

Část 3

1 ÚVOD

PJ přečte hráčům na začátku finále krátký úvod, který děj posune v čase o pár dní dopředu:

“Po událostech s bývalým starostou Davrikem bylo třeba poslat zprávu do Stonu a nabrat síl. Strávili jste tedy nějaký čas odpočinkem, případně opravou a dokupováním chybějícího vybavení.

Nebezpečí moru, který jste pomohli vyléčit, je již nejspíš úplně zažehnáno, a díky vašemu léku zde Markham ještě stojí. Nemáte však možná ani týden na to, abyste sebrali síly, neboť brzy přichází další dopis od soudce Sparka...”

2 ČASOVÁ OSA

Čas	Událost
00:15	Úvod, dopis od soudce Sparka
00:15	Cesta do Veilportu, zajištění krytí
00:30	Pohyb po Veilportu, zjišťování informací
00:50	Setkání s alchymistou, získání informací o dolech
00:45	Zajištění dopravy do stříbrných dolů
00:45	Průzkum stříbrných dolů a okolí
00:30	Sabotáž
00:10	Závěr a rezerva
04:00	CELKEM

3 DOPIS OD SOUDCE SPARKA

“Milý Drystane,

vaše poslední hlášení nás velmi znepokojilo, ovšem mnohé osvětlilo. Ony podivné předměty, podobné těm, jež jste popsali, se objevily již i ve Stonu. Všechny se vyznačují mírnými magickými vlastnostmi, které nositeli berou mnohem více, než mu poskytují. Pokud přijdete do styku s jakýmkoliv dalším takovým artefaktem, radím veškerou opatrnost a výrazně doporučuji s nimi nepřicházet do přímého kontaktu. Stále ještě nevíme, jak dalekosáhlé následky může mít i jen letmá zkušenost s nimi. Všechny jsou též vyrobeny ze stejného materiálu. Je jím stříbro s nezvyklou příměsí niklu, mědi, a zinku. Samo o sobě by to nebylo tak význačné, ovšem takováto slitina dosud nebyla objevena kdekoliv jinde než u těchto předmětů.

Tím se dostávám k dalšímu bodu. Všechny stopy, i díky vašemu vyšetřování, vedou do Veilportu. Kov nebo možná samotné předměty mohou pocházet odtamtud. Je nezbytně nutné, abychom zjistili jejich původ a aby byla další výroba a distribuce okamžitě zastavena. Z Veilportu také poslední dobou přicházejí čím dál podivnější zprávy. Jako by tamní starosta postupně přicházel o rozum. Poslední komuniké bylo jen změtí nesouvisejících slov.

Tímto vás pověřuji cestou do Veilportu. Přijďte na to, odkud se ty prokleté věci šíří, kdo je vyrábí a proč, a proveďte vše, co bude ve vašich silách, aby byla tato činnost přerušena. Nechť je štěstí a váš vlastní důvtip na vaší straně!

S pozdravem

Velmistr práva Spark”

Následuje prostor pro družinu na domluvu jakým způsobem cestují do Veilportu - přestrojení, vybavení atd.

“Jakmile je to jen možné, vezmete své věci a vyrazíte do několik dní odsud vzdáleného přístavního města Veilport. Ač je ostrovní počasí posledních pár dní docela hezké, kazí vám je myšlenky, jež se vám cestou honí hlavou. Nahang, Veilport, prokleté předměty, podivné stříbro... Jak to spolu všechno souvisí? Nezbyvá než dorazit na místo a zjistit vše na vlastní pěst.

Pár hodin po rozbřesku třetího dne vaší cesty se ve vlnícím oparu před vámi začnou objevovat první budovy Veilportu. Jak tedy hodláte postupovat, když máte cíl vaší cesty konečně na dohled?”

4 VEILPORT

Z Markhamu je to do Veilportu **3 dny cesty na koních**. Stále jsme v situaci, kdy v Markhamu doznívá epidemie Krysího moru a styky s okolním světem se teprve obnovují. Z Veilportu teď dlouho nepřišly nějaké zprávy, což lze vysvětlit tím, že Krysí mor byl do Veilportu také zanesen a nyní tam řádí.

Veilport je **přístavní město**, které je nástupním místem pro plavbu do jiho/jihozápadní části Mlžných ostrovů. Svojí **rozlohou odpovídá zhruba třetině Markhamu**. Není tu žádná výstavní čtvrť, pouze baráky VIP (loděři, radní, obchodníci, alchymisté) vypadají lépe než ostatní. Přístavní čtvrť je typická - smrad, bordel, vlhko a kriminalita. Ve městě se vše podřizuje lodní dopravě, čemuž odpovídá skladba řemesel a nabídky zboží.

5 KULT AKURI VE VEILPORTU

5.1 Historie

Pro kult se stalo přístavní město ohniskem chaosu. Právě zde byly nejdelší dobu spřádány plány na ovládnutí celého města. Veilport byl prostě ideální. Daleko od centra, mimo veškeré dění s velmi slabou samosprávou a zájmem okolního světa.

Akuri zde nejprve “stvořil” legendární monstrum. **Stínového zabijáka**, který pravidelně za úplňku někoho zavraždil. A to již mnoho měsíců. Vražda jednou za měsíc? Převážně snadné no name oběti (ženy, děti, tuláci, opilci, bezdáci)? Nikoho to moc netrápilo. Tedy do chvíle, než si místní **alchymista Mahur** všimnul pravidelnosti vražd. Rada města sice zpozorněla, ale dokud nezemřel “významnější” občan města, nebylo co řešit. Posledních pár měsíců přibýly na tělech obětí podivné znaky a lidé Veilportu se konečně začali bát.

Ve městě se vyrojili různí zaříkávači se zaručeně funkčními amulety, které měly ochránit před Stínovým zabijákem. S každým měsícem, s každou další vraždou lidé s amulety více a více věřili, že je skutečně chrání.

Nicméně šok přišel v momentě, kdy Stínový zabiják začal vraždit více lidí najednou. Veilport zachvátila hrůza a dav obrátil hněv proti neschopným radním. Ti však neměli řešení. Naštěstí se nabídl alchymista Mahur. Ten se spojil s jedním **Zaříkávačem**, který dodával funkční ochranné amulety obyvatelstvu. Spolu připravili “past” na Stínového zabijáka. To vše samozřejmě za “dobrovolného” finančního příspěvku radních.

A skutečně, o úplňku se nad Veilportem rozžářily boží blesky a zaduněly pekelné hromy. Zaříkávač svedl se Stínovým zabijákem epickou bitvu, kterou viděli všichni obyvatelé Veilportu. Stínový zabiják padl a ukázalo se, že **šlo o místního kněze Církve Stvořitele - Blahoje**, který nebyl mezi obyvateli příliš oblíbený (vyžadoval odříkání a dodržování církevních rad a taky byl namyšlený). Zaříkávač sám téměř padl vyčerpáním, ale nakonec přežil. Stal se Veilportským hrdinou i když městu “přinesl” i jednu znepokojující zprávu - **duch Stínového zabijáka stále žije**. Naštěstí zaříkávač při souboji pronikl do prokleté duše Stínového zabijáka a přečetl jeho “plán” a tak ví, jak město Veilport uchránit. Zaříkávač slibuje, že Stínového zabijáka nakonec zabije, ale i Veilportané budou muset přinést “oběti”...

Shrnutí historického okénka:

- **Stínovým zabijákem byl Blahoj, kněz Církve spasitele**, který od Akuri dostal artefakt, jenž mu sice dal schopnost spojit se s vyššími sférami, ale zároveň mu sebral pozornost - střepy zlých duší obsadila jeho tělo a udělala z kněze vraždicí monstrum
- **Alchymista Mahur** je člen kultu Akuri, který pomáhal Zaříkávači v přípravě celého plánu
- **Zaříkávač je Nahang**. Postupně se propsal do paměti Veilportanů jako *“zachránce”*, i když nikdo není schopen říci, kde se Nahang vzal a co ve skutečnosti dělá (přítel, o kterém si myslíte, že znáte celý život, ale nakonec nevíte vůbec nic, jen že ho máte rádi).
- **Rozdané amulety** jsou low-end amulety. Skutečně fungovaly proti Stínovému zabijáku - viditelně nošený amulet odrazoval Stínového zabijáka od útoku. Nahangovi umožňují částečně narušit integritu vnímání reality nositele. Hůře rozpoznává nesmysly, které Nahang po lidech chce a více Nahangovi důvěřují. Nefungují stoprocentně, chytřejší jedinci odolají.

Nahangovi se podařilo přesvědčit lidi Veilportu, že jen on jim může účinně pomoci. Výše uvedené je jen úvod do děje, nicméně vše pokračovalo dále. Z lidí ve Veilportu se vesměs stala sekta, kterou řídí Nahang, alchymista Mahur a pár prověřených pomocníků.

Nahang dokázal pružně reagovat na nálady ve městě a *“inscenacemi”* různých událostí (*„zpacifikoval posedlého na poslední chvíli, záchrana dítěte lezoucího po střeše a vábeného zlým duchem Blahoje“*) si stále více a více získával podporu obyvatel. Ty, jenž *“nepropadli”* jeho kouzlu, úspěšně eliminoval tak, aby to nevzbudilo nevoli u ostatních. Někteří lidé prostě odešli, jiní se podvolili, jiní se ukrývají a snaží se přežít a uniknout a zbylí byli zabiti.

5.2 Současnost

Zaříkávač Nahang tvrdí obyvatelům Veilportu, že Stínový zabiják, resp. jeho prokletá duše je ve Veilportu a číhá na oběť, do které se bude moci opět vtělit. Zaříkávač nařídil obyvatelům, aby:

- nikdo neopouštěl Veilport (*“duše se nesmí dostat ven”*) aka nikdo se nedozví o chaosu, který zde tvořím
- pravidelně odevzdávali desátek
- každé ráno přišli pro malou *“hostii”* - hrudku speciálního chleba (viz níže)
- se vysvlékli do půli těla, když na ně nezbyde *“hostie”*, a nechali si namalovat speciální symbol na tělo (týká se zhruba 10% obyvatel).

Důležité: O kultu Akuri ví pouze alchymista Mahur a Nahang. A ti o něm nemluví. PJ by se měl vyvarovat použití slova Akuri.

5.3 Hostie

Tuto malou hrudku chleba připravuje alchymista Mahur. **Hostie je halucinogenní, barví rty do rudofialova a vyvolává faty morgány.** Představuje další Nahangův nástroj, jak oblnout lidi a uchvátit je do chaosu. Hostie dle Nahanga znemožní prokleté duši uchytit se v těle konzumenta hostie. Bohužel, koláčků není dostatek, musí se o ně svést boj.

Jedná se o silnější formu prokletých amuletů, která působí intenzivně po krátkou dobu. Má za cíl ještě více znejistit příjemce, uvrhnout ho do chaosu. Halucinace utvrzují v tom, že ve městě opravdu řádí Stínový zabiják.

Ti, co daný den nedostanou hostii, musí být vysvléčeni do půli těla a opatřeni speciálním symbolem, aby všichni věděli, že jsou potenciální obětí Stínového zabijáka - **jedná se vždy zhruba o 10% obyvatel**. Polo svlečeným se nedaří moc dobře - každý se na ně dívá skrz prsty a bojí se jich pro jejich náchylnost k *“podlehnutí duši Stínového zabijáka”*.

6 CÍL POSTAV

Do Veilportu přišly postavy s cílem vypátrat, kdo a proč produkuje artefakty a především zabránit jejich další výrobě a šíření. K tomu by měly směřovat všechny jejich kroky a činy.

Ústřední postavou je Nahang, to již postavy ví. Nahang se sám na veřejnosti ukazuje jen zřídka a zcela nahodile. A to vždy, když potřebuje pohnout kormidlem města zamýšleným směrem. Většinou pak pár hodin před vystoupením na náměstí nechá novinu rozhlásit a nadšený dav se shromáždí a trpělivě čeká na svého spasitele.

Nahang je však hodně zaneprázdněn organizací těžby a naplňováním cílů kultu. Zhusta nechává za sebe jednat alchymistu Mahura, který díky lektvaru metamorfózy může Nahanga plně nahradit.

7 JAK HRÁT VEILPORT

Město je na pokraji **totálního chaosu** a jeho obyvatelé jsou téměř z poloviny šílení. Absolutně neuznávají venkovní autority a celou svoji mentální kapacitu věnují práci pro kult a boj se Stínovým zabijákem. Pravidla, která platila včera dnes již neplatí. Často se mění během dne. Přizpůsobit se lze pouze tak, že člověk vypne mozek a slepě se oddá kultu Akuri a všudypřítomnému chaosu.

Veilport má jistý časový rytmus, který lze shrnout následovně:

- **ráno po svítání** přináší Alchymista, resp. posluhovači Nahanga hostie na náměstí, kde se tvoří zástupy a probíhá **každodenní boj o hostii**
- poté ti, co nedostali hostii, se svlékají a nechávají si namalovat speciální symbol na nahé tělo
- **kolem oběda** mohou/nemusí proběhnout různé akce spojené s kultem - **veřejné popravy podezřelých, speciální mše či oznámení**
- **k večeru** má každý možnost **přinést oběť/desátek na náměstí** - prostředky pro

boj s Stínem - většinou jde o jídlo a pití, málokdy něco nejedlého

- **večer**, pokud je Nahang či Alchymista k dispozici - **probíhá velká mše a kázání**, pokud ne, tak je vyhlášeno, že bojují proti stínu a k tomu se přidá nějaký úkol, aby věřící zůstali bdělí.

8 NPC VEILPORTU

V kapitolách níže jsou popsány cizí postavy, s kterými družina může přijít do styku.

8.1 Městská rada

Na začátku bylo ve Veilportu pět radních. Tři jsou již mrtví. Jeden nezvěstný a jeden ve vězení pod dohledem pohůnků kultu. Rada přestala existovat.

8.2 Veilportské podsvětí

Nahang byl velmi praktický a veilportské podsvětí dokázal ovládnout strachem a úplatky. Z podsvětí se mu rekrutovala většina pohůnků. Tito zločinci ani moc nejsou pod vlivem kultu, nicméně ochotně Nahangovi pomáhají, protože mohou město plnit dle potřeby.

8.3 Vystrašení obyvatelé

Jsou to ti, kteří neuvěřili, ale město nestihli opustit. Dělají vše pro to, aby nevyčnívali a jdou s davem. Stejně jako ostatní se snaží získat "*hostii*", ale spíš pro to, aby nemuseli běhat po Veilportu nazí a nebyli terčem Zaříkavačových pohůnků. Hostii ale nejí, maximálně ochutnají a zbytek potají vyhodí.

Díky tomu odolávají pouze fyzickému amuletu kultu Akuri a to se jakž takž dá. Vystrašení obyvatelé tak **zajišťují ještě jakýs takýs chod města**, obchod či služby.

Vyhýbají se velkým shromážděním a hlavně pomocníkům Nahanga. Vyhýbají se jakýmkoliv konfliktům, aby na sebe neupozornili. I za cenu, že o něco přijdou (zboží, osobní věci atp.). Večer se zavírají doma, zhasnou a ve strachu se modlí, aby je nenavštívili stoupenci Akuri.

8.4 Návštěvníci Veilportu

Ti, co přijdou po souši jsou pohlceni branami stejně jako naše postavy. Jakmile jednou vkročí, je s nimi amen. Kdo se nepřizpůsobí, je zlikvidován Zaříkávačovými pohůnky. Cesta ven z města nepřipadá v úvahu.

Ti, co připlují do Veilportu jsou na tom úplně stejně. Připluvší obchodníci jsou proti své vůli drženi ve městě a postupně je jim odebírán majetek a stávají se oběťmi kultu. Nicméně těch lodí sem moc nepluje, maximálně z Evenmornu. Většinu lodní přepravy zajišťují lodě z Veilportu s ověřenými posádkami, která mimo Veilport nic neprozradí.

8.5 Obyvatelé podléhající chaosu

Na první pohled je zřejmé, kdo podlehl kultu Akuri. Typické znaky jsou:

- šílený extatický výraz v obličeji
- vnitřní stres, který se projevuje roztěkaností, nepřírozenými pohyby a artikulací
- složitá komunikace, mají vlastní vnitřní svět, ze kterého je těžké je vytrhnout
- obstojně jsou schopni komunikovat jen o událostech města (Stínový zabiják, Zaříkávač zachránce, Hostie, Amulety ochrany), ale ne o praktických věcech (kdo jsi, čím se živíš, kde bydlíš, kdo je ten či onen, kde najdu to či ono)
- žijí jen a pouze *“bojem se Stínovým zabijákem”*, cokoliv jiného je podružné, zdržující, otravné, nezajímavé
- účastní se všech bohoslužeb a setkání s Zaříkávačem

Poznámka: Ačkoliv jsou již tito obyvatelé dost pod vlivem kultu, nejsou to ovce. Kult jim není schopen dát pokyn, aby skočili ze skály a zabili se. Ani je nedonutí někoho zabít. Kult je schopen tyto lidi maximálně v davu zfanatizovat a obrátit energii davu zamýšleným směrem. Typicky dokáže davu přikázat, aby odzbrojil a zajal *“lidi podezřelé z napadení Stínovým zabijákem”*.

8.6 Obyvatelé pod vlivem hostie

Tito lidé jsou v den, kdy požili hostii, jako na drogách. Trpí silnými halucinacemi, které je mohou dovést k šíleným činům. Vše se nicméně točí kolem boje se Stínovým zabijákem. Plovi se meze nekladou. Tito šílení lidé mohou dělat např.:

- být neustále v pohybu, protože jen tak mohou utéct Stínovému zabijákovi
- malovat kouzelný symbol do bláta na náměstí, kde chodí spousty lidí
- připravovat posvátnou hranici pro *“konečné”* upálení Stínového zabijáka
- vyřvávat náboženskou formuli a tím chránit všechny posluchače
- oddávat se neřestem neb *“spojené”* duše démon neobsadí
- čistit kosti od mrtvol, aby mohly být přeměněny na zbraně proti Zabijákovi
- mlátit hlavou/pěstí do zdi až do krve
- sebepoškozování se
- souboj s neviditelným protivníkem (nebezpečný svému okolí)
- *cokoliv dostatečně šíleného*

S těmito lidmi není možné navázat normální komunikaci.

8.7 Pohůnci Nahanga

Zaříkávač vybral z obyvatel Veilportu pár vyvolených, kterým poskytl (skrže alchymistu) prostředky pro boj s prokletou duší Stínového zabijáka. Ti mají právo požadovat od obyvatel Veilportu cokoliv očí si řeknou. **Je jich asi padesát.** Od ostatních obyvatel se liší tím, že na první pohled nevypadají jako šílení. Pohybují se po městě normálně, lidé jim v jisté bázi uhýbají z cesty, nicméně do řeči se s nimi nikdo nepouští.

Ráno přinášejí *“hostie”* na náměstí, kde ji dávají obyvatelům. To jsou pak velmi viditelní, neb se kolem nich srocují davy. K večeru můžou svolávat lidi k setkání s Zaříkávačem a/nebo alchymistou Mahurem, nebo vykonávají aktuální potřeby kultu. Pomocníci se chovají velmi

arogantně a dávají svojí "vyvolenost" dosti najevo. Narazí-li družina na pomocníky, může se spolehnout, že se stanou obětí šikany. Vše samozřejmě záleží, jaký převlek družina zvolí.

Pohůnci Nahanga se rekrutovali z řad Veilportského podsvětí. Nejsou to žádná ořezávátka.

8.8 Alchymista Mahur

Hlavní pomocník Nahanga. Nesídlí již ve své alchymistické dílně, ale v kostele Církve Stvořitele, odkud vystrnadil kněze Blahoje. Je člen kultu Akuri.

Od Nahanga má za úkol vyrábět amulety jak na běžícím pásu. Není příliš zdatný, takže jeho amulety tomu odpovídají. Jeho schopnosti vylepšuje a duši omezuje **prokletý astron**. S každým pohledem do sfér trpí i duše Mahurova.

Někdy zastává práci Nahanga - pod vlivem lektvaru Metamorfózy. Vždy se jedná jen o nějaké bohoslužby a neškodné kázání. Velké proslovy si dělá Nahang sám.

Důležité: Mahur vždy chodí v doprovodu ochranky 4 Nahangových pohůnků. Jediné místo, kde má volnost je kostel. Tam pohůnci nesmí. Je to místo, kde může být jen Nahang a Mahur.

8.9 Nahang

Ústřední postava celého dobrodružství je momentálně mimo Veilport - ve stříbrných dolech, kam se dá doplout jen lodí (pokud se nechce družina trmácet skrz skaliska a neúrodnou zem).

Je duchovním otcem veškerého chaosu ve Veilportu. Má toho na starosti mnoho a tak velkou část své agendy deleguje na alchymistu Mahura. Ten sice nemá takové charisma jako Nahang, ale organizační schopnosti má značné.

8.10 Chodec Ulderin

Prakticky jediný normální člověk ve Veilportu je chodec Ulderin, který vůbec nepodlehli "kouzlu" Akuri. Už od začátku se mu nelíbil směr, kam Nahang spolu s alchymistou Mahurem město

vedou. Ze začátku se snažil obyvatele přesvědčit, že to, co se děje, je prostá manipulace. Nicméně neuspěl a po zralé úvaze se stáhnul do ústranní a dění ve městě pozoruje skrytě a inkognito. **Město opustit nedokázal, musel se postarat o svoji rodinu**, kterou by nebyl schopen z města dostat ven.

Aktuálně obývá jeden dům (ne vlastní, tam by ho našli), odkud vyráží do chaosu města v utajení, aby sehnal zásoby pro svoji rodinu a monitoroval dění ve městě. Pro družinu je chodec největší a nejspolehlivější zdroj informací. Jediným problémem je, že je těžké chodce najít.

Ulderin se celou dobu snaží dostat z města zprávu o tom, co se ve Veilportu děje. Zkoušel přesvědčit pár lidí, aby to pro něj (a pro město) udělali, ale zatím to vypadá, že nikdo neuspěl. Stále doufá, že se mu podaří najít někoho přičetného a na první pohled schopného, kdo by prošel skrz hradby a došel např. do Markhamu.

Ulderin má také velký přehled, co a jak se ve městě děje, takže setkání s ním je pro družinu velmi cenné. Co chodec může prozradit je uvedeno v kapitole 13.4 Co Ulderin může postavám prozradit.

9 DRUŽINA PŘICHÁZÍ K BRÁNĚ VEILPORTU

Do Veilportu se družina dostane dopoledne. Strážný u městské brány je zcela pod vlivem kultu díky **Obušku authority**. Strážný má za úkol hlídat, aby nikdo neopustil Veilport, což mu usnadňuje zavřená brána. Zároveň má prověřit každého, kdo do města vstupuje a nové návštěvníky neprodleně (ale tajně) hlásit Nahangovi respektive Mahurovi.

Po všech příchozích požaduje, aby se vysvlékli do půli těla a nechali si na tělo namalovat **speciální symbol** ($\Lambda \Omega \Lambda \Omega$). Družinu, která toto odmítne, nepustí za městské hradby. Budou-li se postavy ohánět úřednickým prstenem a soudcovskými dokumenty, neuspějí. Nějakou snahu o nátlak odměnění strážný vytažením obušku a

“nepřirozeným” autoritativním rozkazem, aby poslechli jeho výzvu (**Past Char - Int~7~nic/uposlechnou**). Inteligentnější postavy mají možnost vycítit kouzlo při “autoritativním rozkazu” vycházející z obušku.

Postavy, které projdou skrz bránu budou “nahlášeny” poslíčkem strážného přímo Nahangovi, resp. Mahurovi a kult tak o nich bude rovnou vědět a nechá je sledovat.

Postavy, které se dostanou do města mimo bránu, mají výhodu jistého utajení. ALE záleží, jak se to seběhlo u brány. Podezřelé chování, nespolupráce se strážným, prozrazení identity soudních úředníků = Mahur bude předpokládat, že postavy se do města pokusí dostat jinudy a proto po nich ve městě bude pátrat. Odchod od brány bez zbytečných keců a bez prozrazení identity soudních úředníků = Mahur informuje své lidi, ať mají oči na štopkách, že možná se někdo nový ve městě objeví.

Postavy, které se cíleně zaměří na maskování mají plusové body navíc.

Poznámka: Už z dopisu od soudce Sparka je jasné, že ve Veilportu není vše v pořádku. Proto by standardně měla družina přicházet k bráně již inkognito.

10 POHYB PO VEILPORTU

Zde je zcela na hráčích, aby se vyjádřili, co ve Veilportu chtějí dělat. Můžou se PJe zeptat, jaká je atmosféra ve městě, jak se chovají lidé atp. PJ může využít předchozí kapitoly k popisu lidí a možnou interakci s nimi.

Poznámka: Budování Siccovy sítě není ve Veilportu možné. Je tu příliš veliký chaos.

Důležité: Noví lidé zcela jistě neuniknou pozornosti místního podsvětí a Nahangovým pohůnkům. Vše záleží na kvalitě krytí družiny.

11 DRUŽINA NEMÁ HOSTII ČI NENÍ DO PŮLI TĚLA (RP VÝZVA)

Jestliže si družina rychle nezjistí, jak to ve městě chodí, může dojít k nepříjemné situaci, kdy si družinu vyhlédne někdo z Nahangových pohůnků či nějaký horlivý občan města. Stačí, aby družina neměla rudofialové rty či nebyla svlečena do půli těla.

PJ by měl být nekompromisní a družinu si pořádně podat. Jakékoliv dlouhé odmouvání či vysvětlování nutně vyvolá sročení davu zvědavců. **A to je mimo zájem družiny!** Hodnotí se reakce družiny a uvědomění rizika odhalení či neúspěchu v zadaném úkolu.

12 ODPOLEDNÍ POPRAVA (RP VÝZVA)

Čas od času se do nemilosti dostane některý z občanů Veilportu. Buď na sebe příliš upozorní svojí “nehorlivostí” ke společné snaze zastavit Stínového zabijáka a nebo má prostě jen smůlu, že si ji vybrali Nahangovi pohůnci k udržení strachu ve městě.

Zprávy o chystaných popravách se šíří velmi rychle, neboť jsou mezi obyvateli oblíbené. Postavy, ať už se nachází kdekoliv, se o popravě dozví. Lidé si informaci vzrušeně předávají a komentují. Družina má max. 3 směny na přesun na náměstí, kde poprava začne.

Popravenou má být žena se svým synem. Syn je silně rozrušen, vypadá to, že každou chvíli u něj dojde k nějakému výbuchu zlosti. Oba mají svázané nohy a ruce lanem. Jsou na vyvýšeném pódiu s nachystanými oprátkami. Náměstí se velmi rychle zaplnilo.

Jeden z Nahangových pohůnků překřičí dav a sype spatra obvinění obou spoutaných:

- záměrně se vyhýbali všem opatřením proti Stínovému zabijákovi (nechodili na hostie, nenamalovali si speciální znak na tělo)
- na upozornění reagovali nepřátelsky až nenávisťně
- syn je již od pohledu posedlý
- není pro nespolupracující místo ve Veilportu, možnost nápravy je malá a proto je nutné přistoupit k popravě - v zájmu ctihodných občanů Veilportu

Žena mluví za sebe i syna. Snaží se vysvětlit, proč nechodí na náměstí pro hostie a nenechává si pomalovat tělo (syn - retard - nemá rád davy a jinakost), ale vždy je překřičena davem.

Je na družině, jestli se pokusí matku s dítětem zachránit. Pokušení by mělo přijít od těch, co rádi dodržují právo, nicméně k záchraně by nemělo dojít. Je to příliš riskantní. Hodnotí se diskuze mezi postavami a rychlost domluvy.

Pokud družina vymyslí způsob, jak dostat bezpečně a bez prozrazení z oprátky oběti, patří jí extra bod. Jejich úspěšná akce nezůstane bez povšimnutí - **vše sleduje chodec Ulderin, který později družinu kontaktuje (vždy únosem jednoho člena).**

13 SETKÁNÍ S ULDERINEM

Dříve nebo později si Ulderin všimne naší družiny. I kdyby byla sebevíc nenápadná. Ulderin zná všechny ve Veilportu a nové osazenstvo prostě vždy zaujme (takový Kroll Thal je vyloženě k nepřehlédnutí). Družinu sleduje a čeká na vhodný okamžik ke kontaktu.

Vhodný okamžik si stanoví PJ dle dynamiky hraní s družinou. Nejpozději však druhý den po příjezdu do Veilportu.

13.1 Záchrana Ulderinem

Pokud družina udělá nějakou fatální chybu a viditelně se prozradí, zasáhne Ulderin a pomůže družině v útěku. PJ jen popíše, jak pohůnci zakopli na rovince, jak je něco praštilo do hlavy, jak dav před nimi rozehnal divoký bojový pes...

V rámci pomoci si "odloví" jednoho člena družiny a provede jeho výslech. Viz následující kapitola.

13.2 Únos postavy

Ulderin (PJ) si vybere jednoho člena družiny a ultimátně jej unese (Elarion, Morvain) . Postava nemá šanci. Postavu bude držet někde ve sklepení, svázanou. A započne klasický výslech. Ulderin potřebuje zjistit, zda-li postava není pod vlivem chaosu a zda je schopná vyvést zprávu ven z města (viz kapitola 8.10 Chodec Ulderin). Sám Ulderin nevypadá jako kultista a ani jako zločinec.

13.3 Výslech postavy - RP výzva

Je na hráči, jak se mu podaří přesvědčit Ulderina, že stojí na jedné straně barikády. Pokud se mu to totiž nepodaří, Ulderin ho pravděpodobně zabije. Ulderin bude spokojený pouze tehdy, až mu postava přizná, kým ve skutečnosti je (úředníci soudce Sparka) a co ve Veilportu pohledávají (úkol překazit kultistům výrobu a distribuci amuletů).

13.4 Co Ulderin může postavám prozradit

- typický chod města (bohoslužby, popravy)
- typický chod přístavu (2 lodě pendlují pouze mezi Veilportem a trpasličími doly na stříbro, ostatní lodě plují i do jiných přístavů)
- vliv hostií na konzumenty (silný halucinogen)
- významné budovy ve městě (kostel, alchymistova dílna, molo pro loď z trpasličích dolů)
- Stínový zabiják - pravděpodobně mýtus - uměle vytvořený nepřítel k ovládnutí mas lidí

- Zaříkávač, který to všechno vymyslel ve spolupráci s alchymistou Mahurem; je to velmi nebezpečný protivník s velkým charismatem; neví odkud se vzal; nyní jsem ho dlouho neviděl, možná není ve městě
- Mahur - alchymista, který pečce hostie a vyrábí amulety pro obyvatele Veilportu; pravá ruka Zaříkávače, jehož dost často zastupuje - bere na sebe jeho podobu (podle chůze pozná, zda to je či není Zaříkávač)
- zdroj příjmů kultu je krom zabavování věcí lidem především těžba a zpracování stříbra z trpasličích dolů

Ulderin bude tvrdit, že ve městě zůstává kvůli jejím obyvatelům. Svoji rodinu z bezpečnostních důvodů zapře. Taktéž se s družinou nepustí do žádné akce. Je solitér.

14 VEČERNÍ BOHOSLUŽBA - VAROVÁNÍ PRO DRUŽINU

Alchymista Mahur si svolá na noc občany Veilportu k běžnému kázání.

Důležité: Nahang není pravý - jedná se o alchymistu Mahura, který použil jen lektvar Metamorfózy.

Úvodní povinné kecy ohledně Stínového zabijáka odbyde celkem rychle. Nicméně pak spustí apel:

“Stínový zabiják zatím neunikl z města a ani neuchvátil žádnou duši nebohého občana Veliportu. Nicméně, jak už to tak bývá, ZLO přitahuje ZLO. Mám obavy, že dnes ráno se do Veilportu jedno ZLO dostalo. Drze překonaly hradby města a nyní se pohybuje mezi námi. Nejedná se o další STÍN, ale o nepřítele z masa a kostí. Je jich (doplň počet). Mějte se na pozoru! Jejich úmysly nejsou čestné a můžou ohrozit naše společné úsilí přemoci duši Stínového zabijáka.”

Je to jasné varování družině, že o nich kult ví. Neměli by svůj pobyt ve Veilportu příliš natahovat, jinak se dostanou do nesnází.

Družina může využít bohoslužby k sledování Nahanga do jeho domu, nelze však jen prohlásit - sledujeme, kam odchází ten pán z pódia. Neboť ten pán z pódia se velmi rychle ztratí v davu. Tj. očekáváme, že postavy využijí svých psů či přítelíčků a nebo jasně prohlásí, že na bohoslužbě chtějí stát v předních řadách.

15 ÚNOS ALCHYMISTY MAHURA

Družina by měla z informací posbíraných ve Veilportu celkem rychle usoudit, že ve městě jsou pouze dvě klíčové postavy – Zaříkávač a alchymista Mahur. Nahang ve městě není – kde je se mají šanci dozvědět jen od Mahura.

Je proto potřeba se soustředit na Mahura a toho maximálně vytěžit. Znamená to jediné – Mahura zajmout živého a vyslechnout. Je čistě na družině, jak to provede – cokoliv smysluplného bude mít úspěch.

Asi ideální bude Mahura „navštívit“ v noci v kostele, kde bývá sám (popis kostela viz kapitola 18 Zářící kostel - zakázaná zóna). Alchymista si je v kostele celkem silný v kramflecích. Přepadení rozhodně nebude čekat – **ve večerních hodinách bude pracovat s prokletým astronem a vyvolávat démony pro amulety.**

Poznámka: Pokud budou hráči hrrr, tak při vyrušení Mahura při spojení se sférami bude každý, kdo je kastronu blíže jak 6 sáhů zraněn za 3-18 (3k6) životů.

Provedení únosu není stěžejní, PJ by si jej měl od hráčů vyslechnout a pak jim jen popsat výsledek. Popisu by neměl věnovat více jak 5 minut.

16 VÝSLECH MAHURA

ALCHYMISTY

16.1 Mahurova taktika

Zaskočený Mahur se nezmůže na sebemenší odpor, pravděpodobně bude dost zmatený, co je družina zač. **Bude naštvaný, že mu překazili práci na ochranných amuletech.** Bude hrozit, že za to budou potrestaní samotným zaříkávačem Nahangem. **Družinu může podezírat z toho, že jsou posedlí Stínovým zabijákem.**

Prostě a jednoduše bude si hrát na oběť přepadení. Nepřipustí si, že by on měl být ten zlý – naopak, to on zachraňuje Veilport! Tuhle komedii se pokusí hrát co nejdéle. Bude ze sebe dělat fanatického člověka, který má na srdci jen dobro.

16.2 Jak na Mahura

Mahur je celkem otrlý alchymista a silně pokřivený prací s prokletým astronem. Nemá problém s mučením. Nic nebude chtít prozradit a rozhodně nebude chtít zradit kult Akuri.

Mahurova slabina je prokletý astron. Tento křišťál má pro něj nesmírnou citovou cenu. Měl-li být astron zničen, prozradí vše, co ví, jen aby jej uchránil.

PJ může mírně naznačovat kladný vztah k astronu např. tím, že o něm Mahur čas od času utrousí nějakou poznámku v rámci své obhajoby („*Díky astronu tu zachraňujeme denně stovky lidských duší*“, „*Je až s podivem, kolik kus křišťálu v sobě skrývá moci*“, „*Beze mě a astronu Veilport padne!*“) nebo v momentě, kdy postavy budou kostel prohledávat („*Pozor, ať se nic nestane astronu!*“).

16.3 Co Mahura prozradí

Jakmile je Mahur zlomen, stane se z něj hromádka neštěstí, neboť ví, že zradil kult a jeho život se chýlí ke konci.

Přesto si zachová ke kultu sympatie a při povídání bude patrné, že kult je pro něj něco jako rodina a životní filosofie.

Družině může prozradit spoustu věcí, ale na co se postavy nezeptají, to jim neřekne):

- Nahang je místním vůdcem kultu chaosu Akuri
- Kult Akuri je rozlezlý po celém archipelagu
- Smyslem kultu je šířit chaos – opozici k řádu, který je přírodě a zákonům nepřírozený (řád je rakovina, která musí být vymýcena)
- Veilport je zatím největší úspěch kultu – uvrhnout celé město do chaosu...
- Prostředky kultu plynou z těžby stříbra – bez nich by nebylo možné šířit vliv kultu
- Chaos šíří pomocí vhodných předmětů, které pomáhají lidské mysli oprostit se od nepřírozeného řádu
- Do dolů se lze dostat pohodlně jen lodí, po souši je to zdoluhavá a nebezpečná cesta
- Nahang je momentálně v dolech, kde provádí inspekci, těžko říci, kdy se vrátí
- V kostele jsou v kryptě vězni, kteří čekají na „využití“ pro lepší artefakty chaosu

16.4 Co s Mahurou?

Jakmile družina vytěží Mahuru, měli by mít jasno, že jejich další kroky povedou do dolů na stříbro, kde můžou kultu zasadit citelnou ránu.

Poznámka: Zničení Veilportu je také možnost, jak kultu ublížit, ale kult se může přesunout do jiného přístavu. Přerušení těžby stříbra je opravdu lepší varianta.

Mahuru nemůžou jen tak propustit a také ho nemohou jen tak odklidit. Netrvalo by dlouho a začal by obyvatelům chybět.

Budeme tedy hodnotit, jak se družina popasuje s Mahurou. Standardně by měla proběhnout mezi postavami diskuze. Elegantní řešení je např. Mahuru nahradit z vlastních zdrojů – např. lektvarem Metamorfózy.

A nebo se smířit s tím, že pokud družina popluje do dolů, má omezené časové okno, než bude po Mahurovi shánka.

17 ALCHEMISTOVA DÍLNA

Po noční bohoslužbě míří alchymista Mahur vždy do své bývalé dílny. Je to celkem honosný dům na rozhraní doků a samotného města. Bytelný dům má dvě nadzemní a jedno podzemní podlaží. Za domem je pak celkem velký dvorek. Horní podlaží slouží k ubytování Nahangových pohůnků. Přízemí pak jako zázemí (kuchyně, spižárna, jídelna). V zadní dvorku se skladuje vytěžená a částečně zpracovaná stříbrná ruda z trpasličích dolů. V podzemí - v alchymistické dílně - pak probíhá samotná rafinace stříbra.

Mahur má v dílně setkání s Nahangovými pohůnků a řeší klasickou městskou rutinu. Poté se odebírá do kostela, kde i žije.

18 ZÁŘÍCÍ KOSTEL - ZAKÁZANÁ ZÓNA

Kostel patřil Církvi Stvořitele a to až do okamžiku, kdy byl zabit - Stínový Zabiják alias kněz Blahut. Nyní si jej přivlastnil Nahang, resp. alchymista Mahur. Spolu zde vytvořili nejmodernější výrobní linku na získávání amuletů chaosu. **Celá hlavní loď obsahuje vše potřebné.** Vedlejším produktem výroby je zelený opaleskující dým, který opouští kostel skrz kostelní věž. V noci tak kostel podivně démonicky září.

V kostele lze získat 350 magů a 350zl surovin.

Nahang nakukal obyvatelům, že zářící zelený dým je projevem zlé duše Stínového zabijáka a doporučil obyvatelům se kostelní ulici a samotnému kostelu vyhýbat. Nepřekvapivě obyvatelé Veilportu doporučení dodržují. A pro ty, co nikoliv tu je banda **čtyř ranařů** z podsvětí.

V kostele je i krypta, kterou Nahang využívá jako vězení. Ve vězení jsou následující lidé:

- **Rudý Baltazar** - ztracený kapitán pirátské lodi z Mořešumu č. 3
- **Zach** - jeden z přeživších Veilportských radních

Důležité: Rudý Baltazar může být postavám užitečný, je zkušeným mořeplavcem a dokáže ovládat loď. Je v bíděm stavu, který však lze léčit hraničářskými kouzly i alchymistickými lektvary.

19 CESTA Z VEILPORTU DO DOLŮ

V tomto chaotickém přístavu existuje jediná pravidelnost, a to je příjezd a odjezd **zásobovací nákladní lodi Hydra**. Ta pravidelně pendluje mezi Veilportem a stříbrnými doly. Do nich přiváží zásoby a nářadí, z nich pak surové stříbro a/nebo prokleté artefakty. Posádka je složena z obyvatel Veilportu, na palubě se střídají. Nejsou o nic vyrovnanější než zbytek obyvatel. Jedinou výjimkou je kapitán lodi **Zlorlog, plnohodnotný člen Akuri**. Na lodi vydává rozkazy, pohání posádku a nechává se obsluhovat. Je zkušený a vlastně by byl i více ostražitý, ale na lodi je ve svém elementu, již dlouho nezažil jediný zádrhel ve své misi, a tak malinko zpozdlněl a není tolik paranoidní, jak by měl.

19.1 Podoba Hydry

Na palubě se nachází **kapitánská kajuta**, posádka se krčí pod hlavní palubou ve stísněných prostorech svého podpalubí, ale většinu objemu Hydry zabírá **velký nákladový prostor** v nejnižší části. Ten je rozdělen na 2 sekce, z nichž jedna je určena ke **skladování potravin** a jiných zásob, druhá k **převážení stříbra** a jiných věcí z dolů.

Do a z kapitánovy kajuty vedou 1 dveře, má však i tajný poklop vedoucí do podpalubí. Tam se nachází malinká místnost s tajnými dveřmi otevíratelnými jen odsud. Pak se dá případně prchnout kudykoliv. Do podpalubí vedou z hlavní paluby 2 vstupy. Z podpalubí pak do nákladového prostoru pro suroviny 1 vstup a do prostoru pro stříbro 2. Nákladový prostor sice je rozdělený, ale je průchozí vraty, které se dají snadno otevřít.

Hydra má v sobě zabudované kouzlo. Na přídi má vytesanou, stříbrem pokovanou hlavu hydry, kterou lze v případě útoku na loď "oživit", a ta pak začne požírat posádku útočící lodi.

19.2 Časový rozvrh Hydry - Veilport

Hydra vždy dorazí do Veilportu odpoledne. V přístavu se pak během odpoledne vykládá stříbro. Kapitán si u sebe drží minimálně 2 “*důstojníky*” (ve skutečnosti otroky), kteří plní každé jeho přání. Musí sice zběžně dohlížet na nakládání a vykládku, ale na mikromanagement má dozorce. Na pevninu chodí, až je hotovo. Chodí do hospody, kde odpočívá, kouří, jí a pije. Na noc ale chodí na loď. Tu vždy hlídají 4 strážní. 1 na molu, 1 přede dveřmi jeho kajuty, 1 další na palubě a 1 v podpalubí. Druhý den se loď nakládá zásobami a pak plaví zpět do dolů. Cesta trvá 4 hodiny.

Čas	Událost
14:00	příjezd Hydry z dolů
14:00 - 17:00	vykládání lodi
17:00 - 06:00	posádka lodi má volno (část ho tráví v ubikacích na souši, část zůstává na lodi)
07:00 - 09:00	nakládání lodi
09:00	odjezd Hydry do dolů

Posádka i strážní jsou z Veilportu a své funkce dostávají různě a nahodile, ale tento “systém” zde funguje už tak dlouho, že každý ví, co má jak dělat. Mají brože/spony, které je takto označují. Kapitán má též **brož ve znaku kotvy a nosí ji na klopě**. Není kouzelná, je to znak jeho hodnosti.

19.3 Jak na Hydru?

Postavy se primárně potřebují dostat do dolů. Mohou k tomu využít Hydru, ale taky nemusí. Zde by bylo třeba ocenit ne konkrétní hráčské řešení, ale jejich důvtip a jaký plán si zformují. Na loď se mohou dostat libovolným způsobem, zde je jen pár možných situací:

- **Mohou se vydávat za posádku:** Stačí si vyměnit/ukrást někomu prokletý odznáček kotvy označující je za člena posádky. Zbytek posádky se nijak nepozastaví nad tím, že jsou cizí, kapitán si toho ale všimne okamžitě, přijdou-li mu na oči. **Odznáček hraničářům a kouzelníkům navíc odsává 1 mag za hodinu.**

- **Proplížit se na palubu** a plavit se do dolů na černo: Nejjednodušší je to v noci, když tam není kromě strážných nikdo, ale ve dne se dá zase maskovat v davu pracantů a pak se od nich trhnout.
- **Zabít/nahradit kapitána** a posádku donutit je odvézt na místo: Chaotická situace ve městě napomáhá tomu, že to posádce ani nepřijde divné. Pokud někdo z nich bude nosit kapitánův odznáček, mají ho prostě za kapitána a poslouchají jeho rozkazy. Novým kapitánem může být třeba **Rudý Baltazar** – vězeň z kostelní krypty
- **Ukrást jinou loď a unést někoho, kdo jim ukáže cestu:** Možná by do dolů mohli zvládnout dopádkovat i sami, ale prvně musí zjistit, kam že to loď přesně pluje.
- **Otevřená konfrontace / útok na loď:** Asi nejloupežnější možné řešení. Kapitán Rudý Baltazar měl možnost setkat se s Hydrou na vlastní kůži a viděl, co dokáže. Když ji je třeba bránit, lze “oživit” její zdobnou hlavu na přídi. Ta se pak může libovolně natahovat a požírat útočníky. Nebudou-li opatrní a vyvolají na lodi konflikt, setkají se s tlamou “*hydry*” na vlastní kůži...

20 SABOTÁŽ STŘÍBRNÉHO DOLU

Závěrečným úkolem družiny ve třetí části dobrodružství bude přerušit produkci stříbra, z něhož kult Akuri vytváří prokleté předměty a vnáší chaos do Veilportu i dalších oblastí Markhamu.

Hráči budou mít při vymýšlení toho, jak stříbrný důl sabotovat, volnou ruku. Níže je uvedeno několik situací a scén, které jim mohou napovědět některé směry, kterými by se sabotáž mohla ubírat. Pokud vymyslí cokoliv jiného, PJ jim v tom nebude bránit. Jedná se o poslední úkol, proto si při závěrečném vyhodnocení řekneme, jaké možnosti hráči využili, jestli pracovali s informacemi a jak dokázali svou akci zajistit proti nezdaru

Pokud nebudou úplně marní, měla by se jim sabotáž povést, ať mají nějaký pěkný epický závěr celého soutěžního dobrodružství. My pak bodově ohodnotíme, nakolik reálná a propracovaná jejich varianta byla.

20.1 Příjezd do přístavu

Když loď se zásobami z Veilportu přijíždí k přístavu u stříbrného dolu, má posádka plné ruce práce. Postavy, které budou pracovat na palubě, si mohou všimnout, že přístav je v zátočině, do které se vjíždí úzkým průlivem, který je z obou stran hlídán strážní věží. Samotný přístav je velmi malý, vejdou se tam maximálně tři větší lodě a pár malých člunů. Pro potřeby kultu Akuri to úplně stačí, jelikož v současnosti disponují pouze dvěma loděmi, které pravidelně pendlují mezi doly a Veilportem.

Vzhledem k velikosti přístavu působí nepatřičně obrovské skladiště, které stojí opodál hned vedle několika zchátralých přístavních budov. Skladuje se tam vytěžená stříbrná ruda v surové podobě. Je jí tam hodně. Kult vyslal v posledních měsících do dolů větší počet trpaslíků, jelikož mu bylo jasné, že situace ve Veilportu si dřív nebo později někdo musí všimnout, a pak mohou nastat potíže. Snažili se tudíž vytěžit maximum, než to začne být příliš riskantní.

Jakmile loď s družinou dorazí do přístavu, začne se vykládat zboží, to potrvá tak 4 hodiny, potom dostane posádka volno. Zázemí u stříbrného dolu je skromné, je tu jedna trpasličí putyka, strohé ubikace, námořníci to tady nemají moc rádi. Posádka tu bude mít volný večer, vyspí se tu a ráno začnou nakládat vytěžené stříbro, což bude trvat opět několik hodin. Druhý den navečer vyrazí loď s nákladem stříbra zpět do Veilportu.

Družina by se tudíž neměla příliš zdržovat, na nerušený průzkum má zhruba 12 hodin, potom by je mohl začít někdo postrádat, pokud nezačnou pracovat na nakládání lodi. V přístavu a okolí dolu není pohyb nijak omezen. Do skladiště i stříbrných dolů se dá dostat, ale pouze s některým ze zaměstnanců.

Družina je časově omezená i z jiného důvodu, protože ve chvíli, kdy zmizí Nahangův alchymista, běží čas, než si toho Nahang všimne. Taky mu, pokud postavy nebudou velmi opatrné a nenápadné a dobře se skrývat ve Veilportu, jeho pohůnci oznámí, že se tu pohybuje skupina, která tu nemá co dělat. Jakmile Nahang zjistí, že alchymista není, pojede zkontrolovat doly. Nahang tedy přijede 20 hodin poté, co přijely postavy (pokud si družina nějak nepojistí, že Nahang nepřijde na to, že mu alchymista zmizel). Pokud uvidí, že je důl zničený, bere kramle. Pokud nic neuvidí, bude hledat, kde je co špatně.

20.2 Časový rozvrh Hydry - doly

Pokud družina dorazí do přístavu na lodi, nebo bude chtít jejího příjezdu či odjezdu jakkoliv jinak využít, zde je přibližný časový rozvrh, pokud se nestane nic zásadního. Zásah družiny může tento harmonogram nabourat.

Čas	Událost
14:00	příjezd Hydry z Veilportu
14:00 - 17:00	vykládání lodi
17:00 - 06:00	posádka lodi má volno (část ho tráví v ubikacích na souši, část zůstává na lodi)
07:00 - 09:00	nakládání lodi
09:00	odjezd Hydry do Veilportu
10:00	příjezd Nahanga z Veilportu

20.3 Nahang a jeho přítomnost v dolech

Nahangovým těžištěm práce pro kult Akuri je Veilport, který se mu pomocí chaosu už skoro podařilo ovládnout. Některé záležitosti ovšem přenechává alchymistovi Mahurovi a sám řeší i další záležitosti. Pochůzky a roznášení prokletých předmětů, jako tomu bylo třeba v případě Davrika nebo Bastiana, už jsou minulostí, když ještě neměl tak vysoké postavení. Často ale jezdí kontrolovat **správce Zelima** do stříbrných dolů, jelikož těžba rudy je pro kult klíčovou záležitostí.

Na kontrole v dolech by měl být v době, kdy družina pronikne do Veilportu, a pokud se postavy rozhodnou pro cestu do stříbrných dolů využít loď Hydru, měli by se s Nahangem minout, jelikož on na druhé lodi právě bude mířit do Veilportu.

Tento průběh počítá s tím, že družina se ve Veilportu nebude příliš zdržovat. Obecně spíše nechceme, aby se družina s Nahangem setkala tváří v tvář, ale samozřejmě, pokud bude jejich cílem na něj někde počkat, nebo se o něj budou zajímat víc než o sabotáž dolů, bránit jim v tom nebudeme.

Každopádně, až Nahang ve Veilportu zjistí, co se stalo, vydá se i s početným doprovodem do stříbrných dolů, aby zabránil sabotáži. Družina tak má maximálně 20 hodin na to, než dorazí posily. Toto samozřejmě neplatí, pokud vymyslela, jak zamaskovat své působení ve Veilportu.

20.4 Přístav a okolí

Družina bude mít pár hodin na to, aby prozkoumala okolí a vymyslela plán, jak sabotovat doly. Průzkum nebude trvat dlouho, jelikož Akuri zde vybudoval jen to nejdůležitější k zajištění fungování dolů, nechce, aby se tu zdržoval někdo jiný než horníci nebo námořníci.

Akuri se snaží být maximálně efektivní, zároveň se ale snaží zasvětit do svých plánů co nejméně lidí. Kult je tedy početně velice malý, skoro všichni, na které družina v přístavu a dolech narazí, jsou nádeníci, kteří vůbec nic nevědí o cílech kultu. Ti chytřejší možná tuší, že jejich práce není úplně podle zákona, ale zároveň vědí, že západ ostrova Markham je místo, kde bude jen těžko někdo vymáhat spravedlnost.

V době příjezdu lodě s družinou se v okolí stříbrných dolů nachází: správce přístavu Zelim, 12 přístavních dělníků, 45 strážných, zhruba 220 horníků a 20 lidí starajících se o zázemí.

20.4.1 Přístav

Kousek od nevelkého mola a nákladového prostoru je několik dřevěných budov, kde jsou uskladněny věci na opravu lodí, sídlí tu správce

přístavu se svými pomocníky a je tu také strážnice, ve které mohou odpočívat strážci, kteří zrovna nemají službu jinde.

20.4.2 Strážní věže

Při příjezdu do přístavu si postavy mohly všimnout dvou strážních věží, které vjezd do přístavu střeží. Nahoře na věži je velký samostříl, pomocí kterého by hlídky dokázaly pořádně pocuchat i velkou loď. Na každé z věží jsou vždy dva strážní, kteří se střídají po 8 hodinách.

20.4.3 Sklad stříbra

Velká budova u přístavu je plná vytěženého stříbra. Většinu dne je zde poměrně ruch, protože se sem naváží vytěžená stříbrná ruda, v noci tu pak jsou dva strážní

20.4.4 Ubikace posádky

Stranou od přístavu v blízkosti moře jsou chatrné dřevěné domky, které slouží pro ubytování posádky lodí, kteří sem dorazí. Vzhledem k tomu, že loď se obvykle zdrží jen jeden den, nejsou ubikace moc dobře vybavené, na přespání to stačí, ale žádný luxus to není. Někteří námořníci proto radši zůstávají na lodích, kde se často mají lépe než tady.

20.4.5 Ubikace horníků

Pár set metrů na sever od ubikací posádky je mnohem početnější skupina dřevěných domků, kde bydlí horníci. Většina horníků jsou trpaslíci, kteří si na luxus moc nepotrpí, ale ti, co v dolech pracují delší dobu a vypracovali se na předáky, už mají celkem ucházející ubytování.

20.4.6 Hospoda

Vedle hornických domků je hlučná a špinavá hospoda, která během dne slouží jako jídelna pro horníky, po večeri se změní v knajpu, kde se pije silné trpasličí pivo a nekvalitní šnaps. Pravidlo tu funguje jednoduché - každý se může opít, jak je libo, ale nesmí to nijak ovlivnit jeho pracovní výkon, jinak ho předáci tvrdě potrestají. Peníze totiž horníci dostávají podle vykonané práce.

20.4.7 Hlavní vstup do dolů

Místo, kudy dovnitř dolů neustále proudí zástupy horníků, ven pak vozí vytěženou rudu.

20.4.8 Přehrada

Pro fungování dolů je nezbytně nutná přehrada, která leží na kopci nad přístavem. Vede k ní kamenitá cesta, moc lidí po ní ale nechodí, občas se tam vydají jen opraváři, kteří kontrolují, že je všechno v pořádku, nikde nic neteče a přehrada plní svou funkci. Z vršku je celkem slušný rozhled do vnitrozemí, ale je to pohled poněkud ponurý, všude okolo se nachází jen šedá kamenitá poušť, daleko na východě se rýsuje vrcholky kopců. V okolí se jen tu a tam nachází nějaký odolný keř, jinak ten kraj vypadá jako bez života.

20.4.9 Vedlejší vstup do dolů

Pokud se družina vypraví k přehradě a pořádně prohlédne její břehy, může narazit na boční vstup do dolů, který používají údržbáři, když kontrolují, jestli dovnitř v pořádku proudí voda z přehrady, která se používá k pohánění těžebních strojů. Výhodou tohoto vstupu je, že se člověk může dovnitř dostat zcela nepozorován, ale dostat se až k tomuto vchodu nepozorovaně je větší fuška.

20.5 Rozmístění strážných

Strážných je celkem 45 a jejich rozmístění ukazuje následující tabulka. Ke střídání zpravidla dochází po 8 hodinách. Strážní, kteří zrovna nehlídkují, jsou buď na ubikacích nebo ve strážnici v přístavu.

Místo	Počet strážných
Strážní věž 1	2
Strážní věž 2	2
Přístav	2
Skladiště stříbrné rudy	2
Spižírna	1
Okolí hospody a ubikací	2-4
Vstup do dolů	2
Přehrada	2

20.6 Správce Zelim

Jediným člověkem v přístavu a stříbrných dolech, který tuší, co se tu děje, je správce Zelim, který je zároveň nižším akolytou kultu Akuri. Zelim je pravidelně kontrolován Nahangem, ale jinak se organizací práce v dolech zabývá sám. Najímá většinu zaměstnanců, kterým slušně platí a ti nemají potřebu se vyptávat, pro koho vlastně stříbro těží. Pokud se v minulosti objevil nějaký horník nebo strážný, který se zajímal o věci, do kterých mu nic není, tak "záhadně" zmizel.

Zelim je pracovitý, manažersky schopný, chce, aby šlo všechno hladce a on byl za svou práci zasvěcen do vyšších kruhů kultu. Zelim sám družinu nekontaktuje, pravděpodobně na něj narazí hned při vykládce lodi, při organizaci dělníků.

Není problém se Zelimem promluvit, družina si musí dávat pozor, aby nepůsobila podezřele, protože by je správce mohl nechat sledovat a přípravy sabotáže by se velmi zkomplikovaly.

Družina se může pokusit Zelima unést nebo odstranit, což každopádně nejpozději **v šest hodin ráno způsobí poplach**, po jehož vyhlášení bude jakákoliv diverzní akce mnohem těžší.

Co Zelim ví a může postavám říct:

- stříbro - používá se na výrobu předmětů ve městě Veilport
- zaměstnanci dolů - nemají tušení, co se s vytěženým stříbrem děje
- prokleté předměty - jsou distribuovány po ostrově Markham a možná i dál
- co jsou zač - jen při těžkém mučení přizná, že patří ke kultu Akuri, jinak bude tvrdit, že jen vydělávají na prodeji předmětů (družina ale ví, že Bastian i Davrik dostali předměty zdarma či za protislužbu)
- co chce kult Akuri - chaos, Zelim neví nic o podrobných plánech, je jen drobnou součástí v mašinérii kultu a mimo zajištění stříbrné rudy mu nikdo nepředává žádné informace o cílech kultu

20.7 Scéna Žrůň tě sleduje

Družina nemá během dobrodružství šanci získat bližší informace o kultu Akuri, ale může se na okamžik lehce propojit s modlou kultu - legendárním žrůněm. Patrně si ale vůbec nebude vědoma velikosti tohoto okamžiku.

Během mapování přístavu a stříbrných dolů mají šanci narazit na **stříbrnou mísu**, pomocí níž si může žrůň mapovat situaci. Mísa může být umístěna v Zelimově pracovně nebo v nějaké jiné místnosti v přístavu.

Družinu by měl na stříbrnou mísu upozornit vzdálený zvuk kopyt. Když budou pátrat, odkud zvuk přichází, bude jim připadat, že je to právě z této mísy. Když se k ní přiblíží, koutkem oka zahlédnou, jak něco rozčeřilo hladinu černé vody, která je v míse. Nebudou si ale jisti, o co se jedná. Pokud se někdo na delší dobu zadívá do mísy, objeví se tam záblesk zlého žraločího oka, které zírající postavu hrůzou ochromí (po dobu jedné směny nebude postava na nic reagovat, ale je možné ji z místa odvést, bude vypadat jakoby ztratila vlastní vůli). Po odeznění ochromení se už postava nebude chtít do mísy podívat.

Mísu lze zničit stejným způsobem jako Srp úrody nebo Amforu zániku, ale postava, která spatřila žrůně to odmítne udělat.

20.8 Vstup do dolů

Hlavní vstup do stříbrných dolů je viditelný už od přístavu, přímo od skladiště stříbra k němu vede kolejnice. Přes den je hlavní vchod velmi rušným místem, kde neustále někdo prochází dovnitř nebo ven. Samotní trpasličí horníci nejsou strážemi nijak kontrolováni, protože jich tam jsou stovky a jakákoliv kontrola by extrémně zdržovala práci. Pokud se však do dolů vydá družinka, nebo kdokoliv jiný z posádky, bude strážnými zastaven, jelikož nemá žádný důvod jít do dolů, kde se pracuje.

Strážní nejsou nijak důslední, postavy nebudou považovat za bezpečnostní hrozbu, ale do dolu je nebudou chtít pustit, protože čumilové by se tam jenom pletli a zpomalovali by těžbu. Pro družinu by ale nemělo být nijak obtížné se do dolů dostat. Stačí vymyslet nějakou výmluvu a přesvědčit nebo podplatit některého ze zaměstnanců (ideálně nějakého předáka, protože běžný horník nebude mít čas, aby je po dole prováděl a mohl by to pořádně slíznout od svého nadřízeného).

U trpaslíků budou pochopitelně dobře fungovat různé úplatky, ať už penězi nebo nějakými šperky. Neobejde se to bez únavného smlouvání, jelikož každý trpaslík si cenu nejprve řádně nadsadí a bude družině tvrdit, že on je ten jediný, kdo je dokáže dovnitř dostat.

Další možností je vyhrožování nebo nějaká forma magického ovlivnění. Trpaslíci mají pro strach uděláno a postavy považují za obyčejné námořníky, takže před nimi nebudou mít žádný větší respekt. Výhrůžkami a násilím lze některého z horníků také přesvědčit, aby vzal družinu do dolu, ale je to cesta obtížnější, jelikož takového horníka pak nesmí spustit z dohledu, jinak je nabonzuje a zformuje partičku kamarádů, aby se jim pomstil a dal jim pořádnou nakládačku.

Je také možné uplatit strážné u vstupu do dolů, ale bude to dražší a složitější, protože vždy hlídají ve dvou a před svým kolegou nebudou chtít úplatek přijmout. Družina by tedy musela takového strážného odchytit samotného třeba při nástupu na směnu. Nevýhodou tohoto řešení je, že i když strážný úplatek přijme, bude mu vrtat hlavou, proč chce družina do dolů a bude si dávat pozor, kam chtějí jít a co s sebou do dolů nesou. V případě, že pak vypuknou nějaké potíže, může si na družinu vzpomenout a identifikovat ji.

21 JAK NA SABOTÁŽ

Způsob jak provést sabotáž stříbrného dolu je čistě na družince. Jsou tu určitá omezení, která je potřeba respektovat, ale pak už záleží na hráčích, co dokáží vymyslet. Je potřeba myslet na to, že na provedení sabotáže je málo času. Družina dorazí do přístavu cca ve 14 hodin a další tři hodiny stráví posádka vykládáním zásob. Poté mají čas do sedmé hodiny ránní, kdy se začíná nakládat na loď stříbro a v 10 hodin loď odplouvá zpět do Veilportu. Na průzkum a uskutečnění plánu a případný únik stejnou cestou má tedy družina pouze asi 14 hodin. Únik po souši by měl bez plánu, se kterým družina počítá již před příjezdem do dolů a nebo extrémně dobře vymyšleným plánem, vypadat extrémně náročně.

Níže je nastíněno několik možností, ke kterým povedou některé hinty. Družinky budou určitě kreativní a napadnou je další možná řešení, případně různé kombinace těch nastíněných. Vždy je potřeba zvážit, jak reálné je provedení takové akce a brát v potaz omezení, která jsou zde popsána. Ale pokud hráči vymyslí elegantní řešení, se kterým jsme nepočítali a dává smysl, nechceme jim v tom bránit.

21.1 Otrávení trpaslíků jídlem

Loď do přístavu z Veilportu pravidelně přiváží jídlo pro horníky a ostatní zaměstnance dolů. Družina se k zásobám dostane velmi blízko, jelikož je bude nosit z lodi do skladiště, které je v přístavu a odtamtud je jídlo distribuováno dále jednotlivým horníkům a do hospody.

Obtížnost plánu: střední. Aby to dávalo smysl, musela by družina otrávit velkou spoustu jídla, což nějaký čas potrvá a také to bude stát hodně zdrojů. Velkou příležitostí uskutečnit tento plán bude mít družina už při cestě lodí, kde budou zásoby v podpalubí hlídány spíše sporadicky. Po přemístění do spižírny u stříbrných dolů bude pro postavy obtížnější se k zásobám dostat, jelikož jsou střeženy jedním hlídačem a navíc je skladiště celkem frekventovaným místem.

Výhody plánu: Pokud se družině podaří otrávit větší množství jídla (řekněme porce pro alespoň $\frac{2}{3}$ horníků), dojde k okamžitému zastavení prací v dole, zbylá třetina horníků nebude mít kapacitu na udržení těžby. Toto řešení vyřadí stříbrné doly ze hry na několik měsíců, jelikož by Akuri musel znovu najmout a zaškolit desítky lidí.

Nevýhody plánu: Morální stránka věci. Plán počítá s otrávením desítek lidí, kteří jsou nevinní. Ano, trpaslíci sice pomáhají špatné věci, ale ve skutečnosti nemají o použití vytěženého stříbra tušení. Dostali dobře zapláceno, takže se neptají, k čemu je tolik stříbra potřeba. Pokud by družina o této variantě uvažovala, rozhodně by měla proběhnout dlouhá a vyhrčená debata, jelikož většina družiny by s takovým řešením měla mít velké morální problémy.

21.2 Vypálení přístavu

Stříbrné doly jsou celkem odlehle, tudíž bezpečnostní opatření v přístavu nejsou příliš velká. Přístav je zároveň jedinou rozumnou možností, jak může Akuri dostávat stříbro efektivně do Veilportu a dál. Po zemi by bylo nutné překonat rozlehlou kamenitou poušť, kde nejsou žádné pohodlné cesty a vozy se stříbrem by se pohybovaly velmi pomalu. Další překážku tvoří Havraní hvozď, jehož severní část je neprůjezdná kvůli Elgarské bažině, na jihu je vysočina, která by se s povozy také obtížně překonávala, cesta středem hvozdu rovněž není nejrychlejší. Navíc by častá doprava po zemi jistě přitáhla nežádoucí pozornost.

Přístav tvoří několik budov, molo a strážní věže. Stěžejní je velké skladiště, kde je stříbro.

Obtížnost plánu: lehká. Na strážních věžích je sice vždy dvojice strážných, ale jejich pozornost je zaměřena spíše na moře. Přístav je v noci tmavý a není zde moc velký pohyb osob, je potřeba si dát jen pozor na cestu mezi přístavem a vchodem do dolů, jelikož stříbro se těží v omezené míře i v noci, takže občas (cca jednou za hodinu) míří do skladiště po kolejnici vozík naplněný vytěženou rudou. Budovy v přístavu jsou dřevěné, okolní kamenitá

pouští je sice chladná, ale přesto ostrý vítr způsobuje rychlé vysušení všech postavených budov, tudíž při rozdělení a rozdmýchání ohně by nemělo být tak obtížné, aby celý přístav lehl popelem.

Výhody plánu: Vypálený přístav i s lodí z Veilportu znamená okamžitou stopku pro přísun stříbra. Velký požár způsobí zmatek, který ovlivní i samotnou těžbu, problém bude i s tím, že lehnou popelem zásoby, které bude potřeba rychle dovézt.

Nevýhody plánu: Tento způsob sabotáže bude znamenat pouze krátký výpadek dodávek stříbra. Akuri má v záloze ještě jednu loď, která může dovézt chybějící zásoby. Obnovit základy přístavu tak, aby bylo možné vykládat a nakládat lodě bude trvat zhruba týden, potom může stříbro opět začít proudit do Veilportu, i když kompletní obnova zničených budov bude trvat několik měsíců. Nevýhodou také je, že po uskutečnění tohoto plánu zůstane družina uvězněná uprostřed nepřátelského prostředí a může být podezírána ze sabotáže. Tato část už nebude součástí soutěžního dobrodružství, ale plusové body pro družinu, která si tuto stinnou stránku plánu uvědomí.

21.3 Sabotování důlních strojů

Stříbrné doly jsou plné trpaslíků, kteří na těžbu stříbrné rudy používají někdy dost sofistikované stroje, které jim velmi usnadňují těžbu a zvyšují produkci. Obsluha těchto strojů není nijak obtížná, ale pokud se rozbijí, opravit je umí jen několik trpasličích předáků, kteří jsou pro své technologické znalosti královsky placeni.

Obtížnost plánu: velmi obtížná. Vzhledem k tomu, že stříbrný důl jede nonstop (i když v noci v omezeném režimu), je téměř nemožné nalézt důlní stroje opuštěné. V noci jich bude sice zhruba polovina odstavených, ale zbytek bude používán. Družina tedy nemá šanci stroje nepozorovaně poškodit. Jedinou šancí je nějakým způsobem horníky odlákat, nabízí se kombinace s nějakým dalším plánem, jako je třeba požár v dole.

Výhody plánu: Tento plán je neinvazivní a téměř s jistotou kvůli němu nebude muset nikdo přijít o život, což by mohlo být důležité pro postavy, které rády dodržují předpisy. Samotná sabotáž důlních strojů nevyžaduje téměř žádné zdroje.

Nevýhody plánu: Je obtížné sabotovat všechny stroje najednou, navíc ani poté by se těžba zcela nezastavila, jelikož v některých částech dolů se dá těžit bez strojů, stačí k tomu krumpáče. Tímto plánem je tedy možné těžbu jen zpomalit, nikoliv zcela zastavit. Oprava strojů může trvat jeden až dva týdny, efektivitu plánu by zvýšilo, kdyby družina zároveň unesla či jinak odstranila předáky, kteří stroje dokáží opravit. Pak by Akuri musel nalézt nové opraváře, což by uvedení do původního stavu mohlo prodloužit na zhruba 4 až 6 týdnů.

21.4 Odpálení důlních přepážek

Pokud se družině podaří dostat do dolů, zjistí, že každou část podzemí oddělují silné dřevěné přepážky, které drží tuny horniny. Je to slabé místo celého dolu, jelikož jejich zničení by mělo za následek zával.

Obtížnost plánu: vysoká. Aby bylo možné plán uskutečnit, je potřeba se zorientovat v podzemí, vytipovat místa, která by bylo vhodné zničit, potom nenápadně umístit na těchto místech výbušniny a ještě je zamaskovat tak, aby si toho v hustém provozu, který v dolech panuje, nikdo nevšiml. Je tedy potřeba myslet na hodně věcí, ale neuskutečnitelný plán to není. Se zmapováním podzemí může družině pomoci za úplaty některý z trpaslíků. Aby byl plán účinný, je potřeba odpálit alespoň osm důlních přepážek. To zajistí, že bude zavalena velká část dolu a práce tak nebudou moci pokračovat.

Výhody plánu: Pokud bude proveden správně, zával znemožní těžbu stříbra na dva až tři měsíce, jelikož bude potřeba zával odstranit a znovu vybudovat přepážky a vyztuzit celé podzemí. Pokud to družina udělá nenápadně, nemusela by být ani podezřelá, jelikož taková neštěstí se v dolech občas stávají.

Nevýhody plánu: Bude celkem obtížné to načasovat tak, aby v dole nezůstala také některá z postav. Zároveň je tu opět morální hledisko - zával jistě některé horníky okamžitě zabije a další uvězní v podzemí. K mnoha z nich bude obtížné se včas dostat a mohou tak zahynout dost krutou smrtí.

21.5 Požár v dole

Tato varianta se celkem podobá té s odpálením důlních přepážek, ale je podstatně méně efektivní, protože je obtížné požár kontrolovat, aby spalil přesně to, co družina potřebuje.

Obtížnost plánu: střední. Samotné založení požáru v dolech nemusí být úplně obtížné. Je samozřejmě třeba dávat si pozor, aby při tom družinu nikdo nenačapal, ale jinak je to podstatně lehčí než odpálit přepážky. Obtížnost se zvyšuje s počtem míst, na nichž budou chtít postavy oheň rozdělat.

Výhody plánu: Pokud družinu nikdo nechytne při činu, jedná se o celkem bezpečný plán z hlediska toho, že na ně nejspíš nepadne podezření, protože nehody se v dolech stávají a vzhledem k tomu, kolik luceren a pochodní se tam nachází, nejsou požáry úplně neobvyklé.

Nevýhody plánu: Požár je obtížné regulovat, takže se nemusí chovat tak, jak družina doufá (pokud si samozřejmě jeho šíření nepohlídá nějakými kouzly či schopnostmi). Pokud by se jim podařilo rozpoutat opravdu velký požár, může doly vyřadit až na měsíc, pravděpodobnější ale je, že bude problémem spíše tak na dva týdny. V případě pouze malého požáru se může těžba klidně jen zpomalit a ne zcela zastavit. Také při požáru lze počítat s nějakými mrtvými, ale nebude to tak tragické jako při odpálení přepážek.

21.6 Vzpoura horníků

Družinu může napadnout, že by situaci neřešila silové, ale pomocí diplomacie. Horníci ve stříbrných dolech jsou většinou trpaslíci, kteří nevědí, pro koho a proč stříbro kutají (a upřímně

řečeno, je jim to celkem jedno, dokud jim Akuri platí). Hrát tedy na jejich morální zodpovědnost by asi šlo dost obtížně, nicméně nemožné to není. A trpaslíci jsou známí remcalové, takže si před postavami mohou postěžovat na dlouhé směny, hnusné pivo a podobné věci.

Obtížnost plánu: extrémně obtížné. Vyvolat stávkou či vzpouru za lepší pracovní podmínky by bylo možné, problém ale je, že na to družina má strašně málo času. Zorganizovat tohle všechno za půl dne je skoro nemožné. Pouze pokud by družina extrémně efektním využíváním zdrojů (sicco a jeho síť, psychická kouzla, nápad jak najednou ovlivnit velké množství lidí atd.) dokázala během noci dostat na svou stranu alespoň polovinu horníků, mohlo by se jí to povést, ale je to velmi nepravděpodobné. Šance na úspěch se samozřejmě zvýší, pokud si družina nějakým chytrým plánem zajistila dostatek času na svou akci v dolech a ví, že ji z Veilportu žádné blízké nebezpečí nehrožuje.

Výhody plánu: Bylo by to velmi elegantní řešení, jak zastavit těžbu stříbra, aniž by musel někdo umírat, celé by to působilo hodně přirozeně. Verbování horníků je samozřejmě možné využít také pro nějaký jiný plán, který třeba jen odvrátí pozornost od hlavních cílů družiny (položení náloží v dole atd.). V tomto případě by to mohlo být snazší, protože by mohlo stačit přesvědčit mnohem menší množství trpaslíků.

Nevýhody plánu: Je krajně nejisté, na jak dlouho by se práci v dole podařilo zastavit. Akuri by mohlo prostřednictvím správce Zelima nabídnout trpasličím předákům lepší podmínky a horníci by se do dolů vrátili za pár dní.

21.7 Zničení přehrady a zatopení dolu

Využití vodní nádrže k přerušení těžby stříbra se zdá jako nejlepší varianta. Přehrada byla postavena, aby s těžbou pomáhala, s pomocí vody jsou poháněny některé důlní stroje, což velmi zrychluje práci horníků. Počasí na západě ostrova Markham je spíše suché, takže přehrada bývá

poloprázdná a když přijdou vydatnější deště, bez problémů přívál vody zvládá. V případě nějakých extrémních srážek je zde stavidlo, pomocí kterého by šla voda odpustit dolů směrem k mořskému pobřeží.

Obtížnost plánu: střední. Pro úspěšné zvládnutí tohoto plánu je nutná důkladná příprava a podrobný průzkum okolí. Pokud družina navštíví přehradu a prohledá okolí, najde i vedlejší vchod do dolů. Při průzkumu si mohou všimnout, že nahoře u přehrady hlídkují vždy dva strážníci. V případě procházky kolem vodní nádrže, je hlídky nijak konfrontovat nebudou. Pokud ale družina začne něco delší dobu kutit u hráze nebo vchodu do dolů, strážné to zaujme a půjdou družinu zkontrolovat. Pro družinu je zásadní najít místo, jehož proražení či odpálení by znamenalo, že voda poteče přímo do vedlejšího vchodu a odtud do dolů. Družina by se neměla spoléhat pouze na to, že výbušnina či kouzlo nádrž odpálí. Měli by místo podrobně prozkoumat a pro co největší šanci na úspěch ho nějak oslabit (mechanicky, kouzly, elementály atd.). Správné umístění případné bomby je také důležité. Prostě je potřeba přípravě věnovat dostatek času a zdrojů, nějak rozumně se vypořádat se strážci a vše řádně vyladit.

Výhody plánu: Pokud se družině podaří udělat do těla nádrže pořádnou díru a proud vody bude směřovat přímo do vchodu do dolů, podaří se jí zatopit velkou část podzemí. Zničí to některé důlní stroje, v delším časovém horizontu to může znamenat i nějaký zával. Těžba stříbra bude muset být okamžitě přerušena, vyčerpání vody a oprava infrastruktury potrvá minimálně 4 měsíce. Výhodou jsou i relativně malé ztráty, které takový plán způsobí. Patrně zahynou někteří horníci, kteří budou mít tu smůlu, že budou pracovat v částech dolu, které vlna zasáhne jako první. Ostatní pak již budou varováni a dokáží před vodním živlem utéct (navíc síla vlny bude postupně slábnout).

Nevýhody plánu: Je to náročné na přesnost a družina bude mít jen jeden pokus. Jakmile dojde k odpálení přehradu, bude téměř nemožné se o

něco takového pokusit znovu. Pokud si družina neudělala důkladný průzkum, může se stát, že nádrž poškodí nedostatečně a proud vody nebude dost silný, aby způsobil větší problémy. Také se jim může stát, že sice udělají do přehradu dostatečnou díru, ale špatně ji nasměrují a voda jen neškodně proteče dolů z kopce směrem k přístavu.

22 KONEC TŘETÍ ČÁSTI

Finále mistrovství bude končit v okamžiku, kdy dojde k sabotáži dolů. Nebudeme už řešit, jakým způsobem se družina z místa dostane, zda bude ze sabotáže podezřelá, jaké bude mít krytí, ani co se stane potom. Neznamená to ale, že nebudeme hodnotit, jestli postavy na budoucnost myslí - tzn. body navíc dostanou družiny, které budou mít plán, jak z dolů uniknout (ať už třeba krádeží lodi, na které připluli, nebo přípravou na dlouhou cestu přes kamenitou poušť).

V okamžiku, kdy bude družina mít připravený plán, jak důl sabotovat, nechá je PJ, aby ho realizovali. Popíše jim, co se stalo, jaký má jejich plán účinek, přičemž ale nebude zabíhat do detailů (ve stylu kolik přesně trpaslíků to zabilo, na jak dlouho to vypadá, že se těžba zastavila apod.), prostě jen popíše chaos (valící se voda, hořící důl, padající tuny horniny po odpálení přepážek atd.), který akce způsobila.

Poté předá slovo družině, která bude mít za úkol celý příběh dovyprávět a zakončit. Tahle část už není nijak hodnocená, může to být úplný freestyle - každý člen družiny může odvyprávět, co dělá v okamžiku uskutečnění sabotáže a jak pokračuje dál, ale spíše mohou barvitě popsat, jak celá družina silou získala loď a teď míří pryč z přístaviště, nebo mohou dojít až tak daleko, že zrychleně popíší, že jako družina unikli a po vyčerpávající cestě přes poušť se dostali až do města Stone, kde soudci Sparkovi předávají zprávu o svém úspěchu. Žádná omezení nejsou, záleží na tom, kolik bude zbývat času a jak bude tahle část družinu bavit. Mělo by se jednat ale spíš o kratší popis na cca 5 až 10 minut.