak to pak u hráčů oceň. A kdo ví, třeba jim některá drobnost později zachrání život.

Vzhůru na palubu

V této kapitole by se měly postavy nalodit, seznámit se s lodí ale i s její posádkou a vyplout na širé moře.

Záleží již na postavách, zda se vypraví obhlédnout loď ještě před vyplutím, či se tam dostaví až v nejpозději stanovený čas. Loď má vyplouvat v pět hodin večer až opadne bríza. Nicméně se vyžaduje, aby se cestující dostavili nejpозději ve tři hodiny, aby byli přítomní všem formalitám, které jsou podmínkou pro řádnou plavbu.

Vikomt vyšle svého sluhu s vozem, na kterém se veze mladý pán – Marius – i se svým nákladem – věnem. Nicméně pro všechny na palubě se nejedná o věno, ale o zboží, které mladý pán převáží. Tento vůz zaveze mladého pána i s nákladem až k lodi. (Družinka bude vůz pravděpodobně doprovázet.)

Cidaris je jedna z nejnádhernejších lodí, která křížuje širé moře. Je to jedna z těch zázračných lodí, která byla postavena v góthských

loděnicích v Hasaru. Zlí jazykové tvrdí, že tak rychlé lodě nelze vytvořit pouze lidskými silami. Tvrdí, že každá loď je vykoupená krvavou obětí, aby se z ní stal zázrak, který pluje po mořích.

Ti, kteří lodím alespoň trochu rozumí, však vědí, že rychlost góthských galeon se opírá o tři mohutné stěžně, které se tyčí z paluby. Na stěžních se jako na jedné z mála lodí nevypíná jedna obrovská plachta, ale hned několik plachet. Ty jsou důmyslně rozmístěny tak, že jim neunikne sebemenší vánek a přitom i za silnějšího větru se tak snadno neprotrhnou. Cidaris tak může hrdě plout, zatímco karaky musely mít svinutou plachtu a čekat až silný vítr a velké vlny poleví. Dokonce i za velkého vlnobití je Cidaris ovladatelná, neboť na její zádi už nenajdete běžné pákové kormidlo, které v bouři mává i několika muži najednou. Místo toho je zde kormidlo spojené s jeho ovládním soustavou kladek, a tak stačí síla jednoho muže místo pěti. Zdá se, že není lodi, která by dokázala širému moři vzdorovat lépe než právě Cidaris.

Celá paluba se hemží námořníky, kteří přenášejí nejrůznější náklad do útroh lodě. Po můstku spojující loď s pevnou zemí přenášejí pytle, zatímco pomocí otočného ramene s kladkou opatrně spouštějí do nitra lodě obrovské sudy. Mezi tím vším se proplétají obchodníci, kteří dohlížejí na to, aby se s jejich nákladem zacházelo co nejlépe a hlavně aby neskončil až na úplném dně lodí, kam často prosakuje voda. Celý ten mumraj organizuje snědý muž s červeným šátkem na hlavě, který komanduje jednotlivé námořníky a říká jim, co kam mají uložit.

Buď postavy nebo Marius záhy poznají, že právě s tímto mužem musí dohodnout nástup na palubu. Muž je velice zaneprázdněný a postavám se představí jako Radim Vik. Rozhovor může vypadat například takto:

„Pan Marius s doprovodem. Dobře,“ říká si snědý chlapík spíše pro sebe.

„Vaše kajuty jsou samozřejmě připravené, nejdřív však musíme vyřešit, jestli přepravujete nějaká zvířata, než si to tam dole zaskládáme. Máte koně nebo jiná zvířata, která převážíte?“







Pokud postavy zvířata mají, Radim Vik zorganizuje jejich převedení přes můstek a pomocí speciálních řemenů a kladky budou spuštěna otvorem uprostřed paluby do lodi. Koně nejspíše budou neklidní, a tak budou vyžadovat konejšení pánů, případně zavázání očí.

„Tak to bychom měli. A teď kajuty. Ostříž vám ukáže vaše kajuty. Hej!!! Ostříži!“ Radim Vik houkl na mladíka shrbeného pod obrovským pytle.

„Až to zaneseš, ukaž tady pánům jejich kajuty. Až se ubytujete, tak prosím neopouštějte loď, celní správa zde bude každou chvíli a ještě než vyplujeme, přeje si s vámi mluvit kapitán. Teď mě prosím omluvte, mám moc práce. Jen co vyplujeme, tak se ten mumraj uklidní...“

Po chvíli přijde mladý kluk, kterému Radim říkal Ostříž, a ukáže postavám kajuty. Jedna zadní je vyhrazená pouze pro náklad. Tam pod přísným dozorem Mariuse postavy nanosí všechny truhlice a předměty z vozu. Poté Marius místnost uzamkne a klíč si ponechá.

Jakmile postavy vyjdou na palubu, popiše jim následující:

Námořníci již nakládají poslední bedny a vy vidíte, jak ruch již alespoň trochu opadl. Neustalo však stálé pokřikování Radima Vika, který bez oddechu ukazuje námořníkům, co a kam mají složit. Vedle něj stojí drobnější muž a mluví s ním i přes Radimovo pokřikování. Když si vás Radim všiml, něco k onomu muži pronesl a ukazuje na vás.

Poté se starší muž – kapitán Viktor Kerner – vypraví směrem k Mariusovi a představí se mu. Po představení sdělí kapitán postavám pokyny pro cestující. Bude to sdělovat oznamujícím tónem, který dává tušit, že o takových věcech nebude diskutovat.

„Přeji vám dobrý den a vítám vás na mé lodi, která by vás – pokud nám vítr bude přát – měla po nejbližší čtyři dny hostit. Jakožto kapitán lodi jsem povinen vám sdělit následující: Jestliže během plavby dojde k napadení lodi, jsou všichni cestující povinni tuto loď bránit. Na rozdíl od posádky smíte pít alkohol a hrát hazardní hry. Ale

nechci vás vidět tak činit před posádkou. Dále, jakožto cestující máte v případě ztroskotání právo na místo v záchranném člunu. Nicméně doufám, že tohoto práva nebudete muset využít. Jak asi dobře víte, na lodi je zakázáno zacházet s jakoukoliv magií, či používat okultní vědy. Také bych vás chtěl požádat, abyste mému prvnímu důstojníkovi – a kývl směrem k Radimovi – odevzdali všechny své zbraně. Ty vám budou vydány na druhém břehu nebo v případě ozbrojeného konfliktu. Smíte si ponechat pouze své nože. Dále vás musím upozornit, že na lodi v průběhu plavby ztrácíte jakékoliv výsady, které vám snad byly prokazovány na pevnině. Této lodi velím já a to, co řeknu, se také stane. A tak pokud nemáte přímo pověření Námořní Unie, berte prosím na vědomí, že zde jsem pánem já. Jestli se nepletu, tak je to vše, co jsem vám povinen před plavbou sdělit. Teď kdybyste laskavě odevzdali ty zbraně, přeji vám šťastnou plavbu.“

Dlužno říci, že vše, co kapitán řekl, je naprostá pravda. Všechny tyto pokyny se budou dodržovat a jakékoliv jejich porušení může být osudné. Neodevzdaná zbraň či snad použití magie na lodi je bráno jako vážný prohřešek, který za určitých okolností může vést k tomu, že daný hříšník bude hozen přes palubu.

Kapitán ve svém uvítacím proslovu zmínil také Námořní Unii. V našem příběhu tato instituce nehraje velkou roli, ale i přesto bys měl jako Pán jeskyně vědět, o co se jedná. Popis fungování Unie najdeš v kapitole **Správa, politika, armáda**. Cidaris je členem Námořní Unie, a tak se na ni vztahují nejen některé výhody, ale také například některé závazky, jako například závazky vůči církvi, což, jak se vzápětí ukáže, bude velice důležité.

Krátce po rozhovoru s kapitánem dej postavám trochu času na rozhlédnutí po lodi (její popis najdeš v následující kapitole), a poté popiše následující situaci:

Náhle zavládl na molu hluk. Davem si proráží cestu poměrně nešetrně vůz, který spěchá směrem k lodi. U loď vozka přitáhne uzdu a zastaví tak koně. Vidíte, že se jedná o vysokého,





holohlavého mnicha oblečeného do prosté, hnědé kutny. Nejinak je tomu i u jeho spolucestujícího, který sesedá z vozu a jde po mostku na palubu. Jen prohodí s jedním z námořníků pár slov, ten mu odpovídá a ukazuje směrem ke kapitánovi.

Teď záleží na postavách, co udělají. Pokud zůstanou stranou, pak uvidí pouze to, jak se mnich s kapitánem dohadují a gestikulují. Při gestikulaci často ukazují na truhlici, kterou oba mniši přivezli na voze.

Pokud postavy přistoupí blíže mohou být svědky následujícího rozhovoru:

Mnich: „Dobré odpoledne kapitáne. Mé jméno jest Joachym Tibeau a jsem služebníkem bohyně Shallay, oficiálně uznaného náboženství Tarie. S odvoláním na Noradskou dohodu mezi Církvemi a Námořní Unií žádám o přepravu mě a mého nákladu na vaši loď. Dle Noradské úmluvy se praví, že všechna oficiálně uznaná náboženství mají právo zažádat...“

Kapitán: „Dobře, dobře... nemusíte mne poučovat o dohodách. Znáám je. Jaký je to náklad? Jsme plně naloženi.“

Mnich: „Pouze jedna truhlice.“ A ukazuje směrem k vozu.

Kapitán: „Snad to není rakev?“

Mnich: „Chápu, že z toho nemáte radost. Koncil rozhodl o pohřbu a blahořečení bratra Josefa na ostrovech. Já jsem byl pověřen, abych balzamované tělo v pořádku doručil. Ujišťuji Vás, že z toho nebudou problémy.“

Kapitán: „Zatracené dohody. Dobře, znám své povinnosti. Hej vy dva noví,“ a kyne směrem ke svalovci s bílými vlasy a holohlavému chlapíkovi s býčí šjí. „Naložte tu truhlici opatrně do nákladového prostoru. A dávejte pozor, ať se s ní nic nestane.“ Poté se otočí opět ke mnichovi a pokračuje: „První důstojník vám ukáže Vaše místo v kajutě, teď mě však musíte omluvit, právě přichází kontrola zboží.“ Nato se kapitán otáčí směrem k můstku, po kterém už vystupují dva úředníci a čtyři členové městské stráže.

Jak je vidět, loď má nového pasažéra. Vlastně dva, jednoho mnicha – Joachyma Tibeaua a jednoho mrtvého starce, teď již v nákladovém

prostoru. Více se o Joachymovi dozvíš v **Dodatku**. To, co je v rozhovoru řečeno pouze mimochodem, ale co může být později velice důležité, je to, že kapitán tituloval nosiče rakve jako „ti dva noví“. Jedná se o Viléma Hradského a Kojota. A právě zmínka o tom, že jsou čerství na palubě, může být třeba pro postavy později důležitá.

řekněme si teď (prozatím jen velmi stručně), o koho jde. Vilém, Kojot a společně s nimi ještě půlelf Stryk doplnili posádku Cidaris pro tuto plavbu. Nepřihlásili se ale k práci na lodi proto, že by snad byli námořníky nebo že by si tak chtěli odpracovat cestu na Harvské ostrovy. Jsou to ve skutečnosti dobrodruzi, kteří vědí o tom, že Marius je žena a že převáží šperk nesmírné ceny. V průběhu cesty se tohoto šperku budou chtít zmocnit. Více se o Hradského bandě dočteš v **Dodatku**.

Teď již však nechme provádět naše dva úředníky – jednoho městského, jednoho z Námořní Unie – průzkum lodi. Během prohlídky budou kontrolovat, zda všechno převážené zboží je opravdu vykázané. Stejně tak projdou i zboží Mariuse, který jim vše ukáže na dokumentech, které má s sebou již připravené. A protože kontrola nic neodhalí, městská stráž i s úředníky spokojeně odejdou.

Zdá se, že již nic nebrání tomu, aby se vyplulo. Všechno zboží je zkontrolováno, bríza od moře již polevila, kapitán vydal příkazy k zakrytí nákladového prostoru. Otvor do podpalubí námořníci překryli dřevěnou mříží a na ni překlopili dva čluny. Všichni jen čekají, až zazní ono magické: „Zdvihnout kotvy!“ To se skutečně rozezní po celé palubě a na chvíli klidná loď ožije námořníky. Někteří běží k dřevěnému rumpálu na přídi loď, aby začali navíjet řetěz s kotvou. Jiní se obratně vyšplhali po provazových žebřících až na samý vrchol lodi a dle pokynů prvního důstojníka rozvíjejí jednotlivé plachty. Kapitán se sám chopil kormidla, aby loď opatrně vyvedl z přístaviště a loď se tak sáh za sáhem vzdalovala bezpečné pevnině, aby se zakousla do širého moře. Cidaris se právě vydala na další ze svých plaveb.





Cidaris – popis lodi

Než vypustíš postavy volně na palubu, měl bys loď sám dobře znát. Na následujících řádcích najdeš popis lodi, který by ti měl být nápomocen při popisu jednotlivých lokací hráčům. Určitě by sis ho měl pečlivě přečíst, aby ses na lodi cítil jako doma.

Jedná se o galeonu – trojstěžník o třech palubách. Přední i zadní paluba jsou vyvýšené nad prostřední o jednu úroveň. Stěžeň umístěný na zadní palubě má pouze jedinou velkou plachtu upevněnou na šikmém ráhnu. Právě tato plachta je jako jediná svinutá, pokud fouká silnější vítr. Na vrcholu stěžně je umístěná vlajka Góthu – zlatá věž na černém poli – symbol domovského přístavu Cidaris, který se nachází na severu v Hasarském království. Přibližně jeden a půl sáhu za stěžněm je umístěné ovládání kormidla – vzezřením připomínající kolo od vozu s přesahujícími loukotěmi. Přes soustavu kladek umístěných v trupu lodi je toto ovládání propojené s vlastním kormidlem. Celá zadní paluba – ostatně jako celá loď – je ohraničena zábradlím do výše pasu. Toto zábradlí je celistvé a poskytuje tak nejen ochranu před přepadnutím přes palubu, ale v případě přepadení i před nepřátelskými šípy. Na zadní palubě snad stojí za zmínku pouze malá mřížka nad kuchyní, která slouží k odvodu kouře. Již dopředu tak námořníci s jistotou vědí, co je čeká k jídlu.

Prostřední paluba je zdaleka největší, nikoliv však nejprostornější. Palubě dominuje mohutný, dvanáctisáhový stěžeň, na jehož vrcholu se třepotá v modrobílých barvách vlajka námořní unie. Vlajka znázorňuje bílé slunce s obrovskými paprsky na modré obloze. Jen několik stop pod vlajkou je umístěný strážní koš, ve kterém je během plavby vždy alespoň jeden z námořníků. Nejedná se o koš v pravém slova smyslu. Je to spíše několik prken sbitých dohromady do kruhového tvaru, která umožňují námořníkovi pohodlně stát a pozorovat moře. Služba, která rozhodně není z oblíbených. Houpání paluby nebývá ani dole příjemné, zato ve strážním koši je to ještě několikanásobně horší.

Na samotném stěžni jsou umístěné hned tři plachty. Nejmenší z nich na samotném vrcholu částečně zakrývá výhled muži ve strážním koši. Dvě nižší jsou již o poznání mohutnější a jejich rozvinutí a svinutí vyžaduje práci vždy hned několika mužů. Ti se k plachtám nedostávají přímo po stěžni ale z provazových žebříků upevněných na vnějších stranách lodi.

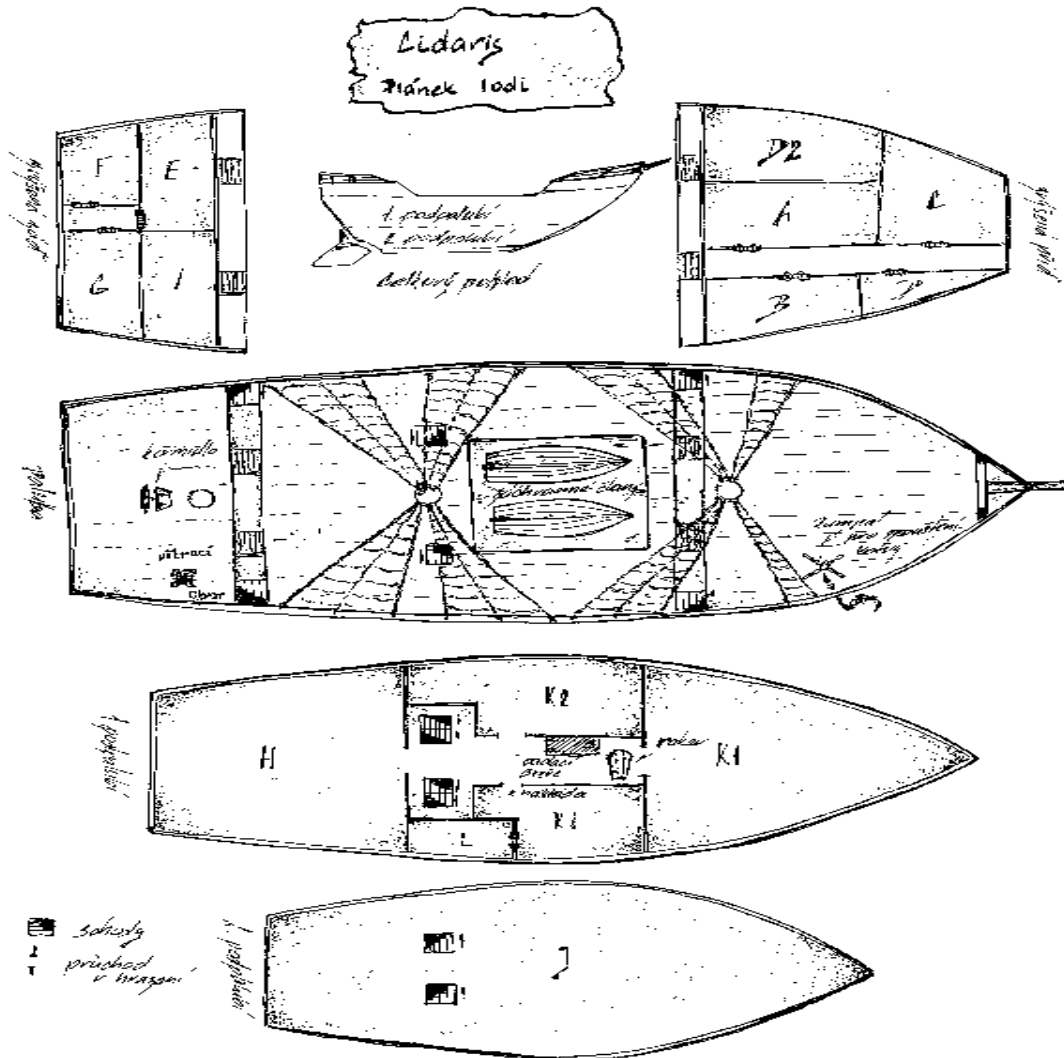
Uprostřed samotné paluby je obrovský otvor sloužící k vykládání a nakládání převáženého zboží. To je spouštěné do podpalubí za pomoci jednoduchého jeřábu a soustavy několika kladek. Pokud loď není zrovna v přístavu, je jeřáb složený a přivázaný k hlavnímu stěžni. Velikost samotného otvoru je dobrých osm sáhů na délku a čtyři sáhy na šířku. Na volném moři bývá otvor zakrytý dřevěnou mříží, na které jsou ještě položeny dva záchranné čluny. V případě, že se schyluje k dešti, první důstojník zpravidla vydává příkaz přikrýt otvor kůžemi, aby se dovnitř nedostala voda. Jak lze tedy vidět, přestože je prostřední paluba největší, prostoru je zde pouze pramálo, neboť i ten, co je na krajích, je zpravidla zaplněn svinutými lany a plachtovinou.

Prostřední paluba je ústředním místem lodi. Odtud se dostanete kamkoliv. Pokud chcete jít na zadní, či přední palubu, pak musíte po schůdkách, které jsou vždy po obou stranách lodi. Současně jsou zde dvoje dveře vedoucí do zdvižené části zadní paluby. Za jedněmi z nich se skrývá místnost kapitána a za druhými kuchyně. Jen pár sáhů před dveřmi kapitána jsou strmé schody dolů do podpalubí. Tudy se lze dostat jak k nákladu, tak i k samotným pelechům námořníků.

Na opačné straně jsou naopak dveře vedoucí do vyvýšené části přední paluby. Za nimi se skrývá několik málo kajut pro cestující.

Přední, zvýšená paluba je přístupná z prostřední paluby díky páru schodů po stranách lodi. Na přední palubě se nalézá jednak stěžeň u kterého je rozmístění plachet obdobné jako u hlavního stěžně. Dokonce i zde je strážní koš, který však většinu plavby zůstává opuštěný. Na samém vrcholku stěžně se majestátně tyčí knížecí vlajka. Další pozoruhodná věc na přední palubě je kolo pro





čtyři muže, které slouží ke zdvižení anebo naopak ke spuštění kotvy, která je na přídi na levoboku. Z příde loď jako osten vybíhá šikmý stěžň, na kterém je zavěšená jedna plachta. A přímo pod ní je chlouba lodi. Nádherně vyřezaná mořská panna Cidaris. Pravda je, že chloubou lodi je spíše v přístavech, kde jde vidět, neboť z paluby se k ní lze dostat jen velice obtížně.

Popis lokací:

A – Luxusní komůrka, alespoň na místní poměry. Veškerý nábytek včetně postele je připevněn k lince a hřebíky ke stěně. U zdi pokoje je postel s několika vrstvami dek, malý dřevěný stůl s šuplíkem, velká truhla a židle jsou veškerým nábytkem v této kajutě. Luxusní ráz kajutě tak dodává především zrcadlo v kovovém rámu zavěšené na stěně a kovový džbán s čistou vodou upevněný v držáku vedle stolku.

(Právě tato kajuta je vyhrazena Mariusovi.)





B – Kajuta pro cestující. Příliš komfortu nenabízí – dvě palandy, dveře na závoru, lucerna s okenicemi a několik hřebíků na zdi sloužící stejně tak dobře k odkládání věcí, jako k tomu aby se o ně někdo ve chvíli nepozornosti poškrábal.

(Kajuta vyhrazená doprovodu Mariuse.)

C – Kajuta pro obchodní cestující. Jedna z těch lépe zařízených. V palandě není slamník, ale deky. V místnosti je dokonce i zrcadlo, mísa s vodou a malá skříňka se zámkem na odkládání věcí. Dokonce se tu našlo místo i na provizorní stolík na kterém je rozloženo několik pergamenů zatížených těžkým kalichem, aby ze stolu nespadly při houpání lodě. Skoby na zdi slouží jako místo, kam oba obchodníci odkládají své šaty. Dveře jsou silné a uzamykatelné na zámek.

(V této kajutě cestují dva obchodníci.)

D – Těžko říci, zda tyto prostory mají být kajutou. V každém případě je teď místnost napěchována až po okraj nejrůznějšími truhlicemi a vaky se zbožím. Je to místo, kam si nechal pan Marius naložit všechny svůj náklad.

Místnost tak obsahuje:

Truhlice s látkami ale i s ušitými šaty. Několik tuctů lahví vzácných vín. Pytle s kořením, vzácné dřeva, flakóny s vonnými oleji. Dále je zde několik sudů s vínem a jedna obrovská truhlice pobytá železem. Tato truhlice je vypořstrována a je v ní opatrně uložen astroláb, obrovský dalekohled a nádherné hodiny z červeného dřeva.

(A právě v mechanismu těchto hodin je schována Růže Drogadu.)

D2 – Malá kajuta pro cestující, která nabízí pouze napolo rozbitou truhlici na odložení věcí a palandu na složení těla. Kolem trámku jsou omotané i sítě pro případ, že by se o tuto kajutu chtělo dělit více nepříteli majetných cestujících.

(Tato kajuta bude nejspíše prázdná. Pouze v případě, že by postavám nedostačovala kajuta B, pak jim kapitán pronajme i tuto – do B se vejdou 4 postavy. Před vyplutím do této kajuty pravděpodobně kapitán ubytuje mnicha Joachyma Tibeaua)

E – Místnost kapitána je jasně osvětlená několika okny na zadní zdi místnosti. Světlo se

láme v početných skleněných tabulkách, které jsou zasazené do kovového mřížování. Právě v této místnosti se snoubí luxus s všedností. Zatímco nábytek je zde prostý a obyčejný, tak právě nejrozličnější námořní pomůcky jsou pravými skvosty. Nádherný astroláb s pozlacenou obroučkou, bohatě dekorované námořní mapy a precizní námořní nástroje musely stát určitě celé jmění. To vše se nachází na velkém stole, kterému vévodí právě námořní mapa upevněná v rozích těžítky. Vedle mapy je umístěný astroláb znázorňující noční oblohu a u něj je poskládáno několik pomůcek. Jemná nit' s uzlíky, pozlacené kovové kružítko, kovové posuvné tabulky s mnoha čísly... Vedle stolu je podstavec, na kterém je rozevřená obrovská tlustá kniha. Soudě dle brku a kalamáře u podstavce je to právě kapitán, kdo je autorem této knihy. Nalevo v místnosti je pár mohutných skříní, u stěn je poskládáno několik stoliček.

(V místnosti jsou dvojce dveře vedoucí do ložnice kapitána a do zbrojnice.)

F – Zbrojnice. Na stěnách jsou rozvěšeny šavle a luky, další zbraně včetně vašich jsou naskládány u jedné ze stěn.

(Kapitán je rozumný muž a tak nestrpí, aby námořníci měli u sebe nic víc, než obyčejné nože. Všechny ostatní zbraně proto jsou zamčené právě v této místnosti. Na moři bývá zpravidla dost času se připravit na případný boj a tak je to bezpečnější, než nechat horkokrevné námořníky na palubě se zbraněmi.)

G – Ložnice kapitána. Přestože se jedná o kapitána, je to stále námořník a tak ani toto místo není přímo zdrojem přepychu. Obyčejná postel s matracemi, dvě malé skříňky na osobní věci, obchodní dokumenty a námořní poštu. Dále je zde již jen několik háčků, na kterých jsou šaty a kapitánova šavle. Nic víc, nic míň.

(V této kajutě kapitán většinou pouze přespává.)

H – Kajuta námořníků. Jde cítit všudypřítomnou solí, potem a těžkým tabákem. Je v ní dusno a přítí. Dvě lucerny a pár svíček vrhá jen málo světla na labyrint trámů a rozvěšených





sítí. Lůžka námořníků jsou poházená náhodně po podlaze, případně rozvěšená mezi trámy. V místnosti je na trámech také pověšena spousta vaků, které schovávají veškerý majetek osádky.

I – Lodní kuchyně. Nepřilíš přepychová, ale dostačující. Na zavěšených latkách se místnímu kuchaři houpou bylinky a lněné pytlíky s kulinářskými ingrediencemi. Veškeré nádoby jsou upevněné na zdi a čítají především hrnce, kotlíky a jednu obrovskou pánev. Veškeré kuchařské umění se odehrává na obrovském stole věčně zaběleném od mouky. V rohu místnosti je pak kovový plech, ve kterém jsou nasypány dřevěné uhlíky a nad kterým probíhá veškerá kuchařina. Mřížka nad ohništěm ve stropě pak dovoluje kouři opustit místnost.

J – Nejspodnější část lodi. Zdá se, že veškerý náklad je umístěný na samotném dně lodi. Nicméně ve skutečnosti náklad ode dna dělí ještě jedna vrstva dřeva, která tak převáženě zboží chrání od nejhorší vlhkosti, která prosákne ode dna. Veškerý prostor je zaplněn nejrůznějšími truhlami a pytli se zbožím. Na vrcholku toho je pečlivě zabaleno i několik set lahví se vzácnými víny. Nákladový prostor je zde využitý do posledního zbytku a právě tento náklad má na svědomí, že loď dosahuje tak velkého ponoru.

(Náklad se do této části lodi dopravuje otvorem ve stropě paluby.)

K1 – Nákladová část pro střední palubu. I zde se prostorem šetří. Každé volné místo je věnované nákladu. Ať již jsou to sudy s oleji, pytle s obilím nebo truhlice se zbožím, na podlaze není jediného místečka, kam by se dalo šlápnout. Současně však i takto naplněná podlaha zbožím zajišťuje to, že žádné zboží se nebude samovolně přemísťovat podle houpání moře.

K2 – Nákladová část lodi pro živá zvířata. Jednotlivé boxy pro zvířata jsou od sebe odděleny sáh a půl vysokým dřevěným předělem. Tyto prostory slouží k přepravě živých zvířat, zpravidla koní, bez kterých se jejich majitelé na cestách nechtějí ani hnout. Všechny boxy jsou obsazené koňmi, pouze v posledním kotci je na sobě několik velkých proutěných klecí s dravými ptáky.

L – Sklad proviantu. K této místnosti má klíč pouze kapitán a kuchař. Místnost je vyplněná především mnoha sudy s vodou, které poskytují dostatek zásob i na delší plavbu. Dále je zde na háčích rozvěšené sušené maso a ulovené ryby. V pytlích opřených o zed' je mouka, suchary, čočka a další ingredience lodní kuchyně.

Na širém moři

Touto kapitolou začíná naše opravdové dobrodružství. Postavy se seznámí s běžným životem na lodi a poznají malé denní rituály posádky – přidělování jídla, večerní nástup, setkání s cizí lodí.

Lod' bez sebemenšího zaváhání vyplula přímo na širé moře a bezpečí pevniny se pomalu proměňuje v tenký pás pobřeží, který lze spatřit ze zádi lodi. Kapitán se vytratil do své kajuty a jen občas vychází na palubu, aby zjistil, zda je všechno v pořádku. Několikrát s sebou vzal i podivné prkýnko na provaze, které na přídi spouští, aby si na zádi vzápětí vytáhl a toto zvláštní měření za pomoci malých přesýpacích hodin zapisuje do svých poznámek.

Naopak první důstojník Radim Vik, kterému všichni námořníci říkají Pirát, je na palubě neustále. Vypadá to, jako by chtěl svoji posádku zničit. Drhnutí čisté podlahy, kontrolování již dávno přezkoušených provazů, cvičné spouštění záchranných člunů a namáhavá služba nahoře na ráhnu zaměstnávají celou posádku.

Chvilé oddechu nastává až v okamžiku, kdy ze dveří kuchyně vyjde podsaditý muž s plnovousem a za hlasitého řinčení kovového zvonu zahaleká přes celou palubu „Večeře!“ . Nato první důstojník určí službu a ostatní si mohou do podpalubí pro misku s lžící, aby jim kuchař mohl naservírovat z obrovského kotle jejich přiděl jídla. Námořníci stojí spořádaně v řadě na svůj žvanec, když tu se ozve výkřik: „Vrahuuu!!!“ . Mladičkový námořník, který drží v ruce malou misku se rozhlíží po palubě a po chvíli ještě jednou zakřičí: „Vrahuuu! Kde si!?!“ . Vzápětí se z podpalubí vynoří černý kocour, který





pomalým a lenivým krokem zvolna zamíří k mladíkovi. V hubě nese obrovskou krysou, kterou pokládá před klučinu. Ten mu na oplátku dává dolů misku mléka a drbe ho za ušima.

Ještě než začneme popisovat, co se děje, bude vhodné si popsat, co budou dělat zatím cizí postavy, nebo o co se budou vlastně snažit. Na lodi není totiž družinka sama, ale je zde několik dalších skupin či jednotlivců, kteří sledují své zájmy. Bylo by vhodné si už teď přečíst v **Dodatku – Postavy** vše o cizích postavách, aby ses v nich dokázal orientovat a sledovat jejich zájmy a cíle. Tady si pouze stručně shrneme jejich nejbližší kroky.

Družinka Viléma Hradského

Máme zde skupinku dobrodruhů, kteří velice dobře tuší, kdo je Marius ve skutečnosti a co převáží. Paří mezi ně Vilém Hradský, Stryk a Kojot a všichni jsou zde jako členové posádky.

Dobrodruzi si velice rychle dají dohromady, že Maja tady má ochranku. Budou se snažit zatím především pozorovat a trochu vyzvídat. Mohou se na postavy zeptat posádky (asi se nic nedozví), Stryk se bude snažit postavám odezírat ze rtů, dost možná se někdo z dobrodruhů pokusí v přátelském duchu i seznámit s postavami aby tak našel téma odkud a kam. Vilém se především snaží ohodnotit své šance v případě přímého konfliktu a pečlivě si zjistit co jsou postavy zač. Nejspíše dojde k závěru, že se pokusí vyhnout otevřenému konfliktu a že raději bude postavy vydírat.

Maja – Marius

Maja se možná před dobrodruhy tváří jako vystrašená dcerka šlechtice, ale ve skutečnosti určitě bude podnikat nejrůznější kroky. Zatím si je jistá sama sebou. Špatně od žaludku jí určitě nebude a poté, co loď vypluje, si i trochu oddychne, že je v bezpečí. Plavbu bude zatím brát jako výbornou příležitost, jak si zdokonalit své herecké schopnosti. Proto nebude mít vůbec strach chodit na palubu a konverzovat s ostatními. Záleží ovšem i na tom, jak ji postavy usměrní.

Joachym Tibeau

Duchovní, který převáží tělo církevního hodnostáře k pohřbu na Harvské ostrovy. Bude se zpravidla procházet na čerstvém vzduchu a v tichosti pozorovat každodenní děj na palubě, aniž by sám zapředl s někým hovor. Při západu slunce je možné ho vidět, jak se modlí na přídi lodě.

Piráta (Radim Vik)

První důstojník bude mít plné ruce s posádkou, aby ji unavil a posádka si tak odvykla radovánkám přístavu. Nicméně si určitě udělá čas na postavy, aby se seznámil a zjistil něco víc o těchto podivínech.

Posádka

Bude asi dost unavená a trochu reptat na Piráta, že musí dělat nesmyslnou práci a jejich řeči i myšlenky se určitě budou upínat ke vzpomínkám na noci v přístavu, které zažili.

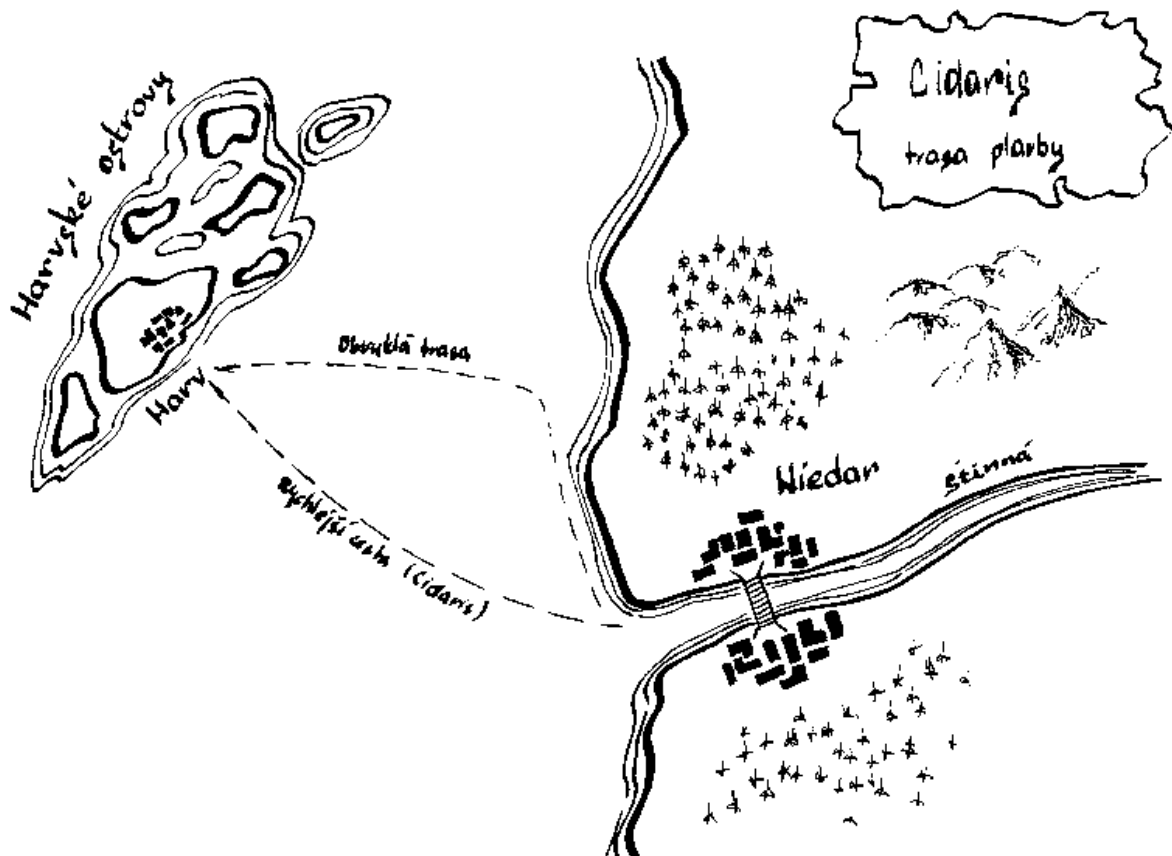
Cidaris

Cidaris je duch lodi, který přebývá na přídi lodi ve vyřezávané soše mořské panny. V našem příběhu představuje Cidaris tajemno a je symbolem veškerých hrůz moře. Její činy dají za pravdu všem námořnickým pověrám o tom, že žena nemá na palubě lodi co dělat. Cidaris se totiž právě probudila z dlouhého spánku a cítí na palubě přítomnost něčeho zvláštního, něčeho, co ještě neokusila – ženskou krev.

Postavy se nyní mohou rozhodnout, jak se zařídit. Jakožto cestující mají automaticky nárok i na jídlo servírované pro posádku. Pokud mají jen trochu vybíravé manýry, tak asi dají přednost vlastním zásobám, protože strava pro posádku je sice výživná, ale nepříliš chutná, zvláště pro ty, co špatně snášejí obrovské dávky cibule, kterou je celé jídlo promísené.

Další otázkou je, zda budou mít na jídlo vůbec chuť. Moře s lodí docela hodně houpe a tak zvláště pokud budou postavy trávit čas na zádi či na přídi lodě, hrozí jim, že dostanou mořskou nemoc. (Past Odl ~ 8 ~ nic se nestane / žaludeční





potíže). Tuto past uprav o to, jestli již postavy měly zkušenosti s plavbami na moři. Ať již postavy budou mít štěstí nebo ne, tak minimálně jeden člen posádky mít štěstí nebude.

Plešatý, do půli těla obnažený chlapík (Kojot), který již nějakou dobu vypadal pobledle, se právě při zvolání večere rozběhl k nejbližšímu zábradlí a do moře vyprazdňuje obsah svého žaludku.

V každém případě, ať již postavy svorně vyvrhávají obsah žaludků u zábradlí nebo šťastně tuto krutou nástrahu moře překonaly, je to další náznak, že někteří členové posádky jsou spíše suchozemské krysy, než opravdoví námořníci. Ke zvracejícím přijde se shovívavým úsměvem první důstojník, který jim nabídne bylinky, jejichž užívání zmírňuje mořskou nemoc. (Současně i

trochu otupuje mysl, ale z toho by se měly postavy vyspat.)

Ať již v průběhu večere, nebo krátce po ní by se měl u postav (pakliže budou na palubě) zastavit právě první důstojník – Pirát, aby se trochu poptal, co postavy přivedlo k takové cestě, čím se živí, odkud a kam směřují. Současně, pokud postavy jen trochu projeví zájem, jim ochotně vysvětlí cokoli ohledně lodi – jak probíhá každý den na palubě, o tom, jak se snaží posádka unavit zkraje, aby zapoměla na pohodlí přístavních putyk, nezapomene vynachválit Cidaris – jako jednu z nejlepších lodí, může jim prozradit něco málo o kapitánovi atd. Z rozhovoru by měly postavy získat dojem, že Pirát je příjemný chlapík, který je možná na posádce tvrdý, ale vcelku spravedlivý.





Je také možné, že postavy naváží rozhovor s někým od družinky Viléma Hradského. Ti při vypytování nebudou nijak skrývat, že jsou to dobrodruzi, kteří se nechali najmout jen proto, že je to nejlevnější způsob přepravy. Doufají, že na ostrovech seženou nějakou lepší práci. Pokud si postavy budou dobrodruhů nějak blíže všimnout, zjistí, že se je neustále snaží pozorovat ten mlčenlivý půlelf. (Stryk se jim snaží odezírat ze rtů.)

Až se bude rozhovor chýlit ke konci, přeruč ho výkřikem ze strážního koše:

„Lod’ na obzoru!!!“ ozvalo se shora. Náhle celá paluba unavená námahou odpoledních prací znovu ožila. Pirát odešel informovat kapitána, cestou ale zavolal na kluka, který krmil u večere kocoura: „Ostříž, hod’ sebou do koše.“

Klučina seskočil z horní paluby a obratně začal šplhat po provazovém žebříku na nejvyšší, prostřední stěžeň.

Za chvíli se Pirát vrátil i s kapitánem. Kapitán má s sebou velkou knihu v kožených deskách a psací potřeby. Pomalu míří na přední palubu. Mezitím se z koše ozval Ostřížův hlas. „Lod’ přímo na západě, dvojstěžník, karaka.“

Kapitán si za pomoci jednoho z námořníků nachystal na přídi knihu a začal v ní listovat. Po několika minutách můžete vidět i vy, jak se proti zapadajícímu slunci rýsují obrysy lodi, která již zjevně Cidaris také zpozorovala, neboť vychýlila svůj kurs tak, aby se s Cidaris přímo nesetkala, ale aby ji minula v bezpečné vzdálenosti. Ostříž nahoře v koši i nadále zůstává ve střehu a hlásí kapitánovi: „Vlajka Unie, Harvské ostrovy, domovský přístav Harv. Jméno lodi Calista.“

Kapitán začne dlouze listovat v deníku a zkoumat zápisky. Po chvíli řekne: „V pořádku, souhlasí, nejsou v seznamu, připravte se na signalizaci.“ První důstojník na to zakřičí na zád’ ke kormidelníkovi: „Patnáct stupňů doleva, připravit k signalizaci!!!. Vzápětí se objevuje námořník se smotanou bílou a červenou vlajkou.

Jakmile se loď přiblíží více, kapitán bude vydávat rozkazy, které se mají odsignalizovat druhé lodi. Jedná se o pouhé uvedení místa vyplutí a cíle cesty a uvedení typu nákladu. Ty samé údaje kapitán obdrží od druhé lodi a pečlivě je zaznamená do přineseného deníku (Calista pluje na stejné trase jako Cidaris, jen v opačném směru, tedy z Harvu do Niedaru). Tím setkání s lodí končí a obě lodi se minou v poměrně velké vzdálenosti.

Tato příhoda, ač zdánlivě nepodstatná, by měla být ukázkou toho, jak to na moři chodí. Pokud se setkají jakékoliv dvě lodě, pak se jejich setkání řídí přísnými pravidly. Především záleží na tom, zda jsou obě lodě součástí Unie. Pokud ne, tak se pouze z dálky vyhnou. Pokud ano, jsou si dle pravidel Unie povinny odsignalizovat pár základních údajů, které se zapíší do deníku. Tyto deníky se pak přepisují v přístavech, aby Unie měla přehled o přesunu lodí. I přesto se však po signalizaci lodě obeplují v bezpečné vzdálenosti. Jakékoliv přílišné přiblížení se lodi je na moři považováno za pokus o přepadení. Proto se každý, kdo má čisté úmysly snaží udržet si od druhé lodi odstup.

Už za večerního šera se naposledy na palubě rozezná zvonec, aby první důstojník svolal nástup. Celá posádka se shromáždí pod zadní palubou, aby všichni vyslechli kapitánovo rozdělení nočních hlídek. Kapitán určí tři a tři muže, střídají se po půlnoci. Jeden je ve strážním koši, jeden je na zadní a jeden na přední palubě. (Pokud se na to postavy zeptají, dozvědí se, že na jedné z hlídek je i Vilém Hradský – člen bandy dobrodruhů, a s ním další náhodně vybraní námořníci.) S přibývajícím nocí se celá posádka začíná vytrácet do podpalubí a ukládat se ke spánku.

Asi i postavy ulehnu ke spánku. Ať se již budou snažit rozestavit hlídky jakkoliv, Maja se bude snažit mít svou kajutu jen pro sebe a nechat se v ní zamknout. Přece jenom postavám ještě tolik nedůvěřuje, než aby je nechala spát ve stejné místnosti. Pokud však budou postavy tvrdé (a asi i trochu hrubé), je možné, že si prosadí, že budou hlídat přímo u ní.





Pokud bude družinka hlídat přímo u Maji a bdít, Cidaris se asi neodvážá přiblížit. V opačném případě však se v noci přikrade a jako mrazivý vánek projde deskami podlahy, aby ochutnala Majinu energii. A tak započne zloba Cidaris. Přestože Cidaris Maju pouze ochutnává, i tak se její slastné energie napije více, než chtěla. A právě to způsobí, že se ráno Maja probudí s pramínkem šedivých vlasů (viz popis ducha v **Dodacích – Postavy**).

Přes noc se stane ještě jedna věc. Dobrodruzi se rozhodnou, že se pokusí docílit toho, aby postavy nebránily Mariuse. Proto jim pošlou varování v podobě malého ústřížku nepravého pergamenu, který jinak používají ke komunikaci se Strykem. Na papírku je napsané lakonické, ale mnohoznačné:
„Vzdejte se jí.“

Tento lísteček zasunou pod dveře vchodu do chodbičky ke kajutám postav. Lísteček tam dobrodruzi nechají přes noc večer, dá ho tam Vilém Hradský během své noční hlídky. Lísteček nech najít postavy až ráno.

První krev

Během této kapitoly postavy nejspíše zjistí, že plavba zřejmě nebude zdaleka tak snadná, jak si představovaly. Zjistí, že se na lodi dějí podivné věci, z nichž setkání s lodí pirátů může být ještě tím nejmenším nebezpečím.

Ráno budou postavy probuzeny Majou. Z lehkého spánku na houpající lodi je probere polohlasný výkřik:

„AAAAaaaaa...“ ozve se tlumený výkřik z Majiny kajuty.

Jakmile se dostanou do kajuty, naskytně se jim následující pohled:

Maja se jako hypnotizovaná dívá do zrcadla, třesoucíma rukama se opírá o stolec před zrcadlem, na kterém má přichystaných několik flakónků a líčidel. Ted' rozhodně nevypadá jako hejske Marius. Dokonce nevypadá ani jako půvabná dceruška vikomta. Jako by přes noc zestárla, obličej vypadá strhaně a zděšeně, jakoby v šoku z toho, co vidí v zrcadle. V jejích tmavých

vlasech se od kořínků až dolů táhne jako had šedivý, téměř bílý proužek vlasů.

Postavy pravděpodobně budou chtít zjistit, co se děje, a tak jakmile trochu proberou Maju z šoku, mohou z ní dostat následující:

„Já vůbec nevím, co se to stalo. Probudila jsem se brzo ráno, cítila sem se špatně a hrozně unavená a prochládlá. Myslela – myslel jsem (opraví se Maja, která se už zase pomalu dostává do role Maria), že je to z toho věčného houpání lodi. Pak jsem najednou uviděl v zrcadle tohle“ – a ukáže na bílý pruh vlasů.

Záleží na postavách, zda tomu budou přikládat důležitost či ne a jaké z toho vyvodí závěry a opatření. V každém případě je to jedna z prvních známek toho, že na lodi se něco děje. V tuto chvíli je důležité, zda postavy tento incident dokázaly ututlat. Tedy zda se chovaly dost tiše, aby se sousedi neprobudili a něčeho si nevšimli. Případně, pokud si někdo všiml, zda dokázali vše nějak přirozeně vysvětlit.

Až se Marius trochu vzpomene, tak postavám řekne, že v líčidlech má černou barvu, kterou může zamaskovat bílý proužek. V každém případě bude Marius hodně vyděšený. V průběhu dne se ale bude chtít hodně pohybovat po palubě, jednak proto, že ve vlastní kajutě se nebude cítit dobře, a jednak proto, aby začal pozorovat okolí a zjistil, odkud případně hrozí nebezpečí. Je velice pravděpodobné, že si povšimne toho, jak ho ustavičně pozoruje někdo z družinky Viléma Hradského.

Až budou poprvé toto ráno postavy vycházet na palubu, sdělí jedné z nich, že si všimla malého papírku, který byl dole pode dveřmi mezi chodbou a otevřenou palubou. Pokud lístek postavy otevrou a přečtou, tak jim řekni:

Je to malý kus, ušpiněného a utrženého cáru nepravého pergamenu, na kterém je tuhou napsané: „Vzdejte se jí.“

Postavy tak mají další důvod přemýšlet nad tím, co se na lodi děje. Pochopitelně je to lístek od dobrodruhů. Postavy si budou nepochybně lámat hlavu hned nad několika věcmi současně: Od koho je to lístek? (Dá se to zjistit snadno, pokud se





budou rozhlížet po původu papíru. Je to útržek nekvalitního pergamenu popsaný tuhou – přesně tyhle věci používají cizí dobrodruzi ke komunikaci se Strykem.) Postavy také může napadnout, zda lístek nebyl náhodou určený spíše obchodníkům, kteří s nimi sdílí chodbičku. Matoucí jsou tam slova „vzdejte se“ – mají někomu podlehnout? Anebo mají nechat jenom někoho jít vlastní cestou? A co znamená slůvko „jí“? Je to skutečně Maja? Anebo je tím myšlené něco jiného?

Jak vidíš, postavy teď z toho asi nebudou příliš moudré. I přesto se může stát, že na základě tohoto vzkazu půjdou přímo za Vilémem Hradským, což způsobí pouze urychlení děje. V každém případě dej hráčům dost prostoru na to, aby věc mohli řešit.

Ještě než hráči začnou vymýšlet nějaký postup, podíváme se na to, o co se budou pokoušet ostatní členové lodi.

Maja

Ta tam je včerejší bezstarostnost a zdokonalování hereckých schopností. Naopak, jen díky jejím bohatým zkušenostem dokáže nyní předstírat bezstarostnou plavbu mladého kupce. Teď se jen snaží zjistit, kde jí hrozí nebezpečí. Dost možná si povšimne dobrodruhů. Nicméně postavy ani v nejmenším nemá v plánu zasvětit do pravého cíle své cesty. Pokud naopak postavy budou něco zatajovat jí, bude k nim krajně podezřívá.

Banda Viléma Hradského

Skupina cizích dobrodruhů pozoruje, zda si družina převzala vzkaz a očekává, že je někdo z družinky kontaktuje. Zatím však zůstává stále u pozorování a pasivního vyčkávání. Kojot by už sice rád přešel k akci, ale Vilém ho stále drží na uzdě. Zdá se, že po včerejší Kojotově nevolnosti už není ani stopy.

Joachym Tibeau

Krom krátké ranní modlitby zůstává i nadále osamocen. Během dopoledne sice bude mít stručný rozhovor s Pirátem, ale záhy se ukáže, že si

nemají vzájemně moc co říci, a tak jde každý po svém.

Kapitán

Během noci několikrát vyšel na palubu, aby na základě polohy hvězd, přístrojů a tabulek spočítal současnou polohu, a tak si zrána trochu přispí.

Piráť

Na rozdíl od kapitána je na nohou mezi prvními a organizuje každodenní povinnosti. Snaží se vytitit především námořníky, kteří včera překypovali energií.

Posádka

Ráno jako každé jiné. Nic zvláštního se neděje.

Cidaris

Pokud okusila Maju, tak v ní právě začíná hořet žízeň. Zatímco jindy by šla spát sytá, teď se nachází ve svém těle v soše a touží po jakékoliv krvi. Je však opatrná a lidí se bojí, takže se spokojí s krysami, kterých půže vysát hned několik. Pokud Maju neochutnala, tak jí pro změnu trápí hlad a půže si ulovit kysu nikoliv z chůtice po krvi, ale z prostého hladu. Majina přítomnost však Cidaris velmi dráždí.

Poté, co postavy vyjdou na palubu, nebude se zdánlivě dít nic zvláštního.

Paluba začíná ožít probouzejícími se námořníky, kteří se neostýchají vykonávat svou potřebu přes zábradlí lodi. Krátce na to rozdá kuchař snídani posádce a Vrah dostává za ulovenou kysu svoji misku mléka.

Pouze pokud se postavy pečlivě zaměří na pozorování dobrodruhů, tak si mohou všimnout, že i oni na ně dávají bedlivý pozor. Pokud se jejich pohledy setkají, je zvláště u Kojota pravděpodobné, že si neodpustí spokojený úsměv, ze kterého mohou postavy poznat, že minimálně jednu z věcí, která se staly, má na svědomí právě on a jeho druzi.





Nejdůležitější událostí dnešního rána je však setkání s lodí pirátů, přesněji řečeno setkání s lodí plující pod černou vlajkou – vlajkou, která jí nepřísluší. Prozradme si nyní něco víc o událostech, které střetnutí s lodí pirátů předcházely.

Osud lodi Neharia byl smutný. Před několika dny jí bouře vážně poškodila plachty a především zadní stěžeň. Snad právě proto se stala snadnou kořistí pirátů, kteří ji obsadili. Piráti chtěli využít situace, dokud je Neharia vedená v evidenci Námořní Unie jako obchodní loď, aby na ni nalákali další lodě Unie. Plán byl následující:

Využit částečné poškození lodě k tomu, aby přinutili další lodě Unie se k nim přiblížit, a poté rychle druhou loď zahákovat a obsadit. Přesně tuto lest chtějí zkusit na první loď, kterou potkají. A ty jistě tušíš, že touto lodí bude Cidaris.

Nech tedy postavy chvilku pátrat a až to bude vypadat, že postavy již nemají dále co řešit, opět děj popožen následujícím popisem:

Do poklidného a teplého dopoledne se snesl z koše výkřik: „Lod’ na obzoru.“ Podobně jako včera je celá posádka na nohou a zvědavost je žene na přední palubu, aby se rozhodlo, kdo z nich jako první loď uvidí. Stejně jako včera jde Pirát informovat kapitána a Ostříž se už šplhá do koše, aby mohl podávat přesné informace o lodi.

Po chvíli se skutečně shora ozývá: „Lod’ na severozápad. Trojstěžník, galeona. Skasané všechny plachty.“

Zdá se, že zvláště poslední zpráva znepokojila celou posádku. Tomu se ani nelze moc divit – potkat na širém moři loď se skasanými plachtami není zrovna běžné.

Kapitán se o něčem radí s prvním důstojníkem a ten poté volá na kormidelníka: „Upravit kurs o třicet stupňů doprava.“ O několik vteřin později se začíná Cidaris mírně naklánět a korigovat směr plavby.

V tuto chvíli dokážete už i vy jasně poznat, že z bodu na obzoru se vyklubal trojstěžník, který ovšem nemá ani spuštěné plachty. Ze strážního koše se náhle ozývá: „Ty plachty nejsou skasané, jsou poškozené. A třetí stěžeň je zlomený.“

O pár minut později si i vy můžete všimnout, že přece jenom plachty nejsou pečlivě skasané, jak je tomu u lodí kotvicích v přístavech, ale jsou potrhány a visí z nich na několika místech cary látky. „Mají vlajky Unie, Hasarské království a domovský přístav Lebane.“

Kapitán vypadá zachmuřeně a chvíli přemýšlí. Poté řekne: „Přiblížit na signalizační vzdálenost.“

Minuty se vlečou a vypadá to, že Cidaris se jen líně přibližuje k oné lodi. Ostříž pouze ještě jednou nahlásil dolů jméno lodi – Neharia. Kapitán nařídil napůl skasat plachty, aby Cidaris zpomalila a nepřiblížila se k lodi víc než je nutné. Ted’ je již patrné, jak na tom Neharia je. Plachtoví je provizorně namotané na ráhnech, některé cary však volně vlají ve větru. Zdá se, že vrchol třetího stěžně je o něco zkrácený a plachta na něm úplně chybí. Loď se zřejmě setkala s něčím, co ji vážně poškodilo.

Je vidět, že nejen kapitánovo chování, ale i nálada celé posádky je mírně nervózní. Každý se raději na širém moři druhému vyhne.

„Kapitáne, signalizují žádost o pomoc,“ hlásí Pirát.

„Moc dobře to vidím,“ pronese kapitán, který zpola sleduje loď a zpola prohledává záznamy v knize. „Zdá se, že na černé listině nejsou. Ať odsignalizují jméno kapitána.“

„Rozkaz pane,“ potvrzuje první důstojník a dává instrukce námořníkovi s vlajkami, který zprávu symboly signalizuje naproti. Chvíli to trvá, než se na protější lodi něco začne něco dít, ale vzápětí se i vlajky jejich praporčíka dají do pohybu a Pirát, který signály odečítá, může zahlásit kapitánovi: „Jméno jejich kapitána, je Leonryc pane.“

„Dobře, souhlasí. Ať odsignalizují údaje pro Námořní Unii, co se jim stalo a co potřebují.“ Za necelou minutu už Pirát diktuje kapitánovi:

„Obchodní cesta, vyplouvali z Lebane před dvěma týdny, cílový přístav Harv. Jsou plně naložení moukou, vínem a kořením. Před pěti dny je zastihla bouře a totálně zničila plachtoví a zadní stožár. Žádají o zásoby vody pro posádku na tři dny a plachtovinu. Odvolávají se na zákony





Námořní Unie, dle kterých jsme jim povinni vyhovět...“

„Moc dobře vím, co jsem povinen. Ztracená Unie. Dobře, odsignalizujte jim, že jim tyto suroviny dodáme. Kromě obvyklé ceny za poskytnuté zboží si budeme nárokovat pětinu jejich nákladu – v souladu s ustanoveními Unie.“

Přes prvního důstojníka a praporčíka se zpráva dostane až na druhou loď, ze které je za chvíli odeslána stručná odpověď.

„Souhlasí? Tak tedy napněte plachty.“

Pokud ses sám nedokázal orientovat, proč kdo co a jak dělá, zde následuje malé vysvětlení:

Potkat loď, která nepluje normálně za svým cílem, není nic dobrého. Může to být loď, kterou potkala bouře nebo to může být loď vypleněná piráty. Může to být ale také klidně léčka. V každém případě je taková loď podezřelá. A kdyby nebyla Cidaris v Námořní Unii, určitě by se takové lodi nejraději vyhnula. Nicméně takto je kapitán povinován lodi pomoci a z toho nemá prazvláštní radost. Ani nárokování pětiny nákladu mu to příliš nevynahrazuje, neboť dává přednost bezproblémové plavbě.

Kapitán si také, ještě než se k tomuto kroku odhodlal, důkladně ověřil, zda je loď uvedená mezi loďmi Unie. Pro jistotu si ověřil i to, zda souhlasí jméno kapitána. Když již tedy vyčerpal veškerá bezpečnostní opatření, rozhodl se přejít k nejnnutnějšímu a provést pomocnou akci.

Jak již víš, i přesto, že se kapitán snažil vyhnout možné léčce, tak neuspěl. Existuje zde však jedno vodítko, které by mohlo pomoci. Neharia má jen velmi nízký ponor. Rozhodně ne takový, jaký by odpovídal lodi plně naložené zbožím. Poskytni tedy jedné, či více postavám následující informaci:

Vidíte, že Neharia bude asi podobně jako Cidaris jedna z těch novějších lodí. Tři stěžně, všechny s dělenými plachtami, které jsou však teď namotány na ráhnech a jen tu tam od nich poletuje uvolněný cár. Zdá se, že Neharia by mohla dokonce být ještě lepší lodí než Cidaris. Cidaris se těžkopádně noří do vody a místy se stane, že vlna tříští se o příď se rozprskne do

krůpějí, které dopadají na palubu. Místo toho Neharia jako by tančila na hladině, a i když je poškozená, zdá se, jako by se na vodě jen vznášela.

Je možné, že si někdo z hráčů dá dohromady skutečnost, že Neharia má být plně naložená a místo toho je zřejmě prázdnější než Cidaris. Následují dvě možnosti scénáře:

1. Postavy si této nesrovnalosti nevšimnou, anebo si jí všimnou, ale nikomu o tom neřeknou. V tom případě nech druhou loď se přibližovat, dokud od sebe nebudou asi dvě stě sáhů. Poté popiš následující:

Zničehonic, jakoby mávnutím kouzelného proutku, se poškozené plachty Neharie rozvinuli do plné krásy a mírný vánek je napnul. Neharia se dala do pohybu. Nejen loď, najednou celá paluba, která byla dosud téměř vylidněná, rázem ožila.

2. Postavy si této nesrovnalosti všimnou a informují kapitána. Kapitánovi bude okamžitě vše jasné a vydá příkazy ke stočení kursu a rozvinutí plachet. V tom případě výsledek bude vypadat takto:

Kapitán jako by chvíli na nic nereagoval a pak zašeptal: „U všech bohů.“

Vzápětí, jako by se probral z děsivého snu, ze sebe začal chrlit příkazy:

„Kormidlo šedesát stupňů doleva! Napnout plachty! Všichni muži na palubu! Piráte, otevři zbrojnice! Každý muž okamžitě ozbrojit!“

Posádka povzbuzená naléhavostí kapitánova hlasu jednala téměř okamžitě. Volné plachty byly během okamžiku napnuté a loď se začala prudce naklánět na levou stranu. I tak to vypadá, že plně naložená Cidaris začíná měnit směr příliš pomalu. Mezitím se většina posádky shromáždila před kapitánovými dveřmi, do kterých zašel pouze Pirát se dvěma námořníky.

Je již zcela zjevné, že něco není v pořádku a kapitán očekává šarvátku a nechává vyzbrojit posádku. Pro postavy má následující střetnutí





poměrně důležitou roli, přestože se nevztahuje k hlavnímu příběhu. Dle této šarvátky se bude do značné míry odvozovat, co si o nich bude myslet posádka podle toho, jak aktivně budou bojovat s nepřitelem. Druhá strana je, že postavy budou muset dávat pozor na Mariuse. Hráči se tak budou muset rozhodnout, zda riskovat bezpečí Mariuse a dostat tak příkazu kapitána, dle kterého je cestující povinen bránit loď, anebo zda budou chránit Mariuse i za cenu porušení příkazu.

U dveří kapitána se již rozdávají zbraně. Je tam snad celá posádka a cestující. Dokonce i mnich Joachim si bere od jednoho z námořníků dlouhý, přinejmenším šestistopý luk. Všichni si berou zbraně, nejčastěji šavle a případně luky. Jenom dobrodruzi mají zbraní skoro tolik, co polovina posádky. černo vlasý obr se pomalu souká do kroužkové zbroje a za pomoci půlelfa si na zbroji upíná řemínky. Plešoun (Kojot) má již na sobě koženou zbroj a v jedné ruce drží šavli, která je o pěkných pár palců delší než ta, kterou nosí námořníci. V druhé ruce má malý štít. Vyzývavě se dívá na blížící loď, jako by se nemohl dočkat, až se s ní střetne. Poté, co se půlelfovi podaří upevnit zbroj, sám se chopí svého luku, pečlivě si srovná toulec na zádech a vyčkává, až se vyzbrojí ostatní.

Nyní jsou dvě varianty podle toho, zda postavy kapitána varovaly či ne. Pokud ano, bude Neharia chvíli Cidaris pronásledovat, ale poté, co se Cidaris naplno rozjede, tak ji již nedostihne, neboť i přes to, že měla Neharia plachty v pořádku, třetí stěžně byl opravdu vážně poškozený. V takovém případě nastane pouze dramatická výměna šípů s několika zraněnými na obou stranách.

Než se stihly vydat všechny zbraně, bylo vidět, že Neharia se viditelně přibližuje, zvláště pak proto, že Cidaris se ještě dostatečně nestočila, aby plula směrem od ní. Posádkou shromážděnou před dveřmi kapitánovy kajuty najednou projel bolestný výkřik jednoho z námořníků. Okamžitě zavládl všude zmatek, do kterého se ozývá: „Střílejí po nás! Střílejí po nás!“ Vidíte, jak muž,

který řve bolestí, se válí po palubě lodi a ze stehna mu trčí zabodnutá krátká šipka z kuše.

Vzápětí se ozývají rozkazy Piráta, který v rukou třímá dvě šavle: „Odved’te ho do podpalubí, všichni zalehnout, střelci se připraví u zábradlí.“

Zdá se, že všichni Piráta poslechli. Snad proto, že věděli, že je to tak správně, snad proto, že jim instinkt přikazoval zůstat u podlahy a vyhýbat se tak zraku posádky pronásledující lodě. Poslechli všichni, až na jednoho. Joachim, jako by nic neslyšel, si stoupá ke stěžni, aby ho chránil co nejvíce před šipkami útočnicků a sám zakládá šíp do svého luku. Všichni námořníci jako by na chvíli oněměli a sledují tohoto podivného sluhu božího. Vypadá to, jako by nikam nespěchal. Je vidět, jak zhluboka dýchá. Najednou, jakoby z ničeho nic, mu začala téci po tváři jedna velká slza. Vzápětí se jeho oči proměnily v dva malé pramínky, z nichž kousek po kousku odkapávala jedna slza za druhou. Až poté napnul luk a přiložil tětivu k očím. Vyčkal, až ho houpající se paluba vyzvedne na nejvyšší bod, a pak šíp vypustil. Klidným a nevzrušeným pohybem sáhl do toulce pro další opeřenou smrt, aby se připravil k další ráně. Mezitím se na palubu snesla další sprška šipek z kuší, která však tentokrát nenašla žádný cíl. I přes šplouchání vln se vše jakoby odehrává v tichosti. Je slyšet jen svištění šipek. Až Pirátova slova zničila toto křehké ticho: „Všichni střelci založí šípy a na můj povel vystřelí.“

Popisuj, jak probíhá vzájemné napadání lodí. Znázorňuj polohu obou lodí hráčům, ukazuj jim, odkud na ně střílí, kterak mohou využívat členitosti paluby, aby si našli nejlepší úkryt. Obranu proti útoku bude organizovat Pirát, který bude rozmísťovat střelce a radit ostatním, kam se schovat. Kdo se jeho pokyny řídit nebude, bude určitě Joachim Tibeau, který bude střílet šíp za šípem, dokud nepadne raněný. (Umřít ho nenechej, v pozdější fázi dobrodružství může být důležitý.) Nakonec bude Cidaris slavit v závodech s piráty úspěch.

I přesto, že Neharia je mnohem lehčí, podařilo se díky převaze plachtoví Cidaris pomalu





nabrat rychlost a vyrovnat se tak pirátské lodi. Po chvíli to dokonce vypadá, že získává navrch a kousek po kousku se probíjí z dostřelu pirátských kuší.

Pokud postavy kapitána nevarovaly, tak se Neharii skutečně povede zahákovat Cidaris a někteří muži přeskáčí na její palubu. Dávej pozor, situace se může vyvinout zcela jinak, než je zde popsáno, může se stát cokoliv, záleží na postavách. Tato varianta předpokládá spíše pasivnější chování postav.

Cidaris začíná zrychlovat, ale zdá se, že již bude příliš pozdě. Neharia je již na dosah. Kotvičky na laněch se vzápětí zakusují do zábradlí. Jedno lano se sice námořníkům podaří přeseknout, ale vzápětí jeden z nich klesá s šipkou v hrudi a namísto jedné kotvičky přibývají další tři. Co nevidět se setkají obě paluby.

Jde vidět, že muži na druhé lodi jsou připraveni přeskákat na palubu Cidaris. Nejsou nijak zvlášť dobře ozbrojeni, šavle a kožené zbroje jsou jejich nejčastější výzbrojí. Nepochybně však tyto zbraně ovládají mnohem lépe než většina námořníků Cidaris.

V očích každého člena posádky se zračí strach, ale i odhodlání, které je bude provázet v tomto boji. Pirát přikázal vyklidit horní palubu, aby se vyhnul mířícím kuším, a vyčkává spolu s ostatními u schůdků na to, až se nad ním objeví první pirát. U druhých schůdků je nakrčený obr s plešounem. Na palubu Cidaris přeskočili první dva muži. Jako by na to obr se svým společníkem čekali. Aniž by k tomu kdokoliv dal pokyn, s hlasitým řevem se vyřítili na horní palubu proti útočníkům. Prvního piráta zastavila vrhací dýka, druhého rozpárala plešounova šavle, zatímco obr zadržel dlouhým mečem zbraň útočníka. Další útočníky zlikvidovali ve chvíli, kdy se sami pokoušeli přeskociť na palubu. Na horní palubě tak tito dva začali jatka, do kterých již nepřátelští střelci z kuší nemohli zasahovat, protože mezi jejich cíli byla vlastní osádka. Zbytek námořníků Cidaris se vrhl na horní palubu, aby podpořil tuto obranu, která piráty nemile překvapila.

Teď již začala opravdová řež. Záleží na postavách, kde, jak a koho budou podporovat. Pokud budeš popisovat dobrodruhy – Viléma s Kojotem, popisuj je jako opravdové řezníky. Bojují hodně daleko od posádky Cidaris, na druhou stranu se nehnou ani na krok jeden od druhého a vzájemně si proti přesile kryjí záda. Ani jeden z nich nebojuje obzvláště vybraným stylem. Kojot používá svůj štít častěji k úderům nepříteli, než aby se jím kryl. Stejně tak Vilém se spoléhá především na svou kroužkovou zbroj, po které se většina zbraní jen nečinně sklouzne, a soustředí se pouze na krytí hlavy a rozdávání ran. Tyto dva z povzdálí kryje Stryk, který má napjatý luk. Šíp má připravený, kdyby jim hrozilo příliš velké nebezpečí, aby vyřadil alespoň jednoho z pirátů. Především díky krvelačnému boji této skupinky se podaří nakonec útok pirátů odrazit, přesekat spojující provazy a s lodí se vzdálit.

Po odražení útoku nastává lízání ran, kdy se posádka bude starat především o raněné a případně zjišťovat rozsah škod.

Všude panuje ticho, které přerušuje jen sténání raněných. Každý, kdo jen trochu může, se snaží jim pomoci. Bolestivé vytáhnutí šipek, vyčištění a ovázání ran. Spousta nářku a spousta bolesti. Pirát chodí mezi raněnými a dává každému raněnému žvýkat nějaké byliny, nejspíše na uklidnění bolesti. O zvláště vážně raněné se stará Joachym, který má už sám ovázané vlastní zranění. Rány promazává zvláštní, tmavou, podivně páchnoucí masťou. Každý se snaží pomoci těm, kteří to potřebují. Bohužel, pár jich už pomoc nepotřebuje. Ti jsou přikrytí plachtami na zemi.

Přestože tato příhoda nesouvisí s hlavní linií příběhu, hráči by z ní měli vyzorovat něco málo o okolní posádce:

Zdá se, že bývá zvykem na lodi mít bojeschopnou posádku. Bylo vidět, že každý byl odhodlán bojovat. Stejně tak vše nasvědčuje tomu, že skupinka dobrodruhů od Viléma Hradského nebudou žádní amatéři. Jak jejich výzbroj, tak i způsob boje nasvědčují tomu, že jsou zvyklí bojovat.





Dále je tady záhadná postava Joachyma Tibeaua, který dokázal chladnokrevně mířit z luku a na obrovskou vzdálenost zasahovat piráty.

Možná, že se postavy budou snažit přijít na důvod, proč napadla Neharia právě Cidaris. Zde se však jedná čistě o náhodu a nešťastný osud, který obě lodě potkal.

Co je však nejdůležitější, je fakt, zda postavy naplnily povinnost přispět na obranu lodi beze zbytku. Shovívavě to budou námořníci brát u postav, od kterých se moc nečeká – například o Mariusovi si každý myslí, že je to obyčejný frajírek, tudíž neúčast v boji si vysvětlí zbabělostí; pokud by však byl mezi zbabělými třeba i silný barbar, tak mu to nikdo neodpustí.

Ať již to bylo jakkoliv, Cidaris pluje dál a je třeba se dívat do budoucna.

Dnešní oběd byl pozdě. Každý dnes šel pro svůj díl mlčky a přestože na kapitánův pokyn dal kuchař do jídla i nemalou porci masa, nikdo tomu nevěnoval žádnou pozornost. Každý se ve vzpomínkách vracel k dopolednímu zážitku a snad i vzpomínal na ty, kteří tu leželi na prknech zabalení bílým plachtovím.

Dokonce i Ostříž volal na kocoura jen potichu. Ten se po chvíli objevil opět s úlovkem. Tentokrát to však nevypadalo na kysu. Alespoň ne zpočátku. Na první pohled vypadal jeho úlovek jen jako bílý chumáč. Až při bližším pohledu bylo vidět, že kysa má celý kožíšek bílý. Ostříž znechuceně nabodl kysu na špičku nože a hodil ji přes palubu.

Ihned po obědě svolal kapitán nástup celé posádky s výjimkou vážně zraněných, kteří i nadále zůstali v podpalubí. Pronesl krátkou řeč o námořnících, kteří v boji padli. Poté dal mužům příkaz, aby jejich těla byla vrácena moři. Každý stál a mlčky se díval, jak těla kamarádů pohltilo moře. A nikdo z nich ani nehlesl, když se jedno z nich po chvíli vynořilo.

To, že se jeden z námořníků po „pohřbu“ vynořil na hladinu, znamená pro posádku jediné – špatné znamení.

Na celé této události je podivná hlavně ta bílá kysa. Kdo ví, třeba si ji hráči dají do

souvislosti s bílým pramínkem vlasů Maji. A udělali by dobře, protože tu kysu sice přinesl Vrah, ale ve skutečnosti byla mrtvá už předtím. To Cidaris tišila svůj hlad. Měla strach z boje, který se odehrával nahoře, tak zabila kysu. Zatím pouze jednu a pouze kysu. Pokud ale postavy hlídaly pečlivě Maju, mělo by být bílých mrtvých krys v podpalubí víc a postavy je mohou najít. Může to být znamení, že něco zlého, co dlouho spalo, je teď vzhůru.

Spojenci a nepřátelé

Tato kapitola se zabývá konfliktem mezi postavami, Majou a skupinkou dobrodruhů. Nedá se předem říci, jak tato kapitola skončí, zde se dočteš pouze to, jak vše začne. Ostatní je již v rukách hráčů.

Až doposud se náš příběh více či méně ubíral přímo a bylo možné odhadnout jeho pravděpodobný průběh. Nicméně přicházíme na křižovatku, ze které se již postavy mohou vydat jednou z nespočtu možných cest, z nichž každá může vést k cíli. Jen těžko se dá určit, kterou zvolí, a popsat zde, jak postupovat. Snaž se vcítit do každé z cizích postav, přemýšlej, co by udělaly a co ne. Sleduj jejich motivy a podle toho se rozhoduj. Buď v jejich uvažování aktivní, nenechej je pouze reagovat na akce postav, ale místo toho je hraj tak, aby sami jednali napřed.

Další důležitá věc je, že doposud jsi byl zvyklý řadit kapitoly chronologicky tak, jak šly za sebou. Nicméně děj této kapitoly se odehrává současně s kapitolou následující, která se zabývá běsněním Cidaris. Záleží jen na tobě, jak děj namícháš. Zda budeš nejdříve dávat důraz na události spojené s dobrodruhy, či zda necháš na začátku více prostoru pro Cidaris. V ideálním případě by se měly postavy soustředit na jeden problém a současně bys jim měl naznačovat, že na pozadí se odehrává ještě něco jiného. Vzhledem k tomu, že Cidaris se teprve pomalu probouzí, nebudou její akce ještě bezprostředně nebezpečné. A tak nejspíše hrozbou budou nejdříve dobrodruzi.

Pro chování a motivaci dobrodruhů obzvláště pečlivě prostuduj dodatky o postavách,





ve kterých jsou přehledně vystihnuty hlavní charakteristiky a motivy všech klíčových postav. Podívejme se nyní ve zkratce, jaký je tedy problém mezi dobrodruhy a Majou – a tím pádem i postavami.

Maja převáží Růži Drogadu – šperk obrovské hodnoty. Tento šperk je pro ni důležitější než cokoli jiného, snad kromě vlastního života. Vilém Hradský a jeho společníci vědí o tom, že Maja tento šperk má, a chtějí ho od ní získat. Současně jsou si vědomi toho, že mají Maju v šachu tím, že na ni mohou prozradit, že je žena. Nicméně to je pro ně až poslední možnost, protože kdyby to přímo sdělili kapitánovi, tak Růži stejně nemusejí nikdy spatřit. Potřebují se tedy Maji pokud možno zmocnit živé, aby zjistili, kde je Růže ukrytá. Problém je ovšem v tom, že s Majou je skupinka ochránců (vlastní postavy). Proto se cizí dobrodruzi pokusí postavy zastrašit, donutit je vycouvat od Maji a nechat jim cestu volnou. Hradský si samozřejmě nemůže být jistý, jestli postavy něco vědí o Růži či ne. V rozhovorech s nimi ale asi časem zjistí, že jsou jen najatými ochránci, kteří nebyli zasvěceni do skutečného cíle cesty. Od té chvíle se bude snažit, aby se o něm ani nedozvěděli. V tom mu ale nebude příliš nápomocný Kojot, který je ukvapený a nepříliš chytrý, takže jeho poznámky mohou hráčům leccos napovědět.

Vlastní postavy jsou tedy mezi mlýnskými kameny. Na jedné straně je tady hrozba od dobrodruhů, že prozradí Maju, a tím budou postavy souzeny s ní a pravděpodobně velice rychle odsouzeny. Je to docela pádný argument pro to, aby Maju obětovali i za cenu toho, že nezískají slíbenou odměnu. Nicméně je zde ještě ta jedna kopie smlouvy, kterou si nechal vikomt a kterou posílá jako dopis na lodi. Dopis je jako jakákoliv jiná pošta u kapitána na lodi, Maja tedy přinejhorším může dobrodruhům pohrozit, že pokud ji zradí, vezme je do hrobu s sebou s tím, že tuto smlouvu všem ukáže.

Máme zde tedy patovou situaci. Na jedné straně bude Maja, na druhé dobrodruzi a mezi

těmito mlýnskými kameny jsou postavy. Záleží jen na nich, kdo pro ně bude spojenec a kdo nepřítel.

Vraťme se ale o kousek zpět do okamžiku, kdy dobrodruzi zatím podnikli jediný krok – podstrčili postavám lísteček. Pokud je postavy samy nekontaktují, nejpozději navečer se odhodlají k další akci. Počkají si, až libovolná z postav bude sama na lodi. V ideálním případě se bude například dívat u zábradlí na širé moře. Pokud v okolí nikdo nebude, přiblíží se k postavě zezadu Kojot, smýkne postavou na zábradlí, chytne ji za vlasy, přiloží nůž ke krku. Z pohledu postavy to může vypadat následujícím způsobem:

Díváš se na klidné moře a pozoruješ, jak se slunce každým okamžikem dotkne mořské hladiny. Z ničeho nic jsi dostal ránu do zad a břichem narazil na zábradlí. V zápětí ti někdo strhl hlavu za vlasy dozadu a na krku jsi ucítil ostří nože. Zůstáváš chvíli bez hnutí a čekáš, co se bude dít. Podvědomě cítíš, jak se něčí rty naklonily k tvému uchu a začínají šeptat:

„Vy jste nás asi nepochopili, co? Dejte od ní ruce pryč. Co si asi myslíte, že kapitán udělá, až se dozví, koho má na palubě?“

Po těchto slovech se náhle ztratil jak nůž z krku, tak i sevření vlasů a když se otáčíš, vidíš jen Kojotovu holou hlavu, jak míří ke svým druhům.

Postavy tedy budou alespoň vědět, na čem jsou a kdo jim vyhrožuje. Budou ovšem také vědět, že nepřítel má všechny trumfy. Jedna z věcí, která je napadne, bude určitě zjistit důvod, proč vlastně po Maje jdou. Možná to s ní zkusí po dobrém a budou se ptát, jestli někdo nemá něco proti ní, nebo jejímu otci. Maja bude rozhodně oddalovat okamžik, kdy by musela s pravdou ven. Spíše se jim asi bude snažit říci, že opravdu netuší, co by mohli chtít. O obchodní transakce se nikdy nezajímala. Leda že by snad měli zhatit její svatbu a tím docílit toho, aby její otec nedostal podmínkám a uvolnilo se tak místo pro někoho jiného. (Všimni si, že tento její výmysl má malou trhlinu – kdyby jim šlo jen o zhacení svatby, proč by rovnou neprozradili kapitánovi, že Maja je žena?)





Výslech Maji může vypadat například takto:

Postava: *Majo, jste si opravdu jistá, že jste je nikdy neviděla?*

Maja: *„Určitě ne, v životě jsem se s nimi nesesetkala. Já nevím, co proti mně můžou mít.“*

Maja vypadá bledě a trochu vystrašeně.

„Možná se chtějí pomstít otci, ale všichni o něm říkají, že je čestný muž a že nemá nepřátele.“

Postava: *„A nemůžou chtít jen překazit sňatek? Co by z toho mohli mít?“*

Maja: *„Já opravdu nevím. Pokud se neprovdám do stanoveného dne, tak zasnubní smlouva ztrácí platnost, alespoň tak mi to tatínek říkal. říkal, že je důležité, abych se provdala teď, že už to nemůžeme oddalovat,“ říká Maja hodně vyděšeným tónem a vypadá to, že se co nevidět rozbřečí.*

Pokud by daný rozhovor skutečně proběhl takto, není to příliš dobrá vizitka tvých hráčů. Jednak na lodi oslovovali Maju jejím ženským jménem, což by se jim mohlo ošklivě vymstít, kdyby je někdo zaslechl. A jednak tímto způsobem Maja nejspíše docílí toho, že přestanou s otázkami, protože nebudou chtít riskovat, že by se jim rozbřečela. Maja v tuto chvíli má své emoce plně pod kontrolou a svoji vystrašenost pouze předstírá. Pokud Maju ohrožuje někdo z dobrodruhů, pak to není nic, s čím by si neporadila. Mnohem větší strach má z věcí, které způsobuje Cidaris a kterým nerozumí.

Kromě Maji se mohou postavy zkusit kontaktovat přímo s dobrodruhy a naopak od nich zjistit, o co jim ve skutečnosti jde. Dobrodruzi jsou zpravidla na palubě pospolu a jen zřídka se některý z nich někam vydá osamoceně. Dávají si velice dobrý pozor na to, co postavy dělají a s kým mluví. Postavy je však mohou někdy zastihnout osamoceně, aby si s nimi mohli v klidu promluvit. Takový rozhovor se může odehrát například tímto způsobem:

Už když jste vycházeli po schůdcích na horní palubu, všichni tři dobrodruzi z vás nespouštěli oči. Nedbale se opírají o zád' paluby,

ale především na Kojotovi je vidět, že je trochu nervózní a ve střehu pro případ, že by se něco semlelo.

„Tak jak jste se rozhodli?“ pronesl černý obr, aniž by se obtěžoval vyplivnout tabák, který přežvykuje v ústech.

„Podívejte se, nám do toho nic není,..." (jedna s postav)

„Tak v tom jsme zajedno. Tak dejte ruce pryč a nechte to na nás,“ skočil ti obr do řeči.

„To si asi nerozumíme, víte, naším úkolem je dopravit mladého pana Mariuse v bezpečí až do přístavu.“

„V pořádku, dopravte si svého Mariuse, kam chcete, nám stačí, když si vezmem Maju. Už si rozumíme?“

„Tak dobře, nebudeme se teď bavit o tom, od koho máme dát ruce pryč, řekněte aspoň, k čemu vám to bude.“

„To je naše věc, to se vás v žádném případě netýká,“ řekl povýšeným tónem obr.

Kojot, který se zřejmě cítil trochu odstrčený v rozhovoru, ho v zápětí doplnil významným tónem: „řekněme, že pro to máme pět tisíc dobrých důvodů.“

Jakmile to ale řekl, tak ho Vilém zpražil pohledem, po kterém Kojotovi zmrzl úsměv na rtech.

Kdyby rozhovor probíhal tímto stylem, tak i přes to, že se s dobrodruhy nedá moc dohodnout, si z něj postavy mohou odnést tušení spojitosti s Růží Drogadu. Oněch pět tisíc důvodů, které měl na mysli Kojot, není nic jiného, než odměna pěti tisíc zlatých za nalezení šperku.

Jiný způsob prořeknutí může být například, pokud by postavy řekly dobrodruhům, že Maju vezou, aby se mohla provdat. Na to může Kojot zareagovat poznámkou:

„Maja a vdávat se? A koho si bude brát? Prince zloděju?“

Naopak pro dobrodruhy může být tento rozhovor taky důležitý. Vyplývá z něj, že družinka asi netuší, co je Maja zač a že by se jí mohli o to snadněji zbavit, protože nebudou odhodlaní ji tak bránit.





V každém případě se děj teď může větvit několika způsoby – zatímco dobrodruzi budou stále přitvrzovat ve svých požadavcích (budou chtít, aby družinka opustila loď přestoupením na první loď, kterou Cidaris potká), postavy se budou snažit přijít na jiné východisko. Jejich akce mohou vést různými směry, popíšme si alespoň ty hlavní:

1. Postavy se pokusí s dobrodruhy vyjednávat a zjišťovat, o co jim jde. V takovém případě si dobrodruzi budou klást velice důrazné podmínky výměnou za prostý fakt – nic kapitánovi neprozradí. Zvláštní bude to, že přestože dobrodruzi budou mít důrazné podmínky, tak i při jejich nesplnění (postavy nepřestanou chránit Maju) stále budou otálet s uplatněním pohrůžky. To provedou pouze v jednom ze dvou případů: Buď je bude tlačit čas a hrozit, že Maja se dostane do přístavu, kde ji již její spojenci ochrání, nebo se družinka pokusí je napadnout a v tu chvíli raději ať čert vezme Maju i s jejím drahokamem a ochránci, než aby na to doplatili jen oni. Během vyjednávacích rozhovorů povede každý rozhovor Vilém. Ten v žádném případě nechce postavám ani naznačit, proč chce Maju dostat. V případě otázek postav bude odpovídat prostým: „To se vás netýká. A buďte za to rádi.“ Je velice dobře možné, že Kojot se opět něčím podřekne, protože nelibě nese, že v jejich skupině je vždycky automaticky považován za vůdce Vilém.

2. Postavy se pokusí zjistit, co je Maja zač. Maja se sice bude dlouho bránit tomu, aby prozradila pravý cíl své cesty, ale je velice pravděpodobné, že k tomu v závěru dojde. Je zde opět několik možností, jak to mohou postavy zjistit. Mohou poprosit Maju, zda by jim nedovolila prohledat její věci. Mají totiž důvodné podezření, že jí otec přibalil něco, o čem sama nemusí vědět. Maja s tím bude souhlasit, protože kdyby se bránila, mohlo by to být podezřelé. Další způsob, jak z Maji získat její příznání je vytlouct to z ní. Nutně to nemusí být fyzicky, ale pokud postavy budou kombinovat otázky s výhrůzkami, že ji předají Vilémovi, možná přízná barvu a začne hrát

s postavami na rovinu. Třetí možnost je, že se Maja bude domnívat, že postavy jsou neschopné a že s takovou bude co nevidět vydána napospas dobrodruhům. Může jí dojít trpělivost a řekne to postavám sama, aby je přesvědčila o tom, co potřebuje, aby udělaly. Způsob, jakým Maja tuto skutečnost postavám oznámí, může být například následující:

„Tak tedy dobře,“ začala velice pomalu, jakoby váhavě Maja. „řekněme, že se skutečně nejedu na ostrovy vdávat. řekněme, že můj otec přes moře poslal dvě věci, které jsou jeho srdci nejdražší, a že na obou mu velice záleží. Pokud by se stalo jedné z nich cokoliv, určitě by se s tím do konce života nesmířil,“ pronesla Maja ledovým hlasem. „Chápu, že tato skutečnost naši situaci značně komplikuje, nicméně pro vás se nic nemění. Jde o to, jak mě dostat v bezpečí s mým nákladem až do přístavu.“

Toto by měla říci Maja naprosto chladným hlasem. Měl by sis na této scéně dát záležet a nechat všechny Majiny dosud tak emocionální výstupy zmizet a nahradit ji dokonale racionální bytostí, která chladnokrevně dokáže počítat i s něčí smrtí.

Postavy pak můžou zkusit i vzít Růži Drogadu. Před tím je však Maja důsledně varuje – vysvětlí jim, že pokud nemají na takový šperk kupce, tak ho sotva prodají, to spíš skončí někde s podřezanými krky. (V tom se v zásadě ani moc neplete.)

Stejně tak postavy mohou hrozit, že ji vydají dobrodruhům a že chtějí mít ruce čisté. V takovou chvíli by měla Maja postavám říci o smlouvě:

„Vy podceňujete mého otce. Vy si opravdu myslíte, že by mě poslal na moře s vámi, aniž by si to nějak pojistil? Vzpomínáte si na smlouvu? Byly dva opisy, jeden pro vás, jeden pro otce. Co když si ho ale nenechal? Zavazuji se, že ochráním Maju de Guillmy v průběhu cesty... Zní vám to povědomě? Jak si myslíte, že by to znělo kapitánovi, kdyby to našel? Pak už mu asi nevysvětlíte, že jste netušili, že jsem žena. Jak vidíte, jsme k sobě připoutáni. Já nemůžu přežít bez vás, vy nemůžete přežít beze





mě. Pochopte, že šance každého z nás jsou založené na tom, že budeme spolupracovat.“

Může se stát, že postavy nabudou dojmu, že jim bylo mnohem lépe, dokud nic nevěděly. Dokud ani netušily, co Maja převáží. Na druhou stranu když se Maja odhalí a domluví se s nimi na spolupráci, mají v družině další postavu, která jim může zásadně pomoci. Možná, že Maja sama o sobě není zrovna velkou posilou, nicméně přinejmenším její vybavení stojí za pozornost (viz **Dodatky – Postavy**).

3. Postavy nad situací nebudou hloubat a bez otázek přistoupí k činům. Mohou se pokusit řešit situaci tak, že například vyhoví dobrodruhům a skutečně Maju opustí tím, že nastoupí na jinou loď. Nebo naopak se pokusí zabít Maju, nebo zkusí naopak bezhlavě zabít dobrodruhy. Může se stát cokoliv a pokud je to reálné, může se to postavám s trochou štěstí povést. Musíš mít však na paměti, jaké důsledky z toho pro všechny budou plynout.

Pokud budou chránit Maju, hrozí jim nebezpečí od dobrodruhů, kteří jsou schopní je jak napadnout, tak prozradit kapitánovi, kdo je Maja. čím si nemohou být jistí je to, zda poté, co doplují do přístavu, je Maja nenechá odstranit jako nepohodlné svědky. (Maja by je v takovém případě nechala jít, ale postavy jí to asi jen těžko budou věřit.)

Pokud budou spolupracovat s dobrodruhy, tak počítej s tím, že dobrodruzi se určitě nebudou chtít dělit a jediná varianta pro ně je, že postavy jednoduše vypadnou z lodi. Pokud by se i nakrásně domluvili, že Růži z Maji společně dostanou, určitě by se je Vilém se spolencejky pokusil podrazit.

Třetí a nejnebezpečnější možnost je být pouze na své straně a pokusit se získat drahokam a postavit se tak současně Maje i dobrodruhům. Pravda ovšem je, že sebemenší chybička při takovém plánu se může postavám smrtelně vymstít.

Při všech těchto operacích musí mít postavy neustále na paměti, co si o nich myslí posádka. Právě mínění posádky o dobrodruzích a postavách může mít rozhodující vliv, kdyby se tato tajná válka dostala na veřejnost. Zejména pak

záleží na jejich vztazích s Pirátem, na něhož posádka zjevně dá.

Zřejmě nejsnazší varianta ze všech a snad i nejméně riziková je ta, že postavy se nakonec přese všechno rozhodnou zůstat loajální Maje. To nejspíše nakonec vyústí v to, že družinka se bude muset zbavit všech dobrodruhů. Bude to o to těžší, že je budou muset vyřadit tak, aby nikdo z nich nestihl nic říci posádce. Záleží jen na postavách, jak vše za pomoci Maji naplánují. Mohou se zkusit s nimi domluvit, že jim Maju přímo vydají na palubě, a přesvědčit je, ať si všichni vezmou noční hlídku a že jim tam Maju vydají, ať už je jim dobrá k čemukoliv. Tím zajistí, že na palubě nebude nikdo z posádky. Mohou se pokusit využít bouře (o ní bude zmínka v následující kapitole) a využít zmatku, který je během ní na palubě, aby dobrodruhy odstranili. Stejně tak mohou využít situace, kdy je Kojot připoután pro neposlušnost ke stěžni (více se dozvíš v další kapitole). Hráči mohou přijít na cokoliv, možností je nespočet (znáš to jistě jako PJ dobře sám).

Cidaris

Tato kapitola je zaměřená na konflikt mezi postavami a Cidaris. Přestože je uvedena až za kapitolou **Spojenci a nepřítelé**, měj na paměti, že většina věcí se odehrává souběžně. Tudíž se dost dobře může stát, že něco z toho, co způsobí Cidaris, si budou postavy spojovat s dobrodruhy. Stejně tak si ale i dobrodruzi mohou myslet, že to mají na svědomí postavy. Měj tedy na paměti všechny důsledky, které Cidaris může vyvolat.

Naposledy jsme Cidaris opustili ve chvíli, kdy tišila svůj hlad krysou. To je ovšem pouze začátek. Cidaris se v průběhu plavby bude čím dál více zmocňovat touha po tom, pít Majinu krev. Nic jiného nedokáže její žízeň utišit. A i když okusí Majinu krev, zažene to hlad pouze na pár hodin, aby se poté dostavil ještě silnější, než kdy před tím.

Zpočátku se bude bát k Maje přiblížit, zvláště když bude v doprovodu bdících lidí. Bude se snažit tišit svůj hlad krysami, záhy za oběť padne i Vrah a další zvířata. Všechny následky





zranění způsobených Cidaris mají jeden společný rys – zešedivění, až zblednutí chloupků obětí.

Pokud tedy postavy nebudou důsledně hlídat Maju, může se stát, že se z ní Cidaris opět napije. Tentokrát to však bude silnější, Maja se může probudit s výkřikem. A to by mohlo znamenat, že se bude zjišťovat, kde se vzal na palubě ženský výkřik.

Každou hodinou tak žízeň Cidaris bude sílit. Až nebudou zvířata, půjde po lidech. Nejdříve se pokusí vysávat raněné z konfliktu s piráty, pokud nebudou hlídání. Později se však prozradí a svědci budou mluvit o obryse, který mizí ve zdech. O přízraku, který se vynořil z těla mrtvého. Stejně tak svědci budou shodně popisovat pocit mrazu, když se v jejich blízkosti duch objevil.

Námořníci budou určitě vyděšení, začnou se šířit zkažky o varovných signálech a špatných znamení. Jedni budou říkat, že loď ztroskotá, jiní budou tvrdit, že je čeká osud bludné lodi. Toho se pokusí využít i dobrodruzi Viléma Hradského, aby se dostali ke zbraním. (V případě, že se budou obávat konfliktu s postavami, budou chtít mít zbraně u sebe.) Po ranním nástupu se odehraje následující scéna:

První důstojník rozdělil služby a kapitán zavelel rozchod. V tom se však přihlásil Kojot a řekl:

„Kapitáne, smím něco říci?“

„Mluv, námořníku.“

„Víte, my s chlapama si myslíme, že by se měly rozdat zbraně, abychom se mohli bránit tomu, co tady řadí.“

„Zbraně se vydávat nebudou. Je to vše, námořníku?“

„Kapitáne, já se nenechám jen tak podříznout...“

„Je to vše, námořníku?“

„... posíláte nás na jatka a my se nemůžeme ani bránit. Měl byste nám ty zbraně rozdat.“

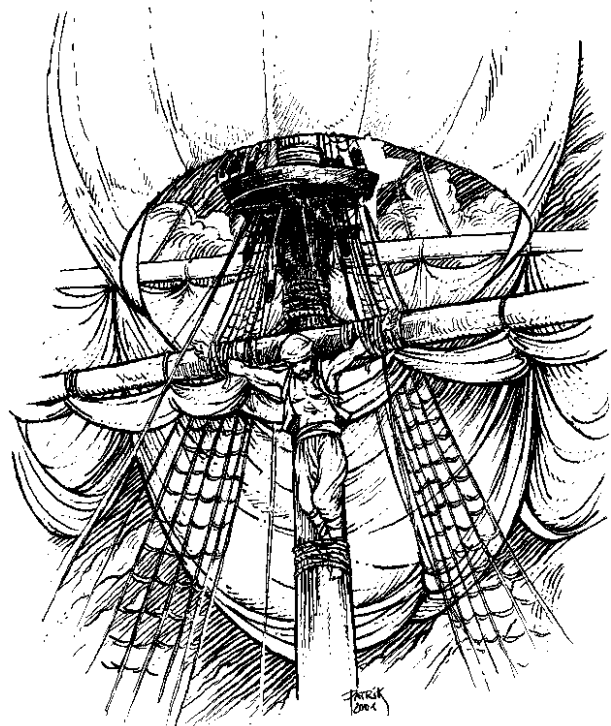
„Co bych měl a neměl dělat, o tom tady rozhoduji já, aspoň dokud jsem kapitán.“

„Přesně tak, dokud jste tady kapitán...“ zamumlá pro sebe tlumeně Kojot. Příliš nahlas.

„To, jak dlouho tady budu kapitán, mi řekneš zítra ráno po nástupu, až tě budou odvozovat od prvního stěžně. Do té doby žádná voda, žádné jídlo. Kdo chce ještě pochybovat o mých rozhodnutích, buď si to nechá do přístavu anebo se může připojit. Důstojníku – konejte svou povinnost.“

Radim kývl na jednoho z námořníků a ten položil Kojotovi ruku na rameno. Ten, jako by doted' netušil, co se děje, se po námořníkovi ohnal rukou a podíval se směrem k Vilémovi s očekáváním pomoci. Všimli jste si jen, že Vilém lehce zamítavě kývl hlavou a dva námořníci odvádějí Kojota, který jako by až teď zjistil, co ho čeká, na před'. Tam ho přivazují nahoru na stožár a poté se vracejí ke svým povinnostem.

Kojot tak zjevně doplatil na svou prostořekost a odmítání, které se možná toleruje na souši. Pokud se později zeptají Radima na to, jestli kapitán neudělil příliš přísný trest, může jim Radim říci přibližně následující:





„Přísný? To určitě ne. Myslím si, že nikdo z ostatních nebude uvažovat o tom, aby kapitánovi odporoval. Kojot beztak není námořník, přímo to z něj číší. Na souši se může hádat, s kým chce, a nikoho to nic nestojí. Ale pokud tady nebudou dělat všichni, co řekne kapitán, tak to odskáče celá loď. To ví každý námořník. Co řekne kapitán, je proto svaté, i kdyby nařídil přímý kurs na útesy.“

Družinka záhy zjistí, že věci, které se odehrávají na palubě, jsou přinejmenším podivné. Nepochybně je napadne, že vše může souviset s tou podivnou rakví, kterou převáží kněz bohyně Shallay.

Opět záleží na postavách, zda se pokusí tuto možnost prověřit tajně, či s vědomím kapitána a Joachyma. Obě možnosti se dají provést, po drobném přesvědčování jak kapitán tak i Joachym budou souhlasit – pro klid v duši všech zúčastněných – s prohlídkou uzavřené rakve. V prvním případě budou muset provést vše v tajnosti. Ve druhém se vše odehraje za přítomnosti kapitána, kněze, prvního důstojníka a dvou dalších námořníků. Ať již budou postavy prohlížet mrtvolu jakýmkoliv způsobem, můžeš případné otevření rakve popsat následovně:

Truhlice byla konečně zbavena provazů, které ji pevně omotávaly. Je zvláštní, jak je precizně zhotovená a přitom bez jakýchkoliv ozdob. Obyčejná, dřevěná truhla a přitom víko naprosto přesně zapadá na své místo. Dokonce je potřeba ho jemně nadzvednout nožem, než tam člověk může vložit prsty, aby jej odklopil.

Jakmile se víko jen trochu víc odsune, do nosu vám pronikne těžká vůně. Nikoliv zápach hnijícího masa, jak by se možná dalo čekat, ale těžká vůně pryskyřice promísená s něčím silně sladce vonícím. První pohled do rakve skutečně odhaluje mrtvé tělo opatrně uložené do slaměného podkladu. Je to muž, přibližně sedmdesátiletý. Na první pohled nenasvědčuje nic tomu, že by zemřel jinou než přirozenou smrtí. Holá hlava, zatlačené oči, v obličejí tohoto člověka jako by spočíval veškerý klid a mír světa. Na tvářích pod očima má vytetované dvě slzičky –

symbol svého řádu. V obnažené jamce na krku je umístěná stříbrná runa ochrany mrtvých, jeho zdobený bíločerný hábit je pošíť podobnými stříbrnými runami. Při bližším pohledu jde vidět, že jeho pokožka je potažená tenkou vrstvou nějaké průhledné látky.

Z popisu by mělo být jasné, že pokud je na palubě duch, s největší pravděpodobností nebude mít nic společného s tímto tělem. Je možné, že postavy budou chtít provádět na mrtvém „testy“. V takovém případě bude ovšem Joachym důsledně trvat na tom, aby nebyly poškozeny balzamující látky a zakáže proto postavám nanášení jakékoliv tekutiny na tělo mrtvého.

Postavy tedy narazily na falešnou stopu. Doufejme, že se vůči Joachymovi chovaly slušně, protože právě jeho pomoc ocení při boji s opravdovým duchem.

Tu noc, kterou má probdít Kojot u stěžně, přijde jedna z posledních nástrah plavby – bouře. Vše se odehraje asi hodinu po půlnoci. Měsíc je v novu a tak námořníci, kteří jsou na hlídce, nestihli včas rozpoznat, že mraky, které zakrývají hvězdy, jsou bouřkové. Pokud budou postavy na hlídce, popiš jim následující:

Zdá se, že konečně začal vanout příznivý vítr. čerstvá bríza se opřela do plachet, aby je napnula a loď citelně zrychlila. Až teď lze poznat přednosti Cidaris. I za nestálých prudkých nárazů větru, který začal třepotat plachtami, bez problémů udržuje kurs a vše je tak doprovázeno pouze o něco větším houpáním lodi. Když v tu chvíli se na pravoboku objeví zablýsknutí vzápětí doprovázené burácením hromu. Hned na to se po celé lodi rozlehne výkřik: „Všichni muži na palubu! Blíží se bouře.“

V takovou chvíli je vhodné nutit hráče reagovat rychle, protože ani jejich postavy nebudou mít mnoho času na zorientování se. Až se dostanou všichni na palubu, popiš jim scénu.

Vyběhli jste ven a vidíte, jak komíhající se světlo lucerny ozařuje stíny osádky vyběhající z podpalubí. Pirát řve na celou palubu: „Skasat všechny plachty, první hlavní stožár a příd. Zád až na konec.“





Několik stínů se od hloučku odpojilo a začalo se pohybovat směrem na příď. Co vás zarazilo, je to, že nejenže není bouře, ale že ani neprší. Pouze silný vítr se nárazově opírá do plachet, jako by se je snažil utrhnout ze stožárů. Než se však stihnete o tuto myšlenku podělit, bouře vtrhla na palubu. Z ničeho nic začal palubu bičovat prudký liják, který vás během několika málo chvil promáčel do poslední nitky. Vzápětí se na obzoru rozpoutalo peklo z blesků doprovázených burácením hromu a třeskotem vln, které narážejí na příď Cidaris. Paluba, po které jste se již pohybovali zcela bez problémů, se najednou stala nebezpečnou. Kluzká, jakoby namydlená prkna a neustálé houpání lodi vás nutí hledat oporu. Ze zádi slyšíte, jak Pirát stále křičí na námořníky nové a nové příkazy. Vidíte, jak většina z nich začala šplhat po provazových žebřících.

Nyní se postavy musí rychle rozhodnout, co mají dělat. Mohou zkusit v klidu přežít celou bouřku v kajutě. To by mělo být relativně bez nebezpečí. Mohou se také pokusit zneškodnit dobrodruhy. Pokud se budou po nich rozhlížet, tak si nejspíše někdo z nich všimne, že půlelf zamířil směrem k provazovému žebříku na přídi. Po Vilémovi není na přídi ani u hlavního stěžně ani památky. (Pokud není Kojot přivázaný ke stěžni, tak ho nejspíše Pirát poslal na střední stěžň, aby svinul plachtu. Kojot ovšem za žádnou cenu nahoru nepoleze, to považuje za sebevraždu, a tak raději zůstane pomáhat dole.) Pokud se postavy chtějí dostat blíž k Pirátovi, aby jim řekl, co mají dělat, odehraje se následující:

Podél zábradlí lodi jste se prodrali přes přívaly vody až na zád', kde Pirát křičí na ostatní příkazy. Až jste si všimli, že hned u něj stojí kapitán, který se radí s Pirátem mezi sprškami rozkazů. Ve chvíli, kdy jste se dostali blíž, ozvalo se ze zádi: "Kladka! Něco je s kladkou! Nejde spustit plachta!"

"Čtyři muži na zád', okamžitě," křikne Pirát.

Zbýlých několik málo námořníků se rozbíhá na zád', mezi nimi i Vilém.

Záleží na postavách, co se rozhodnou provést. Postavy na zádi mohou být svědkem následující scény:

Na houpající se zádi stojí jako skála kormidelník, kterému prameny mokrých vlasů padají do očí. Vypadá to, jako by s kormidlem vedl nekonečný souboj, kdy se mu chvíli snaží vzdorovat, aby se samovolně nezačalo točit a jindy mu zase povolí, jak si voda řekne. Vypadá to, jakoby kormidelník nevěnoval pozornost ničemu jinému než běsnícímu moři, kterému Cidaris čelí.

Současně jsou na zádi čtyři námořníci, kteří společně tahají za lano. Posledním z nich je Vilém. Tahání za lano řídí první námořník, který střídavě říká, jestli mají povolit či táhnout. Jeho pokyny se však míjí účinkem, protože skupina tahá za lano spíše podle toho, jak je nakloněná paluba, a tak se lano často stává spíše záchranným stéblem, aby při prudkých nárazech vln nepřepadli přes okraj.

Zaseklý provaz v kladce zde způsobil, že nelze skasat plachtu. Námořníci se pokouší provaz zpět nahodit, ale snaha se míjí účinkem. Naopak je tato činnost nebezpečná, protože jim hrozí, že při neustálém tahání a povolování by mohli ztratit rovnováhu a přepadnout přes nepřilíš vysoké zábradlí. Po nějaké době bezvýsledného zápasu jeden z námořníků začne křičet, aby přinesli sekeru a námořníci budou přesekávat lanová, které drží plachtu nahoře.

Pokud se postavy budou pohybovat spíše na přídi, budou svědky následující scény:

Příď vypadá naprosto hrůzostrašně. Loď jako by se zde houpala mnohem více. Ve chvílích, kdy loď přepadává přes vlnu, aby se řítila do další, vás jímají závratě, ze kterých vás probere sprška vody roztrášená přídi lodi. Společně se svistotem větru se rozléhá na přídi Kojotův řev: „Odvažte mě! Pust'te mě, nenechávejte mě tu tak!“

A skutečně jeden z námořníků začal odvažovat uzly. Vzápětí na něho zavolal jiný, který se právě chystá šplhat po provazovém žebříku: „Nechej ho tak! Takhle je víc v bezpečí!“ Námořník poté skutečně uposlechne a i přes křik





Kojota jde nahoru do lanoví pomoci kamarádům. Kojot stále ještě křičí, aby ho někdo rozvázal, ale každý teď bojuje o přežití celé lodě.

Situace na lodi vypadá tak, že muži se pokoušejí uvolnit a stáhnout plachty, aby se loď stala snáze ovladatelnou. To se jim pomalu nakonec daří. To však neznamená, že by se bouře tišila, spíše naopak. Nedá se říci, o co se přesně postavy pokusí, je dost dobře možné, že se zkusí zbavit dobrodruhů. Jak to provedou, záleží už jen na nich, pravda je, že toto je jedna z nevhodnějších příležitostí.

Většina plachet je již skasána, provaz na zádi již také povolil, a tak plachta dopadla na zem a námořníci se ji teď pokoušejí sbalit a dát na okraj lodi. Moře jako by se ještě více rozlítilo a začalo si s lodí pohrávat, jako by to byla jen obyčejná skořápka. Prosby Kojota o vysvobození už vysřídal jen jeho obyčejný řev, kterému však nikdo nevěnuje pozornost. Alespoň do chvíle, kdy z ničeho nic řev ustal.

Pokud je některá z postav na přídi, popiší jim následující:

Náhle ustání křiku Kojota tě znepokojilo. Když ses podíval jeho směrem, vidíš, že jeho hlava je pokleslá, a že zřejmě upadl do bezvědomí. Když tu náhle se z jeho těla jakoby odpoutalo jiné – přízračné tělo. Jako by duše opouštěla mrtvého. Na okamžik jsi však zahlédl obrysy tohoto přízračného těla – a jsou to ženské obrysy. Najednou máš pocit, jako by se ti přízrak podíval do očí a celým tělem ti projede vlna mrazu. Přízrak však jen zamířil k přídi lodi prošel zábradlím a zmizel.

Bouře bude ještě nějakou dobu trvat. Až ovšem uznáš za vhodné, nech bouři odejít stejně rychle, jako přišla. Většina námořníků se seběhne kolem Kojota, aby zjistili, co se děje. Po jeho odvázní se ukáže, že je mrtvý. Po bližším prozkoumání námořníci záhy zjistí, že jeho obočí je znenadáni šedé. Kapitán ovšem nařídí postarat se především o raněné, vyhlásí nové služby až do rána a dá pokyn k rozchodu. Mezi námořníky se jako blesk začne šířit zpráva o přízraku, který byl na přídi spatřen.

Právě tato událost je posledním vodítkem pro postavy, kde mají ducha hledat. Možná, že už ducha objevili mnohem dříve, v tom případě by zůstal Kojot samozřejmě živý. Teď již jen zbývá se s duchem Cidaris vypořádat.

Způsob, jak se bezpečně a navždy zbavit Cidaris, je pouze zničit sochu a vysypat z dutin sochy ostatky těla Cidaris do moře. Duch nemůže existovat bez svého těla a tak je to snad jediná možnost, jak ho definitivně zničit. Cidaris se ovšem bude bránit (viz **Bestiář**). Bitka může být docela dramatická, protože asi jediný způsob, jak se postavy mohou k soše dostat, je spustit se k ní na lanech. To postavám dosti omezí jejich pohyblivost. A tehdy se odehraje závěrečná scéna:

Když jsi poprvé zasekl své ostří do sochy mořské panny, ozvalo se do šumění vln zaprašštění a do moře spadlo několik třísek. Chystáš se k druhé ráně, když náhle se od těla sochy odděluje mlhavý přízrak připomínající vzdáleně ženu s tváří zkřivenou vztekem a bez jediného zvuku natahuje svou mlžnou ruku směrem k tobě.

V boji jim může nejvíce pomoci Joachym Tibeau, který jim nejen může poradit, co mají dělat, ale také jim může dočasně posvětit zbraně, aby tak mohli alespoň ducha zahánět, když už ne přímo zabít. Tuto scénu (pokud se již družina vypořádala s dobrodruhy), je vhodné si ponechat do finále dobrodružství. To, jak bude tento závěrečný souboj s Cidaris obtížný, závisí do velké míry na tom, co si o postavách myslí Joachym Tibeau – podle toho jim možná pomůže, protože právě on jakožto mnich je ten nejpopovolanější v boji proti nemrtvým, nebo je nepodpoří.

Závěr

Postavy tedy mají za sebou jak konflikt s dobrodruhy, tak se zbavili Cidaris. Tím pro ně dobrodružství skončilo, alespoň pokud nestojí proti rozrušené posádce. Po těchto událostech již nemá cenu postavám komplikovat život a je vhodné je bez potíží nechat doplout do přístavu.

Konečně se po dlouhé plavbě objeví první albatrosi věštící blízkost pevniny. A brzy se před vámi skutečně vynoří ostrovy zvané Harvské a o





hodinu později už vplouváte do přístavu v hlavním městě. Otevírá se vám pohled na kamenné domy a paláce, úctyhodné svou velikostí, ačkoliv většinou omšelé věkem. Všude vládne ruch a shon, ve kterém se člověk snadno může ztratit. Před vámi je opravdu veliké město – prastarý a tajemný Harv.

Závěr dobrodružství se samozřejmě liší dle toho, jak se postavy rozhodly jednat. Zde je pouze přehled možných variant:

1. Postavy zůstaly loajální Maje a dovezly ji v pořádku i s drahokamem – toto je pravděpodobně nejúspěšnější konec dobrodružství, protože postavy dostanou vyplacenou odměnu a nemají v patách žádné nepřátele.

2. Postavy z nějakého důvodu nedoručí Maju či drahokam, ale samy přežijí. Následky se dají jen stěží odhadnout, záleží především na okolnostech. I přesto je velice pravděpodobné, že se bude chtít Maja, případně její otec, pomstít. Postavy by po příjezdu do přístavu měly dbát především o svou bezpečnost. Je možné, že si tak do dalších dobrodružství sebou odnesou i stín velice mocného nepřitele, který zasvětil zbytek svého života, aby se jim pomstil.

3. Postavy získají drahokam. V tuto chvíli mohou udělat dvě věci. Jednu nerozumnou – hledat kupce a tím se vystavit riziku téměř jisté smrti. Případně drahokam rozbít a prodat jeho úlomky za podstatně nižší cenu (asi tisíc zlatých).

4. Postavy mohou skončit jakkoliv jinak, podle toho, jak se příběh odvíjel. Stejně tak mohly být vysazeny do člunu na širé moře, mohly být obžalovány z přechovávání ženy na palubě a následně za to utopeny, stejně tak se mohly Maji zbavit, aby se samy zachránily. Možností je bezpočet, záleží jen na tom, kterou cestu si zvolí hráči.

Tak končí náš příběh o podvodech a intrikách, ve kterém záleží především na tom,

komu se rozhodnou hráči důvěřovat. Je to jedno z těch dobrodružství, ve kterém se nedá předem říci, jak skončí, a už vůbec se nedá rozlousknout, které řešení je to správné. Tvým úkolem, Pane jeskyně, je pouze to, aby se hráči dobře bavili a aby měli pocit, že věci, které se na Cidaris dějí, jsou opravdové.

Dodatek – Postavy

Vikomt de Guillmy

Medově hnědé vlasy, hnědý plnovous a tmavé, avšak zářící oči. Je urostlý, střední výšky, bodrého vzezření. Oblečený bývá zpravidla do zeleného kabátce prošivaného zlatými nitěmi, pod kterým nosí lněnou, čistě bílou košili. Kožené kalhoty upnuté tlustým ozdobným páskem. V malé pochvě za pasem má upevněnou dýku s vykládanou rukojetí.

O postavě:

Vikomt de Guillmy je otcem Maji a současně šťastným vlastníkem Růže Drogadu. Jeho motivy jsou v dobrodružství vcelku jednoznačné: Nalézt spolehlivou družinu, která by jeho dceru doprovodila při plavbě přes moře a přitom ji chránila. Z těchto důvodů se vikomt vyptává na předchozí zkušenosti postav a prověřuje je, zda jsou ochotny pro peníze snést trochu rizika. Přestože vikomt vydává svoji dceru napospas určitému nebezpečí, stále ji velice miluje. Nikdy by neodpustil někomu, kdo by jí ublížil. Proto se také snaží zároveň zajistit to, aby se družina nemohla na lodi z úkolu vyvléct a nechat Maju napospas osudu.

Účel postavy:

Tuto postavu použij na odlehčení jeskyně na začátku. Hraj ji jako bodrého šlechtice, který rozumí životu dobrodruhů, snad proto, že tak sám kdysi žil. Nech vikomta být k družině tolerantní a nedbej toho, že družina nutně musí dodržovat vybrané chování vůči šlechtě. Nenechej však z vikomta udělat poskoka dobrodruhů, ani on by nikdy neztratil svou tvář. V každém případě by měl hráčům v úvodu dobrodružství navodit pohodovou a klidnou atmosféru. Je jediný moment, kdy z de Guillmyho tváře zmizí vlídnost. A to ve chvíli, kdy





si vezme postavy bokem a důrazně jim vysvětlí, ať ani nepomyslí na to, že by dceři zkřivili byt' jen vlásek. O co odlišněji oproti normálnímu chování vikomta tato scéna bude, tím působivěji pro postavy vyzní.

Zvláštní schopnosti:

Je zde zbytečně uvádět výčet vikomtových schopností, protože postavy s nimi nepřijdou do styku. Především by se mělo jednat o společenský rozhled a umění bavit se s lidmi.

Maja – Marius

Popis postavy – Maja

Drobnou, kulatou hlavu zdobí kaštanově hnědé vlasy, pečlivě zastřížené nad ramena. Vlasy spadající do čela jsou drženy zkrátka ozdobenou stříbrnou čelenkou. Na rozdíl od otcovy mohutné postavy je spíše drobnějšího a útlejšího vzrůstu. Maja nosí tmavě modré šaty z nejlepší příze. Jediným doplňkem je u pasu připnutý sametově černý měšec.

Popis postavy – Marius:

Nabírané kalhoty umně skrývají ženské boky a volný kabátec naopak dovoluje dostatečné skrytí drobnému poprsí. Přesto Maje mužský šat příliš nesluší. Na rozdíl od vkusných modrých šatů, které nosila jako dívka, je její oděv doplněný několika kýčovitými šperky. Zlaté nitě v kabátci, pozlacená přezka u bot, tenký stříbrný řetízek kolem ruky a těžká náušnice v levém uchu zabíjejí jakýkoliv dívčí půvab a nahrazují jej nevkusem mladých obchodnických synků, kteří rozmařile utrácejí obchodní úspěchy svých otců. Majiny dlouhé vlasy svázané do kovového kroužku s jehlicemi jsou obarvené na černo. Naopak obličej vypadá pobledlý od líčidel, které ještě více podtrhují poslední módu zbohatlých mladíků. Dýka s pozlacenou rukojetí v malé pochvě u pasu pouze dokresluje nevkus tohoto mladíka. Maja nevypadá hezky, vypadá jako zženštilý maloměst'an, který rozhazuje peníze, jež mu nepatří. Ale přinejmenším vypadá jako muž a to je to hlavní.

O postavě:

Maja miluje společnost lidí. Ráda se v ní pohybuje a ráda lidi klame. Maja je rozená herečka, která umně zahraje jakoukoliv roli. A když už odhalíte jednu její masku, nemůžete si být jistí, že si nenasadila další. Maja bude neustále hrát nějakou roli a postavy se asi těžko propracují k jejímu pravému já. Již od začátku se v otcově domě bude chovat spíše tiše a nenápadně. Koneckonců, její role je tichá a poslušná dcera svého otce, která nade vše respektuje jeho přání. Proto také bude postavy na cestách poslouchat a dokud půjde všechno hladce, nechá veškeré jednání na nich. I ona ví, že čím více ji budou postavy přehlížet, tím větší má šanci na záchranu, kdyby se obrátily proti ní. Maja tedy bude v úvodu příběhu zastávat roli tichého pozorovatele, který je ovšem stále ve střehu. Jediné, co by ji mohlo prozradit v úvodu je to, že je velice obratně maskovaná za hochu. Výmluva je nasnadě – několik plesů a záliba v líčení udělají své.

Nicméně je velice pravděpodobné, že dříve či později se Maja projeví. Jednak ji postavy mohou zahrnout do kouta a ona bude muset s pravdou ven. Této situaci se bude snažit vyhýbat. Když se jí budou ptát, proč by jí chtěli cizí dobrodruzi ublížit, bude mít v rukávu historku o tom, že se možná některý jiný rod snaží překazit sňatek, aby mohl provdat svou dceru. Nicméně sama si nebude moci dokázat vysvětlit, jak ji objevili.

Druhá možnost je, že se Maja projeví v případě ohrožení života, kdyby se zapojila do boje. Nutno si však uvědomit, že Maja v tomto ohledu určitě nebude jednat zbrkle. Nezaútočí, dokud to nebude nevyhnutné. A až zaútočí, bude se snažit aby byl útok nečekaný, krátký a „smrtný“.

Třetí možnost, jak se Maja může projevit, je její činorodost. Maja není zvyklá někoho poslouchat. A přestože svou roli poslušné dcery poslouchající zkušené dobrodruhy bude hrát dobře, je možné, že se v nějakou chvíli neudrží a převezme taktovku do svých rukou. Právě tato nerozváženost ji může stát anonymitu. Na začátku může jen párkrát postavám jízlivě vytknout, co udělaly špatně, později se s nimi dokonce může





pohádat a v hádce se podřeknout, že je něco více, než obyčejná dcerka na vdávání.

Motiv Maji na cestě je jediný. Převést Růži Drogadu. Je tím posedlá, je to pro ni snad důležitější, než vlastní život, který už koneckonců několikrát kvůli Růži riskovala. O tom, že by se měla Růže vzdát, odmítá byť jen uvažovat. A dokud nemá nůž na krku, tak se o tom odmítá bavit. A i když už ten nůž na krku má, spíše bude uvažovat nad tím, jak ten nůž dostat do srdce jeho držitele, než nad tím, že by se drahokamu vzdala.

Přestože je Maja velice dobrá zlodějka, je velice zranitelná. Kdyby se měla dostat do rovného souboje, nemá sebemenší šanci. Maja je ovšem také chytrá a tak do rovného souboje nikdy nechodí. Vždy se snaží mít připravené nějaké překvapení, nebo alespoň zadní vrátka. K tomu, aby získala výhody nad protivníkem, si pomáhá především svým herectvím, které jí zajistí to, že ji případný protivník špatně odhadne. Když Maja útočí, snaží se, aby byl útok rychlý, nečekaný a protivníka vyřadil, protože ví, že nezdar prvního útoku by jí mohl být osudný. Spoléhá tedy velice často na moment překvapení.

Účel postavy:

Je velice náročné hrát tuto postavu, proto bys měl o ní hodně přemýšlet, než ji uchopíš. Nezapomeň, že po většinu dobrodružství budeš hrát ženu převlečenou za muže, která předstírá, že je prosté povahy, ve skutečnosti je ovšem velice bystrá a nebezpečná.

Je vhodné Maju nechat v pozadí, dokud to bude možné. Koneckonců i ona chce jen překonat cestu pokud možno bez potíží. Navíc bude opravdu vystrašená tím, co se jí stane s duchem v úvodu plavby. Ani pro ni tato plavba nebude jednoduchá. Je zde něco, co z ní vysává sílu, a záhy si nebude jistá ani věrností svých ochránců.

V každém případě prostřednictvím Maji můžeš dávat hráčům rady, co by mohli udělat. Maja je velice zvědavá (alespoň to hraje), a tak se snaží z postav dostat vše, co jen jde, aby i ona byla v obraze a podle toho se mohla jednak zařídit a také s družinkou manipulovat tak, jak uzná za vhodné.

Pozor na situaci, kdy se pokusí postavy Maju obětovat. V tu chvíli jim důrazně vysvětlí, že udělá vše pro to, aby šli ke dnu s ní. Také jim otevřeně řekne, že její otec udělá vše pro to, aby ji pomstil. Snad to postavy odradí od zaječích úmyslů.

Zvláštní vybavení:

Růže Drogadu – tento předmět, o který se zde vlastně hraje, je schován vcelku jednoduše v krásných vyřezávaných hodinách, které jsou součástí Mariusova nákladu. Velikost drahokamu zabraňuje důmyslnějšímu schování. Jak Maja tak její otec se spoléhají na to, že účel cesty zůstane neprozrazen.

Jedná se o rodinný šperk knížecího rodu, který dostali Carradové darem od cechu šperkařů z Parletu – města proslulého zpracováním těch nejvzácnějších drahokamů, ve kterém se nacházejí nejznámější šperkařské dílny. Tento šperk byl po určitý čas uložen v pokladnici knížecí tvrze v Drogadu. Z této doby pochází název Drogadská Růže. Jeho cenu lze jen velice těžko vyčíslit, protože šperk ve skutečnosti nebyl nikdy na prodej. Tento onyxový skvost vybroušený do tvaru růže s umně vsazenými drobnými diamanty je bezesporu jednou z nejmistrnějších ukázek šperkařského umění. Hodnota šperku spočívá především v jeho zpracování. V případě, že by byl rozbitý, by jeho cena nebyla větší než těch pár onyxových úlomků a několik drobných diamantů. Stále by se jednalo o velké bohatství, ale oproti původní kráse šperku by bylo jen zanedbatelným stínem svého originálu. Cena těchto zbytků původní krásy by mohla být okolo tisíce zlatých – podle tvé úvahy a podle okolností prodeje a movitosti kupce.

Krabička s líčidly – tuto krabičku Maja používá každé ráno, aby obnovila svou mužskou vizáž. O čem postavy asi netuší, že dobrá polovina neslouží k líčení, ale že se jedná o velice silné jedy:

Malá krabička s bílým pudrem – jedná se jed určený do nápojů a jídel, který se rozpustí i v malém množství vody. Barevně je v nápoji nerozpoznatelný a až při požití člověk cítí mírně nasládlou chuť. Jed začíná účinkovat až po 18–24 směnách. Past Odl ~ 9 ~ nevolnost / horečky. Tento jed není smrtelný, alespoň pro zdravého jedince. V





případě silnějších jedinců dochází pouze k nevolnostem, které krátkodobě oslabí organismus. U slabších jedinců je ovšem nevolnost doprovázená horečkami, které člověka vyřadí na dobu nejméně jednoho dne. Postižený tak blouzní celý den, kdy se extrémně potí. Nicméně poté, co se v potu tohoto jedu zbaví, je jeho tělo pročištěno a cítí se již dobře. Právě proto se tento jed používá v kontrolovaných dávkách i k pročištění organismu. Pokud je ovšem člověk zraněný, či se mu jed podává opakovaně, může mít smrtelné účinky. Při každé dalším požití jedu se past zvyšuje o 2 a po druhém požití v horečnatém stavu se stává jed smrtelným. (7 dávek)

Flakónek se štětečkem a čirou tekutinou – štěteček zdaleka neslouží na lakování nehtů, ale spíše na potírání ostří dýk a zbraní. Jed prozradí pouze slabý, lehce sírový zápach po přičichnutí. Případně jej může prozradit tenký film, který se vytvoří na čepeli a odráží více světlo. V případě, že se jed dostane do krve, doprovází jej palčivá bolest a ochromení. Past Odl ~ 8 ~ bolest / ochromení na 1k6 směn. Jeden z nejnebezpečnějších jedů, kterého rádi využívají jistí šlechtici při „čestných“ soubojích. První škrábnutí protivníka tak vyvede z rovnováhy, že rychle provedená následná rána je smrtelná. A z posmrtných příznaků se jed jen těžko pozná. (3 dávky)

Flakónek se štětečkem s průhlednou nazlátlou tekutinou – i tento jed slouží na potírání zbraní. Na rozdíl od předchozího má vsutku smrtelné účinky. Vydává těžkou, aromatickou vůni orchidejí a na účinnou dávku je třeba zbraň opravdu potřit velice silně, takže je postřehnutelný i pouhým zrakem. Při proniknutí do krve dochází k neustálému pomalému zabíjení protivníka. Past Odl ~ 6 ~ 5 kol za 1–3 životy / 7 kol za 2–5 životů. Každý další zásah přidává jedu na účinnosti, nicméně s každým zásahem naroste o 25 % šance, že se již jed setřel, tudíž se vůbec do krve nevpraví. (2 dávky)

Bílé mléko – jedná se o protijed proti posledně zmiňovanému jedu. Začíná působit kolo po požití a snižuje zranění z jedu o 3 životy. (2 dávky)

Škrtidlo – jedná se o tenký kovový řetízek na ruce. Po jeho odmotání s ním lze velice rychle uškrtit protivníka na hrdle.

Jehla ve vlasech – jedna z jehlic ve vlasech je napuštěná paralyzujícím jedem.

Dýka – napuštěná paralyzujícím jedem. Přestože dýka vypadá jako cetka, je to v rukách Maji velice nebezpečná zbraň.

Joachym Tibeau [Tibó], kněz bohyně Shallow.

Mnichové mívají vlídný obličej. řici to samé o Joachymovi by byla lež. Veškerá vlídnost se ztrácí při pohledu na jizvu která se táhne od čela, až za levé ucho. Je to jediná „ozdoba“ jinak dokonale holé lebky. Pravda je, že s velkým orlím nosem, vedle kterého se ztrácí jeho hnědé oči, se jen těžko vykouzlí vlídnost. A dvě vytetované sličky pod očima – symbol bohyně Shallow – dodávají jeho tváři na rozporuplnosti. Obličej vraha v mnišské kutně. Nebýt rozvážných, pomalých pohybů, spíše by ho člověk pasoval na hospodského rváče než na člověka zaslíbeného bohu.

O postavě:

Nedej se zmýlit. Možná, že Joachym působí jako rváč, nicméně především je to pokorný mnich, věrný své bohyni Shallow. Ta sice nepatří mezi nejznámější náboženství, nicméně je dost významné na to, aby bylo knížectvím uznáno a požívalo tak veškerých náboženských výsad, ale i závazků vůči knížectví. Rozšířené toto náboženství není snad proto, že běžným lidem nemá co nabídnout. Útěchu zde nacházejí spíše vrahové, žháři a jiní lidé, kteří litují svých hříchů. Za branami kláštera Shallow pak v meditacích hledají cestu a během několika let těžkých příprav se z nich stávají mírní a oddaní mniši. I poté jsou však takoví mniši schopní sáhnout po zbraní. Nikoliv však horkokrevně, ale až po důkladném zvážení. Mniši bohyně Shallow jsou zranitelní, pokud je někdo napadne rychle a ze zálohy. Pokud však boj očekávají a jsou k němu odhodlaní, stávají se z nich smrtelní protivníci.





Služebníci bohyně Shallay se před bojem modlí a při této modlitbě jim z očí kanou slzy. říká se, že je to proto, že je jim líto jejich protivníků. Se slzami na tváři jsou pak schopní v první linii beze strachu ze smrti čelit nepříteli. Tato fanatická vůle vzbuzuje v protivnicích strach. Ti, kteří je někdy viděli bojovat, je podruhé takto vidět nechtějí. Alespoň ne proti sobě.

Motivy Joachyma na lodi jsou prosté – má v bezpečí dopravit tělo přestaveného kláštera na ostrovy, kde má být slavnostně pochováno v chrámu. Bratr Josef se totiž na ostrovech narodil a jeho posledním přáním bylo být na nich pohřben. Tělo je umístěné v prosté rakvi vycpané pilinami. Pro ochranu před zlými duchy jsou na hrudi, podbřišku a v ústech stříbrné runy. Celá rakev je na dvou místech několikanásobně omotána provazy, aby se zabránilo odklopení víka.

Postavy asi dříve či později budou chtít rakev otevřít. V případě, že o to požádají Joachyma přímo, ten odmítne. Pokud ovšem postavy na tom budou trvat a přednesou rozumné argumenty, nechá se přesvědčit a sám jim mrtvé tělo ukáže, aby se přesvědčily, že ochranné runy jsou neporušené.

Účel postavy:

Postava Joachyma Tibeaua má v dobrodružství několik účelů. Jednak je to falešná stopa, protože při prvním náznaku toho, že na lodi je duch, se budou postavy pravděpodobně domnívat, že jeho tělo je právě v rakvi.

Druhé využití mnicha je právě jeho „svatost“. Pokud se s ním postavy v boji proti duchovi spojí, může například požehnat jejich zbraním (dle toho patřičně postavy v případném boji proti duchovi zvýhodní).

Další jeho funkce v dobrodružství je určité navození rovnováhy. Měl by být silou, která v případě, že se postavy chovají slušně, bude stát za nimi, nebo naopak, pokud budou postavy agresivní, může být jejich protivníkem. Na chování postav tedy záleží, zda v nezávislém Joachymovi budou mít spojence či protivníka.

Posádkou bude Joachym vnímán spíše s odstupem, na druhou stranu budou velice

respektovat to, co řekne. Snad proto, že by se neradi pustili do křížku s církví, či snad proto, že se nechtějí pustit do křížku s Joachymem samotným. Jeho filosofie říká nezasahovat, dokud se neukáže jasná nespravedlnost. V tu chvíli bude rozhodně jednat, ať již proti postavám nebo v jejich prospěch.

Vybavení:

Dlouhý luk, šípy, dýka, řetizek se stříbrnou slzičkou, tři flakónky svěcené vody.

Cizí dobrodruzi

Dobrodruzi, kteří se snaží získat Růži Drogadu, jsou na palubě pod vedením Viléma Hradského. Společně s ním je zde ještě Kojot a Stryk. Nutno říci, že toho společně již hodně zažili a dobře se navzájem znají. Vědí, že se mohou jeden na druhého spolehnout, a ani by si vzájemně nepodrazili nohy. Podívejme se na úhlavní nepřátele Maji podrobněji.

Vilém Hradský

Převaha dobré půl hlavy nad ostatními a býčí šíje mu dovolují dělat si vždy to, co chce. Věčně zarputilý výraz jako by všem ostatním naznačoval, že s ním se nediskutuje. černé, zvlněné vlasy splývající na ramena má stažené koženým provázkem, aby mu nespadaly do očí. Vilém si zjevně nepotrpí na žádné šperky. I jeho šat je vcelku prostý – lněná bílá košile, vesta a volné kožené kalhoty. Jedinou ozdobou jsou tak pouze dva nože, které nosí vzadu za opaskem.

O postavě:

Vilém je lovec odměn. Vilém je také lovec lidí, ale tentokrát mu jde jen o odměnu. Odměnu za Růži Drogadu. Vilém dostal tip na kupce drahokamu. A od kupce ho zavedly stopy až k vikomtovi de Guillmy, kolem kterého trpělivě několik týdnů slídl. Když zjistil, že někdo od vikomta jede na ostrovy, kde žije kupec, dal si dvě a dvě dohromady. A jaké bylo jeho překvapení, když v šatech mladého pana Maria poznal vikomtovu dceru. Nikdo na palubě ji ještě neviděl, tak záměnu neprohlédli. Ale Viléma, který se v Niedaru určitý čas zdržoval a o vikomta se zajímal,





nemohla tato změna vzezření na dlouho zmašť. A Vilém ví, že Maja má u sebe Růži, a Vilém tu Růži chce. Nechce ji pro sebe, je dost chytrý na to, aby věděl, že by ji sám neprodal. A i kdyby ji prodal, ví, že se to neutají a že si koleduje o nuž v zádech. Vilém chce jen Růži vrátit zpět a dostat svou odměnu. Současně se kromě svých kumpánů netouží s nikým dělit.

Vilém ví, že k získání drahokamu má na lodi ideální, ale poslední šanci. Maju má v hrsti tím, že ví, že je žena. Stejně tak však netouží se dostat do otevřeného konfliktu. Jednak proto, že Maja má s sebou ochranku (tvoje dobrodruhy) a výsledek potyčky by byl nejistý, ale také proto, že v případném konfliktu by možná zvítězil nad Majou, ale nezískal by klenot, o který mu jde především. Jeho postoj je tedy takový, že se pokusí Maju vydírat a bude vyvíjet nátlak na družinku, aby mu Maju vydala. Do poslední chvíle se bude pokoušet získat drahokam vyjednáváním, aby se vyhnul nejistému výsledku potyčky. Ke konci plavby ho však bude tlačit čas a Vilém bude jasně cítit, že jakmile Maja vkročí na pevný břeh, jsou jeho šance ztraceny. Proto raději Majinu totožnost vyradí posádce a bude doufat, že se mu podaří u Maji drahokam najít.

Účel postavy:

Postava je v příběhu míněna jako překážka tvojí družinky, se kterou se budou muset dříve či později vypořádat. Je to pro postavy bezprostřední hrozba, protože je drží v šachu a jediným slovem jim může způsobit velké komplikace. Snad právě proto, že je tato postava opravdu velkou hrozbou, bys ji neměl hnát do krajnosti, aby postavám co nejvíce škodila. Nezapomínej na to, že ani Vilém moc netouží po rozruchu na lodi, takže se bude konfliktu snažit vyhnout – pokud ovšem dostane, co požaduje. Vilém a jeho družina je pro tebe jedním z mnoha nástrojů, jak upravovat tempo děje. V případě, že postavy budou mít problémů více než dost, nebudou vědět, kam dřív skočit, nechej Viléma ustoupit do pozadí, ať pouze pozoruje a kontroluje situaci. Pokud se naopak děj vleče, nech provést Vilémovu bandu nějaký nečekaný krok, který by děj oživil a posunul

(napadení některé z postav maskované jako nešťastná náhoda apod.).

Vybavení:

Vilém u sebe nosí dvě dlouhé dýky vzadu za pasem. Jednu krátkou, vrhací, mívá zpravidla schovanou v pravé holínce. Vilém s sebou veze rovněž kroužkovou zbroj, kterou však na lodi nenosí. Stejně tak dlouhý meč má odevzdaný ve zbrojnici.

Kojot

Nížší, svalnatý chlapík, který chodí věčně nahoře obnažený. Díky tomu je také opálený do sněda. Hrud' hustě porostlá tmavými chlupy kontrastuje s dokonale vyholenou snědou lebkou. V obličejí se mu jen zřídka objeví úsměv, spíše naopak každého podezřívavě pozoruje, jako by mu měl vrazit kudlu do zad. Zpravidla chodí v krátkých, plátěných kalhotách a lýkových sandálech. Za pasem nosí zakřivený tesák.

O postavě:

Těžko říci, jak si Kojot svoji přezdívku vydobyl, v každém případě mu Vilém jinak ani neřekne. Koneckonců i Kojot se pod tímto jménem všem představuje.

Kojot je součástí skupiny Viléma Hradského, i když on sám je jen nerad, že je Vilém všemi automaticky považován za vůdce skupiny. Při rozhovorech se často snaží převzít iniciativu a dokázat tím, že je to on, kdo vlastně vede jejich skupinu. Na rozdíl od Viléma však jedná vcelku neuváženě a zbrkle, což může být příčinou, že prozradí o jejich záměrech více, než by bylo vhodné. Kojot se chová často velice povýšeně, zvláště pak v situacích, kdy si to může dovolit a má někoho na lopatkách.

Přestože má Kojot nemalou sílu, je právě on nejslabší členek Vilémovy družiny. Kdo ví, možná že právě jeho zbrkllost pokazí Vilémovy plány.

Kojot ovládá i některé dovednosti cechu zlodějského, především pak ty dovednosti „hrubší“ povahy. Dokáže se pohybovat tiše ve stínu, umí odemkat zámky a probodávat ze zálohy.

Účel postavy:





Tato postava je zde proto, abys mohl usměrnit děj. Je to právě neopatrnost, přehnaná iniciativa a zbrkllost Kojota, která postavy může přivést na myšlenku, že jim od Vilémovy bandy hrozí nebezpečí. Současně je to právě Kojot, u koho je největší šance podřeknout se, že Maja převáží vzácný šperk. Zatímco Vilém by se spíše snažil zjistit, kolik toho postavy o Maje ví, Kojot by mohl v nedočkavosti sám něco prozradit. Způsob, jakým bys měl Kojota hrát, je velice agresivní a surový. Neznamená to, že Kojot musí nutně používat fyzické násilí. Ale spíše to, že on jako první sáhne k otevřeným výhrůzkám. Je velice pravděpodobné, že i Vilém ho bude muset krotit a držet na uzdě.

Vybavení:

Tesák, škrťící struna, šavle a malý štít (odevzdané ve zbrojnici) a lehká kuše (také odevzdaná ve zbrojnici).

Stryk

Světle hnědé vlasy po ramena částečně zakrývají zašpičatělé elfí uši. Obličej je však vzdálený elfům, snad je trochu pobledlý a prostý vousu, ale jinak vše lidské. Oproti elfům drobné oči, velký nos a vystouplé lícni kosti. Ústa s úzkými rty jako by se neustále něčemu smála. Celkově vzato elfí krev přidala tomuto mladíkovi trochu krásy, ale našťástí pro něj ne tolik, aby si koledoval o poznámky na adresu zženštilosti elfů.

Mladík je oblečen do rozhalené světle modré lněné košile, hnědých kožených kalhot a černých holínek. Za opaskem má několik vrhacích čepelí a malé pouzdro.

O postavě:

Stryk je půelf a je němý. Nedokáže ze svého hrdla vyloudit jediný zvuk a tak mu nezbyvá nic jiného, než se dorozumívat pomocí kousku tuhy a útržků laciného pergamenu, které nosí neustále u sebe. To, že je Stryk němý, ho poznamenalo v mnoha ohledech. Snad nejvýznamnější je ten, že díky tomu, že sám málo věcí může sdělit, je o to lepší pozorovatel. Dokáže si velice dobře všimnout maličkostí a má velice dobrý odhad lidí, a tak může

předvídat co udělají. Při svém pozorování se dokonce naučil odezírat ze rtů.

Stryk hraje i v družině Viléma roli pozorovatele. Dává vždy pozor a hlídá záda. V případě, že něco zjistí, tak to napíše a ukáže Vilémovi (s Kojotem téměř nekomunikuje).

Na rtech mu věčně hraje úsměv, a to i v situacích, které se k tomu nehodí. Je to Strykova maska. Může se smát a přitom klidně provádět kruté věci. Právě jeho nevypočitatelnost a schopnost předvídat z něj dělají nebezpečného protivníka.

Účel postavy:

Tato postava může být silnou i slabou stránkou Vilémovy družiny. Její hlavní nebezpečí spočívá v odezíráni ze rtů, o němž družina nemusí ani vědět. (Ideální je, když jim naznačíš, že to Stryk umí, a pak už je na družince, aby si hlídala, kde se baví a zda nejsou nejen slyšet, ale třeba i vidět.) Jeho slabinou je, že nemůže křičet o pomoc, kdyby ji snad někdy potřeboval.

Nech tuto postavu taky trochu obestřenou tajemstvím, aby postavy nevěděly, s kým mají co do činění. Budou ho tak možná považovat za větší hrozbu, než jakou je ve skutečnosti.

Vybavení:

Ve zbrojnici má odevzdanou foukačku a dlouhý luk.

Cidaris

Přízračné tělo se lehce vznáší nad úrovní země. Celé je tvořené mlhavým oparem, skrz který je zřetelně vidět vše, co by normální lidské tělo mělo zakrývat. Do tváře tohoto stvoření spadají dlouhé, splíhlé, kouřové pramínky vlasů. To, že je přízrak žena, se dá poznat podle oblých, obnažených prsou. Stejně tak celé její průsvitné, křehké tělo je bez jediného kusu látky. Při sebemenším pohybu se kontury těla rozpadnou a kratičký okamžik vždy trvá, než se přízrak ustálí tak, aby bylo možné opět rozeznávat jasné tvary. Od stehů níže se zbytek nohou ztrácí v kouřovém oblaku.

O postavě:





Náš duch je beze jména. řekjeme jí tedy Cidaris, stejně jako naší lodi. Nicméně nesejde na tom, kdo to opravdu je nebo byl. Teď je duchem lodi. Nesejde na tom, že kdysi to byla dívka, která se musela protloukat životem ve městě, jak se jen dalo. A nesejde na tom, že ji jednoho dne odvěklo pár chlapů do loděnic, aby ji tam zabilo. Nesejde na tom. Nikomu nechyběla, nikdo se po ní nesháněl.

Některé loděnice stavěly svůj úspěch na dovednostech svých řemeslníků. A jiné kromě zručných řemeslníků také spoléhaly na rituály, které mají zaručit bezpečnost lodi. Bylo snad barbarské zabít mladou dívku a umístit její tělo do dřevěné sochy na přídi lodi. Ale co by lidé neudělali proto, aby se loď vrátila bezpečně do přístavu?

Krátce po vyplutí se Cidaris probudila. Cítila hlad. A strach. Loď se stala jejím domovem. Námořníci její potravou. Žila z jejich tepla a z jejich krve. Jen po kapkách a opatrně. Jako přízrak se dotknout jejich těla a okusit to hřejivé teplo. To dokázalo ukojit hlad Cidaris na několik dní. Když bylo nejhůře, stačilo i zvířecí teplo, ale nebylo nad opravdové teplo lidí, kterého bylo na palubě všude tolik.

A tak Cidaris uvězněná svým tělem v soše a svou duší na lodi se stala přízrakem, o kterém nikdo nic netušil. Nikdo nevěnoval pozornost náhlému pocitu mrazu. Nikomu se nezdálo zvláštní, že námořníci občas zeslábli, když Cidaris ukojila hlad snad až příliš krutě. To se na moři stává, mráz odejde a za pár dnů přejde i náhlá slabost. Důležité je, že loď je dobře stavěná a vždy dorazila v pořádku.

Jak vidíš, Cidaris je duchem lodi, který parazituje na námořnících a žije z jejich energie. Snad by tomu zůstalo i nadále, kdyby se na lodi neobjevila Maja. Ne všechny pověsti o tom, že ženy nesmějí na moře, jsou jen povídačky. Dvě ženy na palubě pak nevěstí nic dobrého. Jakmile je totiž Maja na palubě, vnímá ji Cidaris úplně odlišně než kohokoliv jiného. Cítí její živočišné teplo, které v Cidaris probouzí cosi zvířecího. Je to jako droga. Cidaris najednou začne nesmírně toužit

po tom, aby mohla z tohoto těla pít. Aby ochutnala. Začne mít hlad. A neustále. Tam, kde jí stačilo ochutnat trochu tepla na několik dní, dnes najednou potřebuje pít dlouze a dosyta. Cidaris se pokusí nasát trochu energie z Maji. čím více jí to bude odpíráno, tím více bude žíznit. Začne vysávat cokoli, a to i kdyby to mělo zemřít. Pokud se nedostane bezpečně do blízkosti Maji, pak zaútočí na zvířata a poté i na lidi. Stále však bude opatrná, bude si vybírat osamocené cíle, které spí, jsou slabé, případně raněné. Tak aby Cidaris nikdo neobjevil. S přibývajícím časem se však žízeň určitě nehasí, a tak Cidaris v honbě za potravou půjde přes mrtvoly. A dříve nebo později se jí bude muset někdo postavit.

Zvláštní schopnosti:

Cidaris bere životní energii z lidí. Dříve jí brala jen malinko, takže to bylo téměř neznatelné. Od té doby, co je Maja na palubě, je však všechno jinak.

„Vysání“ energie probíhá tak, že duch se dotýká hrudníku těla a bere si lidské teplo. člověk naopak pocítí uje pouze chlad. Pokud spí, tak si toho nemusí všimnout. Nicméně Cidaris už své oběti tak nešetří jako dřív. Ráno jsou tedy nápadné náznaky v podobě malátnosti, únavy a lehkých mdlob. Zásah od ducha se nezaměnitelně pozná také podle zešednutí vlasů, případně chlupů u zvířat. Zpočátku to je jen pramínek vlasů, s rostoucím hladem Cidaris jsou projevy intenzivnější. Následky pak mohou být i smrtelné, zvláště pak u slabých a málo odolných jedinců. Tuto svou schopnost Cidaris používá i jako zbraň při útoku (viz **Bestiář** na konci modulu).

Cidaris dále může procházet libovolnou zdi a pohybovat se kdekoli na lodi. Je však vázána na svou tělesnou schránku v soše, ve které má svůj úkryt. Platí na ni pouze svěcená voda a stříbro. Pokud je zraněna či téměř zabita, schová se do své schránky v soše, kde se regeneruje. Zničená může být pouze zničením své fyzické schránky.

Účel postavy:

Tato postava je pro družinu stejnou hrozbou jako najatí dobrodruzi. Měl bys ji používat s rozvahou. Pokud se postavám bude dařit, pak





můžeš nechat něco provést Cidaris. Pokud naopak budou mít postavy plné ruce práce s dobrodruhy a posádkou, nechej spíše Cidaris pracovat na pozadí příběhu v podobě toho, že na lodi se děje něco nepřírodního, ale nehrozí od toho zdánlivě bezprostřední nebezpečí. Krot' tedy hlad Cidaris po lidském teple dle toho, jak na tom budou hráči, aby se nikdy necítili v úplném bezpečí, ale současně aby toho na ně nebylo úplně moc.

Viktor Kerner – kapitán lodi

Kapitán rozhodně nevzbuzuje svou podobou dojem, že by byl kapitánem. Alespoň ne takovým, jací bývají kapitáni ve všech příbězích o námořnících – obrovští a neohrožení hrdinové, kteří čelí nástrahám moře. Viktor Kerner je spíše drobný muž s lehce prošeďivými vlasy svázanými tak, aby mu neposlušné pramínky nepadaly do očí. Oválnému, vrásčitému obličejí dominuje orlnos a černé oči. Oděný v šedé plátěné kalhoty a vybledlý modrý kabátec spíše vzbuzuje dojem vysloužilého námořníka, než kapitána obrovské lodi. Jeho hodnost prozrazují spíše námořníci kolem něho, kteří v jeho přítomnosti pracují se zvýšeným úsilím. Kdykoliv námořníci spatří tohoto mužika, či ucítí tabákovou vůni, která ho doprovází, nechají zábavy a hledí si své práce.

O postavě:

Viktor Kerner je samotář. Má těžký úděl kapitána, který je odpovědný za přepravované zboží a který se musí postarat o to, aby loď plula vždy správným směrem. Na jeho rozhodnutí záleží, zda náklad bude doručen v pořádku, ale často také zda přežije posádka na lodi. Není lehké být velitelem lodi a Viktor Kerner to moc dobře ví. Kapitán spí ve svých kajutách a tudíž je prakticky vždy osamocen. I první důstojník spí dole v podpalubí s posádkou. Nicméně kapitánovi to nevadí. Zvykl si na to trávit většinu času sám se svou dýmku.

Obvykle je kapitán zavřený ve své kajutě a studuje mapy. Několikrát za den vychází, aby změřil rychlost plavby, sílu a směr větru. Vždy večer a před svítáním stanovuje za pomoci hvězd přesnou polohu lodi a určuje tak, kde je. Veškeré

příkazy vykonává prostřednictvím prvního důstojníka, který pak zadá námořníkům, co kdo má udělat.

Kapitán je zvyklý pouze vydávat příkazy. Odmítá jakoukoliv diskusi ohledně jeho rozhodnutí na moři. Pouhá námitka od obyčejného námořníka ho dokáže rozlítit. Proto také na lodi platí pravidlo, že o rozkazech kapitána se nediskutuje. V případě odmouvaní kapitán bez váhání nařídí fyzické tresty. Snaží se jakoukoliv neposlušnost potlačit hned v zárodku. Koneckonců námořní právo mu to umožňuje. Pokud se s někým radí, či někomu naslouchá, tak je to první důstojník.

Z těchto důvodů je kapitán poměrně nespolečenská postava a někdy s ním může být i těžká řeč. Pokud mu bude chtít někdo provést krivárnu na lodi, rozhodně mu to neodpustí.

Účel postavy:

Kapitán je zde nejen proto, že každá loď má mít kapitána, ale také proto, aby hráči jasně věděli, že každá levota se tady trestá, a byli tak dvojnásob opatrní. Abys postavám tohle jasně naznačil, můžeš například nechat udělat námořníka drobný prohřešek – opomenutí nějaké maličkosti – a vzápětí ho ztrestat kapitánem nějakým přísným trestem. Postavy by měly vycítit, že toto je na moři běžná praxe. Postavy by si také měly uvědomit, že co řekne kapitán, je zákon, a tak by si měly celou dobu u něj zajišťovat přízeň, která se později může hodit.

V každém případě hraj kapitána tvrdě, nezapomeň, že on musí být na posádku tvrdý, protože jakákoliv slabost se může vymstít celé lodi a moře nezná slitování. Proto také drží kapitán posádku takto na uzdě.

Radim Vik, zvaný Pirát – první důstojník

Snědé, opálené tělo, černé vlasy svázané rudým šátkem a krátké kalhoty držící na širokém opasku. Snad jen zlatá náušnice v uchu chybí, aby tento muž vypadal jako pirát z námořních historek. Dokonce i několik jizev na obnažených prsou naznačuje, že minulost tohoto chlapíka k tomu neměla daleko. Svalnaté tělo, upravená černá bradka a zářivý úsměv jsou ingredience,





keré dokazují, že tento muž bude v přístavech nepochybně miláčkem všech žen.

O postavě:

Radima Vika zná málokdo jménem. Snad nikdo mu neřekne jinak než Pirát. Navzdory jeho vzhledu s pirátským neměl nikdy nic společného. Dokonce i ty jizvy, co má, obdržel právě při šarvátkách s námořními lupiči. Pirát je velice přátelský a mezi stálou posádkou není nikdo, kdo by za něj nedal ruku do ohně. Dokonce s posádkou i spává, a tak je spíše jedním z nich než nadřazeným důstojníkem. I přesto je naprosto loajální kapitánovi a beze zbytku plní jeho příkazy. Pokud někdo může usměrnit názor kapitána, tak je to právě on, protože na nikoho jiného kapitán nebere ohled.

Účel postavy:

Celé dobrodružství nebudou mít postavy zrovna jednoduché. Budou potřebovat i nějaké spojence. Pirát může být jedním z nich. Určitě se najde nějaká příležitost, aby se postavy s Pirátem seznámily. Pokud se s ním spřátelí, mohou získat pro pozdější dobu cenného přítele. Nicméně ať postavy ani náhodou nepočítají s tím, že by je podporoval v něčem, co jakkoliv narušuje bezpečí lodi. Stejně jako pro kapitána je i pro něj kázeň a bezproblémová plavba na prvním místě.

Buď však k postavám očima Piráta shovívavý – potřebují přátele, protože nepřátel mají na lodi více než dost.

Ostříž

Mladý klučina, určitě mu nebude více než šestnáct. Plavé vlasy stažené řemínkem, modré oči a neustálý úsměv vyvolávají okamžitě dojem bezstarostného mládí. Chodí v rozhalené košili a krátkých plátěných kalhotách stažených provázkem.

O postavě:

Ostříž je nejmladší člen posádky a proto si z něj dělají ostatní leckdy žerty. Nicméně stálá posádka vše řečené míní opravdu v žertu. Ostříž nemá svou přezdívku nadarmo, má vynikající zrak a hned tak mu něco neunikne. Je velice bystrý, a

tak to může být právě on, kdo si něčeho může všimnout.

Ostříž se také stará o Vraha – místního kocoura. Vrah je na lodi proto, aby ji aspoň částečně zbavoval všudypřítomných krys. Je to už starší kocour, který se cítí tak trochu pánem lodi. Vždycky, když mu Ostříž připraví misku s mlékem, tak si dá načas, než se k ní přisourá, aby si vzal svůj díl.

Účel postavy:

Jak je zde uvedeno, Ostříž je velice všímavý. Může to být právě on, kdo si všimne, že dobrodruzi něco plánují a může třeba i varovat družinku. Naopak, může to být on, kdo zjistí, že pan Marius je ve skutečnosti žena. Záleží jen na tobě, jak této vlastnosti pro příběh využiješ.

Simír

Drobný podsaditý člověk s plnovousem v ušpiněné zástěře.

Kuchař na lodi, všechny své strážníky si bedlivě odhání od kuchyně a od zásobárny jídla a vody, od které má klíče pouze on a kapitán. Většinu času tráví v kuchyni, kde připravuje jídlo pro celou posádku. Jídlo pak servíruje z kotle, který vytáhne na otevřenou palubu.

Bestiář

Cidaris

Životaschopnost: 4

Útočné číslo: 5 (velikost A)

6 (velikost B)

Obranné číslo: (+5 + 0) = 5

Velikost: B

Zranitelnost: nemrtvý + C, D

Pohyblivost: 13/magický tvor

Intelligence: 14

Přesvědčení: zmatené zlo

Poklady: nic

Zkušenost: 200

Cidaris má zvláštní útok – vysávání energie. Při úspěšném zásahu upije zasaženému 1k6 životů, přidá mu 1 bod únavy a dočasně mu sníží sílu o 1 bod. Síla se postavě vrátí za 1k6





mínus bonus za odolnost směn. Postava, jejíž síla klesla na 0 nemůže bojovat a je na mezi vyřazení.

Vilém Hradský

Životaschopnost: n+1 (n je průměrná úroveň postav v družině – to platí i u dalších CP)

Útočné číslo: +3 + síla zbraně

Obranné číslo: -1 + KZ

Odolnost: 15

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 14

Přesvědčení: neutrální

Poklady: 20/0

Zkušenost: 100

Vilém je vůdcem skupiny dobrodruhů čítající ještě Kojota a Stryka. Je to válečník (případně bojovník) a je ozbrojen dlouhým mečem (7/-1) a dvěma dýkami (2/0 každá nebo 3/+1 obě). V boji mívá oblečenou kroužkovou zbroj (KZ 5).

Kojot

Životaschopnost: n-1

Útočné číslo: +2 + síla zbraně

Obranné číslo: 0 + KZ + štít

Odolnost: 12

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 12/humanoid

Intelligence: 9

Přesvědčení: neutrální

Poklady: 10/0

Zkušenost: 80

Kojot je členem skupiny Viléma Hradského. Je to válečník (případně bojovník) a je ozbrojen šavlí (4/+2), tesákem (3/-1) a lehkou kuší (4/+1). V boji mívá oblečenou koženou zbroj (KZ 3).

Stryk

Životaschopnost: n-2

Útočné číslo: -1 + síla zbraně

Obranné číslo: +3 + KZ

Odolnost: 8

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 13/humanoid

Intelligence: 11

Přesvědčení: neutrální

Poklady: 10/0

Zkušenost: 70

Stryk je členem skupiny Viléma Hradského. Je to zloděj (případně lupič) a je ozbrojen dýkou (2/0), dlouhým lukem (5/+1) a foukačkou (3/-2). Má kromě obyčejných šipek i dvě napuštěné jedem (7-Odol-nic/2k6 životů). Zbroj nemá.

Maja

Životaschopnost: 7

Útočné číslo: -2 + síla zbraně

Obranné číslo: +3 + KZ

Odolnost: 7

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 14/humanoid

Intelligence: 18

Přesvědčení: neutrální

Poklady: 6000 (Růže Drogadu + věno)/0

Zkušenost: 120

Maja má schopnosti sicca a je ozbrojena dýkou (2/0). Zbroj nemá. Maja bude především využívat překvapení. Je schopná výborně předstírat bezvědomí, zranění či smrt, a pak náhle zaútočit apod. Nezapomeň ani na její zvláštní vybavení (jehla s otráveným hrotem, jedy atd.)

Joachym Tibeau

Životaschopnost: 4

Útočné číslo: 0 + síla zbraně

Obranné číslo: 0 + KZ

Odolnost: 14

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 11/humanoid

Intelligence: 12

Přesvědčení: zmatené dobro

Poklady: 10/5

Zkušenost: 80





Joachym je ozbrojen dlouhým lukem (5/+1) a dýkou (2/0) a zbroj zásadně nenosí. Jeho síla je hlavně v jeho fanatismu a odhodlanosti bojovat do poslední kapky krve, pokud už se jednou bojovat rozhodne.

Viktor Kerner, kapitán

Životaschopnost: 4
Útočné číslo: 0 + síla zbraně
Obranné číslo: 0 + KZ
Odolnost: 11
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 11/humanoid
Intelligence: 14
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 60/0
Zkušenost: 40

Kapitán bude zřejmě ozbrojen krátkým mečem (5/0) nebo dýkou (2/0). Zbroj nemá.

Pirát, první důstojník

Životaschopnost: 2
Útočné číslo: +1 + síla zbraně
Obranné číslo: 0 + KZ
Odolnost: 12
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 13/humanoid
Intelligence: 13
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 10/0
Zkušenost: 50

Pirát bojuje dvěma šavlemi (8/-2), v nouzi i námořnickým nožem (2/0). Zbroj nepoužívá.

Námořníci

Životaschopnost: 1
Útočné číslo: 0 + síla zbraně
Obranné číslo: 0 + KZ
Odolnost: 11
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 11/humanoid
Intelligence: 10
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 5/0
Zkušenost: 20

Námořníci jsou ozbrojeni šavlemi (4/+2), noži (2/0) a dlouhými luky (5/+1). Zbroje nemají.

Piráti

Životaschopnost: 1
Útočné číslo: +1 + síla zbraně
Obranné číslo: 0 + KZ
Odolnost: 12
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 13/humanoid
Intelligence: 9
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 10/0
Zkušenost: 25

Piráti z Neharie jsou ozbrojeni šavlemi (4/+2), noži (2/0) a lehkými kušemi (4/+1). Někteří mají kožené zbroje (KZ 3).

