



DUCHOVÉ SLANISKA

DUNGEONS & DRAGONS

Prozkoumejte vlny nad hladinou a hlubiny pod ní v těchto vodních dobrodružstvích pro nejhranější hru na hrdiny na světě

DUCHOVÉ SLANISKA



AUTOŘI

Vedoucí návrháři: Mike Mearls, Kate Welch
Návrháři: Wolfgang Baur, James Introcaso, Joseph A. McCullough, Jon Sawatsky, Steve Winter
Konzultanti návrhu: Will Ansell, Myke Cole

Vývoj: Jeremy Crawford, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider
Koordinátoři playtestu: Bill Benham, Christopher Lindsay
Analýza playtestu: Ben Petrisor

Hlavní editor: Kim Mohan
Editoři: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, F. Wesley Schneider

Hlavní výtvarník: Kate Irwin
Grafika: Emi Tanji, Trish Yochum
Umělecký návrh: Shawn Wood
Hlavní umělecký vedoucí: Richard Whitters
Hlavní výtvarný umělecký vedoucí: Shauna Narciso

Přebal: Grzegorz Rutkowski
Mapy: Dyson Logos, Mike Schley
Ilustrace: Even Amundsen, Joachim Barrum, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Sam Burley, Sidharth Chaurvedi, Conceptopolis, Olga Drebas, Wayne England, Justin Gerard, Leesha Hannigan, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Michael Komarsk, Slawomir Maniak, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Scott Murphy, Jim Nelson, Vincent Proce, Chris Rallis, Chris Seaman, Rudy Siswanto, David Sladek, Francis Tsai, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Shawn Wood, Mark Zug



NA PŘEBALU

Skupina zoufalých dobrodruhů se na rozbouřeném moři střetla se smrtícím sahuaginím válečníkem. Mezitím, aniž by o tom hrdinové věděli, vyplula na hladinu nestvůrnost z mořských hlubin a chystá se napadnout jejich loď. Tento obrázek je debutem Grzegora Rutkowského jakožto autora přebalů D&D.

Zřeknutí se zodpovědnosti: Po bojích s draky, živlovými kultisty, démony a obry si za sloužíte odpočinkovou plavbu po moři. Prosíme udržujte pečlivě všechny části svého těla, na kterých vám záleží, uvnitř lodi. Nejsme během cesty zodpovědní za ztrátu vašich cenností, zdraví nebo života. Možná, že byste raději dali přednost vhodnějším místům k relaxaci. Můžeme vám v tom případě navrhnout cestu do Devíti pekel? V tuto roční dobu bývají poměrně uklidňující.

620C2207000001 EN
ISBN 978-0-7869-6609-7
První vydání: Duben 2017
9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, symbol draka, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, všechny další názvy produktů Wizards of the Coast a jejich příslušná loga jsou chráněny ochrannou známkou Wizards of the Coast v USA a dalších zemích. Tento materiál je chráněn autorským právem Spojených států amerických. Jakékoliv kopírování nebo nepovolené použití materiálů nebo grafiky zde obsažené je zakázáno bez výslovného dovození Wizards of the Coast.

Vytištěno v USA. © 2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Vyrobitel Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

Zástupce: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET

Producent: Dan Tovar
Vedoucí projektu: Bill Benham, Stan!, Matt Warren
Produktový inženýr: Cynda Calloway
Obrazový technik: Kevin Yee
Administrativa grafiky: David Gershman
Specialista předtiskové přípravy: Jefferson Dunlap

Hlavní vedoucí světové strategie značky: Nathan Stewart
Vedoucí licencování & publikování: Liz Schuh
Vedoucí licencování: Hilary Ross
Vedoucí digitálního odbytu: Bart Carrol
Vedoucí světového odbytu značky: Greg Tito
Vedoucí značky: Anna Vo
Vedoucí přidružených značek: Shelly Mazzanoble
Hlavní návrhář hry: Pelham Greene
Narrative designers: Adam Lee, Ari Levitch

Hru testovali: Adam Howard, Adrian Farmer, alan Drake, Alex D'Amico, alex Forsyth, Ales Kammer, Alex McLead, Alexander Kretov, Alicia Cisneros, Alicia Graham, Amanda Stone, Amber Spiva, Andre Battrick, Andrew cornejo, Andrew Epps, Andrew Kujawa, Andy Baker, Anthony Vicini, Ari Gonzales, Ariel Harsh, Arthur Wright, Asleigh Bishop, Austin fields, Austin Haffke, Austin Sanders, Beau coker, Benjamin Shindewolf, Beverly Stauffer, Bill Kerney, Boyd Bennett, Brenda Hopper, Brendan Barr, Broderick Jones, Bruce LaClair, Cait Davis, Cameron Scruggs, Cassidy Schenley, Charles Wright, Chase Louviere, Cherie Bruce, Cheryl Pierce, Chloe Mirzayi, Chris Davis, Chris Kensta, Chris McGovern, Chris Wood, Christian Franz, Christian Hancock, Christian Zoltan Bellomo, Christine Widenbach, Christopher Hackler, Christopher Scoggin, Christopher Wood, chuck Bencotter, Cindy Moore, clayton Embrey, Cliff Hanger, Cody Helms, Collin wheeler, Conor Schenck, Connor Self, Craig Domres, Dace McFadden, Dan Beam, Dan DeHaan, Dan Harsh, Dan Klinestiver, Daniel E. Chapman II., Daniel „KBlin“ Oliveira, Daniel Klinestiver, Daniel Tye, Dario Berto, Dave Backer, Dave Knighton, David „Cameron“ Gidcumb, David Morris, David Schnoll, David Woods, Derek Gray, Derek Myers, Devon Argo, Doug Davis, Dylan Cole, Ed Kraft, Emre Cihangir, Eric Kooistra, Erik Grenter, Evan Jackson, Evan Rodarte, Evan Schulz, Flo Velasquez, Gabriel Soares Machado, Gabrielle Zulaski, Génesis Martínez, Greg Lyman, Greg smith, Grigory Parovichnikov, Gus Reyer, Haig Morrison, Heather coleman, Héctor Ramírez, Howard Hubbard, Hugo Mendieta, Ian Hawthorne, Ian Kimmel, Ian Rick, Jackson Thomas, Jacob Bencotter, Jacob Dalton, Jacob DelMauro, Jamal Ali, James Armstead, James Endicott, James Holland, James Kirtley, James Schweiss, Jamie Shepperson, Jared Fegan, Jason Conwell, Jason Jarosz, Jason Lopez, Jason Matternson, Jason Thomas, Jawsh Murdock, Jay Africa, Jay Elmore, Jay Jani, Jeanette Wiley, Jeffrey „JJ“ Zielinski, Jeffrey Barnes, Jennifer Couture-Swarner, Jeramie Cooper, Jeremiah Gaddis, Jeremiah Popa, Jerrin Chambers, Jesse Smith, Jessica Goff, Jia Jian Tin, Jim Berrier, Jim Quirk, João Eduardo Dantas, JoDee Murch, joe boerges, Joe Grovenor, Joe Maranda, Joel González, Joel Thompson, John Amann, John Fulmer, John Horan, John Mangrum, John Stickle, John W. Mangrum, Jon Lamkin, Jonathan Connor Self, Jonathan Longstaff, Jordan Brass, Jorge Sepúlveda, Joseph Kauffman III., Joseph Schenck III., Joseph Simpson Ph.D, Joshua Frederickson, Joshua Hart, Joshua Levin, Julie Wright, Julius Smith, Justin Faris, Kalani Jasmine Vernon, Kalani Vernon, Karl Rader, Karl Resch, Kate Tollefson, Katelyn Popa, Kathy Dunn, Kelly Lewis, Ken Beckman, Ken Breese, Kenneth Mahan, Kirsten Thomas, Krupal Desai, Kurt Waldkirch, Kyle Jackson, Lance Schantz, Laura Wiley, Logan Ruggaber, Logan Thomas Ruggaber, Lou Michelli, Luca Andreoli, Lucas Thode, Luke Absolum Reid, Lyza Bryandinskaya, Mackenzie Hoffman, Magnus Morgan, Marc Soucy, Marcello De Velazquez, Mark Detwiler, Martin lennart, Mary Hershey, Matt burton, Matt Maranda, Matt Warwick, Matteo La Rosa, Matthew Austin, Matthew Roderick, Matthew Stanford, Matthew Talley, Matthew Warwick, Max Leu, Melissa Basset, Michael Anderson, Michael Campfield, Michael Dunn, Michael Obermeier, Michael Patrick Campfield, Mike Kelly, Mike Olson, Mike Thomas, Miranda McFadden, Natalie Tabor, Nathaniel L. Arons, Neil Hamamoto, Nic Tollefson, Nick LaClair, Nina Wong, Olga Shvedova, Patrick Ian Rick, Paul Aparicio, Paul Thomas, Philip Koop, Rachel Aubrecht, Ralph Bohn Jr., Ramiel Louie, Randall Harris, Richard Nunn, Rob Parker, Robert Ditsch, Robert Quillen II., Robert Scott, Rod Ehrman, Roy Adam Lentz, Russ Paulsen, Ryan Hagan, Samuel Brett, Scott Moore, Sean Freeland, Sean Payne, Sergey Gvildis, Shani Knighton, Stacy McGovern, Stephen Milton, Sterling Hershey, Steve Townshend, Tabitha Samuel, Tasshfeen Bhimidi, Thelem Eysier, Thomas Kocanjir, Thomas Whitney, Tim Langen, Tom Blackmon, Tom Duchaine, Tony Lovett, Tony Stremanos, Tony Vicini, Tori Backer, Travis Fuller, Tristan Andrews, Tristan Hendrix, Troy Sandlin, Tyler Urbanski, Vanessa Fernandes Pinheiro, Victor Barros Pimentel, Wayne Chang, Wayne Fuller, Will hoffman, Will Vaughn, Willi Burger, Xavier Stepniak, Zachary Pickett,



O PŘEKLADU

Překlad: chrochta

Korektura: Pan Bača

Sazba: Pan Bača

Verze překladu: únor 2023

Nejnovější verze dostupná na www.d20.cz

CO KOSTKA NABÍZÍ?

PŘEKLADY DND 5E

Na Kostce (www.d20.cz) naleznete překlady všech **základních příruček**:

- Úvodní sady pro začátečníky
- Příručky hráče
- Průvodce Pána Jeskyně
- Bestiáře
- ... i několika **rozšiřujících příruček**:
- Volova průvodce netvory
- Xanatharova průvodce vším
- Dobrodruhova průvodce Mečovým pobřežím
- Dobrodružství ve Středozemi

Kromě samotných pravidel a rozšiřujících pravidel na Kostce naleznete i:

PŘEKLADY KAMPAŇÍ

Tedy **předpřipravených herních příběhů** se stovkami stran podkladů pro dlouhé měsíce hraní napříč mnoha úrovněmi postav:

- Původní *Ztracený důl Fendelveru*
- Hororové *Strádovo prokletí*
- Ambiciózní *Dračí loupež*
- Dobrodružnou *Hrobku anahilace*
- Válečnou *Rudou ruku zkázy*
- Zrádný *Poklad dračí královny*
- Temný a démonický *Sestup do Avernu*

Kromě velkých a rozsáhlých příběhů si ale můžete zahrát i různá:

KRATŠÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Tedy příběhy **na jeden večer** nebo jen pár úrovní:

- Unikněte kletbě *Alcrosského řezníka*
- Postavte se nemrtvým v *Kapli na útesech*
- Vydejte se na *Draka z Ledového štítu*
- Navštivte *Pobřeží snů*
- Poražte gobliny v *Noci goblinů*
- Užijte si sváteční *Nádhernou zimu*
- Proplujte krami v *Prokletí Rezavého mrože*
- Vyšetřete zločin v *Zrcadle*
- ...nebo *Vraždu v Baldurově bráně*
- Uspějte při *Útěku z Divukraje*
- Prozkoumejte tajemství Chultu v *Želváckém balíčku*
- ...A MNOHÉ DALŠÍ



D20 V KOSTCE

DALŠÍ PŘEKLADY!

Od kompletních her:

- **Fate (+Zrychlený Fate a Systémové nástroje)**
- **Cyberpunk Red Startovací sada a Průvodce světem**
- **Divoké světy (Savage Worlds)**
- **Shadowrun 6e**
- **Apokalyptický svět (Apocalypse World)**
- **Volání Cthulhu (Call of Cthulhu 7th)**

...přes částečné překlady (GURPS, Burning Wheel) a překlady starších edic (např. dřívější DnD nebo Shadowrun 3e a 5e) až po stovky blogů zahraničních autorů a RPG osobností.

...A VLASTNÍ TVORBU

...od doplňků a rozšíření přes herní a pravidlové moduly (např. **Star Wars pravidel Fate**) až po prezentaci původních českých systémů (Čas pro hrdiny, Omega, Dakara a další)

KOMUNITU

...jejíž členové tvoří autorský tým **Jeskyně a draků**. Obecné diskuse k RPG a RPG blízké kultuře, autorské blogy, vlastní prostor pro herní skupiny (jejich organizaci, materiály, zápisy atd.), pravidelné i nepravidelné srazy.

...A MNOHO DALŠÍHO



PŘEČTENO? LÍBIL? DEJTE VĚDĚT!

DATABÁZE RPG A RPG FÓRUM

Databáze při RPG Fóru (rpgforum.cz) je komunitní wiki projekt, který vytváří přehled existujících her, světů, doplňků a dobrodružství a umožňuje je hodnotit. Něco jako ČSFD, akorát pro RPGčka. Podělte se o svoje komentáře a hodnocení k RPG produktům, které znáte. A přijďte se podívat, co doporučují ostatní. Najdete tu informace o hrách a herních produktech, žebříčky těch nejoblíbenějších i přehled českých a slovenských překladů.

Začněte třeba těmito stránkami:

- **JESKYNĚ A DRACI:** <https://rpgforum.cz/index.php/anotace/jeskyne-draci>
- **DUCHOVÉ SLANISKA:** <https://rpgforum.cz/anotace/ghosts-saltmarsh>

Na samotném fóru (rpgforum.cz/forum) pak můžete o hrách diskutovat, dělit se o tipy a triky, pustit se do teoretických rozborů designu, přečíst si zápisy z her ostatních nebo si domluvit hraní, online i naživo.

OBSAH

Úvod	6
Jak používat tuto knihu	7
Kapitola 1: Slanisko	9
Politika a frakce	9
Náhled na Slanisko	13
Činnosti v mezidobí	20
Region kolem Slaniska	21
Dobrodružství ve Slanisku	28
Zázemí ve Slanisku	29
Kapitola 2: Zlověstné tajemství Slaniska	37
Pozadí	37
Souhrn dobrodružství	38
Uvedení do dobrodružství	38
Strašidelný dům	38
Mořský duch	49
Kapitola 3: Nebezpečí na Šedé vodě	59
Pozadí	59
Pravidla spolupráce	60
Hraní ještěrců	61
Souhrn dobrodružství	62
Cesta k doupěti	63
Doupě ještěrců	63
Závěr	80
Epilog: Lov na krokodýla	80
Kapitola 4: Záchraná mise	83
Kapitola 5: Ostrov Opatství	85
Kapitola 6: Poslední nepřítel	87
Kapitola 7: Osud Tammeraut	89
Kapitola 8: Styes	91
Dodatek A: O lodích a moři	92
Dodatek B: Kouzelné předměty	93
Dodatek C: Nestvůry a nehrácké postavy	94

CO V LÉTĚ?



Nejzábavnější festival nepočítačových her u nás!

Přijďte si zahrát ukázková RPGčka, komorní larpy, epické deskovky, akční a společenské hry, užít si párty a potkat spoustu super lidí!

Podívejte se na: gamecon.cz nebo **GC Facebook!**

ÚVOD

UÍTEJTE V KNIZE DUCHOVÉ SLANISKA, V KNIZE, KTERÁ SHROMÁŽDILA SEDM D&D DOBRODRUŽSTVÍ, Z NICHŽ KAŽDÉ JE PROSLULÉ SVÝMI JEDINEČNÝMI VÝZVAMI, SMRTÍCÍMI HROZBAMI A ZKOUMÁNÍM NEBEZPEČÍ A DIVŮ ŠIRÉHO MOŘE. NĚKTERÁ Z DOBRODRUŽSTVÍ URČOVALA V RANÝCH DNECH HISTORIE D&D DALŠÍ SMĚR JEJÍHO VÝVOJE, KDEŽTO OSTATNÍ POCHÁZEJÍ Z MLADŠÍCH ČASŮ. V KAŽDÉM PŘÍPADĚ BYLY TYTO PŘÍBĚHY O BOHATSTVÍ A NEBEZPEČÍ PŘEVEDENY DO PRAVIDEL SOUČASNÉ EDICE, ABY ODVÁŽNÝM POSÁDKÁM ZNOVU ODHALOVALY K PROZKOUMÁNÍ SMRTÍCÍ PŮBŘEŽÍ.

Spolu s dobrodružstvími se vrací i jedno z nejoblíbenějších přímořských prostředí D&D: přístavní město Slanisko. Toto městečko rybářů, na jehož pozadí se odehrávají tři ze zdejší sbírky dobrodružství (*Zlověstné tajemství Slaniska*, *Nebezpečí na Šedé vodě* a *Poslední nepřítel*), má tradici startovního bodu neuvěřitelných dobrodružství. Historicky Slanisko a nebezpečí, jimž museli jeho obyvatelé ve stále se rozšiřujícím okruhu dobrodružství se stále strašlivějšími hrozbami čelit, vedly dobrodruhy k prozkoumávání dalších částí Azurového moře. *Duchové Slaniska* pokračují v této tradici a nabízejí část pobřeží Keolska, království v herním prostředí Greyhawk. V každém dobrodružství se nacházejí poznámky, kde v okolí Slaniska by se dobrodružství mohlo odehrávat. I když těchto sedm dobrodružství není určeno k vytvoření jediného spojitého tažení, poskytnuté nástroje snadno umožňují integrovat je do širšího tažení vystavěného okolo Slaniska.

Kromě samotných dobrodružství přináší kapitola 1, „Slanisko“, náhled na město, jeho různorodé obyvatele, blízké pobřeží a hrozby ohrožující celý region. Začlenit nové postavy do komunity rovněž pomůže několik nových zázemí, dávající jim osobní vazby na příležitosti a obtíže číhající ve městě.

Moře a jeho hrozby nejsou jedinečné jen pro Slanisko. Ku pomoci Průvodci hrou je Dodatek A, „O moři a lodích“, přinášející nástroje k tvorbě mořských dobrodružství. Nová pravidla pro různé druhy lodí, jejich posádku, řízení a námořní boj nabízejí dobrodruhům nové možnosti průzkumu. Kromě toho podrobnosti o námořních nebezpečích a oceánských rizicích – od magických bouří po vodní víry – činí moře ještě nebezpečnějšími, než bývala. Rozmanité tabulky taktéž pomáhají tvorbě setkání na hladině, ať už jde o smrtící mořské nestvůry, náhodné lodě, jejich posádky a náklad, nebo ostrovy přetékající bezpočtem tajemství. Dodatek uzavírá řada příkladů podmořských míst – jako smrtící útesy a potopené trosky – připravených z přizpůsobení a použití tak, jak si to bude vaše tažení vyžadovat.

Zbývající dodatky přinášejí kouzelné poklady výtečně se hodící námořníkům a masivní sbírku děsivých podmořských protivníků.

Nyní před tebou leží nové obzory dobrodružství. Jaké divy a hrůzy objevíš za vlnami? Napni plachty a zjisti to!



JAK POUŽÍVAT TUTO KNIHU

Duchové Slaniska přináší sedm příběhů o dobrodružstvích, která se odehrávají na vlnách, na solí vonícím pobřeží a ve smrtících hlubinách moří. Každé dobrodružství přichází z hlubin historie D&D a vrací se testovat hrdiny, kteří vyrostli na předvídatelných hrozbách a spolehlivé půdě souše.

Společně s každým dobrodružstvím se objevují poznámky, umožňující jeho zasazení do regionu kolem Slaniska nebo do jednoho ze tří herních prostředí (Zapomenuté říše, Eberron a Mystara). Použij tyto informace k jeho umístění do svého tažení nebo na mořské pobřeží dle tvé volby.

Přinášená dobrodružství tvoří vynikající vedlejší úkoly v již probíhajících taženích. Pokud hraješ některé z vydaných D&D tažení, jako je třeba *Hlubina: Dračí loupež*, zde se nacházející dobrodružství pro vyšší úroveň nabízí ideální způsob, jak toto tažení rozšířit.

Dobrodružství z *Duchů Slaniska* rovněž výtečně doplňují dobrodružství z *Příběhů ze Zejícího portálu* – kde se nachází sbírka jiných sedmi proslulých (byť odehrávajících se na suché zemi) dobrodružství. Výběrem a zvolením vlastních oblíbených dobrodružství z každé sbírky dobře nakročíte k vytvoření vlastního, svým potřebám a vkusu přizpůsobeného tažení.

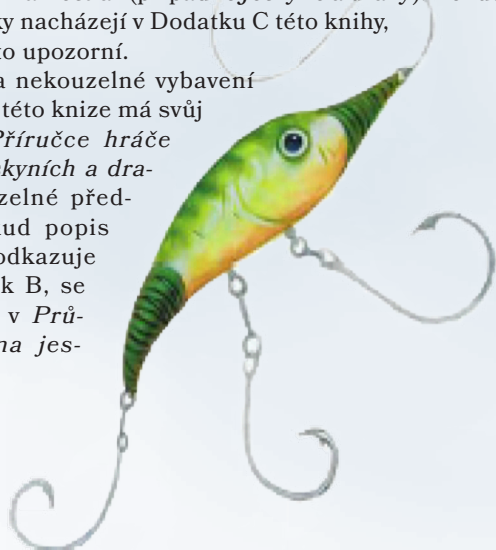
VEDENÍ DOBRODRUŽSTVÍ

K hraní dobrodružství potřebuješ *Příručku hráče*, *Průvodce Pána jeskyně* a *Bestiář* pro pátou edici, případně českou variantu této hry s názvem *Jeskyně a draci*. Než si sedneš s hráči, přečti si text dobrodružství a důvěrně se seznam s mapami; klidně si dělej poznámky ke složitějším místům nebo místům, kam dle tvého odhadu hráči určitě půjdou, abys byl před začátkem dobrodružství dobře připravený.

Text objevující se v takovýchto rámečcích je určený k hlasitému přečtení nebo převyprávění hráčům, když jejich postavy poprvé dorazí na místo nebo za konkrétní situace, popsané v textu.

Bestiář obsahuje statistiky většiny nestvůr a cizích postav objevujících se v knize. Pokud je jméno nestvůry napsáno **tučně**, jde o vizuální nápovědu poukazující buď na dodatek C, nebo na *Bestiář* (případně *Jeskyně a draky*). Pokud se statistiky nacházejí v Dodatku C této knihy, text tě na to upozorní.

Kouzla a nekouzelné vybavení zmíněné v této knize má svůj popis v *Příručce hráče* nebo v *Jeskyních a dračích*. Kouzelné předměty, pokud popis u nich neodkazuje na dodatek B, se nacházejí v *Průvodci Pána jeskyně*.



AUTOŘI PŮVODNÍCH DOBRODRUŽSTVÍ

Jak ví každý Průvodce hrou, tvorba dobrodružství pro DUNGEONS & DRAGONS vyžaduje značnou práci. Níže jsou informace o tvůrcích klasických dobrodružství, která inspirovala aktualizované a doplněné příběhy nacházející se v této knize. Více informací o vzniku každého dobrodružství a jeho místě v historii D&D se nachází v oddíle "O autorovi" na začátku každého dobrodružství.

Zlověstné tajemství Slaniska (1981)

Návrh: Dave J. Browne

Vývoj: Don Turnbull

Úprava a produkce: Tom Kirby, Sally Meadows, Graeme Morris, Don Turnbull

Ilustrace: Jim Holloway, Dave de Leuw, Harry Quinn, Stephen D. Sullivan

Playtesteri: Jim Bamba, Michael W. Brunton, Chris Hall, Bill Howard, Steve Mote, Allen Ovens, Martin Pickering, Chris Rick, Dave Tant, Patrick Thompson, Don Turnbull, Mark Valentine, Pat Whitehead

Mapy: Graeme Morris

Nebezpečí na Šedé vodě (1982)

Návrh: Dave J. Browne

Vývoj: Don Turnbull

Úprava a produkce: Penny Bogg, Tom Kirby, Carole Morris, Graeme Morris, Don Turnbull

Ilustrace: Jim Holloway, Dave de Leuw, Harry Quinn, Tim Truman

Playtesteri: Jackie Apps, Steve Buckalow, Mike Ferguson, Bill Francis, Andrew Geer, Bill Jones, Tom Kirby, Martin Pickering, Matt Quatermain, Tony Ross, Phil Spivey, Dave Tant, Nick Thornley, Simon Thonrley, Jim Ward, Guy Williamson

Mapy: Graeme Morris

Záchranná operace (2005)

Návrh: Mike Mearls

Úprava a produkce: Sean Glenn, James Jacobs, Erik Mona, Sarah Robinson, Mike Schley, Jeremy Walker

Ilustrace: Attila Adorjany

Mapy: Kyle Hunter

Ostrov Opatství (1992)

Návrh: Randy Maxwell

Úprava a produkce: Wolfgang H. Baur, Dale A. Donovan, Roger E. Moore, Larry W. Smith, Barbara G. Young

Ilustrace: Peter Clarke

Mapy: Diesel

Poslední nepřítel (1983)

Příběh: Dave J. Browne

Vývoj: Don Turnbull

Úprava a produkce: Paul Cockburn, Tom Kirby, Graeme Morris, Don Turnbull

Přebal: Dave de Leuw

Mapy: Graeme Morris, Philip Kaye

Playtesteri: Bill Black, Bob Collman, Thomas Haas, Bill Howard, Allan Owens, Dawn Poole, Gina Poole, Chris Rick, Dave Tant, Mark Valentine

Osud Tammeraut (2004)

Návrh: Greg A. Vaughn

Úprava a produkce: Sean Glenn, James Jacobs, Erik Mona

Ilustrace: Peter Bergting

Mapy: Rob Lazzaretti

Styes (2005)

Návrh: Richard Pett

Úprava a produkce: Sean Glenn, James Jacobs, Erik Mona, Sarah Robinson, Mike Schley, Jeremy Walker

Ilustrace: Joachim Barrum

Mapy: Jason Engle



KAPITOLA 1: SLANISKO



SLANISKO JE TUCOVÁ RYBÁŘSKÁ VESNICE ZASTRČENÁ na jižním pobřeží keolského království. Království bylo po několik generací mocnou vojenskou silou. Její vynikající jezdeckto a chrabří rytíři na severu, východě a západě posouvali hranice země. Každé úspěšné tažení zvýšilo jak bohatství, tak moc země, a na oplátku každé odlákalo pozornost koruny ještě dále k severu. Jižní pobřeží zůstávalo zapomenutou dírou.

Blahovolný nezáměr koruny umožnil rozkvět lupičství a pirátství. Slanisko a podobná sídliště se spokojovala s rybařením, protože se chtěla vyhnout pozornosti a zásahům státní správy. Před desetiletími zesílili piráti brázdící vody u Slaniska natolik, že vytvořili vlastní stát, volnou konfederaci známou jako Država mořských knížat. Se vzestupem národa vzrostl taky počet nájezdů na Slanisko a jeho sousedy. Lodě Mořských knížat drancovaly pobřeží kvůli otrokům potřebným pro rozvoj země, a Slanisko při tom citelně utrpělo. Vzpomínky na tuto dobu se těžce vznášejí nad celou oblastí a nenávisť místních k Mořským knížatům je hluboká.

Po vítězstvích Keolska na severu následovala časem šňůra porážek, kterými jeho sousedé zatlačili hranice zpět na původní místo. Se světem uzavřeným pro aktivity ze král Kimbertos Skotti zaměřil na jih a odhalil ničím neomezované loupežnictví a rozvíjející se národ pirátů. Koruna uzavřela mírové smlouvy s bývalými nepřáteli na severu, rozšířila námořnictvo a rázně se postavila ambicím Mořských knížat – ale to vůbec neznamená, že by byl konflikt vyřešený.

Král Skotti rozhodl, že pirátství musí být potlačeno, mořské cesty zabezpečeny a obchod se musí rozvíjet. Pokud Keolsko nemůže prosperovat jako vojenská mocnost, musí zesílit jako centrum obchodu.

Slanisko, bez ohledu na to, jak moc je vzdálené od centra moci v zemi, vstupuje v reakci na královny plány do nové fáze svého života. Agenti koruny si přejí rozšířit zdejší přístav a udělat z něj hlavní středisko obchodu s vnějším světem. Další událostí je příchod skupiny trpaslíků, vybavených královským patentem, která začala prozkoumávat kopce a útesy nad mořem v okolí vesnice, jestli se tam nenacházejí cenné kovy. Pokud jejich hledání přinese očekávané ovoce, stane se důl hlavním faktorem prosperity nejen vesnice, ale i celého regionu.

Přirozeně, ne všichni obyvatelé Slaniska mají shodný názor na současný vývoj ve vesnici a kolem ní, tolik ovlivňující jejich životy a živobytí. I když aktuálně probíhající změny mají přinést oblasti nový rozkvět, řada místních si nepřeje, aby se jejich domov změnil. A současně, jako skrytý spodní proud, se snaží agenti tajemného Šarlatového bratrstva překazit keolské plány a podpořit realizaci svých vlastních.

POLITIKA A FRAKCE

Budoucnost Slaniska spočívá v rukách tří frakcí soupeřících o převahu. Dvě z nich reprezentují opačné názory, které v komunitě vykristalizovaly během posledních let. Třetí je tajná skupina snažící se o rozvrat ve Slanisku a ovládnutí oblasti. Frakce spolu zápasí o vliv na život obyvatel a politické manévrování v městské radě Slaniska.

TRADICIONALISTÉ

Frakci tradicionalistů tvoří spojenectví předních rybářských a obchodnických rodin městečka a těch, kteří si ve zmíněných oborech vydělávají na živobytí. Tradicionalisté si pamatují příšernou dobu nájezdů Mořských knížat a netouží po tom, aby ambice koruny vedly k otevřené válce. V oblasti operující pašeráci bývají tradicionalisté. Většina z nich předstírá, že jsou obchodníci a spoléhají na své místní kontakty, že zajistí cestu zboží regionem bez nežádoucí pozornosti městské stráže nebo královských agentů. Pašování je ve Slanisku už dlouho snadnou cestou, jak získat peníze, a místní se obecně dívají jinak, protože ho považují za zločin bez obětí.

Tradicionalisté by byli rádi, kdyby trpasličí podnikání neuspělo a zájem ze severu ochabl, aby mohlo i nadále prosperovat spolehlivé rybářství a místní pašeráky nikdo neobtěžoval. Nelibě nesou vpád cizinců snažících se Slanisko změnit a nepochybně vzít moc rybářským rodinám a dát ji trpaslíkům a obchodníkům.

Frakce spoléhá při hájení svých zájmů na dva členy rady. Vede ji Eda Latifundová a může se spolehnout na Gellana Jarovodého, že ji podpoří. Anders Solmor je mladý a nevypočitatelný, ale ve většině případů podporuje pohled tradicionalistů na věc.

Tradicionalisté jsou přinejlepším na komunitu zaměřeni lidé, kteří chtějí, aby se Slanisko vrátilo ke starým spolehlivým způsobům dělání věcí, a argumentují, že komunita přežila století jen proto, že lpěla na svých původních prioritách. Těžce trpěli kořistěním Mořských knížat a pamatují na dny, kdy koruna jejich problémy přehlížela. Touha po klidu a míru je nadřazena jejich věrnosti králi.

EDA LATIFUNDOVÁ

Eda (ChD lidská **šlechtična**) je v současnosti starší členkou městské rady a majitelkou tří velkých rybářských lodí. Celý svůj život žije ve Slanisku a do městské rady ji zvolili už třikrát. Jde o strohou, pragmatickou ženu s krátce střiženými šedivějšími vlasy a tváří nesoucí stopy života pod volnou oblohou. Eda se dychtivě věnuje rozvoji rybářství městečka. Zaměřila se na divoký úsek pobřeží, kde by ráda postavila nový dok. Je podezřívavá k hornímu podnikání trpaslíků, a pochybuje, že něčeho dosáhnou.

Rysy osobnosti. Když je rozzlobená nebo vytočená, kleje jako námořník, a lidé, kteří ji podporují, oceňují její ochotu se jich zastat. I přes svou výbušnou povahu si cení lidí schopných zachovat si chladnou hlavu. Kdokoli, kdo se jí postaví, získá její respekt. Pohrdá těmi, kdo se jí pokusí lichotit.

Ideál. Pokud kdokoli v městečku potřebuje pomoc, Eda bude prvním dobrovolníkem. Věří, že komunita spojuje lidi navzájem a umožňuje jim překonat i ty nejděsivější bouře.

Pouto. Slanisko je Edin domov. Bude ho chránit do posledního výdechu a přeje si, aby se jeho obyvatelům dařilo.

Vada. Eda nevěří cizincům, a až příliš snadno uvěří těm, které zná.

GELLAN JAROVODÝ

Gellan (NZ lidský **šlechtic**) je vybraně mluvící, elegantní postarší gentleman s úhledně zastříženou bradkou a pře-

pychovým oblečením. Díky svým prohnáním instinktům udělal z rodiny nejvlivnější kupeckou firmu v městečku. Dnes ale čelí úpornému problému. Gellan získal bohatství pašováním; jeho obchod s textilem a dřevem slouží jen jako krytí ilegálních aktivit. Dokud bylo Slanisko ospalou dírou, mohl podnikat beztréstně. Jak ale městečko přitáhlo zájem vnějšího světa, je podnikání stále náročnější a méně výnosné.

Během let si Gellan vytvořil řadu kontaktů mezi Mořskými knížaty. Jeho lodě převážejí ilegální zboží, včetně otroků, mezi Keolskem a jejich říší. Gellan se snaží tuto stránku svého podnikání utajit, protože jakýkoliv náznak jeho zapojení do obchodu s otroky by znamenal konec jeho dní ve Slanisku, možná i konec jeho života.

Snaží se, aby do chodu jeho pašeráckého kartelu nikdo nezasahoval. Jeho místo v městské radě mu poskytuje vynikající příležitost udržovat podnik v chodu a zároveň se věnovat všem aspektům agendy tradicionalistů. Jeho obliba ve frakci skoro dosahuje Ediny.

Jelikož je Gellan nejbohatším mužem městečka, získává značný díl veřejné podpory díky hostinám, podnikům a dalším kratochvylím, které podporuje výdaji a dotacemi. Předstírá, že ho každodenní chod městské rady příliš nezajímá, a plně podporuje Edu. Jde o klam mající maskovat jeho úsilí při ochraně pašeráckých aktivit.

Rysy osobnosti. Gellan miluje hraní role parádivého šviháka. Dokáže ocenit vynikající víno, dobré jídlo a poslední módu. Podporuje umělce a utrácí značné částky na organizaci slavností, divadelních představení a koncertů.

Ideál. Pro Gellana jsou krása a elegance vším. Sledování toho, jak si město užívá jeho akcí, mu přináší velké potěšení.

Pouto. Gellan si nade vše cení své pověsti. Touží, aby ho obyvatelé Slaniska obdivovali.

Vada. Hrabivost ovlivňuje vše, co Gellan dělá. Nedokáže minout příležitost vydělat peníze, i když to bude znamenat porušení zákona. Tajně věří, že i pokud by ho chytili, dokáže si získat zpět přízeň města tak, že uspořádá tu největší a nejmarnotratnější slavnost, jakou kdy město vidělo.

TRADICIONALISTÉ VE HŘE

Tradicionalisté chtějí, aby věci zůstaly takové, jaké jsou. Pokud by do toho mohli mluvit, trpaslíci by odešli domů, stráž by se věnovala řešení problémů s nestvůrami místo obtěžování počestných obchodníků a koruna by se vrátila ke svým snům o výbojích na severu. Čím víc se budou věci měnit, tím víc bude frakce otevřeně protestovat a odpovírat.

PŘÍKLADY UDÁLOSTÍ SPOJENÝCH

S TRADICIONALISTY

k20	Událost
1–6	Skupina rybářů bude obtěžovat trpaslíky a jiné cizince a bude požadovat, aby opustili město, jinak...
7–10	Gellan Jarovodý dovezl řadu exotických rostlin, které použil k okrášlení městečka, a zároveň obyvatelům zdarma rozdává exotické ovoce.
11–12	V městečku hořelo a Eda Latifundová obstarala prostředky pro podporu těch, kteří ztratili domov.

k20 Událost

13–14 Rybářský člun zmizel i s posádkou. Pašoval se na něm náklad černých perel, a Gellan chce svůj poklad zpátky, aniž by ohrozil své krytí.

15–16 Štědrý lov vyvolal den hodování a smíru, kdy frakce mají příležitost odčinit způsobené škody.

17–18 Zpackaná pašerácká operace způsobila, že několik vážných obyvatel skončilo v žaláři. Výsledkem je shromáždění rybářů do ohromného davu, který chce uvězněné osvobodit, a skoro výbuch výtržností.

19 Viděli strašlivého mořského netvora. Řada rybářů nevypluje na moře, dokud nestvůra nezmizí. Kdokoli, kdo ji zabije, se stane hrdinou. Gellan příslibí jejím zabijákům kouzelné zbraně.

20 Zmizelo několik rybářských posádek. Místní požadují, aby koruna vyslala eskadru lodí k vystopování otrokářů Mořských knížat, kteří je zcela jistě unesli.

LOAJALISTÉ

Lojalisté se skládají z nově příchozích ze severu Keolska, věrných králi Skottimu. Myslí si, že město by se mělo zaměřit na to, aby se stalo přínosem pro korunu, a upřednostňují dobro království před dobrem regionu. Městská stráž, trpaslíci a místní sedláci obecně patří k lojalistům.

Lojalisté dbají na bezpečnost. Chtějí udržet nepřátele království v bezpečné vzdálenosti a zajistit řád a pořádek. Za klíčový problém považují pašeráctví, protože obohacuje pouze Mořská knížata na účet královské pokladny a úsilí počestných kupců.

Členové frakce nade všechno ostatní věří v zákon. Svůj vliv šíří skrze městskou stráž, i když se drží v mezích své legální autority.

Přinejlepším si lojalisté přejí proměnu Slaniska v centrum obchodu s vyššími životními standardy a zlepšenou bezpečností. Pokud se Mořská knížata udrží na uzdě a moře se vyčistí od hrozeb, může Slanisko vyrůst tak, že mu bude svět závidět.

Přinejhorším lojalisté považují obyvatele Slaniska za překážku v růstu. Místní jsou jen o málo víc než spojenci Mořských knížat, zrádci, kteří se už příliš dlouho vyhýbali pozornosti koruny. Pokud by dělali to, co jim lojalisté řeknou, pak by se snad tahle rybami páchnoucí díra mohla stát něčím, co by šlo respektovat.

ELIANDER OHNĚRODÝ

Eliander (ZN lidský **gladiátor**) bojoval v královské keolské armádě, kde získal proslulost zahnáním divokých stvoření z Hružného lesa z osídlených území. V boji se sovodvedem utrpěl těžké zranění nohy, takže dnes chodí za pomoci krásně vyřezávané hole. I přes zranění a pokročilejší věk zůstává statný kapitán slanické městské stráže impozantním zjevem. Díky svým jazykovým schopnostem je místní hvězdou a nejrůznější místní organizace ho často povolávají, aby pomáhal při tlumočení. Slovem i písmem ovládá obecnou řeč, trpasličtinu, gnómštinu, elfštinu a půlčičtinu, hovoří a rozumí taky orštině a dračí řeči.

V krizové situaci může postavit dobro koruny nad místní zvyklostí. Má královskou listinu opravňující ho v případě nouze k převzetí velení nad městskou stráží. Nechce jí ale použít, protože místní by mohli na převzetí moci zareagovat otevřeným povstáním.



Rysy osobnosti. Elianderův každý čin i myšlenku řídí opatrnost. Poznal, že Slanisko se nachází na prahu nesmírného rozvoje, ale vidí vliv Mořských knížat za každou smolnou nehodou, která se odehraje. Jak rád říká, pozvolný postup a připravenost vítězí.

Ideál. Jde o věrného služebníka koruny. Zákony se musejí dodržovat, protože věrná služba a železná disciplína jsou nejjistějšími cestami, jak zajistit mír a pořádek.

Pouto. Jakmile jednou dá své slovo, dodrží ho, i kdyby měl zemřít. Čest je jeho život a zrada si vyslouží jeho hněv.

Vada. Eliander je paličatý, až to bolí. Jakmile se jednou pro něco rozhodne, jen máloco ho přiměje změnit rozhodnutí.

MANISTRADA ZÁKLESMĚDNÁ

Vůdkyní nově zřízeného dolu u Slaniska je trpasličí žena ocelové vůle jménem Manistrada (ZN trpasličí **veteránka**). Dolování řídí z malé kanceláře na okraji města. Jde o kompetentního vůdce i zkušeného horníka s talentem na rozpoznávání nemožných úkolů. Je přesvědčená, že stříbrná žíla nalezená v útesech u Slaniska naznačuje, že čím hlouběji se půjde, tím bude bohatší. Kdysi šlo o děs vzbuzující válečníci, a ani dnes se nerozpakuje podpořit své příkazy několika dobře umístěnými štulci.

Manistrada zastává v radě nezáviděníhodou pozici – dostala se do ní na základě královského rozhodnutí, protože koruna usoudila, že pokud má Slanisko sloužit jako zázemí dolům, měli by v něm mít horníci politické zastoupení. Politicky nadanější osoba by mohla uvolnit napětí, ovšem Manistrada nemá moc trpělivosti a zbytek rady – vyjma Eliandera – považuje za vesnické omezenec.

Rysy osobnosti. Jde o ženu mála slov. Je strohá a ukvapená, přesto ale dá každému, kdo přijde před radu, dostatečný prostor. Není žádný hlupák.

Ideál. Zvědavost a tvrdá práce zabarvují vše, co dělá. Jakmile ji něco zaujme, houževnatě se o tom snaží co nejvíc dozvědět. Překážky ji nezastaví.

Pouto. Je nesmírně věrná svým rodným a projektu dolu, který zde chce klan zřídít. Ohrožení živobytí trpaslíků si vyslouží její hněv.

Vada. Není trpělivá; tlačí na rychlá rozhodnutí místo na rozvážnější přístup.

LOAJALISTÉ VE HŘE

Loajalisté se zaměřují na dvě věci: zajištění, že důl bude ziskový, a zarazit pašování, aby udrželi Mořská knížata pod kontrolou. Důl je pro frakci nejcennější komoditou regionu a její členové udělají cokoli, aby ho podpořili. Pokud se k členům frakce dostanou informace o aktivitách Mořských knížat, rychle na hrozbu zareagují.

PŘÍKLADY UDÁLOSTÍ SPOJENÝCH S LOAJALISTY

k20	Událost
1–6	Městská stráž provedla protipašeráckou razii, kdy chodí dům od domu a hledá kontraband.
7–10	Do oblasti se přestěhoval kmen nájezdníků (gnollů, orků nebo goblinů). To vyvolalo ve městě pohotovost a přinutilo Eliandera povolat domobranu. Tradicionalisté se kvůli jeho velení rozčilují.
11–12	Velký útěk z vězení umožnil uprchnout uvězněným pašerákům. Napětí v městečku vzrostlo.
13–14	Trpaslíci v dole učinili senzační nález, díky kterému se vyvojily plány na rozšíření doků a posílení jejich přítomnosti.
15–16	Eliander a městská stráž byli odvoláni pomoci řešit problémy u Hružného lesa, a ve městě proto zůstala jen základní posádka.

k20 Událost

- 17–18 Do městečka přišla nová vlna přistěhovalců ze severu, která pozměnila politickou mapu natolik, že loajalisté můžou v příštích volbách do rady získat většinu.
- 19 Krvavá bitva s piráty zanechala keolskou námořní eskadru s nedostatkem mužů. Eskadra připlula do městečka, aby doplnila posádky. Eliander tajně předal verbířům seznam horkokrevných tradicionalistů, aby se na ně zaměřili.
- 20 Eliander shromáždil dostatek důkazů proti Gelanovi, zatkul ho a odvezl do Mořina, aby ho postavil před soud za pašování. V městečku propukly bouře.

ŠARLATOVÉ BRATRSTVO

Šarlatové bratrstvo tvrdí, že pokrevní původ jeho členů se táhne až do pradávného Suelského císařství, a jeho cílem je navrátit světový vliv starým suelským šlechtickým rodům. Jakožto dědic říše, která se kdysi těšila nesrovnatelné mystické moci a rozlehlé nadvládě, se jeho členové považují za nadřazené všem ostatním lidem a jiným bytostem, a proto i za jejich vládce.

Po desetiletí spřádá komploty mající za úkol šířit po celém světě strach, nejistotu a chaos. Až nastane správný čas, Bratrstvo udeří, aby převzalo otěže v královstvích po celém světě. Jeho vrazi už zabili ty, kteří by se mohli plánu postavit do cesty. Na prakticky každém dvoře v zemi, od nejzapadlejší baronie po císařské dvory světových mocností získali agenti Bratrstva potichu vliv.

Ve Slanisku podporuje Bratrstvo radního Anderse Solmora a jeho rodinný obchodní kartel. Doufají, že použijí Anderse k destabilizaci regionu, oslabí korunu a uhladí Bratrstvu cestu k převzetí moci. Bratrstvo se stará, aby se Solmorovy lodi setkaly ve vzdálených přístavech s kupci ochotnými zaplatit za jeho zboží vyšší než tržní cenu, takže jeho obliba a závislost na kontaktech Bratrstva rostou. Bratrstvo plánuje obklopit Anderse svými rádci a úředníky, aby zajistilo, že se Slanisko bude rozvíjet pod jejich vládou. Má v plánu rozpoutat válku mezi Keolskem a Mořskými knížaty, která by ponechala obě země oslabené a zralé na převzetí Bratrstvem.

Na rozdíl od ostatních frakcí ve Slanisku zde není žádná dobrá stránka Šarlatového bratrstva. Tito velkáštvím postižení rasisti a maniaci jsou skrz naskrz zloduchy.

ANDERS SOLMOR

Mladý Anders (ZD lidský **šlechtic**) zdědil nedávno, po předčasně smrti své matky Petry, rodinnou flotilu rybářských lodí. Je nejmladší osobou, kterou kdy zvolili do městské rady Slaniska. Unáhlený, nezkušený Anders je drobný muž ostrých rysů a poněkud zubatého úsměvu. Jeho současné pokusy s obchodem z něj udělaly místní veličinu. Jelikož Anders vlastní jak flotilu rybářských člunů, tak několik obchodních lodí, dokáže prodávat úlovky za vysoce konkurenční ceny. A může nabídnout ostatním rybářům v městečku lepší výkupní ceny, jelikož jeho úlovky přinášejí takový zisk.

Všichni zapojení do rybolovu ve městě Anderse podporují, a jeho ambice a energie z něj udělaly v docích místního hrdinu. Na druhou stranu jeho otevřené nepřátelství k pašeráctví a neskrývaná nenávist k otrokářským praktikám Mořských knížat z něj dělá osinu v zadku pašeráků.

Aniž by o tom věděl, jeho komorník Skerrin Vlnobijec je agentem Šarlatového bratrstva. Zrežíroval smrt Ande-

rsovy matky a na klíčová místa Solmorovy flotily umístil agenty Bratrstva.

Rysy osobnosti. Anders je optimistický pohodář. V každé výzvě vidí příležitost a možnost zisku. Naneštěstí je příliš mladý, než aby dokázal svůj pohled vyvážit realistickým odhadem rizik.

Ideál. Věří, že svoboda je základem štěstí. Zaměstnancům platí dobře a chce pomoci při proměně Slaniska na prosperující město. A především nenávidí Mořská knížata a chce vidět jejich říši a obchod s otroky smetené z povrchu světa.

Pouto. Andersova matka Petra byla středem jeho života, a jeho smysl pro zodpovědnost vychází z jejího příkladu. Každé důležité rozhodnutí, které udělá, řídí jeho touha dostat matčiny standardy. Pokud bude Skerrin obviněn z její vraždy, jeho vláda nad Andersem se zhroutlí. Zatím Skerrin využívá Petřinu vzpomínku k rozdmýchávání nenávisti vůči Mořským knížatům.

Vada. Vzhledem ke kombinaci mládí a dětství chráněného před nepříjemnostmi je Anders naivní. Ve většině případů spoléhá na matčin příklad, a to umožnilo Skerrinovi vetřít se do jeho důvěry.

SKERRIN VLNOBIJEC

Skerrin (ZZ lidský **vrah**) je ve skutečnosti hlavním agentem Bratrstva v městečku. Jde o vysokého hubeného muže snědé tváře a krátce zastřižených zešedivělých vlasů. Jeho řeč jsou odměřená konstatování muže pozorného k detailu. Je strýzlivý a má ochranný postoj k Andersovi.

Během doby, kdy pracoval pro Bratrstvo jako vrah, proslul svou trpělivostí. Jednu se ukryl ve výklenku nad ložnicí šlechtice, kde strávil v transu tři dny a tři noci, dokud se cíl nenacházel pod malou prasklinou ve stropě. Skerrin pak kápl na jeho pleš jedinou kapku jedu z flakónku, který měl u sebe, a v úkrytu strávil ještě jeden celý den, dokud kontaktní jed muže nezabil.

Rysy osobnosti. Doslova jde o muže dvou osobností. Vyhlíží jako věrný služebník, starostlivá otcovská figura pečující o mladého pána, jen aby se po pár okamžicích soustředění změnil v chladnokrevného, trpělivého zabijáka.

Ideál. Když je v Andersových službách, věří, že je povinností zkušených a moudrých radit mladším. Jako vrah věří, že ti dostatečně silní můžou vzkvétat, jen pokud se odstraní slabí.

Pouto. Skerrinova věrnost osciluje mezi Andersem a Bratrstvem. Oba považuje za nejlepší prostředky, jak vnést do světa řád a bezpečí.

Vada. Arogance. Skerrin opravdu věří, že pokud bude muset, dokáže během jediné noci zabít všechny potřebné cíle ve městě a zajistit tak městečko pro Šarlatové bratrstvo. Občas ho to svádí to udělat, čistě jen proto, aby si potvrdil, že to dokáže.

ŠARLATOVÉ BRATRSTVO VE HŘE

Šarlatové bratrstvo je frakce prospěchářů. Snaží se vyvolat co možná největší rozvrat s co možná nejmenším riskem.

Bratrstvo chce přiklonit městskou radu tak, aby mu to vyhovovalo, a instalovat Anderse jako jejího nejvýznamnějšího člena. Jeho prvním cílem bude nalézt důkazy, že Gellan Jarovodý spolupracuje s Mořskými knížaty a naznačit, že je zapletený do obchodu s otroky. To nebude těžké, jakmile se odhalí jeho kšeftování s Mořskými knížaty.

Bratrstvo plánuje využít tato obvinění ke zvýšení napětí mezi tradicionalisty a lojalisty, rozpoutat občanskou válku, zavraždit vůdce obou stran a pak použít Anderse jako mírotvůrce. Pak Bratrstvo plánuje Anderse zabít, obvinít z toho Mořská knížata a nahradit Anderse jakožto nejvýznamnějšího vůdce městečka Skerrinem. Ten by pak agitoval pro válku a pokračoval v podpoře infiltrování měst jižního Keolska agenty Bratrstva.

Pokud válka vypukne, agenti Bratrstva budou pracovat na tom, aby šlo o vlekou a nákladnou záležitost, vyčerpávající obě strany. Ideálně vraždami dostanou své agenty do důležitých úřadů v obou státech, ale pokud to bude nezbytné, použije Bratrstvo k dokončení práce armády žoldnéřů, humanoidů a fanatiků. Doufá, že se Mořská knížata stanou loutkovým státem, a pak bude čas obrátit svou pozornost na zbytek Keolska.

PŘÍKLADY UDÁLOSTÍ SPOJENÝCH S ŠARLATOVÝM BRATRSTVEM

k20	Událost
1–6	Bratrstvo podstrčilo strážní důkazy o pašování, takže ve vězení skončilo několik oblíbených majitelů rybářských člunů.
7–10	Agenti bratrstva šíří zvěsti, že důl je na pokraji bankrotu a koruna plánuje dát trpaslíkům jako kompenzaci vládu nad Slaniskem.
11–12	Bratrstvo vydírá Inga a Keledeka, dva obyvatele městečka s temnou minulostí, aby je dostalo do svých služeb a proměnilo v užitečné agenty.
13–14	Znečištěné obilí, přivezené kupcem ve spolku s Bratrstvem, vyvolalo epidemii.
15–16	Bratrstvo proměnilo jednoho z významných členů jedné z frakcí za pomoci vydírání, únosu nebo nějaké jiné zlovolné metody ve spojence.
17–18	Do městečka dorazila skupinka uprchlých otroků. Tvrdí, že mezi námořníky v docích poznali několik otrokářů. Důsledkem je rozružený Anders dožadující se okamžité spravedlnosti.
19	Vzrostly aktivity pirátů, nesoucích nezaměnitelnou vlajku Mořských knížat. Lodě Bratrstva, aby do situace vnesly zmatek, přijaly znaky Mořských knížat.
20	Skerrin, krutě se nudící a přespříliš sebevědomý, zavraždil významného člena frakce a naaranžoval to, aby stopy ukazovaly na Mořská knížata.

NÁHLED NA SLANISKO

Mezi zhruba pěti tisíci obyvateli Slaniska dominují lidé; kontingent asi dvou set trpasličích horníků tvoří největší skupinu nelidí. Elfové a půlčci nevyvolají pozornost, protože ve Stříbřítém háji je enkláva lesních elfů a v kopcích kolem městečka se nachází pár půlčických vesnic. Obyvatelé hledí na ostatní návštěvníky, zejména tieflingy a drakorožené, se směsicí zvědavosti a strachu.

ZÁKON A POŘÁDEK

Slanisko je baštou civilizace uprostřed nezkraceného regionu. Bez jeho srdnatých obránců by už dávno mohlo padnout za oběť kořistnickým choutkám okolí.

DOMOBRAŇ A OBRANA

V městské strážní slouží stovka vycvičených válečníků. Každý z nich nosí okovanou koženou zbroj s odznakem Slaniska – zeleným rákosem – a při hlídkování ve městě

tě je ozbrojený kyjem. Strážní chodí po dvou a základnu mají ve dvou strážnicích postavených u cest vedoucích do Slaniska. Menší stanice v docích tiší rvačky, které zde propukají každou noc. Kapitánem městské stráže je Eliander Ohněrodý.

Stráž hlídkuje i z koňských sedel v okolí města. Hlídky určené k této činnosti mají těžší výstroj a výzbroj: kroužkovou zbroj, dlouhý meč a těžkou kuši.

Pokud bude město napadeno, lze k obraně povolát domobranu složenou z 500 místních. Domobrana má jen minimální výcvik, protože se od ní nepožaduje nic víc než odrážet nepřátele, dokud nedorazí královské síly.

Malá skupina námořníků dohlíží na doky a, pokud to bude nutné, může vyrazit na moře proti pirátské lodi nebo sahuaginům. Jde o zkušené veterány několika bitev proti Mořským knížatům. Vedou je manželé Tom a Willa Pořízkovi, veteráni desítek střetů s piráty, nájezdníky a nestvůrami.

Místní se na stráž dívají spíše nevstřícně jako na vlezlíky strkající nos do věcí, do kterých jim nic není, protože většinu mezi nimi mají vojenští veteráni, kteří se zde usadili s pozhánáním koruny. Sice se na ně dívají jako na surové hrdlořezy, ale pokud se objeví problémy, ihned je volají na pomoc.

MÍSTNÍ VYMAHÁNÍ PRÁVA

Městská stráž rušitele zákona zatkne a uvězní ve vězení. Ve většině případů postižení zaplatí pokutu a můžou jít. Ti, co nemůžou zaplatit, si dluh odpracují, obvykle při úklidu ulic nebo na stavbách. Pokud je třeba soudní proces, městská rada si vyslechne důkazy a vynese verdikt. Ve Slanisku se zločiny dělí do tří základních skupin.

Přestupky. Rvačka beze zbraní, kapsářství a další činy způsobující majetkovou škodu do 50 zl se označují jako přečiny. Obviněný zaplatí pokutu ve výši 2k6 zl, případně ho čeká jeden den těžké práce za každý zlaťák, který dluží.

Trestné činy. Útok zbraní, definovaný jako jakýkoli útok provedený zbraní, který není smrtelný, jakékoli ostatní útoky a škody na majetku vyšší než 50 zl, ale do 250 zl, se označují za trestné činy. Provinilec musí zaplatit pokutu 100 zl a skončí na 1k4 roky ve vězení nebo na nucených pracích.

Zločiny. Provinění těžší než výše popsání, včetně vraždy, se označují za zločiny. Zločinci hrozí 2k10 let vězení, v případě těžších případů trest smrti. Ve většině případů probíhá soud nad takovými zločiny v Mořině, provinčním hlavním městě východně od Slaniska.

OBCHOD

Slanisko může pokrývat solná křusta a může páchnout po hničících rybích vnitřnostech, ale přesto se v truhlicích jeho obyvatel ukrývá hojnost zlata. Více než století zdejší lodě obhospodařují bohatá loviště ryb podél pobřeží. Ve zdejších docích vykládají svůj náklad lodě zdaleka i zblízka, a jak se rozjíždí trpasličí dolování, připlouvá sem stále více lodí. Rovněž zde už dlouho kvete pašování.

Trpasličí dolování slibuje, že zajistí rychlý nárůst bohatství města. Jestli to je dobrá, nebo špatná zpráva záleží na tom, koho se zeptáte. Obchodníci se těší na víc práce, rybáři ovšem nevidí, jak by mohly doly obohatit je. Pokud vůbec, tak se bojí, že s růstem města se ještě zvýší soupeření o ryby.

RYBOLOV

Většina obyvatel pracuje v rybářství, které je už generace základem městského hospodářství. Bohatší rodiny mají

vlastní čluny, kdežto chudší se nechají najímat na čluny jako posádka. Práce je to těžká a nebezpečná, ovšem šikovný rybář si po několika letech šetření může koupit vlastní člun. Tento příslib zbohatnutí vlastní prací je pro obyvatele důležitý; nově příchozí považují za jeho ohrožení.

OBCHOD

Nejbohatší rodiny města vlastní velká obchodní plavidla, kterými přepravují zboží přes Azurové moře. Ze Slaniska se vyváží taky jídlo vypěstované na statcích kolem města. Naopak se dováží skoro všechny výrobky vyjma lan, síti a dalších věcí potřebných k rybolovu.

PAŠERÁCTVÍ

Slanisko bylo dlouho kvůli tomu, že šlo o ospalou díru v závětrí, ideálním trhem pro ilegální zboží. Piráti, agenti Mořských knížat a keolští šlechtici snažící se vyhnout královským daním, ti všichni pomáhali pohánět kvetoucí místní černý trh. Některé rybářské čluny se na moři setkávaly s loděmi, aby naložily a vyložily zboží, kdežto jiné skupiny prováděly svůj obchod na opuštěných místech pobřeží u města. Místní považují pašeráctví za zločin bez obětí a neschvalují narůstající snahu koruny ho rozvrátit.

HORNICTVÍ

Hornictví u města je novinkou. I přes skepticismus místních dává důl stále větší množství stříbra a trpaslíci jsou přesvědčeni, že blízké útesy ukrývají bohatá naleziště zlata. Pokud se důl rozjede, může se Slanisko přes noc změnit ve zlatou horečkou zachvácené důlní městečko.

DOKY

Doky jsou bijícím srdcem Slaniska. Zde se odehrává obchod s rybami a přidružené podnikání, které drží městečko při životě.

Doky zažily nedávno sérii rozšíření majících za úkol nalákat do přístavu větší obchodní plavidla. Dvě hlavní mola slouží především k nakládce a vykládce velkých lodí, kdežto řada menších obsluhuje skromnější lodě.

Panuje zde skoro nepřetržitě ruch; jen vzácně lze vidět, že u velkých mol není žádná loď. Běžné jsou střežená skladiště a chůze kolem nich v noci se považuje za po-dezřelé chování.

Doky jsou líhní zvěstí a drbů. Místní námořníci a dělníci se nudí, shánějí se po novinkách a s radostí je šíří dál. Postava, která v docích stráví pár hodin a bude se pít po novinkách, se dozví nejnovější fámy. Tabulka „Zvěsti v docích“ níže nabízí inspiraci, co můžou postavy zaslechnout.

ZVĚSTI V DOCÍCH

k10	Zvěst
1	Koruna vyslala karavanu s dostatkem zlata k postavení šesti válečných lodí. Zmizela poblíž Hulských močálů.
2	V městečku obchodují drowí obchodníci vydávající se za povrchové elfy.
3	Někdo provádí sabotáže na rybářských člunech. Můžou za to trpaslíci – chtějí to tu převzít.
4	Městečko infiltrovali královi agenti. Je jen otázkou času, než odstraní městskou radu a nahradí ji nějakým šlechtickým floutkem.

k10	Zvěst
5	Ten tiefling, co chce skupovat krokodýlí lebky, určitě nezamýšlí nic dobrého.
6	Zmizelo několik rybářských člunů. Ať jsem mořan, jestli za tím nejsou mořští ďáblové.
7	Něco velkého se prohrabává za nocí odpadky. Počítám, že jde o něco z bažin – možná o trolla.
8	Občas můžeš potkat za bezměsíčních nocí duchy utopených námořníků snažících se dostat domů. Doved' jednoho z nich domů, a dostaneš slib splnění jednoho přání. Vykašli se na ně, a uškrť tě.
9	Pokud po setmění uvidíš v docích někoho v červeném plášti, dej mu měďák a on tě zkontaktuje s pašeráky, kteří nejsou z tohoto světa a kteří ti můžou prodat cokoli, o čem sníš.
10	Je jen otázkou času, než se trpaslíci prokutají příliš hluboko a vypustí na svět nějakou hrůzu.

NÁLADA VE MĚSTĚ

Slanisko je místo setrvalé činnosti. Jen málokdo je natolik zámožný, že si může dovolit zahálet. Za úsvitu se doky hemží rybáři připravujícími se vyrazit na moře. Po návratu vykládají úlovek, opravují sítě a čluny. Jakmile rybářská flotila vypluje, do doků zamíří obchodní lodě a dokaři je vykládají a nakládají, aby mohly vyplout ještě před návratem rybářů.

Denní shon a ruch přechází do hlučných nocí. Rybáři popíjí pivo a vyměňují si příběhy ve snaze překonat jeden druhého. Když se střetnou soupeřící posádky, vypukne rvačka, a tím vším se pohybuje městská stráž v naději, že se jí podaří udržet klid.

Množství a kvalita denního úlovku má hodně co do činění s náladou ve městě a obecnou atmosférou. Bohatý lov pár dní za sebou naladí rybáře slavnostně, kdežto špatný lov několik dní po sobě vyvolá mrzutou náladu s větší pravděpodobností rvaček.

K určení nálady městečka použij následující tabulku; buď si z ní vyber, co se ti hodí, nebo si hoď každých pár dní kostkou.

NÁLADY SLANISKA

k20	Výsledek
1–6	Špatný úlovek. Místní jsou podráždění a mají sklon k hašteření se; všichni mají špatnou náladu.
7–12	Bohatý úlovek. Městem zní hudba a veselí, jak všichni slaví.
13–20	Obvyklý úlovek. Rybáři jsou celkově spokojeni, tu a tam se posádka chlubí úlovkem, nebo si naopak stěžuje.

MÍSTA VE SLANISKU

Níže je soupis významných míst ve Slanisku, tak jak je zobrazuje mapa 1. 1.

1. MĚSTSKÁ BRÁNA

Slanisko vzniklo na troskách mnohem staršího osídlení, občas zvaného Staré Slanisko nebo Starý Přístav. Jedním z jeho pozůstatků je krátký pás hradby s jednou věžovitou branou, střeženou dvěma až třemi strážnými. Hradba je stará, rozpadající se a staletími větru a deště přicházejícího z Azurového moře velmi opotřebovaná.

Posádka brány sestává z postarších strážných, kteří to nemají daleko do důchodu, kteří nemůžou nebo nechtějí chodit po hlídce. Mají bystré oči a sklon ke kletvám. Runda pálenky nebo pár stříbrníků je dokážou přesvědčit, aby podali informace o těch, kteří tudy nedávno prošli.

2. KASÁRNY A ŽALÁŘ

Kasárny, postavené na nízkém kopci, zároveň slouží i jako městský žalář. Jde o jednu z mála staveb ve městě, které mají podzemní patro. Žalářník, Kraddock Kámenroh (ZD lidský **gladiátor**) je starým Elianderovým kamarádem. Jde o muže hluboce věřícího, že pravidla se mají dodržovat, a Eliander neváhá svěřit svůj život do jeho rukou.

Žalář ve sklepech se skládá ze dvou částí. V jedné velké cele končí opilci, rváči a další, kteří potřebují zchladit na pár dní hlavy. Zámek je mimořádně kvalitní (otevření za pomoci zlodějského náčiní vyžaduje úspěšné ověření Obratnosti se SO 20) a dveře s malým okénkem, umožňujícím strážným nahlédnout dovnitř, jsou z pevného dřeva.

V boční chodbě se nachází šestice individuálních cel s ještě kvalitnějšími zámky (otevření za pomoci zlodějského náčiní vyžaduje úspěšné ověření Obratnosti se SO 25) a důkladnými dveřmi bez okénka. Jednu z cel už před dávnou dobou ošetřili, aby do ní neviděla věštecká magie a nedalo se do ní ani z ní teleportovat. Zde končí sesilatelé, zakovaní do okovů a se zavázanýma očima. Občas zde Eliander pořádá setkání vyžadující největší utajení.

Do žaláře se zavírají vězni s rozsudkem do 1 roku vězení; vězni odsouzení na delší dobu nebo k nuceným pracím se odvázejí do vězení v Moříně, většího, lépe opevněného přístavu na východě.

Kdykoli se zde nachází posádka 2k4 **strážných** vedoucích **veteránem**.

3. PROUTĚNÁ KOZA

Proutěnou kozu, chlubicí se pochybnou ctí, že je nejstarší krčmou ve městě, vede Lankus Kurrid (ND lidský **strážný**), vysloužilý důstojník keolské armády zaměřující se na klientelu složenou z trpasličích horníků a městské stráže. Ve dvoupatrové budově se v horním patře nacházejí pokoje k ubytování, které obvykle té hrstce poutníků, procházejících Slaniskem na své cestě někam jinam, postačují.

Lidé, kteří se chtějí setkat s Manistradou, ji, pokud zrovna není v dolech, najdou zde. Občas potřebuje dobrodruhy k zajištění bezpečnosti důlních prací. Hoď k6 a výsledek porovnej s tabulkou níže, abys určil povahu nabízené práce.

k6	Úkol
1	Ochrana důlní šachty, nedávno napadené duergary z Temných říší.
2	Ochrana nákladních vozů pendlujících mezi doly a Slaniskem.
3	Průzkum chodby odhalené v dolech, která nese známky přítomnosti troglodytů.
4	Nalezení skupiny horníků, kteří zmizeli v podzemí a které mohli chytit otrokáři.
5	Vystopování zloděje, který ve Slanisku ukradl dodávku drahého důlního vybavení.
6	Nalezení zdroje kostlivců a zombií, kteří se nedávno začali objevovat v dolech.

4. ELIANDERŮV DŮM

Na okraji města, s výhledem na moře, stojí Elianderův dům. Svému majiteli nabízí klidné útočiště daleko od

městského ruchu. Nachází se zde největší knihovna ve městě; během své služby v armádě sbíral vzácné knihy. Pokud budou postavy potřebovat informace o historii města, můžou je nalézt právě v Elianderově archivu.

5. CENTRÁLA DŮLNÍ SPOLEČNOSTI

Tuto budovu, kdysi sídlo místního šlechtického rodu, koupila koruna a dnes slouží jako centrála trpasličí důlní společnosti ve Slanisku. Když musí Manistrada ve městě zařizovat obchodní záležitosti, pobývá zde. Pokud ne, pracuje tu během dne několik trpasličích úředníků, zaznamenávajících do knih požadovaným způsobem dodávky pro důl vykládané v docích a nakládány surový kov mířící do vzdálených přístavů.

Po městě koluje spousta pověstí o pokladnici ukryté pod budovou. Trpasličí vykopali ve sklepech do země místnost, uzavřenou těžkými železnými dveřmi s vynikajícím zámekem (otevření za pomoci zlodějského náčiní vyžaduje úspěšné ověření Obratnosti se SO 25). Sem se ukládají trpasličí fondy – asi 1 000 zl v mincích a drahokamech, hlídaných čtveřicí **oživých zbrojí** a **dušicím běhounem**. Výtvary nenapadnou trpaslíky a lze je na 10 minut vyřadit z provozu heslem „Tatalot“. Manistrada a její nejbližší rádcí heslo znají.

6. KELEDEKOVA VĚŽ

Tato třípatrová věž je domovem Keledeka Mlčícího (ZZ lidský **mág**), kouzelníka a mudrce sídlícího ve městě. Keledek je díky své snědé kůži, holé hlavě kryté jasně červeným hedvábným turbanem a výšce skoro 7 stop nepřehlédnutelnou postavou.

Keledek přišel do města před lety z Ketu, vzdáleného království, kterého se místní částečně bojí, částečně mu nedůvěřují a částečně jím pohrdají. Hojně klepy tvrdí, že hlasité vyslovení Keledekova jména umožňuje kouzelníkovi mluvčího krátkou dobu odposlouchávat. Ve skutečnosti pro Keledeka ve městě špehuje jeho přítelíček, **dáblík** jménem Zivmal.

Keledek je blízkým spolupracovníkem Gellana Jarovodého. Používá svou magii, aby pomáhal pašerácké tlupě sídlící v nedaleké Zenopově věži, a na oplátku získává vzácné složky kouzel a kouzelné předměty.

7. IUZOVI SVĚDOMITÍ UBYTOVATELÉ

Do Slaniska přišla obchodní delegace vedená kapitánkou Xendros (ChZ tieflinská **kněžka**), aby ve jménu Iuze, mocného kambiona a poloboha vládnoucího většinou vzdáleného severu, nakoupila velké množství nasolených nebo jinak k přepravě vhodně upravených ryb. Iuzova říše nevyrobí dostatek jídla pro všechny obyvatele a zbytek musí dovážet. Slanisko je jedním z hlavních dodavatelů.

Iuzovi služebníci se jen zřídka dostávají do přímého střetu s Keolskem a jejich pokračující válka s keolskými protivníky z nich dělá v očích krále přijatelného obchodního partnera. Vyslanci platí včas a nakupují celé lodní náklady ryb, takže nikdo příliš neřeší hrobový hlas kapitánky nebo její zálibu v nošení zlatých šperků zlověstného vzhledu.

Xendros občas potřebuje dobrodruhy. Obzvlášť touží nalézt *Kwališův aparát*. Pokud se o některém doslechne, nabídne dobrodruhům ochotným ho pro ni získat odměnou kouzelné předměty (pokud bude mít dostatek času k poslání vzkazu na sever, dokáže sehnat cokoli vyjma artefaktů). Pokud se aparátu dobrodruzi nebudou chtít vzdát, Iuzovi agenti vyvolají skupinu démonických vrahů, aby zařízení získali a dopravili ho do Iuzovy říše.



MAPA 1.1: VESNICE SLANISKO

8. PRÁZDNÁ SÍŤ

Tato roztřesená krčma, částečně stojící na kůlech zatlučených do dna přístavu, je údajně útočištěm pašeráků, žoldnéřů a prý i pirátů. Majitel Kreb Šenker (NZ lidský **drsňák**) bere bez otázek peníze od kohokoli. Kdo dělá problémy, je vyhozen ze dveří, přes zábradlí přímo do páchnoucích vod přístavu. Postavy toužící vyhodit si z kopytka zjistí, že jde o vynikající místo pro hlučnou noc plnou pití a rvaček. Městská stráž sem chodí jen na zavolání.

Kreb spolupracuje s Gellanem, pro kterého vyhledává slibné zákaznky i prodejce pašovaného zboží. Taky najímá pro Gellanovy podniky místní rabiáty a námořníky – přednost dává těm, co mají na věc obchodní pohled, protože takoví dělají problémy s menší pravděpodobností.

9. ZELNÝ TRH

Tento pás země, fungující jako trh pro všechno vyjma ryb, soli a námořního vybavení, se táhne mezi desítkou stánků dolů k mostu. Koupit lze pár koz, vejce, látky, močálové rostliny, občas i mulu nebo vola k zapražení do vozíku.

10. ŽRALOČÍ MOST

Tento jediný velký most se pne přes ústí řeky. Na svých okrajích nese domy a obchody. Je starší než vesnice a dost široký na to, aby po něm jely dva vozy vedle sebe. Elfové a víly mají při přechodu nejasný pocit nevolnosti; jde o následek prastaré kletby uvržené na most, starší, než je samotné Keolsko.

11. KESTERINO KOŽENÉ ZBOŽÍ

Tuto koželužnu, kde se vyrábí barevné hladké zboží pro všemožné použití, vede Kiorna Kesterová (ZN lidská **prostá obyvatelka**). Koupit tu lze jak kožené výrobky, tak zpracovanou kůži k další výrobě. Kiorna setrvale shání kůže z exotických tvorů, ze kterých by vyrobila drahé kožené výrobky. Za neporušenou kůži zvířete nebo obludy s nebezpečností 3 a vyšší zaplatí 100× hodnotu nebezpečnosti tvora ve zlaťácích. Získání kůže z takového tvora vyžaduje nedotčenou mršinu, hodinu práce a úspěšné ověření buď Obratnosti (Čachry), nebo Moudrosti (Přežití), obě se SO 15. V takovém případě se kůži podaří uchovat v dostatečné kvalitě pro Kiorniny účely. Při neúspěšném ověření nebude kůže splňovat Kiorniny standardy, ale stále půjde prodat za nižší cenu.

12. HULSKÁ VĚŽ

Tato 12 sáhů vysoká věž je první obrannou stavbou postavenou ve Slanisku a stále slouží jako zbrojnice a hláska. Kromě toho slouží i jako oficiální základna městské stráže. Zde tráví většinu času Eliander, když je ve službě jako velitel městské stráže. Občas potřebuje dobrodruhy, a v takovém případě pověsí na vývěsku u vstupu do věže leták. Hoď k6 a podívej se do tabulky níže, o jakou práci půjde.

k6	Cíl	Protivníci	Místo
1	Záchrana ukradeného zboží	goblini	Hulský močál
2	Zatčení hledaného zločince	divoké šelmy	Hulský močál
3	Záchrana zajatce	loupežníci	Hrůzný les
4	Porážka hrozby	kultisti	Hrůzný les
5	Nalezení ztracené hlídky	ropušáci	Utopený hvozď

k6	Cíl	Protivníci	Místo
6	Průzkum nebezpečné oblasti	nemrtví	Azurové moře

13. U PŘETRŽENÉ UDICE

Tento oblíbený hostinec a krčma je postavený z prken a trupů tuctu vyřazených rybářských člunů. Jeho výzdoba má předvídatelnou námořní tematiku a ložnice tvoří prosté, ale komfortně upravené lodní kajuty. Zápach ryb se z jeho stěn nikdy nepodařilo dostat, a hosté, kteří zde přespí, zjistí, že jejich vybavení a výstroj ještě několik dní poté páchne rybinou. Scházejí se zde námořníci a rybáři, aby popili a vyměnili si příběhy.

Hostinec vede mladá žena jménem Hana Ristová (ND lidská **prostá obyvatelka**) z rodiny známých lovců humrů a langust. Ristové rovněž vyrábějí z račího masa a brambor pálenku zvanou klepítkové víno; na její chuť si ale člověk musí zvyknout. Hanna najala k udržování klidu ve výčepu několik bývalých dokařů.

14. RADNÍ SÍŤ

Tato velká cihlová budova obsahuje úřadovny městské rady a radní síň, kde se rada schází, aby probrala městské záležitosti. Síň postavili z pevného kamene z nedalekých útesů a tvrdého dřeva z blízkého Hulského močálu. Nad dvoukřídlými vstupními dveřmi visí dřevěné malované znamení s vyobrazením sítě plné ryb. Nad střechem se zdvihá malá věž ukrývající roh, na který se vytrubuje začátek zasedání rady, a troubí se na něj i při jiných významných událostech.

Před síní stojí pevné omšelé popravčí pódium s šibenicí. Věší se zde vzácně, ale pokud už na exekuci dojde, přitáhne velký dav. Během týdne dojde k popravě – obvykle nějakého loupežníka nebo cizince darmošlapa – s pravděpodobností 2 %.

15. TÝDENNÍ TRH

Kolem nejstarší vykopané studny se rozkládá velké tržiště, kde se první den v týdnu scházejí kupci, aby na týdenním trhu nabídli své zboží. Původně se zde měly prodávat hlavně ryby, ale dnes se nabízí nejrůznější zboží. Ve středu se nachází dvanáct dlouhých stolů, u kterých se lze najíst. Lze zde koupit zboží z *Příručky hráče* s cenou do 150 zl včetně.

16. DŮM GELLANA JAROVODÉHO

Gellan má velký dům přímo v docích, odkud může z okna v patře přehlížet své lodě. Občas se vyklání z okna, aby vykřikoval rozkazy nebo odpovídal na dotazy svých kapitánů a posádek, a tehdy se jeho dunivý hlas rozléhá po celých docích. Umístění domu je příhodné i pro pašeráky, protože můžou vstoupit do domovního sklepa tajným vchodem.

Nejpozoruhodnějším rysem domu je jeho velkolepý vstup a hodovní síň. Gellan pořádá extravagantní slavnost, s inzerovaným jídlem a pitím nakoupeným v dalekých přístavech, alespoň jednou týdně. Jeho kuchařka, mladá gnómka jménem Feliza, občas najímá dobrodruhy, aby jí přinesli vzácné bylinky, maso a další ingredience, které používá při vaření.

17. TRPASLIČÍ KOVADLINA

Kovárna má jedinou kovadlinu zcela nepokrytě trpasličího původu a seznam objednávek deset mil dlouhý. Lidští kováři zde vyrábějí háky a háčky, hřebíky, harpuny, nože, rybářská závaží a spoustu dalších výrobků. Kovářským mistrem je postarší žena tmavé kůže jménem Mafera

PROKAN, PLAVEC PO MOŘI A NEBESÍCH

Prokan je chaoticky neutrální bůh moře a počasí. Svým kněžším poskytuje přístup do domény Bouře. Ztělesňuje ho náhlá bouře, která uchvátí loď a otluče ji nestvůrnými vlnami a vyjícími větry, aby o pár okamžiků později byly vody a počasí zase klidné a mírumilovné.

Prokanovou doménou je moře, a čehokoli se oceány dotknou, toho je svědkem. Pokud je svědkem brutální vraždy v docích špinavého přístavu, jeho nálada se zhorší; pokud je svědkem, jak chrabří námořník skokem do moře zachrání topící se dítě, hrdost na něj jeho náladu prosvětlí. Každý příběh oceánu koluje jeho myslí, a v každém okamžiku smrtelníky pro jejich bláznovství, hrdinství a nenávisti proklíná i jim žehná.

Když příliv dosáhne na pobřeží své hranice, dosáhne jí i Prokanova moc. Jeho klerici a kněží jen zřídka vyrážejí do vnitrozemí, protože bůh se příliš nestará, co se děje mimo hranici jeho vod. Na moři očekává obětiny v podobě dobrého jídla, silného alkoholu nebo cenných pokladů vržených přes palubu na počátku cesty. Díky tomuto rituálu vlastní Prokan jako součást své domény veškeré poklady ztracené na moři. Proklíná ty, kteří drancují lodní vraky bez požehnání jeho kněžích, a dokud jeho pozornost neodláká něco jinam, pronásleduje jejich kroky špatným počasím.

Prokanovi kněží odrazí chaotickou přirozenost svého boha. Hledají znamení jeho nálady v počasí a na nebi, a své chování přizpůsobují tak, aby se shodovalo s náladou jejich boha.

(ZD lidská **prostá obyvatelka**); její syn Jasker (ZD lidský **prostý obyvatel**) je jejím nejlepším tovaryšem. Lze zde nalézt i malou Moradinovu svatyni, která je ale poněkud zanedbaná.

Část trpaslíků z dolu by ráda věděla, jak člověk přišel k tak dobrému trpasličímu náradí. Někteří z nich mají podezření na lest a podvod a můžou najmout dobrodruhy, aby se vloupali do kovárny a odnesli vše, co „právoplatně“ náleží trpaslíkům.

18. ZPRACOVNY RYB

Velké budovy, ve kterých se zpracovávají ulovené ryby, páchnou bohatstvím (a rybinou). Ulovené ryby zde nasolují nebo nakládají do slaného láku. Obvykle zde bývá rušnou a zdejší zaměstnanci nemají čas klábosit.

19. DŮM LATIFUNDŮ

Latifundové vlastní tuto rozlehlou budovu už po generace. I přes rodinné bohatství jde o rozlehlý komplex novostaveb, přístavek a rozšíření, protože každá nová generace cítí potřebu přispět k růstu klanu. Rodina zde nechává bydlet taky rybáře, na které přišly zlé časy, a sdílí s nimi své bohatství, dokud se nevzpamatují.

Rozlehlý vnitřek domu připomínající bludiště stojí za vznikem pověstí o tajných chodbách a místnostech. Rodina kdysi podnikala v pašování a ze sklepů vede několik tajných chodeb mimo město. Skerin Vlnobijec objevil několik, o kterých neví dokonce ani rodina.

20. DŮM SOLMORŮ

Solmorové vlastní v tomto skromném souboru několik budov. Největší je osobní sídlo Solmorů. Tři menší budovy slouží k ubytování služebnictva, námořníků rodinné flotily a bezpečnému uložení cenného zboží.

Rodina zaměstnává tucet **stráží** vedených čtyřmi **veterány** (vše ZZ lidé). Všichni se zodpovídají Skerini, a i když vnějškově slouží Solmorům, jsou věrní jen a pouze Šarlatovému bratrstvu.

I přes infiltraci Bratrstva se Skerin pečlivě stará, aby nikde nenechal žádné kompromitující stopy. Jeho eidetická (fotografická) paměť mu umožňuje po přečtení spálit veškeré zprávy a rozkazy, které dostane, i když čas od času může být příliš bezstarostný a nechat po sobě v odpadu jen částečně spálené papíry.

21. CECHOVNÍ SÍŇ NÁMOŘNÍKŮ

Cech námořníků slouží všem městům podél pobřeží; nabízí postel a jídlo procházejícím námořníkům. Zastavují se zde kapitáni, kteří potřebují doplnit posádku, i lidé, kteří si chtějí poslechnout novinky zdaleka. Cechovní síň je vynikajícím místem k debatám o námořnictví, včetně nebezpečí čekajících při navigaci podél pobřeží.

22. DŮM INGA DOBYTKÁŘE

Generál Illinar Pátý je zhanobený lidský generál z Velkého království, žijící aktuálně ve Slanisku a snažící se zůstat o krok před velekrálovými vrahy kvůli tomu, že se podílel na neúspěšném pokusu o převrat. Ve Slanisku používá jméno Ingo Dobytkář a pozvolna si buduje pověst dobrého zdroje stráží, námořníků a vůbec posádek potřebných k proplutí nebezpečnými vodami. Jeho jediným pojištěním s předchozím životem je sada medailí z tažení, suvenýrů připomínajících mu jeho bývalou slávu, které si ponechává i přes to, že můžou odhalit jeho minulost. Doma ukrývá jako poslední prostředek obrany svého života **štítového strážce**.

Ingo (ZN lidský **gladiátor**) se snaží nevyčínat. Vyhýbá se tomu, aby se přidal k některé straně konfliktu, ale může být donucen, aby si jednu z frakcí vybral. Je v přátelských vztazích s Elianderem, se kterým se občas sejdou u piva a povídají si o svých zkušenostech z armády. I když se Ingo snaží udržet své historiky vágní a nejasné, ab neprozradil, kým doopravdy je, Eliander tuší pravdu.

23. CECHOVNÍ SÍŇ TESAŘŮ

Cech tesařů, řízený snobskou gnómkou jménem Jilar Kanklesten (N gnómská **prostá obyvatelka**), provozuje řadu dílen, kde vyrábí sudy, opravuje doky, a ještě mnohem víc. Celá cechovní síň je divem řemesla vybudovaným bez použití jediného hřebíku. Jilařinou obsesí jsou vzácná dřeva; slušně platí dobrodruhům, kteří vyrážejí vyhledat konkrétní stromy do Hulského močálu, Utopeného hvozdu a Hružného lesa. Hoď k8 a podívej se do tabulky níže, co bude po postavách chtít.

k8 Předmět

1	Větev stromu, na kterém oběsili vraha
2	Tříška ze stromu zasaženého bleskem
3	Dobrovolně darovaný odštěpek kůry enta
4	Dřevěný kolík použitý k probodnutí upíra
5	Úponky odseknuté z tlejícího valivce
6	Prkno ukradené z paluby pirátské lodi
7	Kmen pocházející z Hulských močálů, dopravený po vodě bažiny
8	Dřevo z lodního vraku

24. KRABÍ ZÁTOKA

Východně od doků stojí na březích chráněné zátoky hrstka budov, známých dohromady jako Krabí zátoka. Stavby jsou omšelé a opuštěné obyvateli městečka už před lety. Od té doby se zde usadily tisícovky krabů. Lovci krabů z městečka jsou s tímto místem opatrní, protože víc ne jeden příliš horlivý rybář zmizel v klapající tmě a už ho nikdy nikdo neviděl. Co obyvatelé netuší, je, že je v ukrytém sklepě pod jednou z budov uvězněný **upír** jménem Xolek. Ten byl pohřben kdesi ve starobylé hrobce, ale před několika desetiletími přivezl jeho zapečetěnou rakev do městečka obchodník a otevřel ji. Střetla se s ním kněžka sv. Gisberta, ale nebyla schopná ho zničit. Místo toho ho zde pomocí mocné kletby uvěznila – Xolek se dokáže dostat ze sklepení, pouze pokud ho z něj vynese někdo čistého srdce.

Bude lepší, pokud zůstane uvězněný. Ovšem díky žertu osudu používají agenti Bratrstva pro svá tajná setkání dům, pod kterým je uvězněný. Xolek tak zná plný rozsah jejich působnosti a Skerrinovu roli. Pokud se s ním potkají dobrodruzi, nabídnou tyto informace výměnou za svou svobodu.

25. SKOK

Skok je výběžek skály vypínající se skoro dvacet sáhů nad bouřícím mořem. Nedaleko jeho srázného okraje stojí několik kamenných lavic a vysoká tráva v okolí ukrývá několik kamenných patníků.

Je tradicí, že pokud se někdo milovaný utopí na moři, jeho pozůstalí odsud skáčou do moře. Skok obvykle není smrtelný, protože moře pod skalou je prosté skalisek a zpátky ke břehu to je kousek.

26. PROKANŮV CHRÁM

Obřady v tomto starobylém chrámu mořského boha se těší hojně účasti. Věřící vede jednohohý bývalý velrybář Wellgar Slanoruký (ChD lidský **kněz**), postarší lidský muž s vynikající pamětí na každou bouři, ztracenou loď a dobrý lov místních rybářů. Zná mnoho fantastických příběhů o lodních vracích, šťastných únicích a slavných kapitánech. Jen zřídka ho zajímá, co se děje na břehu, ovšem chrám a jeho zvonice rovněž ukrývá půl tuctu noviců a laiků, kteří se starají, aby každodenní záležitosti běžely hladce.

Wellgar pomocí Prokanova požehnání vyhledává lodní vraky, aby mohl vyzvednout pozůstatky námořníků a řádně je pohřbít. Je ochotný poskytnout za vyzdvižení ostatků klerická kouzla až 5. stupně, včetně *vzkříšení*.

27. MĚSTSKÝ HŘBITOV

Městský hřbitov je dobře udržovaný, jenže většina hrobů není nic víc než pamětní deska zemřelých na moři. Městským hrobníkem a zároveň cosi jako kronikářem a znalcem je Krag (ND půlorčí **prostý obyvatel**). Provádí rozsáhlý výzkum zde pohřbených i událostí, které se v regionu odehrály. Pro dobrodruhy hledající informace se může stát neocenitelným zdrojem. Zvlášť nápomocný bude těm, co mu pomůžou při výzkumu.

Ve volných chvílích pomáhá s organizováním a překladem Elianderovy knihovny. Má pokoj ve velitelově domě, a s velitelem jsou dobří přátelé.



KAPITÁNKA XENDROS

28. WINSTONŮV OBCHOD

Majitel tohoto podniku, tulák ve výslužbě, ví hodně o Hulských močálech. Winston (N půlčický **loupežník**) strávil roky jako psanec skrýváním se v močálech, než mu úspěšný přepad karavany vezoucí žold vojsku zajistil dostatek prostředků k otevření obchodu. Stále se zvyšující zastoupení pořádkových sil v městečku ho děsí – bojí se, že mu přijdou na jeho účast na přepadu karavany. Mezitím obchoduje s námořníky, dobrodruhy a kýmkoli, kdo, jak často říká, potřebuje „kvalitní zboží za rozumnou cenu“. Vlastní několik map močálů a ti, kteří chtějí do močálů vyrazit, s ním často rozebírají své záměry.

29. MOŘSKÝ OBAD-HAIŮV HÁJ

Mořský háj, nacházející se pod volnou oblohou v háji mimo město, je místo, kde se shromažďují rackové, námořníci a lidé z bažin, a kde si vyměňují informace obchodníci a zálesáci. O svatyni se stará Ferrin Kastilar (ND půlčický **druid**), poněkud melancholický muž středních let, se svým skokaním společníkem Lorysem.

Ferina vždy zajímají pověsti o zrudách toulajících se divočinou. Udržuje taky kontakty s elfy z Hružného lesa, kteří ho informují, pokud nestvůra uprchne z lesa a míří směrem na městečko. Pokud se o zrudách dozví, najme dobrodruhy, aby ji našli a zabili.

30. STOJÍCÍ KAMENY

Na tomto ostrově stojí dva ohromné runové kameny. V dávné minulosti připoutal zlý lidský kmen ke kamenům sirénu a obětoval ji moři. Od té doby v regionu rybolov jen kvete. Duše sirény byla uvězněna v kamenech a ozvěna její podmanivé písně se nese vodou a láká ryby. Sirénina sestra a přátelé, mezi nimi i mocný džin, už staletí propátrávají sféry, aby našli její duši.

ČINNOSTI V MEZIDOBÍ

Slanisko poskytuje dobrodruhům mezi výpravami útočiště a postavy zde můžou strávit čas různými aktivitami. Následující nabídka vychází z činností v mezidobí probíraných v kapitole 8 *Přírůčky hráče*. Postavy se činností můžou věnovat, aby vydělaly nějaké peníze navíc nebo aby posílily svá pouta s městečkem.

Činnosti vycházejí z nabídky, která se objevila v *Xanatharově průvodci vším*. Pokud máš tuto knihu, považuj, zda pro některé činnosti níže nevyužiješ pravidla pro rivaly a komplikace. Taky můžeš postavám nabídnout své vlastní aktivity nebo využít informací z *Jeskyní a draků*. Níže popsané jsou specifické pro Slanisko.

PRODEJ A NÁKUP KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Kapitánka Xendros z Luzových svědomitých ubytovatelů nabízí k prodeji kouzelné předměty a taky může zprostředkovat jejich prodej. Všechny takové předměty ale nesou mírnou kletbu. Kdo se s takovým kouzelným předmětem sladí, stane se cílem kouzla *odhal myšlenky* seslaného Xendrou; dosah tohoto kouzla nic neomezuje, v záchraných hodech, které kouzlo vyvolává, postava automaticky neuspěje a nepozná, že se stala cílem kouzla. Kletbu odhalí seslání kouzla *určení* na předmět a úspěšným ověřením Inteligence (Mystika) se SO 25. O ověřením se lze pokusit jednou za seslání.

NÁKUP PŘEDMĚTŮ

Xendros požádá o zálohu 50 zl za každý týden, kdy se má pokoušet o zprostředkování nákupu předmětu. Procesem – setkáním kvůli ceně, požadovaným vlastnostem a tak dále – stráví postava týden času. Pokud postavy zaplatí zálohu, hoď dvakrát na Tabulku kouzelných předmětů F a jednou na Tabulky A až E z *Průvodce Pána jeskyně*, abys určil, jaké předměty má Xendros právě na skladě (neprodané předměty se odvezou jinam a nahradí je nové).

Pokud postavy chtějí konkrétní předmět, Xendros ho dokáže sehnat, pokud se nachází v Tabulce kouzelných předmětů F nebo G během 1k4 týdnů. Její cena závisí na vzácnosti předmětu (viz tabulka níže), ale může cenu snížit výměnou za laskavost. Zejména by ráda viděla, kdyby keolské plány pro Slanisko neuspěly, a může postavy najmout k sabotování důlní činnosti.

Vzácnost	Požadovaná cena
Běžný	75 zl
Neobvyklý	300 zl
Vzácný	2 500 zl
Velmi vzácný	25 000 zl
Legendární	50 000 zl

PRODEJ PŘEDMĚTŮ

Xendros vždy hledá předměty, které by mohla prodat jinde. Jelikož musí mít zisk z každého předmětu, který koupí, na-

bídne polovinu obvyklé ceny předmětu. Dokončení prodeje zabere postavám týden úsilí; Xendros si pomocí magie zjistí, jestli je předmět originální a zajistí jeho odvoz lodí do vzdálené Luzovy říše.

HÝŘENÍ

Ve Slanisku se nachází několik krčem nabízejících dobrodruhům příležitost utratit jejich peníze za silné pití a drahé jídlo. Hýření dává postavám šanci navázat ve městě kontakty.

Týden hýření stojí 2k10 zl na nákup opulentního jídla a pití pro sebe i ostatní. Když hýříš, zvol si jednu z krčem v městečku, kterou budeš navštěvovat. Na konci týdne získáš ve městě kontakt. Můžeš mít maximálně 1 + bonus za Charisma kontaktů (nejméně 1 kontakt). Charakter kontaktu závisí na tom, kterou krčmu si vybereš. Průvodce hrou vytvoří konkrétní kontakt, jako třeba výčepního v dané krčmě nebo specifickou postavu. Případně ti může Průvodce hrou povolit, aby sis sám určil, která nehráčská postava vyhovující danému typu kontaktu kontaktem bude, když ji potkáš. V tom případě si při setkání vzpomeneš, že s tímhle týpkem jsi dost přátelsky kalil. V obou případech se nehráčská postava chová jako důvěryhodný přítel a nabídne pomoc podle potřeby; není ale ochotná riskovat svůj život nebo majetek.

KONTAKTY ZÍSKANÉ BĚHEM HÝŘENÍ

Krčma	Typ kontaktů
U Přetržené udice	Rybáři, námořníci, přístavní dělníci
Prázdná síť	Pašeráci, zločinci
Proutěná koza	Trpaslci, městská stráž

VÝZKUM

Krag vždy přijme pomoc s organizací Elianderovy knihovny a s péčí o hřbitov. Oplátkou za pomoc při práci zajistí přístup do knihovny a může pomoci s vyhledáváním informací. Jeho vynikající znalost místních dějin z něj dělá užitečný kontakt. Rozhodně netrpí nedostatkem zpráv o nestvůrných pirátech a rybách.

VÝZKUM A PENÍZE

Můžeš týden přes den pracovat společně s Kragem na údržbě hřbitova a po večerech organizovat knihovnu. Získáš za to dost peněz na střídavý životní styl – a jednu informaci týkající se regionu kolem Slaniska. Tato znalost má podobu pravdivého prohlášení o osobě, místě nebo věci do vzdálenosti 25 mil od Slaniska. Poslední slovo, které se dozvíš, má Průvodce hrou, ale zřejmě to bude něco, co ti pomůže vyřešit problém nebo co tě posune dál při plnění úkolu.

ZAMĚSTNÁNÍ

Postavy zajímaví se o slušný výdělek za cenu trochy rizika můžou ve městě najít práci. Zaměstnání rovněž může na postavu upozornit jednoho z vůdců městečka. Níže uvedené možnosti zaměstnání jsou navrženy tak, aby postavu mohly přivést do kontaktu s jedním z vůdců. Například:

- Dát se najmout Latifundy na práci na jednom z jejich rybářských člunů.
- Dát se k městské stráži, kde se zprávy podávají Elianderovi Ohněrodému.
- Vzít krátkodobou fušku při jedné pašerácké operaci Gellana Jarovodého.



- Dát se najmout na dolování nebo jinou fyzickou práci trpaslíky vedenými Manistradou Záklesmědnou.
- Pracovat v docích nebo při vykládání a nakládání lodí Solmorovy obchodní organizace.

Za každý týden práce si vyděláš dost na to, aby sis mohl dovolit střídmy životní styl. Je tu taky možnost, že si tě všimne někdo významný, nějak spojený s tvým zaměstnáním. Na konci každého týdne práce si hoď na Charisma se SO 15. Při úspěchu jsi získal možnost požádat u této osoby o audienci.

PRÁCE JAKO ŽOLDNĚŘ

Ingo Dobytkář stále shání zkušené žoldnéře ke splnění své části obchodní smlouvy. Zejména potřebuje takové, kteří jsou schopni sloužit jako stráž karavan, osobní strážci obchodníků a strážní na zakotvených lodích.

Za každý týden práce jako žoldněř si vyděláš dost na to, aby sis mohl dovolit střídmy životní styl plus 2k10 zl navíc. Kromě toho si na konci každého týdne hoď k20; při hoďu 19 a víc dostaneš bonus 3k20 zl za to, že se práce ukázala neočekávaně nebezpečnou.

REGION KOLEM SLANISKA

Území kolem Slaniska je pro poutníky bezpečné, stejně jako cesty křižující celou oblastí. Po krajině jsou roztroušené malé statky a panská sídla, často osídlená vojenskými veterány, kteří zde získali půdu na základě královského dekretu. Mimo hlavní cesty tu je taky roztroušena spousta malých vesniček půlčků. Obvykle jde o několik statků soustředěných kolem hospody, nabízející v míru přicházejícím poutníkům vřelé přijetí. Pokud ovšem poutník sejde

z cesty, z bažinaté divočiny se vynoří spousta různorodých nebezpečí.

Mapa 1.2 zobrazuje Slanisko a okolní území, kde se nacházejí všechna níže popsaná místa a prvky.

SILNICE A STEZKY

Silnice kolem Slaniska důkladně střeží hlídky v rámci snahy koruny o prosazení svého vlivu v oblasti. Cesta po těchto dopravních tepnách je obvykle bezpečná a většina setkání je s obchodními karavanami, vojenskými hlídkami a jinými poutníky. Podél těchto silnic se hromadí statky a panské domy, spoléhající, že procházející hlídky zajistí jejich bezpečnost. Tam, kde je hustota lidských sídel menší, je větší pravděpodobnost výskytu loupežníků. Poutníci na silnicích za den potkají průměrně 1k4 obchodních karavan a mají pravděpodobnost 5 %, že je přepadne 2k4 **loupežníků** vedených **vůdcem loupežníků**. Kromě toho denně minou 1k3 malých vesnic nebo panských domů; s pravděpodobností 25 % obydlených půlčky (v opačném případě jde o enklávu lidí).

ZAJÍMAVÁ MÍSTA

Mimo Slanisko se nachází řada míst, která můžou postavy navštívit. Je mimo možnosti knihy poskytnout podrobný popis všech, ale je dostatek místa k poskytnutí podkladů pro podrobnější rozpracování.

BURLE

Jde o opevněný opěrný bod proti nestvůrám opouštějícím Hružný les. Slouží jako klíčová zastávka poutníků směřujících z jižního pobřeží do vnitrozemí. Komunitě dominuje malá opevněná tvrz na kopci shlížejícím na střezžený les.

Kolem ní se tísni několik statků, jejichž majitelé důvěřují vojenské posádce, že je ochrání před nájezdníky.

Nejvýznačnějším rysem Burle je malý hájek stromů rostoucích uprostřed tvrze. Ve tvrzi žije jako neoficiální vyslanec lesních elfů a víl dobrého přesvědčení u keolských lidí prastarý **ent** jménem Kořentoul. Před lety pomohli keolští rytíři obyvatelům lesa porazit vpád kultistů uctívajících Zlý živelný oheň. Od té doby keolská koruna, elfové a entové dodržují Pakt divokého ohně – dohodu o vzájemné pomoci proti hrůzám Hrůzného lesa.

Místu velí kastelán, půlelfka jménem Kiara Stínobořná (ZD půlelfí **rytířka**), která vedla řadu úspěšných nájezdů do Hrůzného lesa. Jde o zachmuřenou ženu, neustále si vědomou nebezpečí, které obyvatelé lesa představují. Za každou novinkou vidí problémy a udržuje zdejší válečníky a hraničáře v neustálé bojové připravenosti. Obzvláštní pozornost věnuje novinkám o Šarlatovém bratrstvu. Je přesvědčená, že organizace představuje pro oblast smrtelné nebezpečí, ale zatím se jí nepodařilo najít žádné důkazy o jejich vměšování. Má podezření, že vévoda Feldren z Mořína je ve službách Bratrstva a opakovaně hledá špehy, kteří by ho prověřili.

Burle poskytuje bezpečné útočiště pro výpravy do a skrze Hrůzný les a Hulské močály. Kiara nabízí odměnu 5 zl za bod životaschopnosti zabitě zrůdy, elementála nebo psance. Vývěsní tabule, kde se občas objevují letáky s většími odměnami za chycení nebo zabití konkrétních nestvůr a psanců, se nachází hned před branou Burle. Ostrov Opatství

Tento ostrov jižně od Slaniska je místem, kde se odehrává stejnojmenné dobrodružství.

Nachází se zde malé opatství, opuštěné svými mnišskými staviteli už před dávnou dobou. Od té doby se zde usadily nejrůznější nestvůry a tlupy psanců.

DOUPĚ JEŠTĚRCŮ

Popis tohoto místa se nachází v dobrodružství *Nebezpečí na Šedé vodě*.

Zdejší ještěrci považují okolní bažiny za své. Vetfelce se snaží nejprve vyhnat hrozbami, ale napadnou jen ty, co zde chtějí zůstat. Kromě ochrany svého území rovněž chrání **mladého černého draka**. Ten jim přikázal, aby jeho existenci utajili, zatímco on si bude budovat armádu následovníků, s níž se jednoho dne vynoří z bažin a ovládne celé okolí.

MORÍN

Obyvatelé Slaniska poukazují na Mořín jako na příklad osudu, kterému by rádi unikli. Po dlouhé roky byl Mořín dvakrát větší než Slanisko a těšil se z výnosného rybařství a lodní přepravy. Když král Kimbertos Skotti obrátil svůj zájem na jih, aby se vypořádal s Mořskými knížaty, jeho admirálové si zvolili Mořín za místo zřízení imperiální námořní základny. Dnes se Mořín proměnil z jadrného rybařského městečka na fádní pevnost. Jeho přístav je těžce opevněný a velká posádka lodí, pěchoty a jízdy slouží jako základní obranný prvek regionu.

Vévoda Marik Feldren (ChN lidský **rytíř**) vládne městu ze svého titulu guvernéra jižní provincie, kam patří i Mořín. Král Skotti ve skutečnosti propůjčil úřad guvernéra Obertovi Feldrenovi, válečnému hrdinovi a staršímu bratrovi Marika Feldrena. Ovšem vládná vláda vévody netrvala dlouho, protože o rok později onemocněl a zemřel. Titul připadl Marikovi, horkokrevnému mladíkovi vychovávanému bez kontaktu s realitou světa, toužícímu překonat pověst svého bratra. Marik považuje místní za zbabělce,

kterí se ukrývali ve svých odlehlých vesničkách, zatímco sever krvácel. Kromě toho věří, že jeho bratra, který měl k místním rybařům a obchodníkům skutečně přátelský vztah, zabil zrádci ve službách Mořských knížat.

Vévoda Feldren hodlá zvednout daně, aby mohl financovat prudké rozšíření královského námořnictva a zahájit nájezdy proti Mořským knížatům. Bratrstvo je vévodovým plánem na udržování napjaté situace nadšené. Pokud se naskytne příležitost, může Bratrstvo nastražit důkazy o spiknutí proti němu, aby posílilo jeho nedůvěru k místním a při troše štěstí vyvolat nepokoje, které by mohly přilákat nájezd Mořských knížat.

PEVNOST SAHUAGINŮ

Toto skalisko se nachází na potopené pevnosti obývané nelítostnými sahuaginy. Jeho detailní popis je v dobrodružství *Poslední nepřítel*.

Toto doupe je podvodní pevností ovládanou sahuaginy, kteří odsud přepadají proplouvající lodě a plánují nabírat síly, dokud nebudou moci vyplenit Slanisko. Žije zde zatím třicet **sahuaginů**, **sahuaginí knězka** a **sahuaginí baron**.

STRAŠIDELNÝ DŮM

Tento opuštěný dům je místem, kde se odehrává dobrodružství *Zlověstné tajemství Slaniska*. Popis celého místa najdeš v něm.

Strašidelný dům může být požehnáním pro pašeráky operující v oblasti Slaniska. Gellan Jarovodý právě zde provádí většinu svého černého obchodu.

TRPASLIČÍ DŮL

V tomto nově otevřeném dole už dřou trpasličí prospektoři třetí rok. Bezpečnost horníků kromě válečníků z klanu Záklesmědných zajišťují i vojáci z keolské královské armády. Poutníci potřebující přístřeší si můžou odpočinout na kavalcích ve strážních věžích kolem dolu, ale pouze ti z návštěvníků, kteří zde mají obchodní jednání, můžou dovnitř bez dohledu.

Důl je široká šachta vykopaná do strmého srázu kopce nedaleko pobřeží. Obkružuje ho kamenná zeď s dvojicí strážních věží u hlavní brány a třemi dalšími, pravidelně rozmístěnými po obvodu. Uvnitř hradby se nachází malá vesnice se skladišti, dílnami a obytnými domy, vše z kamene, postavená na začátku otevírky dolů, kdy byl dostatek stavebního kamene.

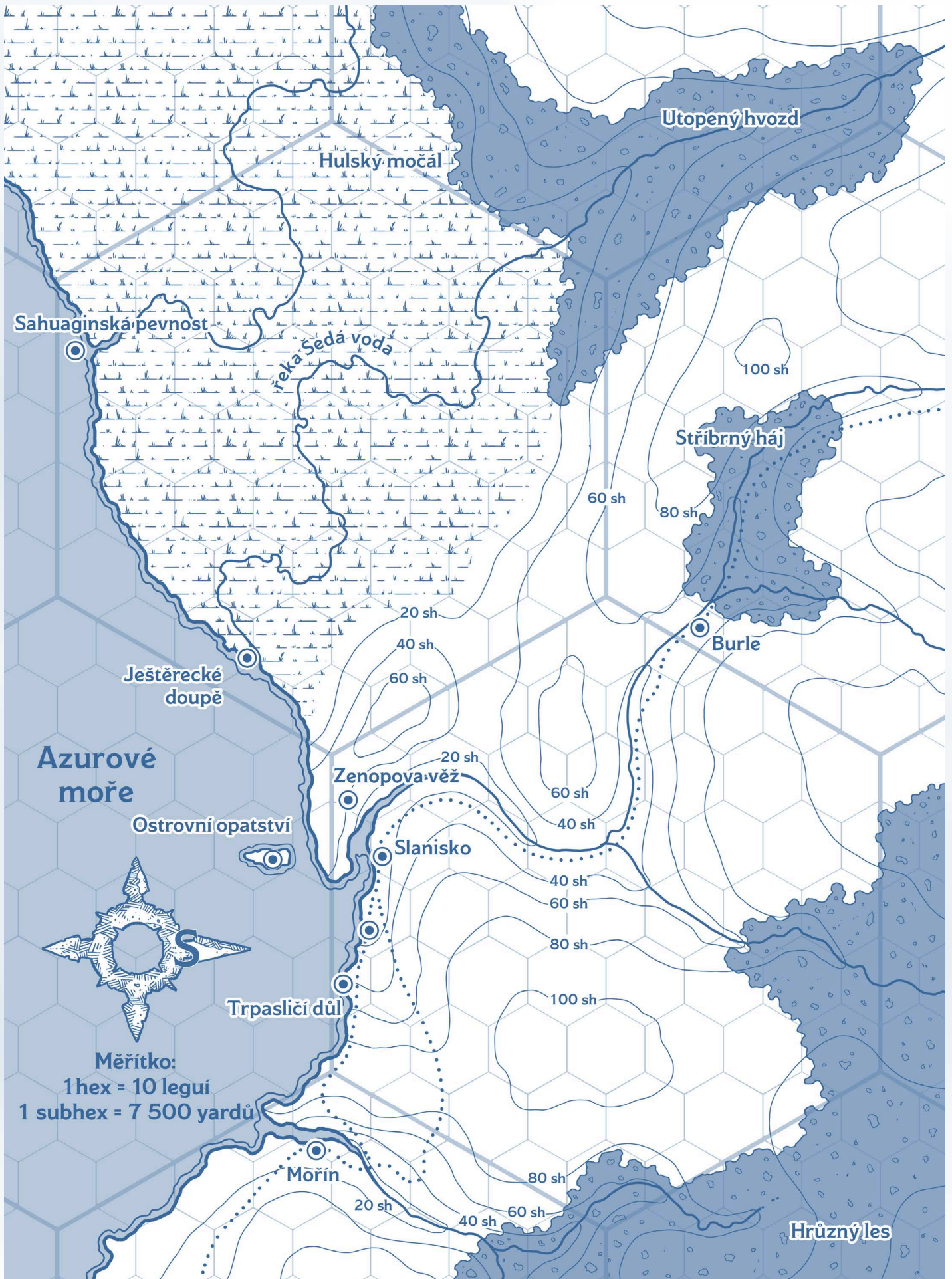
Horníci si taky udělali čas na postavení krčmy jménem Horníková pauza, kde popíjejí, klábosí a hrají hazardní hry. Mimořádné oblíbené mezi jinak se nudícími horníky a vojáky se staly šipky, a postava, která je ve hře dobrá, si může vykecat cestu skrz strážce dovnitř do krčmy na turnaj.

ZENOPOVA VĚŽ

V této věži na útesech nedaleko Slaniska kdysi bydlel kouzelník Zenopus. Své doupe si vybudoval v sousedství prastarého hřbitova, kde prý straší.

Jedné noci obklopily věž zelené plameny. Hrůzka odvážlivců z městečka ji šla prozkoumat a zjistila, že je opuštěná. Dveře na úpatí schodiště vedoucího do sklepa pokrývaly podivné symboly a stříbrné řetězy. Jeden z průzkumníků se je pokusil otevřít, ale výboj blesku z run na dveřích ho skoro zabil. Nedlouho poté viděli na vrcholku věže skotačit podivné přízraky a víly. Když poblíž věže zmizelo několik poutníků, městská rada požádala keolskou galeonu, aby věž ostřelovala z katapultů a srovnala ji se zemí.

Od té doby se na trosky víceméně zapomnělo. Výjimkou je Keledek Mlčící, kouzelník z městečka, který za pomoci



MAPA 1.2: SLANISKO A OKOLÍ

magie otevřel zapečetěné dveře a našel za nimi chodbu vedoucí do skryté mořské jeskyně. Jeskyni používá jako místo setkávání pašeráků. Najal několik **goblinů**, aby na místo dohlíželi, a pomáhá jim v tom **obří had škrtič**, kterého vychoval od vylhnutí. Goblini poté, co jich několik zabili **ghúlové** a **obří krysy**, zabarikádovávali několik chodeb vedoucích do hlubin.

Keledok nehodlá o své tajné základně nikomu říct, ale nemůže se zbavit nápadu, že prozkoumá hlubiny pod věží, v naději, že se dostane k Zenopovým tajemstvím. Pokud postavy získají Keledekovu důvěru, může se jim svěřit. Detaily o podzemí pod věží jsou ponechány na Průvodci hrou.

KRAJINNÉ PRVKY

Krajina kolem Slaniska je plná nebezpečí, protože většinu oblasti zabírá nezkrocená divočina. I když s ní má Keolské království ohromné ambice, ve skutečnosti se zaměřuje hlavně na moře. Koruna se sice ze všech sil snaží, aby byly cesty bezpečné, jinak ale ponechává nestvůry a krvežíznivé kmeny v divočině na pokoji po tak dlouho, dokud zůstávají v divočině.

HRŮZNÝ LES

Hrůzný les, dávný domov strašlivých nestvůr a krvežíznivých nájezdníků, ukrývá ve svých hranicích různorodou sbírku děsů. Keolsko udržuje hraničářské hlídky, které periodicky čistí vnější části lesa, kdežto na jeho okrajích žije několik klanů lesních elfů. Obě síly obvykle udržují lesní hrůzy na uzdě, ale občas se jim něco dokáže vyhnout nebo se přes ně probojovat a pak to šíří zkázu po kraji.

Hlubiny Hrůzného lesa jsou místem, kde je hranice oddělující Oerth od Stínopádu tenká. V hlubinách lesa se daří nemrtvým a nestvůrám snažícím se čerpat moc z podstaty Stínopádu. Nejvnitřnější části lesa se s temnou řfší prolínají a tvoří pokřivenou verzi Hrůzného lesa, která prorůstá do této sféry.

Jedním z nejmocnějších obyvatel Hrůzného lesa je skutečně prastará **noční ježibaba** jménem Babka Blín žijící v nejhlubší části lesa. Vládne magií stejným způsobem jako mocný kouzelník, a uzavřela pakty s několika vévody z Devíti pekel. Její pokřivená pevnost, hrad Závit, stojí na spojnici Oerthu se Stínopádem a z jeho bran se vynořují kostlivci, zombie, stíny a jiné hrůzy, aby ohrožovaly okolní země.

Mezi ježibabiny přední služebnice patří šakalodlaci a během let do svých služeb získala i **gobliny, orky, skuruty, zlobry a trolly**. K ní připoutané **zelené ježibaby** slouží jako baronky a spravují v jejím jménu části lesa, a elitní stráž dvaceti tří **ónů** slouží jako její osobní poslové a vykonavatelé. Má tři druhy, mocné **upíry**, kteří mezi sebou soupeří o její přízeň.

Vnější okraje. Vnější okraje lesa jsou stejně husté jako okraje jakéhokoli jiného lesa. Dosahují hloubky pěti až deseti mil. Díky úsilí četných hlídek elfů a hraničářů, které zatlačují obyvatele hlubších částí lesa do hlubin, jsou stejně bezpečné jako jakýkoli jiný les. Nejběžnějšími hrozbami poutníkům a průzkumníkům jsou **sovodvědi, vlci** a několik tlup **banditů**, kterým se daří unikat pozornosti hlídek.

Střední háje. Za vnějšími okraji nabírá hvozd čím dál tím zlověstnější charakter. Dokonce i za nejjasnějšího dne se zdá, jako by listoví pohltilo většinu slunečního svitu. Jasné světlo zde nedosvítí dál, než do 4 sáhů bez ohledu na zdroj, který ho vydává. Dále se mění na šero;

které by za touto vzdáleností existovalo, se mění na tmou. Přirozené sluneční světlo zde má sílu šera, a některé oblasti jsou temné, protože skrz husté koruny slunce neprosvítí vůbec.

Hrůzné hlubiny. V srdci hvozdů přirozené světlo neexistuje. S každým krokem středními háji směrem k hlubinám se zdá, jako by sluneční světlo trochu pohaslo. V hrůzných hlubinách už jsou koruny stromů tak husté, že jimi žádné sluneční světlo nepronikne. Zdroje jasného světla dosvítí jen do vzdálenosti 2 sáhů – za touto vzdáleností se jasné světlo mění na šero a šero na tmou. Dokonce i vidění ve tmě trpí – funguje jen na vzdálenost 6 sáhů.

Temné sny. Dlouhý odpočinek kdekoli v Hrůzném lese s sebou nese riziko, že si odpočívajících všimne Babka Blín. Každá odpočívající postava si musí hodit k20; při hodě 1 trpí hrůznými nočními můrami, které na ní zanechají značku lesa. Tvorové z Hrůzného lesa mají po celý následující den výhodu na hody na útok proti ní a znají její jméno a podrobnosti o ní; oslovují ji jménem a lákají ji do hlubin hvozdů, aby se k nim přidala ve službě jejich paní.

Náhodná setkání. Tabulka Náhodná setkání v Hrůzném lese níže poskytuje nápady, s čím by se postavy kde mohly setkat. Jednou za den hoď k20, a při hodě 18 a víc zažijí postavy setkání (se stejnou pravděpodobností se odehraje ve dne nebo v noci). Povaha setkání závisí na regionu lesa, v kterém se postavy nacházejí. Hoď znovu k20 a vyber z příslušné části tabulky.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ V HRŮZNÉM LESE

k20	Vnější okraj	Střední část	Hlubiny
1–3	2k6 goblinů	2k6 kostlivců	4k6 kostlivců
4–5	2k6 elfích veteránů	1k10 zombií	3k10 zombií
6–7	3k6 banditů	2k6 skurutů	3k4 ghúlové
8–9	2k4 šakalodlaků	1k6 gobrů	2k6 spekter
10	3k6 strig	2k4 ghúlů	2k4 přízraků
11	1k3 révových snětí	1k6 spekter	1k6 upířích zplozenců
12	2k4 skurutů	1k4 zelené ježibaby	1k6 přízraků
13	1k3 lýtých vlků	1 lítice	2k6 mumii
14	1k4 zelené ježibaby	1 noční ježibaba	2k4 + 2 stínů
15	1k3 entů	1 lamie	1k3 upíři
16	2k4 koboldů	1k3 přízraky	1k3 noční ježibaby
17	1 jednorozec	1k3 gorgony	2k4 tlejících valivců
18	1 troll	1k3 mumii	1k4 ónové
19	2k6 skurutů	1k4 + 1 stínů	1 dospělý zelený drak
20	1k3 zlobrů	1 upír	1 rytíř smrti

UTOPENÝ HVOZD

Utopený hvozd, nacházející se na okraji Hulských močálů, byl kdysi vzkvétající oblastí. Před pár desetiletími se ale do něj začal šířit močál, a jak stoupala hladina vody, hvozd dostával zlověstnější nádech. Ve stále větších množstvích se tu objevovali **tlející valivci** a **snětí**, a ve vodě uhnívaly samotné stromy. Časem se po lese objevily podivné houby všemožných tvarů a barev.

Dnes je Utopený hvozd zřejmě nejnebezpečnějším místem v oblasti. Stromy stále stojí, ale už dávno ztratily své listí a jde jen o málo víc než v bahně stojící mrtvé kmeny. Všude vyrůstají houby a hustá oblaka spor zastiňují slunce, takže nepřírozený porost zde může vzkvétat.

Vpád z Propasti. Hvozd je místem, kde probíhá vpád Propasti do hmotného světa. Před lety do lesa dorazila skupina kultistů oddaných Zugtmoji. Už dávno předtím podlehlí sporám, které z nich udělaly otroky, a démonická paní pro ně měla úkol. Kultisti s sebou měli pokřivenou *bezednou karafu*, která čerpala vodu z jednoho z moří v Propasti. Rozbitím nádoby vytvořili nestabilní portál do této děsivé říše. Naštěstí pro obyvatele oblasti byla Zugtmoji nedlouho poté uvězněná v chrámu Živelného zla a nemohla svůj plán dokončit. Kultisti se bez vedení své paní obrátili proti sobě. Dnes portál čas od času stále přivádí do světa demony a spory, které s sebou kultisti přinesli, proměnily hvozd v říši smrti.

Houbové spory. Vzduch ve hvozdu je plný spor z nezdravě zbarvených hub, kvůli kterým se tady občas špatně dýchá. Postavy, které ve hvozdu utratí Kostku obnovy, získají jen polovinu obvyklých Bodů výdrže, a po každém dlouhém odpočinku se postavám sníží maximum Bodů výdrže o jedna za každou Kostku obnovy. Jakmile postavy vykonají dlouhý odpočinek mimo hvozd, tenhle postih skončí.

Zlovné houby. Mezi rozkládajícími se stromy oblasti rostou nejrůznější podivné a pokřivené houby. Pokud propukne boj, hoď si k20. Při hoďu 15 a víc se objeví ze svého úkrytu mezi zbytky a obyčejnými rostlinami a houbami 1k6 fialových hub. Totálně provlhlé houby napadnou ty nejhluchnější vetřelce.

Volání vřesků. Je obtížné tudy nepozorovaně cestovat, protože v celém hvozdu se vyskytují **vřeskové**. Místo abys ověřoval obvyklým způsobem náhodné setkání, postavy si jednou denně hodí podle svého výběru buď na Moudrost (Vnímání), nebo na Inteligenci (Příroda). Pokud je celkový hod některé postavy 20 a víc, prošla cesta skupiny bez povšimnutí. Jinak, pokud je většina ověření menší než 10, družina náhodou narazila na vřesky a probudila je. Jejich kvílivé volání k nim přiláká další nestvůry.

Podivnosti lesa. Vliv Propasti na toto místo může za různé podivné efekty a zvláštní události. K vyvolání pocitu neskutečného přízračna při putování postav hvozdem můžeš použít tabulku Podivnosti Utopeného hvozdu. Jednou za den hoď k20 nebo zvol jednu z možností v tabulce. Pokud ti budou docházet nebo budeš mít pocit, že to není ono, vytvoř si dle potřeby další.

PODIVNOSTI UTOPENÉHO HVOZDU

k10	Setkání
1	Ke kůlu zatlučenému do země je řetězy připoutána lidská zombie . Kolem se povalují pozůstatky mnoha jiných zombií. Úspěšné ověření Inteligence (Pátrání) nebo Moudrosti (Přežití) se SO 10 odhalí, že zombii někdo používá jako cvičný cíl.
2	Z močálu se tyčí chatrč ze zvířecích kostí a suchých větví o průměru 4 sáhů. Podlahu chatrče tvoří zuby humanoidů.
3	Kouř, viditelný na vzdálenost půl míle, vychází ze svatyně vybudované na velkém kameni a zasvěcené ještěreckému bohu Semuanjovi.

- Lovecký přístřešek porůstá slizký mech. V přístřešku leží na hliněné podlaze kostra humanoida. Její hrudník, jakoby rozervaný výbuchem zevnitř, je zdrojem mechu.
- Čtyři sáhy širokou jámu vyplňuje páchnoucí mořská voda. V ní se hemží hvězdice, sasanky a další neškodní drobní mořští živočichové, vše zombie.
- Uprostřed čtyři stopy široké mýtiny se povaluje hromada zrezivělého zemědělského nářadí.
- Opuštěný kočár je domovem **černého pudinku**. V kabině se nacházejí rozházené, kyselinou poničené kusy přepychového oblečení.
- Ve větvích háje nízkých stromů se nachází neporušená plachetnice. Větve háje se pohybují ve větru a napodobují pohyb mořských vln.
- Osm sáhů vysoká socha ropuchy, vyrobená ze zvířecích výkalů, vydává odporný zápach zaznamenanatelný až na vzdálenost 1 míle. Okolo sochy se pohybuje **5 rojů hmyzu**.
- Jezírko čisté pitné vody o průměru 10 sáhů volá na všechny tvory, kteří se k němu přiblíží na 20 sáhů. Tvorové, kteří rozumějí alespoň jednomu jazyku, slyší, že na ně jezírko volá jménem.

Náhodná setkání. Tabulka Náhodná setkání v Utopeném hvozdu níže poskytuje nápady, s čím by se postavy mohly setkat. Jednou za den hoď k20 (pokud už k sobě postavy nepřitáhly pozornost nestvůr kvůli vřeskům) a při hoďu 18 a víc zažijí postavy setkání (se stejnou pravděpodobností se odehraje ve dne nebo v noci). Hoď znovu k20 a podle výsledku vyber z tabulky.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ V UTOPENÉM HVOZDU

k20	Setkání
1–3	1k4 probuzené stromy
4–5	2k6 zombií
6–7	1k3 tlející valivci
8–9	2k4 mykonidích dospělých a 1 mykonidí panovník
10	3k6 strig
11	1k3 trollové
12	2k4 gnolů a 1 vůdce gnolů smečky
13	1 vodní elementál
14	1 vrok
15	2k6 stalů
16	2k4 dráčů
17	1k8 ropušáků
18	1k4 révové sněti
19	2k8 větvních sněti
20	2k4 jehličnatých sněti

HULSKÉ MOČÁLY

Zrádné Hulské močály prosluly vodními tůněmi, které je zdánlivě snadné překonat, ale ve skutečnosti jsou hluboké s vrstvou bahna na dně. Oblast je plná vysokých nezdravých stromů a ohromných hejn bodavého hmyzu. Kromě zoufalců sem nikdo nechodí, a proto jde o ideální úkryt psanců a nájezdníků.

Bodavý hmyz. Táboření v močálech je kvůli ohromným hejnům komárů a jiného bodavého hmyzu obtížné. Pokud se zde družina pokouší krátce nebo dlouze Odpočinout,

jedna postava musí uspět v ověření Moudrosti (Přežití) se SO 15. V případě úspěchu získá skupina výhody Odpočinku, v případě neúspěchu se hmyz projevuje jako příliš otravný a skupina žádné výhody spojené s Odpočinkem nezíská.

Náhodná setkání. Tabulka Náhodná setkání v Hulských močálech níže poskytuje nápady, s čím by se postavy mohly setkat. Jednou za den hoď k20 a při hoďu 18 a víc zažijí postavy setkání (se stejnou pravděpodobností se odehraje ve dne nebo v noci). Hoď znovu k20 a podle výsledku vyber z tabulky.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ V HULSKÝCH MOČÁLECH

k20	Setkání
1–3	2k10 ropušáků
4–5	2k6 loupežníků
6–7	2k4 révových snětí a 1k6 jehličnatých snětí
8–9	1k4 jedovatí hadi
10	3k6 krysy
11	1k6 obřích ropuch
12	1k4 krokodýlové
13	2k6 koboldů
14	2k6 ještěrců
15	1 hydra
16	1 tlející valivec
17	1 zelená ježibaba a 1k3 bludičky
18	1k3 trollové
19	1k4 okrových rosolů
20	1 mladý černý drak

ŘEKA ŠEDÁ VODA

Řeka Šedá voda míří mnoha zákruty do Azurového moře. Jde o širokou a pomalu tekoucí řeku, plnou rákosí a na mnoha místech příliš mělkou, než aby jimi proplulo něco jiného než prám nebo vor.

Její charakter z ní dělá ideální místo pro loupežníky. Psanci a zlí humanoidi si u ní zřizují dočasné tábory, ze kterých sledují, jestli se někdo podél ní nepokouší cestovat. Některé tlupy natahují přes řeku řetězy, aby ztížily cestu lodím a prámům a ty tak byly náchylnější k napadení.

Kdesi podél řeky (svědectví se neshodují, kde) se nacházejí zarostlé trosky věže, kde kdysi působil řád alchymistů. Řád zanikl poté, co jeden z pokusů vyhodil vršek věže do vzduchu a zaplavil přízemí chemikáliemi z několika kádí. Výsledná směs si zachovala mlhavou inteligenci a může za to, že řeku zamožuje množství slizů. Slizy v řece můžou stejně dobře dýchat vzduch i vodu a umějí plavat stejně rychle jako se pohybovat na souši.

Náhodná setkání. Tabulka Náhodná setkání u Šedé vody níže poskytuje nápady, s čím by se postavy mohly setkat. Jednou za den hoď k20 a při hoďu 18 a víc zažijí postavy setkání (se stejnou pravděpodobností se odehraje ve dne nebo v noci). Hoď znovu k20 a podle výsledku vyber z tabulky.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ U ŠEDÉ VODY

k20	Setkání
1–3	2k6 loupežníků
4	1k4 šedé slizy

k20	Setkání
5	1k6 zlobů
6–7	1k3 krokodýlové
8–10	2k6 ropušáků
11–12	1 černý pudink
13	1 rosolová krychle
14–15	2k4 ještěrců
16	1 tlející valivec
17–19	1k3 okrových rosolů
20	1 mladý černý drak

STRÍBŘITÝ HÁJ

Tento hvozď dostal jméno podle stříbřitého lesku listů a kůry zdejších stromů. Před dávnými věky překročili elfové z Vlí divočiny hranice sfér, aby se zde usadili. Dnes žije několik klanů lesních elfů v elegantních dřevěných stavbách postavených pod klenbou korun stromů. Žádný tvor nepřekročí hranice lesa, aniž by o tom elfové nevěděli.

Zdejší elfové periodicky vysílají družiny válečníků do okrajových partií Hrúzného lesa. Pakt divokého ohně – aliance uzavřená mezi keolským královstvím, elfy a enty z oblasti – zavazuje všechny tři skupiny k boji s nestvůrami, které se objeví z hvozdu. Vzácně elfové organizují výpravy do nejhlubších částí Hrúzného lesa v naději, že porazí hrozbu, pokud je ještě ve stadiu zrodu.

AZUROVÉ MOŘE

Azurové moře je už dlouho bouřlivé ve všech smyslech toho slova. Bouře potopily nespočetně lodí a neustále zde zuří nějaký druh válečných akcí. Piráti spojení s Mořskými knížaty kořistí společně s nezávislými drancíři na lodích pokoušejících se přeplout oceán. Zpod hladiny se čas od času vynoří podivné nestvůry včetně zuřivých dinosaurů ze vzdálené amedijské džungle.

I přes tyto hrozby spoléhá několik říší na obchod provozovaný po vodě. Pomocí trasy do a skrze Azurové moře můžou obchodní lodě dosáhnout skoro všech významných obchodních říší ve světě Greyhawku.

POTOPENÉ VRÁKY

Vody Azurového moře pohltily mnoho lodí, ať už následkem bojů, nebo skrze přirozené příčiny. Některé vraky, jako třeba ty popsané níže, prosluly svým převáženým bohatstvím. Tyto vraky, nacházející se v mělkých pobřežních vodách, jsou přístupné pro ty, co mají magii, mazanost a odvalu k jejich vyrabování (místa nejsou označena na mapě, proto je můžeš umístit, kam se ti to bude hodit; cokoli, co ti nebude pasovat do příběhu, klidně změň).

Olůvko. Tento malý rybářský člun, nacházející se v hloubce pouhých tří sáhů, má jméno podle vynikajícího postříbřeného rybářského prutu, který kdysi vlastnil jeho majitel. Rybářský prut – má hodnotu 200 zl – se stále nachází ve vraku. Naneštěstí pro lovce pokladů si ve vraku udělal doupě **obří krab**.

Útěk. Tato plachetnice byla proslulý lamač blokády. Potopila se poté, co ji dostihly lodě Mořských knížat. Její trosky se nacházejí v hloubce šesti sáhů. Vodotěsná truhlice v jejím roztříštěném trupu nese lví znak Keolska a obsahuje 500 zlatých mincí. V oblasti hledají potravu dvě **hejna piraní**.

Všetečnost. Tato galeona náležela magu Mordenkainnovi, který ji vyslal ke vzdáleným pobřežím, aby hledala

poklady. Loď se potopila v tajemné a zvlášť zuřivé bouři. Převážený krabovitý *Kwališův aparát* stále zůstává na mořském dně, ale **marilita**, který ho hlídá, má rozkaz zabít kohokoli vyjma Mordenkainena, kdo se ho pokusí ukrást. Loď se nachází v hloubce zhruba dvaceti sáhů.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ

Tabulky Náhodná setkání na pobřeží a Náhodná setkání na Azurovém moři níže poskytují nápady, s čím by se postavy mohly setkat na pobřeží nebo na mořské hladině. Jednou za den hoď k20 a při hođu 18 a víc zažijí postavy setkání (se stejnou pravděpodobností se odehraje ve dne nebo v noci). Hoď znovu k20 a podle výsledku vyber z tabulky.

Tabulka pro Azurové moře obsahuje odkazy na několik proslulých pirátských lodí aktivních v oblasti. Jejich popis se nachází pod tabulkou.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ NA POBŘEŽÍ

k20	Setkání
1–3	2k6 krvostřábů
4	2k6 strig
5	1k6 obřích krabů
6–7	1k3 perytoni
8–10	1k3 obří ještěrky
11–12	2k8 obřích krys
13	2k6 sahuaginů
14–15	2k4 ještěrců
16	1k3 moriani
17–19	1 kyklop
20	1k3 chuulové

NÁHODNÁ SETKÁNÍ NA AZUROVÉM MOŘI

k20	Setkání
1–2	1k3 obří chobotnice
3–4	1 plesiosaurus
5–6	1k3 perytoni
7	1k3 vodní elementálové
8–10	2k4 útesových žraloků
11–12	2k8 sahuaginů
13	1k4 + 1 morianů
14–15	2k6 pteranodonů
16	1 dospělý bronzový drak
17	pirátská loď, <i>Skřípal</i>
18	pirátská loď, <i>Bledá příd'</i>
19	pirátská loď, <i>Zasolený palouk</i>
20	pirátská loď, <i>Nebojsa</i>

SKŘÍPAL

Tamsekra Stříbráková (ZZ **rudá polodračí veteránka**) převzala velení lodi před několika lety poté, co její otec padl v souboji s admirálem keolského námořnictva. Mladá polodračice je nemilosrdná a její hrabivost je stejně silná, jako u kteréhokoliv jiného rudého draka. Sama dokáže rozeznat dračí roh, nestvůrný hudební nástroj usazený na přídi lodi. Jeho zvuk připomíná řev mohutného draka.

Posádku *Skřípala* tvoří hrubá směska humanoidů bojících se a obdivujících svou velitelku, mezi kterou je

23 **orků**, 40 **goblinů**, 4 **skuruti**, 12 **koboldů** a 2 **gobři**. Zlobr jménem Jem slouží jako první důstojník; jeho metody udržování disciplíny bývají fatální. Na stěžni vlaje lodní vlajka, rudé dračí křídlo na černém pozadí.

BLEDÁ PŘÍD'

Jde o zchátralou válečnou loď, jejíž omšelý trup a od myši ožrané plachty nic nevypráví o její rychlosti ani o zuřivosti její posádky. Má zdobné kormidlo vyrobené z kostí a dřeva, které není napojené na kormidelní kolo, nýbrž jím otáčí na rozkaz svého hrůzného kapitána šestice **upířích zplozenců**. Loď neplachtí za dne a jejímu příchodu předchází hustá mlha, která se objevuje bez varování. Říká se, že i přes mnohá poškození se lodi nikdy nedotkl loďař; nikdo neví, jakým způsobem ji opravují.

Kapitánem lodi je Ineka Sufocan (ZZ elfí **upír**), který vyplouvá z ostrova zahaleného mlhou, kde se jeho přístav a palác pomalu rozpadají. Hledá srdce vytvořené z perly, ve kterém se ukrývají kapky zaschlé krve jeho pravé lásky. Toto perlové srdce už po dekádě mění majitele a nemrtvý kapitán po něm touží jako po ničem jiném na světě.

Zbytek posádky sestává z hmotných i nehmotných nemrtvých služebníků. Kdykoli se loď přiblíží k pevnině, přitahuje to k ní nekromanty, kteří se běžně stávají obyvateli temných kajut v podpalubí. Jako hlídka stojí ve vraním koši **spektra**.

Na stěžni *Bledé přídě* vlaje vlajka se stříbrnou lebkou vyšitou na bílém poli lemovanou stříbrnými tesáky.

ZASOLENÝ PALOUK

Zasolený palouk je galeona vyrobená z kmene statného stromu. Z paluby vyrůstá háj menších stromků, jejichž větve zachycují vítr a pohánějí loď jako plachty. Z dálky jsou vidět dva **enti** pohybující se po palubě, kteří slouží jako hlavní dělostřelectvo lodi.

Kapitánkou *Zasoleného palouku* je Mithina Šedosrdá (NZ půlelfí **druidka**), jejíž háj byl před téměř dvaceti lety zničen mohutnou přílivovou vlnou. Mithinino srdce se potopilo spolu s jejím hájem a ona svou mysl obrátila k pomstě. Od té doby se začala věnovat pirátství, aby mohla financovat své pátrání po legendárním ostrově známém jako Prokanův květ, kde doufá, že potrestá bohyni Elonu za zničení svého domova. Pomáhá jí zkažená **dryáda** Filios, která přebývá ve scvrklém dubu vyrůstajícím ze středu lodi.

Z nejvyšších větví *Zasoleného palouku* vlaje černá větev bez listů vyšitá na modrém poli.

NEBOJSA

Nebojsa je těžká válečná loď pokrytá opálenými železnými pláty umístěnými na jako uhlí černém dřevě. Dokonalý nýtovaný povrch nenarušuje žádné okénko nebo průvlak pro vesla, ani se nad něj nezdvihá žádný stěžeň. Na zádi se nachází budka zesílená ocelovými tyčemi, ve které pulsuje matně rudé světlo.

Kapitánem je šílený dráteník a kouzelník jménem Vigr Tras (ChZ lidský **mág**). Zešlel poté, co našel temný svazek popisující ožívování výtvorů. Kouzelník se dnes plaví po Azurovém moři a z přepadených civilních i válečných lodí krade bohatství a zbraně. Nosí komplet kouzelné plátové zbroje poskytující mu nadpřirozenou sílu a rychlost a zároveň ho neomezující v kouzlení. Ví se, že se v přímořských komunitách vydává za mírumilovného obchodníka, který hledá pár členů posádky. Ve skutečnosti hledá otroky vhodné pro funkci údržbářů a opravářů jeho kouzelných automatů.

Posádka *Nebojsy* se skládá z dvanácti automatů (oživlých zbrojí) oživených kapitánovou magií. Po lodi dále poletují různé nástroje, zbraně a náčiní (létající meče) a vykonávají kapitánovy příkazy, a nachází se tu tucet humanoidních otroků vykonávajících věci, které automaty nevládnou.

DOBRODRUŽSTVÍ VE SLANISKU

Frakce ve Slanisku považují dobrodruhy za užitečný nástroj k dosažení svých cílů. Jejich plány lze integrovat se zápletkami dobrodružství popsanych v knihách *Duchové Slaniska* a *Příběhy ze Zejícího portálu*.

DUCHOVÉ SLANISKA

Dobrodružství v této knize mají interagovat se Slaniskem. Byla navržena jako samostatná, ovšem je možné je adaptovat, aby odrazila ambice frakcí ve městě. Pokud chceš učinit Slanisko a pletichy Šarlatového bratrstva středem tažení, použij následující informace, které by ti měly pomoci rozhodnout, kterým směrem se bude váš příběh ubírat.

ZLOVĚSTNÉ TAJEMSTVÍ SLANISKA

Anders Solmor, navedený svými vodiči z Šarlatového bratrstva, hledá dobrodruhy k průzkumu opuštěného domu mimo město. Má informace, že ho otrokáři z Mořských knížat používají jako základnu k unášení místních poutníků a jejich prodeji do otroctví.

V této verzi dobrodružství dobrodruzi najdou na palubě *Mořského ducha* navigační mapy a lodní deníky nepřimo naznačující, že jeho posádka jsou otrokáři. Ned Otřeloup je agent Šarlatového bratrstva. Pokusí se pátrání dobrodruhů přerušit, ale ve skutečnosti chce upadnout do zajetí postav, aby mohly obvinít Gellana Jarovodého, že stojí v pozadí všech aktivit. Zmatek vyvolaný ještěrci a hrozícím útokem sahuaginů poskytne příležitost přivést do města víc agentů v maskování žoldněrů najatých Andersem k ochraně městečka. Pokud půjde odstranit Gellana z městské rady, může Solmor požádat některou z postav, aby ho nahradila.

NEBEZPEČÍ NA ŠEDÉ VODĚ

Anders Solmor najme postavy, aby prozkoumaly doupe ještěrců a případně je buď vyhnaly, nebo pobily – považuje ještěrci za kritickou hrozbu, protože mu jeho vodiči z Bratrstva podstrčili příběhy, podle kterých ještěrci rádi žerou lidské maso. Pokud se Andersovi dostanou do rukou důkazy o mírumilovnosti ještěrců, změni zadání na nabídku spolupráce při likvidaci sahuaginů.

ZÁCHRANNÁ OPERACE

Císař vln je ztracenou lodí patřící Šarlatovému bratrstvu. Solmor se o ní dozví a najme postavy, aby vyzvedly lodní náklad. Na základě podstrčených informací věří, že loď patřila rodinné firmě, ovšem postavy, které se prohrabou historickými záznamy, můžou odhalit její vazby na Mořská knížata a obchod s otroky. Pokud bude Anders konfrontován s důkazy, překvapí ho to a bude tvrdit, že o tom nic netušil. Jeho vodiči ze Šarlatového bratrstva zařadí postavy na soupis nepřátel.

OSTROV OPATSTVÍ

Protože aktuálně hrozí propuknutí střetů s Mořskými knížaty, Eliander sponzoruje výpravu mající za úkol vyčistit ostrov Opatství a zřídít zde základnu. Jeho umístění z něj

dělá vynikající místo ke zřízení hlídky na obranu před hrozbami z moře.

POSLEDNÍ NEPŘÍTEL

Tři vzájemně soupeřící frakce ve Slanisku spojí své síly při zneškodnění hrozby sahuaginů. Jak tradicionalisté, tak lojalisté chtějí, aby město bylo bezpečné, a Šarlatové bratrstvo považuje mořské ďábly za hrozbu pro své plány. Pokud se postavám podaří splnit úkol a umožní alianci zničit sahuaginy, budou oslavováni jako hrdinové a získají nesmírnou politickou moc. Všechny postavy, které se ještě nepřidaly k žádné frakci, se stanou cílem námluv od všech tří.

OSUD TAMMERAUT

Wellgar Slanoruký, Prokanův kněz, se obrátí na postavy s nabídkou práce. Má dlouhodobé styky s obyvateli ostrovní poustevny, a protože se kontakt náhle přerušil, chce, aby se na to postavy podívaly.

STYES

Dobrodružství lze umístit do izolovaného přístavního města na ostrově v Azurovém moři. Toto kdysi vzkvétající obchodní město upadlo následkem kořistění Mořských knížat. Když se zde postavy zastaví, aby doplnily zásoby, zapletou se do místních událostí.

PŘÍBĚHY ZE ZEJÍCÍHO PORTÁLU

Dobrodružství v této knize sestávají z klasických podzemí, která můžeš použít k rozšíření nabídky aktivit v Hulských močálech a Hružném lese.

PONURÁ CITADELA

Trosky hradu lze snadno umístit do Hružného lesa. Tvoří vynikající vedlejší úkol pro postavy nízkých úrovní.

KOVÁRNA ZUŘIVOSTI

Padlou trpasličí citadelu lze dát na ostrov uprostřed Azurového moře. Její získání bude pro slaništské trpaslíky otázkou cti.

SKRYTÁ SVATYNĚ TAMOACHANSKÁ

Podzemí popsané v tomto dobrodružství jde umístit na tropický kontinent v Azurovém moři. Zde se nacházející kouzelné předměty budou velice zajímat Šarlatové bratrstvo, které může využít Solmora k najmutí postav.

HORA BÍLÉHO CHOCHOLU

Kouzelné předměty sebrané Keraptisem můžou být ukradeny z oblasti Slaniska a ukryty v magově skrytém sopečném ostrově daleko na jihu.

MRTVÍ V THAYI

Zamysli se nad adaptací tohoto dobrodružství na skrytou luzovu základnu v Hružném lese. Možná, že se Iuz snaží rozšířit svůj vliv i do této oblasti a nařídil svým kouzelníkům, aby zde zřídili základnu. Všechny tři frakce ve Slanisku se budou snažit tuto hrozbu eliminovat, dokud příliš nevzroste.

PROTI OBRŮM

Jak poroste sláva postav, král Kimbertos Skotti se o nich doslechne a najme je k výpravě proti obrům plenícím království ze západních hor. Pokud postavy uspějí, stanou se spolehlivými spojenci království.

HROBKA DĚSŮ

Tato smrtící hrobka se může nacházet v Hulských močálech. Návnada v podobě mocných kouzelných předmětů může sama o sobě postačovat k nalákání postav, ale možná, že jeden z předmětů ukrytých v hrobce hraje klíčovou roli v plánech některé z frakcí.

ZÁZEMÍ VE SLANISKU

Část zábavy pramenící z hraní ve Slanisku vychází z hraní postav s vazbami na městečko a oblast kolem něj. Tento oddíl přináší nová zázemí vhodná k tvorbě postav a poznámky k úpravě postav se zázemím popsaným v *Příručce hráče*.

Níže uvedený materiál je zamýšlen jako pomůcka pro Průvodce hrou. Jakmile se hráči rozhodnou pro zázemí, podívej se do něj a rozhodni se, jaké další elementy poskytované zázemím chceš s nimi sdílet. Pro každé ze zázemí popsané v *Příručce hráče* se zde nachází nějaké spojení s některou z cizích postav ve Slanisku nebo nějaké vodítko vedoucí k Šarlatovému bratrstvu. Pro zázemí plně popsané v tomto oddíle se tyto informace nacházejí v části Vazby na Slanisko, která je součástí každého takového zázemí.

AKOLYTA

Postava s tímto zázemím může být Prokanovým následovníkem nebo misionářem nějakého jiného božstva vyslaným zřídit v městečku nový chrám. Slanisko není příliš zbožné místo, ale možnost jeho rozvoje z něj dělá ideální místo k expanzi víry.

PROKANŮV AKOLYTA

Pokud jsi následovník Prokana, schopnost Útočiště věrných se aplikuje na Prokanův chrám ve Slanisku. Wellgar Slanoruký je tvůj přítel a mentor. Očekává, že budeš reprezentovat chrám ve všem, co budeš dělat.

MISIONÁŘ

Pokud sloužíš jinému božstvu, vlastníš malý domek ve Slanisku a byl jsi pověřen staršími své víry, abys v něm zřídil svatyni. Žiješ v domku a k ruce máš 1k4 místní, kteří už konvertovali. Schopnost Útočiště věrných se aplikuje na chrám v Moříně, provinčním hlavním městě východně od Slaniska.

BAVIČ

Bardi a umělci se ve Slanisku vřdcky těšili oblíbenosti. Můžeš použít svou schopnost Lidový zájem k nalezení práce v Proutěné koze nebo U Přetržené udice. Proutěná koza je oblíbená u městských strážných a trpaslíků z dolu mimo město, kdežto Přetržená udice se těší přízni rybářů, námořníků a dělníků z doků. Zvol jednu z krčem za svůj oblíbený podnik. Majitel, zaměstnanci a štamgasti tě považují za přítele.

CECHOVNÍ UMĚLEC

Kvůli své velikosti a zaměřením na rybolov nemá Slanisko příliš mnoho umělců. Pokud máš toto zázemí, můžeš si zvolit jednu z následujících možností.

CECH NÁMOŘNÍKŮ

Pracuješ v Cechu námořníků a zásobuješ námořníky lany, plachtami, nástroji a dalším zbožím. Máš dílnu připojenou k cechovnímu domu a můžeš využít pomoc podob-

ných cechů v jiných přístavech po celém světě. Máš rušné pracovní vztahy s rodinou Edy Latifundové a jsi s Edou v dobrých vztazích.

TRPASLIČÍ UMĚLEC

Dorazil jsi do města v rámci obchodních aktivit spojených s trpaslíky z klanu Záklesmědných. Aktuálně trpaslíci spoléhají na tvůj cech, že poskytne zásoby pro jejich práci v dolu mimo město. Přáteliš se s některými horníky, máš přístup do dolu a jsi v dobrých vztazích s šéfkou dolu Manistradou.

HLÍDKAŘ

Hlídkáři se vyskytují v přístavech, jako je Slanisko, běžně. Dokonce i malé přístavy přitahují návštěvníky z celého světa, i když důvody, proč se ocitli zrovna ve Slanisku, jsou různorodé. Tabulka níže přináší návrhy některých důvodů, proč tu tvá postava je.

k6 Původ

1–2 Strávil jsi roky jako trosečník na opuštěném ostrově. Nakonec tě zachránila loď plující do Slaniska. Poté, co piráti napadli loď a zabili všechny kromě tebe, jsi zůstal sám. Zachránil ses skokem přes palubu a hodiny jsi plaval, než ses dostal do bezpečí.

3–4 Tví lidé roky přežívali v izolované vesnici v Hulském močálu. Minulý rok vesnici napadli ještěrci. Ve zmatku jsi uprchl, ztratil ses a skončil tady. Pokud bude kdokoli chtít namlátit těm šupinatým vrahům, jsi připravený jít do akce.

5–6 Byl jsi členem kmene ve vzdálené zemi, když se jednoho dne u pobřeží objevila loď s rudými plachtami. Námořníci byli nejprve přátelští a podělili se s vámi o své jídlo a pití. O pár hodin později ses probudil z drogového bezvědomí v podpalubě otrokářské lodi Mořských knížat. Na otrokářskou loď narazila keolská loď, pustila se s ní do boje, zahákala ji a ty jsi tak unikl hrůznému osudu. Za svůj život dlužíš Elianderu Ohněrodému a námořnímu pěšákům Tomovi a Wille Pořízkovému. Ti se dozvěděli o otrokářích a vyslali eskadru, aby je zadrželi.

KRIMINÁLNÍK

Slanisko může být ospalá díra, ovšem mnozí ho považují za vynikající bránu ke vstupu do Keolska bez vyvolání nežádoucí pozornosti. Jakožto kriminálník z městečka zřejmě budeš zapojený do pašování a děláš obchody s Krebem Šenkerem v Prázdné síti. Ten najímá posádky k předávkám na pobřeží pro pašerácké šéfy v městečku.

LIDOVÝ HRDINA

Slanisko už dlouho spoléhá na místní obyvatele, že se postarají o hrozby ohrožující vesnici; král se až v současnosti začal o oblast trvaleji zajímat. Pro své hrdinství jsi miláček místních námořníků a rybářů, i když nově příchozí (hlavně členové městské stráže a trpaslíci pracující v dole) o tobě skoro nic nevědí.

Vytvoř událost, která z tvé postavy vytvořila hrdinu, nebo využij tabulku níže, abys propojil své zázemí s událostmi ve Slanisku. Použij tuto tabulku místo tabulky Předurčující událost v *Příručce hráče*.

PŘEDURČUJÍCÍ UDÁLOST VE SLANISKU

k4 Událost

- 1 Vplížil ses na palubu lodi nájezdníků Mořských knížat a osvobodil spoustu chycených rybářů jinak odsouzených k otroctví. Od té doby se k tobě chová přátelsky Anders Solmor.
- 2 Děsivá nehoda skoro způsobila požár, který by zničil doky, pokud bys nezasáhl. Stále nosíš z této události pár jizev, a stále ti platí jídlo a pití. Eda Latifundová, majitelka několika rybářských lodí, na tvou počest uspořádala slavnost.
- 3 Když se z Hruzného lesa vynořili goblini, zdržel jsi je natolik dlouho, že domobrana mohla připravit léčku, po které se nájezdníci rozutekli. Eliander Ohněrodý, kapitán městské stráže, tě následně jmenoval jejím důstojníkem.
- 4 Jedné noci se do přístavu vplížila pirátská loď, aby mohla vyrabovat sklady. Vyvolal jsi poplach a vedl obranu. Velkou laskavost za záchranu svého podniku ti dluží významný kupec Gellan Jarovodý.

MUDRC

I když Slanisko není v žádném případě střediskem vzdělanosti, nedostatečný probíhající výzkum a zkoumání jeho prostředí z něj dělá vynikající místo k realizaci bádání. Tajemství Zenopovy věže taky může přilákat pozornost akademika. Rozmysli si, která z možností níže je pro tvou postavu nejvhodnější.

HISTORICKÝ BADATEL

Správce hřbitova Krag a velitel městské stráže Eliander jsou experty na místní dějiny. Mohl jsi dorazit do města, abys bádala a získal informace. Eliander ti umožnil přístup ke své soukromé knihovně a pomáhá ti svými jazykovými schopnostmi při překladu nalezených dokumentů, kdežto Krag s tebou spolupracuje na katalogizaci obsahu knihovny.

MYSTICKÝ HLEDAČ

Najal te kouzelník Keledek, abys mu pomohl s hrstkou jeho projektů. Není to laskavý šéf, ale platí dobře. Pomáhals mu zpracovat soubor prastarých knih, identifikovat lektvary a ověřit autentičnost několika alchymistických receptů; ale už tě propustil. Choval se k tobě chladně, ale měl nějaká obchodní jednání s charismatickým kupcem Gellanem Jarovodým. Několikrát jsi obědval v Gellanově vile, a on se zmínil, že čas od času bude potřebovat pomoc s identifikací krámů, které jeho posádky přivezou s sebou do přístavu.

NÁMOŘNÍ PĚŠÁK

Vyvíčili tě k boji na písčitéch plážích a kamenitých pobřežích. Účastnil ses půlnočních nájezdů z rychlých lodí, jejichž jména vyvolávají hrůzu v srdcích tvých soupeřů. Voda je tvým druhým domovem, déšť tvým úkrytem a tříštící se vlny tvým bojovým pokřikem.

Zdatnost v dovednostech: Atletika, Přezítí

Zdatnost s pomůckami: Dopravní prostředky (vozidla a lodě)

Vybavení: Dýka patřící padlému kamarádovi, vlajka s vyšívaným znakem lodě nebo posádky, cestovní oblečení a váček s 10 zl

SCHOPNOST: NEOCHVĚJNÝ

Můžeš se pohybovat dvojnásobek obvyklého času, než na tebe začne působit účinek usilovného pochodu (viz „Cestovní tempo“ v kapitole 8 *Přiručky hráče*). Kromě toho vždy dokážeš najít bezpečný způsob – pokud existuje – jak s člunem připlout a zakotvit u břehu.

ZAŽITÉ STRASTI

Strasti, které jsi v minulosti prožil, z tebe vykovaly nezastravitelnou živou zbraň. Prožitá strast je pro tebe určující a tvoří základ tvé osobní filosofie nebo étosu, které řídí tvé činy. Z tabulky níže si můžeš vhodnou strast vybrat buď úmyslně, nebo si můžeš hodit kostkou.

k6 Strast

- 1 **Skoro utopený.** Ukrýval ses pod vodou, abys unikl pozornosti nepřátel, a zadržoval jsi dech po mimořádně dlouhou dobu. Těsně předtím, než bys zemřel, se ti dostalo zjevení o tvém životě.
- 2 **Zajatý.** Strávil jsi měsíce hladovění, žízně a mučení v rukách nepřátel, ale nezlomili tě.
- 3 **Oběť.** Umožnil jsi útěk spulobojovníků, ale za cenu velkých ztrát. Někteří z tvých přátel si můžou myslet, že jsi mrtvý.
- 4 **Nezastavitelný.** Žádné smysluplné vysvětlení nedokáže vysvětlit, jak jsi přežil konkrétní bitvu. Minul tě každý šíp a šipka. Zabil jsi osobně desítky nepřátel a vedl své druhy k vítězství.
- 5 **Černý pasažér.** Celé dny ses ukrýval na dně nepřátelské lodi, pil poloslanou vodu a jedl neopatrné krysy. V tu správnou chvíli ses vyplížil na palubu a ovládl loď.
- 6 **Nenechám nikoho za sebou.** Míle jsi táhl zraněného kamaráda, abyste se oba vyhnuli zajetí a smrti.

NAVRŽENÉ CHARAKTERISTIKY

K námořním pěšákům ostatní vojáci vzhlížejí a jejich nadřízení je respektují. Jde o veterány, kteří jen zřídka ztrácejí na bojišti vyrovnanost. Námořní pěšáci, kteří opustí službu, obvykle pracují jako žoldnéři, ovšem jejich bojové zkušenosti z nich dělají i vynikající dobrodruhy. I když spoléhají na sebe, nejlépe přece jen fungují jako součást skupiny; přátelství a společnosti podobně smýšlejších si cení.

OSOBNOSTNÍ RYSY NÁMOŘNÍHO PĚŠÁKA

k8 Osobnostní rys

- 1 Mluvím zřídka, ale stojím si za každým slovem, které řeknu.
- 2 Hlasitě se směju a nacházím legraci i ve stresující situaci.
- 3 Dávám přednost nenásilnému řešení problémů, ale boj ukončuju rozhodně.
- 4 Miluju pobyt v přírodě; špatné počasí mi nezkaží náladu.
- 5 Jsem spolehlivý.
- 6 vždy pracuju na tom nebo onom projektu.
- 7 V dešti jsem nevrlý a tichý.
- 8 Pokud mám moře na dohled, jsem optimistický a veselý.

IDEÁLY NÁMOŘNÍHO PĚŠÁKA

k6	Ideál
1	Týmová práce. Úspěch závisí na spolupráci a komunikaci. (Dobro)
2	Kodex. Kodex námořního pěšáka poskytuje řešení každého problému a jeho následování je závazné. (Zákonné)
3	Chop se toho. Život je chaotický. Abys udělal svou práci, je potřeba vrhnout se do toho po hlavě. (Chaotické)
4	Moc. Silní se školí, aby mohli vládnout slabým. (Zlo)
5	Odvaha. Jednat, když se ostatní chvějí strachem – to je podstata válečníka. (Jakékoli)
6	Vytrvalost. Žádná překážka nebo zranění mě nedokáže odvrátit od mého cíle. (Jakékoli)

POUTA NÁMOŘNÍHO PĚŠÁKA

k6	Pouto
1	Čelím nebezpečí a zlu, abych vynahradil neodpustitelný čin, který jsem kdysi spáchal.
2	Dodělám. Tu. Práci.
3	Musím být nadějí pro ty, kteří ji ztratili.
4	Hledám druhá z námořní pěchoty, kterého zajal tajněstvářský nepřítel.
5	Strach vede k tyranii, a obojí musí být zničeno.
6	Můj velitel zradil mou jednotku a já se mu pomstím.

VADY NÁMOŘNÍHO PĚŠÁKA

k6	Vada
1	Když se napiju, stávám se nepředvídatelným a bojovným.
2	Civilní život mi dělá problémy; ve společenských situacích obtížně nacházím správné reakce.
3	Má prudkost může ostatní ode mě odhánět.
4	Pěstuju si zášť a mám problémy odpouštět druhým.
5	Pokud dojde ke zranění nevinných, přestávám být racionální.
6	Občas zůstávám celou noc vzhůru a naslouchám duchům mých padlých nepřátel.

POUTA KE SLANISKU

Jako bývalý člen elitní posádky námořních pěšáků ve Slanisku se přátelíš s Tomem a Willou Pořízkovými a můžeš se na ně obrátit s prosbou o pomoc a podporu. I Eliander Ohněrodý, kapitán městské stráže, si udělá čas, aby tě vyslechnul.

NÁMOŘNÍK

Po ulicích Slaniska kráčelo množství námořníků. Pokud si zvolíš pro svou postavu toto zázemí, rozhodni, jestli jsi místní, který si vydělává na své živobytí na palubách lodí, nebo jestli jsi příchozí ze vzdáleného přístavu.

MÍSTNÍ MOŘSKÝ VLK

Protože jsi místní, znáš spoustu lidí v docích. Máš přátele mezi Latifundy, kteří se v případě potřeby mohou dostat k Edě, významnému místnímu vůdci. Taký máš přátele mezi lodními posádkami a víš, kde jsou které podniky dobré a které špatné.

POUTNÍK Z DALEKA

Jsi ve městě nový a skoro nikoho zde neznáš. Můžeš se družít s cizími námořníky, navazovat přátelství a získávat od nich informace. Někteří z nich mají kontakty na pašeráky, a tak jsi zaslechl, že se u města nachází ukryté mořské jeskyně, kde kouzelník Keledek obchoduje s mystickým zbožím.

LOĐAŘ

Plavil ses do válek na palubách velkých lodí, jejichž trupy jsi opravoval pomocí misek polévky a modliteb. Kdysi jsi pomohl vyrobit rybářskou loď, která sama dokázala zachránit městečko před hladomorem. Ve svých snech jsi viděl majestátní příděl, které ale nejsi schopný ve dřevě napodobit. Od dětství jsi miloval vodu a uchvátilo tě množství plavidel, která po ní plují.

Zdatnost v dovednostech: Historie, Vnímání

Zdatnost s pomůckami: Tesařské nástroje, dopravní prostředky (lodě)

Vybavení: Sada milovaného tesařského náradí, prázdný zápisník, unce inkoustu, psací pero, cestovní oblečení a kožený váček s 10 zl

SCHOPNOST: DÁM TO DOHROMADY!

Pokud máš k dispozici dřevo a tesařské nástroje, dokážeš opravit loď. Když použiješ tuto schopnost, navrátíš trupu lodi počet Bodů výdrže rovný 5násobku tvého zdatnostního bonusu. Stejnou loď nemůžeš znovu opravit, dokud nebude vytažena na břeh a úplně opravena.

ŽIVOT NA MOŘI

Utvářel tě život na moři a v přístavech. Z tabulky níže si zvol jeden prvek, který nejlépe definuje tvou postavu, nebo si hoď kostkou a nech rozhodnout náhodu.

k6	Vliv moře
1	Velkolepé plány. Pracuješ na plánech a schématech nové, velmi rychlé lodi. Abys zajistil úspěch svého návrhu, musíš prozkoumat tolik různorodých typů lodí, kolik jen bude možné.
2	Pevná a spolehlivá. Spravil jsi válečnou galéru a zabránil jejímu potopení. Místní oddíl námořnictva tě považuje za přítele.
3	Oblíbenec. Prosadil jsi silnější plačkování trupu obchodní lodi, a to zabránilo jejímu potopení, poté co narazila na korálový útes. Obdržel jsi trvalé pozvání do vzdálené obchodníkovy vily.
4	Mistr zbrojíř. Specializuješ se na konstrukci a umístování zbraní na loď. Snadno proto takové věci poznáš, stejně jako určíš jejich kvalitu.
5	Nízká místa. Máš kontakty na lidi, kteří upravují lodě pašerákům, a sám občas výměnou za peníze nebo laskavosti pašerácké lodě opravuješ.
6	Záhady hlubin. Když ses plavil sám, zažil jsi setkání s tvorem, který by mohl být božím služebníkem. Dohodni se s PH, jaké je tajemství mořských hlubin, které ti tvor prozradil.

NAVRŽENÉ CHARAKTERISTIKY

Loďaři jsou vynalézaví tesaři a návrháři. Často mají svou vlastní vyhrazenou židli v místní krčmě, jelikož patří k nedocenitelným pilířům místní komunity. Někteří se plaví s námořními flotilami a pokud to vyhovuje jejich temperamentu, mohou sloužit jako důstojníci. Loďaři rádi pracují rukama a často jim zpod nich vycházejí tesařské výrobky, které ostatní považují za zázraky.

OSOBNOSTNÍ RYSY LOŽAŘE

k8 Osobnostní rys

- 1 Radši mluvím, a miluju zvuk svého hlasu, než naslouchám.
- 2 Nesmírně miluju hádanky a rébusy.
- 3 Pod tlakem se mi pracuje dobře.
- 4 Rád kreslím a navrhuju různé předměty, hlavně ale čluny.
- 5 Tvrdé práce se nebojím – přesněji řečeno, miluju ji.
- 6 Tak vypadá ráj: dýmka, pivo a vůně moře.
- 7 Mám nekonečnou zásobu varovných příběhů týkajících se moře.
- 8 Nebojím se zašpinit si ruce.

LOŽAŘOVY IDEÁLY

k6 Ideál

- 1 **Posádka.** Pokud se všichni na palubě zapojí, nepotopíme se. (Dobro)
- 2 **Pečlivé linie.** Loď musí být vyvážená podle zákonů vesmíru. (Zákonné)
- 3 **Vynálezavost.** Udělej, co je potřeba, s tím, co máš po ruce. (Chaotické)
- 4 **Dokonalost.** Zhodnocení bytosti a shledání, že je nedostatečná, je nejhorším zklamáním. (Zlo)
- 5 **Rozvaža.** Zakalená voda se časem vždy vyčistí. (Jakékoli)
- 6 **Naděje.** Mořský obzor ukrývá ty největší přísliby. (Jakékoli)

LOŽAŘOVA POUTA

k6 Pouto

- 1 Musím navštívit všechny oceány světa a spatřit loď, které zde plují.
- 2 Většinu bohatství, které získám, použiju k obohacení mé komunity.
- 3 Musím najít druh dřeva, které prý má kouzelné schopnosti.
- 4 Opravuju rozbité věci, abych napravil, co je rozbité ve mně.
- 5 Vyroším člun, který propluje i tou nejnebezpečnější bouří.
- 6 Mé mistrovské dílo zničil kraken; jeho zuby budou zdobit můj krb.

LOŽAŘOVY VADY

k6 Vada

- 1 Nevím, kdy se mám něčeho zbavit. Nikdy nevíš, kdy se ti to bude hodit.
- 2 Nekvalitní práce mě vytáčí tak, že se nemůžu soustředit na nic jiného.
- 3 I když jsem vynikající řemeslník, mé výtvořiny vypadají, jako by patřily na loď.
- 4 Jsem tak posedlý zaznamenáváním mých nápadů na pracovanou zlepšení, až občas zapomínám na drobnosti, jako je jídlo a spánek.
- 5 Mám sklon soudit ty, kdo neumějí zacházet s nějakým druhem nářadí.
- 6 Občas si беру věci, které mi nepatří, zvláště pokud jsou dobře vyrobené.

POUTA KE SLANISKU

Lodě zajišťují fungování hospodářství Slaniska. Máš kontakt na jednoho z následujících vůdců města. Zvol si, nebo nech rozhodnout hod kostkou.

k6 Kontakt

- | | |
|-----|-----------------|
| 1–2 | Eda Latifundová |
| 3–4 | Gellan Jarovodý |
| 5–6 | Anders Solmor |

PAŠERÁK

Na vratké bárce jsi provezl v sudech s rybami stovku dlouhých mečů přímo pod nosem nic netušících pohůnků správce přístavu. Za svitu měsíce jsi na pramici převážel ukradené elfí víno a ráno jsi ho prodal za dvojnásobek ceny. Mezi tvé šlechtnější činy patří odvoz bezbranných civilistů z válečné zóny nebo pomoc s vyvedením stád zvířat do bezpečí při požárech.

Zdatnost v dovednostech: Atletika, Klamání

Zdatnost s pomůckami: Dopravní prostředky (lodě)

Vybavení: Přepychová kožená vesta nebo kožené boty, obyčejné oblečení a kožený váček s 15 zl

SCHOPNOST: PŘI ZEMI

Znáš síť pašeráků, kteří jsou ochotní ti pomoci z problémů. Pokud jsi se svými společníky v konkrétním městečku, městě nebo obdobně velké komunitě (dle úvahy Průvodce hrou), můžete zdarma zůstat v bezpečných úkrytech. Poskytují chudý životní styl. Pokud zůstáváš v bezpečném úkrytu, můžeš se rozhodnout, že svou přítomnost (a svých společníků) utajíš.

NÁROK NA SLÁVU

Každý pašerák má jeden příběh, který ho odlišuje od obyčejných zločinců. Díky svému důvtipu, dovednosti při řízení lodi nebo výmluvnosti jsi přežil, abys mohl svůj příběh vyprávět – a vyprávíš ho často. Z tabulky níže si zvol jeden prvek, který nejlépe definuje tvou postavu, nebo si hod kostkou a nech rozhodnout náhodu.

k6 Čin

- 1 **Velrybí duch.** Propašoval jsi ukradenou trpasličí pálenku v těle mrtvé velryby, které jsi táhl za rybářským člunem. Když jsi doručil zboží, velryba náhle vybuchla a poslala velrybí maso a láhve whisky na míle daleko.
- 2 **Vozík a meč.** Projel jsi s vozíkem plným ukradených uměleckých předmětů prostředkem používaného bojště, a abys zmátl bojující, zpíval jsi při tom námořnické písničky.
- 3 **Rekrut.** Nechal ses naverbovat do námořnictva jiného státu, abys propašoval ukradené šperky do vzdáleného přístavu. Než jsi dezertoval a přišel sem, podařilo se ti dosáhnout poddůstojnické hodnosti.
- 4 **Řeka stínů.** Tvá pramice náhodou překročila na několik hodin hranice Stínopádu N, než ses zase dostal do domovské sféry a odvesloval domů. Když ses tam nacházel, prodal jsi nějaké ukradené artefakty drakorozených.
- 5 **Zlaté srdce.** Souhlasil jsi, že odvezeš rodinu ohrožovanou válkou. Dítě začalo na strážnici plakat, a ty jsi uplatil stráže veškerým zlatem, které jsi měl u sebe, aby vás nechali jít. Převážená rodina se o tomto tvém činu nikdy nedozvěděla.

- k6 Čin**
- 6 Hra na obě strany.** Kdysi jsi ve stejnou chvíli pašoval bedny šipek do kuše a svazky šípů pro obě strany regionální války. Kupci přijeli jen pár chvil po sobě, ale nepřišli na to, že pracuješ i pro druhou stranu.

NAVRŽENÉ CHARAKTERISTIKY

Pašeráci obecně si cení především přežití a zisku. Můžeš být součástí větší organizace nebo se můžeš plavit s vlastním malým pašeráckým plavidlem. Pašeráci žijí lži, které řekli, a mají přirozenou schopnost si vzpomenout na všechny lži a polopravdy, které kdy řekli.

OSOBNOSTNÍ RYSY PAŠERÁKA

- k8 Osobnostní rys**
- Miluju život na vodě, ale nenávidím rybaření.
 - O všem přemýšlím optikou finanční hodnoty.
 - Stále se usmívám.
 - Z ničeho se nerozklepu; mám připravenou lež pro každou příležitost.
 - Miluju zlato, ale nepodvedu přítele.
 - Rád dělám věci, o kterých si ostatní myslí, že nejsou možné.
 - Když slunce vychází nad oceánem, stávám se zádumčivým.
 - Já nejsem žádný sprostý kriminálník; já jsem zločinecký génius.

PAŠERÁKOVY IDEÁLY

- k6 Ideál**
- Bohatství.** Hromady mincí v bezpečné pokladnici jsou vše, o čem sním. (Jakékoliv)
 - Pašerácký kód.** Dodržuju nepsané zákony pašeráků, kteří se vzájemně nepodvádějí ani přímo neuškodí nevinným. (Zákonně)
 - Vše pro peníze.** Pokud to přinese zisk, udělám skoro cokoli. (Zlo)
 - Mír a prosperita.** Pašuju jen proto, abych dosáhl vyššího cíle, který přinese prospěch mé komunitě. (Dobro)
 - Lidé.** Přestože tak často lžu, vysoce si cením přátelství. (Jakékoliv)
 - Odvaha.** Jsem šťastný, pokud můžu vše riskovat. (Jakékoliv)

PAŠERÁKOVA POUTA

- k6 Pouto**
- Ukradli mi mou loď, a já hořím touhou získat ji zpět.
 - Mám v plánu stát se šéfem pašerácké organizace, ke které patřím.
 - Mám dluh, který nelze splatit zlatem.
 - Po poslední fušce půjdu na odpočinek.
 - Podvedl mě kolega pašerák a ukradl mi cosi cenného. Já toho zloděje najdu.
 - Většinu zisku dávám na charitu, ale nerad se tím chlubím.

PAŠERÁKOVY VADY

- k6 Vada**
- Lhaní je u mě reflexem, a tak občas lžu bez toho, že bych si to vůbec uvědomoval.
 - Mám sklon hodnotit své vztahy v termínech zisku a ztráty.
 - Myslím si, že vše a každý má svou cenu a jsem cynický vůči těm, kteří se předvádějí jako ctnostní.
 - Mám problémy věřit slovům ostatních.
 - Jen málokdo mě skutečně zná.
 - I když mám okouzující chování, ve skutečnosti k ostatním nic necítím a nevím, co to je přátelství.

POUTA KE SLANISKU

Je veřejným tajemstvím – přinejmenším mezi veterány v městečku – že Gellan Jarovodý vede největší pašeráckou organizaci na této části pobřeží. Máš kontakty s ním a s jeho organizací a v případě potřeby u něj můžeš získat audienci.

POUSTEVNÍK

Divočina kolem Slaniska se může zdát jako ideální místo k nalezení klidu a míru, ovšem nestvůry vyskytující se zde můžou z izolace udělat nebezpečnou záležitost. Pokud má tvá postava toto zázemí, tabulka níže nabízí některé možnosti povahy tajemství, které tě donutilo vrátit se do civilizace.

- k4 Tajemství**
- Byl jsi svědkem tajného setkání mimo město. Bohatě vyhlížející chlápek jménem Skerrin se s někým sešel a probírali spolu dovoz otroků do Slaniska. Máš podezření, že jsou na cestě problémy, a přišel jsi do města pátrat.
 - Ve snech tě straší zmučený duch elfa, který chce, abys strhnul kameny stojící v sousedství Slaniska. Elf tvrdí, že za bohaté úlovky darů moře v oblasti může černá magie.
 - Trápí tě vize mohutné vlny, nesoucí s sebou hejna zubatých žraloků, která narazí do souše a rozerve, cokoli jí bude stát v cestě. Možná, že ti někdo ve městě dokáže pomoci.
 - Území kolem městečka je příliš nebezpečné, než abys mohl zůstat v divočině sám. Ještěrci z bažin byli kdysi tvými přáteli, ale přednedávnem zmizeli. Do Slaniska jsi přišel, protože ti nic jiného nezbyvá.

RYBÁŘ

Strávil jsi svůj život na palubě rybářské lodi nebo přečesáváním mělčín a sklízením štědrosti oceánu. Možná, že ses narodil do rodiny rybářů a pracoval s příbuznými na nakrmění vesnice. Možná, že práce byla jen způsobem, jak se dostat pryč z nežádoucích poměrů, řešení, které tě donutilo žít na palubě lodi. Bez ohledu na to, jak jsi začínal, brzy jsi propadl lásce k moři, rybářskému umění a příslibu věčného obzoru.

Zdatnost v dovednostech: Historie, Přežití

Jazyky: Jeden dle tvé volby

Vybavení: Rybářská výstroj, síť, oblíbená návnada nebo kožené naolejované vysoké rybářské boty, cestovní oblečení a váček s 10 zl.

SCHOPNOST: SKLIZEŇ VODY

Dostáváš výhodu na ověřování vlastnosti při používání rybářské výstroje. Pokud se můžeš dostat k vodní ploše, ve které existuje mořský život, dokážeš si zajistit střídmy životní styl jako rybář a dokážeš každý den ulovit dostatek jídla pro sebe a až deset dalších lidí.

RYBÁŘSKÝ PŘÍBĚH

Abys udělal dojem na ostatní nebo je pobavil, znáš působivý příběh z rybolovu – možná pravdivý, možná vylhaný. Jednu denně můžeš příběh odvyprávět posluchačům, kteří o něj mají zájem. Dle úvahy Průvodce hrou se k tobě následně část posluchačů stane přátelskou; nejde o kouzelný účinek a přetrvání náklonnosti záleží na tvých činech. S určením obsahu příběhu ti může pomoci tabulka níže; buď si vyber, nebo si hoď kostkou a nech to na náhodě. Případně ve spolupráci s Průvodcem hrou vytvoř svůj vlastní příběh.

k8 Příběh

- 1 **Zápas s humrem.** Holýma rukama jsi zápasil s ohromným humrem.
- 2 **Odtazený rybou.** Skoro se ti podařilo chytit ohromnou rybu, která za sebou vlekla tvůj člun několik mil.
- 3 **Ploutve z nečistšího zlata.** Chytil jsi mořského tvora, jehož ploutve byly z čistého zlata, ale ukradl ti ho jiný rybář.
- 4 **Přizračná ryba.** Pronásleduje tě přizračná ryba, kterou ale nikdo jiný nevidí.
- 5 **Nepřátelská škeble.** Velká škeble ukrývající perlu velkou jako tvoje hlava ti, než uplavala, utrhla jeden prst; jednoho dne ji znovu najdeš.
- 6 **Pohlčené slunce.** Jednou jsi viděl, jak z vody vyskočila ryba a proměnila den v noc.
- 7 **Potopení do Propasti.** Objevil jsi podvodní jeskyni vedoucí do Propasti, a od té doby ti štěstí nepřeje.
- 8 **Milostný příběh.** Zamílovali jste se do sebe s tvorem z čisté vody, ale váš román skončil špatně.

NAVRŽENÉ CHARAKTERISTIKY

Rybáři mají úspěch, jen pokud tráví čas svou prací. Proto má řada rybářů silnou pracovní etiku a váží si jiných, kteří si poctivě vydělávají na své živobytí. Rybáři mají sklon být pověrčiví a tvořit si pouta ke konkrétním rybářským místům nebo návnadám. Mají vztah k vodním plochám, na kterých rybaří, a nemyslí si nic dobrého o těch, jejichž činy nepříznivě ovlivňují jejich živobytí.

OSOBNOSTNÍ RYSY RYBÁŘE

k8 Rys osobnosti

- 1 Hněv přírody se mnou nehne.
- 2 Mí přátelé jsou moje posádka; buď poplujeme spolu, nebo se spolu potopíme.
- 3 Abych si vyčistil hlavu, potřebuju dlouhou tichou chvíli.
- 4 Boháči nerozumí uspokojení, které přináší tvrdá práce.
- 5 Srdečně se směju, mé city jsou hluboké, a nebojím se ničeho.
- 6 Pracuju tvrdě; příroda nerozdává almužny.
- 7 Nemám rád smlouvání; nabídni cenu a drž se ji.
- 8 Štěstí mě má rádo a tak se pouštím do věcí, do kterých by jiní nešli.

RYBÁŘOVY IDEÁLY

k6 Ideál

- 1 **Kamarádství.** Dobří lidé dělají i tu nejdlejší cestu přjmemnou. (Dobro)
- 2 **Štěstí.** Naše štěstí závisí na tom, zda budeme respektovat jeho zákony – teď hoď přes rameno špetku soli. (Zákonné)
- 3 **Smělost.** Největší odměna náleží tomu, kdo všechno riskuje. (Chaotické)
- 4 **Kořist.** Pober všechno, co můžeš, a mrchožroutům ne nech nic. (Zlo)
- 5 **Rovnováha.** Nelov dvakrát po sobě na stejném místě; potlač svou hrabivost, a příroda tě odmění. (Neutrální)
- 6 **Tvrdá práce.** Žádná vlna nedokáže pohnout duší tvrdě zabranou do práce. (Jakékoli)

RYBÁŘOVA POUTA

k6 Pouto

- 1 V mořské hlubině jsem ztratil cosi cenného, a doufám, že to znovu najdu.
- 2 Hrabivost někoho jiného mi zničila živobytí, a já dostanu svou spravedlnost.
- 3 Budu lovit na nejslavnějších rybářských místech světa.
- 4 Bohové mi zachránili život při děsivé bouři a já budu jejich dar ctít.
- 5 Můj osud na mne čeká na dně jistého jezírka ve Vlíř divočině.
- 6 Musím zaplatit dluh mé vesnice.

RYBÁŘOVY VADY

k6 Vada

- 1 Soudím jiné, zvláště pokud je považuju za pecivály nebo jiné lenochy.
- 2 Pokud jsem příliš dlouho mimo moře, dostávám depresi a úzkostné stavy.
- 3 Měl jsem tvrdý život, a tak mám problémy soucítit s ostatními.
- 4 Mám sklon v nevhodnou chvíli vyprávět rozvěklé příběhy.
- 5 Sice tvrdě pracuju, ale ještě tvrději si hraju play.
- 6 Mou posedlostí je chycení nepolapitelného mořského tvora, a nabourává mi to všechny ostatní záležitosti.

POUTA KE SLANISKU

Eda Latifundová a její rodina je neoficiálním šéfem rybářského průmyslu ve Slanisku. Vždy se můžeš spolehnout, že ti Eda vypomůže s nějakou drobností, a pokud je potřeba evidentní a naléhavá, můžeš k ní získat přístup.

ŠARLATÁN

Jak Slanisko nabývá na prosperitě, stává se stále atraktivnějším místem pro podfukáře, jako jsi ty. Pokud chceš podnikat ve městě, čeká te kontakt s Winstonem, majitelem stejnojmenného obchodu. Půlčický obchodník stále hledá nové zboží, které by zařadil do své nabídky. Dobře zná obyvatele Slaniska a radí ti, jak kráčet po hranici, kdy ještě máš zisk a ještě jsi nenaštval místní.



ŠLECHTIC

Obyvatelé Slaniska příliš nedají na šlechtice a jejich tituly. I když zemi technicky vládne král, jih se dlouho staral sám o sebe. Jsi místní šlechtic, který se stal dobrodruhem, nebo jsi sem přišel hledat slávu a bohatství odjinud? Bez ohledu na původ ti tvá schopnost Výsadní postavení poskytuje právo žádat o audienci u úředních představitelů městečka, počítaje v to i členy městské rady. Obvykle trvá splnění požadavku 1k6 + 1 den. Tabulka níže obsahuje návrhy důvodů, proč jsi přišel do Slaniska.

k6 Původ

- 1–2 Vyslal tě sem sám král Skotti. Očekává se, že své vazby ke koruně udržíš v tajnosti, abys získal lepší náhled na region. Pokud by lidé věděli, že reprezentuješ krále, snažili by se předvést v co nejlepším světle a ukryli by ty záležitosti, kvůli kterým jsi tady. Král se především bojí, že by zde mohla působit tajnostkářská skupina nazývaná Šarlatové bratrstvo. Tvým úkolem je dozvědět se o jejich působení zde – pokud to bude možné.
- 3–4 Tvá rodina vlastní malý zámek mimo město. Tví sourozenci jsou v nástupnické linii na vládu nad pozemky a ty tak nemáš příliš nadějně vyhlídky. Možná, že pár úspěšných dobrodružství by ti ve Slanisku vyneslo slávu.
- 5–6 Tvá rodina ztratila své majetky, když nepřátelé Keolska zatlačili království do původních hranic. Jako kompenzaci jsi obdržel královskou listinu s povolením zřídit novou baronii. Problém je, že území, které ti bylo postoupeno, pohltit Utopený hvozd.

ULIČNÍK

V dětství jsi přišel při neštěstí na moři o jednoho nebo oba rodiče. Následně jsi vyrůstal díky laskavosti jiných lidí. Roky strávené životem na ulici tě naučily dovednosti nenápadně někam proniknout, zaslechnout klevety a být svědkem událostí, které by ostatní radši utajili. Zvol jednoho člena městské rady. Průvodce hrou ti řekne tajemství, které tato osoba skrývá, nebo spolu vytvoříte příčinu, proč ti dluží laskavost (například jsi mohl zaslechnout zloděje plánující loupež u Gellana Jarovodého).

VOJÁK

Řada vysloužilých vojáků z keolské armády se usadila v jižní části království a ty k nim patříš. Nějakou dobu jsi mohl sloužit v městské stráž; i pokud jsi nesloužil, máš mezi jejími členy pár přátel. Eliander Ohněrodý, kapitán městské stráže, je vůči druhým veteránům přátelský a pokud tu bude nutné, je ochotný se s tebou setkat. Dle svého uvážení můžeš vlastnit i kousek pole a statek mimo město.





KAPITOLA 2:

ZLOVĚSTNÉ TAJEMSTVÍ SLANISKA

JEN ČTYŘI MÍLE VÝCHODNĚ OD SLANISKA STOJÍ STRAŠIDELNÝ DŮM, ke kterému se dá dostat po staré pobřežní silnici. Posledních dvacet let je opuštěný, ale předtím byl sídlem alchymisty nedobré pověsti. Lidé se mu kvůli tajemným silám jeho majitele vyhýbali i tehdy; dnes, dvě desetiletí po jeho nevysvětlitelném zmizení, dům obestírá ještě větší aura tajemna a zla.

Dlouho opuštěný a polorozpadlý dům má nezdravý vzhled. Ta hrstka odvážlivců, co se čas od času pokoušela dostat dovnitř (a hledat v alchymistickém zlatě ukrytý poklad) se vždy vrátila bez čehokoli kromě pochmurných příběhů o rozpadajících se místnostech ukrývajících nebezpečné nestvůry. Ve skutečnosti je pověst domu taková, že i okolní pole, i když se jedná o vynikající zemědělskou půdu, zůstávají neobdělávaná a zarostlá plevelem.

Toto dobrodružství je určeno pro čtyři až šest postav na 1. úrovni. Pokud postavy dokončí obě části, „Strašidelný dům“ i „Mořského ducha“, pravděpodobně dosáhnou 3. úrovně.

POZADÍ

Ze současnosti pocházejí zprávy o děsivých strašidlech, příšerných skřecích a tajemném světle línoucím se z tohoto bezútěšného místa. Dnes se k domu neodváží přiblížit ani ti nejdovazněnější obyvatelé oblasti, natož aby se do něho někdo pokoušel vstoupit. Pokud budou postavy hledat ve Slanisku někoho, kdo byl uvnitř, zpočátku nikoho nenajdou. Systematické vypytování obyvatele města vystraší a vzbudí v nich obavy, ale žádný jiný výsledek nepřinese.

Pokud postavy budou při vypytování vytrvalé, můžou (dle tvého zvážení) najít starého pytláka, který po náležité stimulaci (peníze, pivo nebo obojí) připustí, že před pár lety při shánění jídla zašel k zadnímu vchodu do domu. Motivovaný možností, že by ve sklepě mohlo být nějaké víno, začal sestupovat po schodišti, když zaslechl příšerné skřeky a pronikavé kvílení... a v naprostém děsu utekl. Ví, kde jsou zadní dveře, všiml si i studny poblíž. Hrubě dokáže popsat kuchyň, umývárnu a chodbu, která k nim vede od zadního vchodu; ale jinak nemůže posloužit ničím jiným.

Navíc s uplynulou dobou se mu začaly vzpomínky zkreslovat; pravděpodobně postavám řekne, že do umývárny vyšla zdola horda duchů – nebo možná upír s hejnem krys. Kromě toho nedlouho po své eskapádě zjistil, že vyprávění svých zážitků, doplněných o živé podrobnosti, mu snadno vynesou pivo grátis od spokojených posluchačů. Už nějakou dobu ale nikdo nechtěl jeho příběh slyšet, a tak je ochotný se o něj podělit a obnovit si svou pověst a prestiž. Kromě trochy informací o rozvržení domu a varování dobrodruhů před strašlivými a vražednými hrozbami jeho vlastní invence ale nemůže poskytnout žádné užitečné informace.

TAJEMSTVÍ

Tajemstvím strašidelného domu je fakt, že ve skutečnosti není strašidelný. Jde o pobřežní základnu tlupy pašeráků vedených kouzelníkem jménem Sanbalet. Tajemné světlo

za noci, které viděli diváci, jsou pašerácké signály pro lodě na moři. Nepozemské skřeky a další zvuky mají na svědomí kouzla *magická ústa* strategicky rozmístěná po domě. Pašeráci vydělali během tří let úspěšných operací těmito způsoby všechny místní, kteří se pokusili jejich úkryt prozkoumat.

Je nanejvýš důležité, aby se postavám nedostaly do rukou žádné stopy naznačující, že by dům nemusel být strašidelný; pravdu si musejí vydedukovat samy, nebo na ni narazit při průzkumu.

MOŘSKÝ DUCH

V okolí Slaniska se pohybuje posádka pašeráků se svou lodí jménem Mořský duch. Loď je v době, kdy postavy prozkoumávají dům, na moři, ale na stopy jejího kotvení jde narazit v tajných jeskyních pod domem. Loď se objeví v druhé polovině dobrodružství.

SANBALETŮV GANG

Pašeráci znají dům, jeskyně a jejich okolí kromě tajné laboratoře v oblasti 24. Pokud se dozvědí o vpádu postav, budou vzájemně spolupracovat na nalezení a zničení vetřelců.

V domě, ve sklepení a přilehlých jeskyních se momentálně nacházejí následující členové gangu: **Sanbalet** (viz dataček C), dva **skuruti**, čtyři **loupežníci** a čtyři **zvědové**. Všichni loupežníci a zvědové jsou lidé neutrálně zlého přesvědčení. Do doby, než zjistí přítomnost postav, jsou roztroušeni ve sklepě a přilehajících jeskyních, tak jak se uvádí v popisech jednotlivých místností.

Varování pašeráci. V tom pravděpodobném scénáři, kdy postavy prozradí svou přítomnost (nejspíše aktivací některého kouzla *magická ústa* v oblastech 4 a 10), o nich budou pašeráci vědět dřív, než se s nimi setkají. Sanbalet a tři jeho kumpáni (skurut, loupežník, zvěd) se ihned stáhnou do oblasti 27 a 28, aby chránili zboží.

Zbytek se rozdělí do dvou skupin. Dva loupežníci a zvěd číhají v oblasti 21, aby mohli vetřelce přepadnout. Druhý skurut hlídkuje v oblasti 30, ale pokud v oblasti 27 propukne boj, poběží na pomoc Sanbaletovi. Zbylí členové gangu, dva zvědové a loupežník, se pokusí vetřelce přepadnout a hodí si přítomnost Obratnost (Nenápadnost), jestli se jim podaří k družině připlížit. Pokud budou dva z nich zabiti, přeživší se pokusí uprchnout do oblasti 21.

PŘEDZVĚST VÁLKY

Sanbalet a jeho pašeráci se příliš nezajímají o události v oblasti, které se jich přímo netýkají. Nejvíce si cení zlata, pití a svobody, kterou přináší zločinný život. Možné důsledky jejich činů, které můžou vést k válce, je nezajímají.

Pašeráci aktuálně vezou zbraně pro klan ještěrců žijících poblíž Slaniska, jehož královna Othokent připravuje klan na válku s hrůznými nepřáteli: sahuaginy.

Mírumilovné Slanisko o přicházející válce nic netuší, ani o tom, že hrozící invaze sahuaginů ho ohrožuje úplně stejně jako ještěrce.

SOUHRN DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství se dělí na dvě části, „Strašidelný dům“ a „Mořský duch“.

„Strašidelný dům“ se bude nejspíše odehrávat v následujícím pořadí.

Postavy dorazí do Slaniska a zaslechnou pověsti o strašidelném domě; můžou začít shánět další informace o domě a jeho současném stavu. Pokud se tak rozhodneš, můžou mluvit s pytlákem zmíněným v „Pozadí“.

Postavy vyrazí prozkoumat dům, ve kterém narazí na jeho syčící a plazící se obyvatele. Bude na ně čekat Ned, záluďná nehráčeká postava snažící se jim zabránit v odhalení pašeráckých aktivit. Bez ohledu na to, jestli postavy odhalí pašeráky, nebo pašeráci postavy přepadnou, střet je nevyhnutelný – zvláště pokud jsou postavy při průzkumu důkladné. Ned v příhodném okamžiku odhalí své skutečné postoje.

Jeskně pod domem a v nich se nacházející kontraband čeká na odhalení. Přístup k moři naznačuje, že je ve hře větší loď, i když se tu zrovna žádná nenachází. První část dobrodružství končí, když se postavy vrátí s pravdou do Slaniska a dostanou tam odměněnu.

Městští starší nabídnou družině, aby se vylodila na pašerácké lodi a obsadila ji, až se vrátí do svého skrytého přístavu. Tím se spustí události „Mořského ducha“, které se nejspíš budou odehrávat následujícím způsobem.

Postavy najdou dokumenty popisující signální systém používaný piráty ke komunikaci s lodí; jeho rozluštěním a vysláním správných signálů udrží posádku lodi v klidu. Družina se nalodí, ať už klamem, nebo silou, na palubu *Mořského ducha* a pokusí se ho ovládnout. Během akce postavy potkají mořského elfa jménem Oceánus a trio ještěreckých válečnicků. Dobrodružství končí odhalením náznaků, že se ještěrci chystají na nájezd, pravděpodobně na Slanisko. Jak se ale ukáže v oddíle „Předzvěst války“, pravda je mnohem hrozivější.

MUŽ UVNITŘ

Obchodník ze Slaniska, který má ze Sanbaletovy ilegální činnosti zisk, podnikl zoufalou akci k zajištění, aby pašerácká operace pokračovala. Poslal místního rabiáta, Neda Otřesloupa, do domu, kde má čekat na postavy v odlehle ložnici v prvním patře.

Ned předstírá, že ho útočníci, které neviděl, srazili do bezvědomí, svázali, dali mu roušek a nechali ho zemřít. Když ho postavy „zachrání“, bude se pokoušet zasévat mezi ně rozpory, organizovat nešťastné náhody a působit při prozkoumávání domu všemožné jiné problémy.

Další informace o Nedovi a o tom, jak ho zapojit do hry, se nachází u popisu oblasti 15.

UVEDENÍ DO DOBRODRUŽSTVÍ

Po dvě desetiletí, kdy dům v okolí Slaniska zůstával opuštěný, jeho špatná pověst jen vzkvétala. Postavy se zájemně spojením se Slaniskem o něm slyšely. Použij některý z následujících důvodů, bys upoutal pozornost postav.

UKRYTÝ POKLAD

Už roky kolují pověsti o strašidelném domě v sousedství Slaniska po kraji. I když většina pověstí se oprávněně bere jako varování před návštěvou, stále přetrvávají pověsti o tom, že se v jeho zdech ukrývá velký poklad. Jaké relikvie a jiné cennosti ten starý alchymista pod skřípajícími podlahami a za popraskanou omítkou svého domu ukrýval?

NEOMEZENÉ ZNALOSTI

Alchymista žil jako poustevník, s jen pár návštěvníky a ještě méně přáteli. Ale mladý poslíček kdysi přišel s informací, že se v domě nachází velká knihovna s bezpočtem knih. Příběh žil během let vlastním životem; nejoblíbenější je verze, podle které alchymista přišel na způsob, jak proměnit obyčejné kovy na zlato.

MUSÍ BÝT OČIŠTĚN!

To tak nelze nechat! Znesvěcené místo tak blízko civilizace. Tyto doklady o kvílení a záblescích světla rozrušují mysl a srdce. Ať se jakýkoli opuštěný dům klidně rozpadá až do úplného zániku, ale jen pokud ho mrtví nechají na pokoji. Jak ale může člověk nechat existovat útočiště zlých sil? Dům musí být od jeho nepozemských obyvatel očištěn.

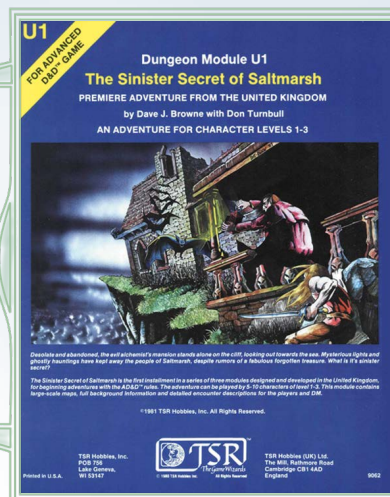
STRAŠIDELNÝ DŮM

Po sesbírání všech „faktů“, které můžou od místních získat, a vybavení se v místních obchodech můžou postavy vyrazit na průzkum legendárního strašidelného domu.

O ORIGINÁLU

Zlověstné tajemství Slaniska, vydané roku 1981 britskou větví TSR, vytvořili Dave J. Brown a Don Turnbull. V té době šlo o novinku, první DnD dobrodružství zahrnující strašidelný dům a přepad plachetnice. Rovněž nastavilo tón následující britské

produkce, která často obsahovala silný ústřední příběh nutící hráče zaujmout kreativní přístup k řešení problémů. Obvykle taky zahrnovala vícero menších míst k průzkumu, dávající jednotlivým dobrodružstvím pocit různorodosti.



UMÍSTĚNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Slanisko je malé bezúhonné rybářské městečko z herního prostředí Greyhawk, z nejnižnější části Keolska. Nachází se zhruba dvacet mil od dvou větších měst: Burle na severozápadě a Mořina podél pobřeží na východě.

Zde je pár návrhů, kam ho umístit v jiných herních prostředích.

Eberron. Dokonce i pro průkopnické obyvatele Q'barry je Slanisko pohraničním městečkem. Přístavky a chatrče se táhnou v pářících východních deltách Basurských bažin a jejich obyvatelé dělají, co můžou, aby se nezapletli do záležitostí ještěrců ve vnitrozemí. Pašeráky vede elfí iluzionista nesoucí Znamení Domu Fiarlan a zdá se, že se snaží vyvolat problémy.

Zapomenuté říše. Tvrdí obyvatelé Slaniska (Leilonu), ležícího uprostřed mezi Hlubinou a Letohradem, musí čelit jak zimním bouřím, tak Bahnům padlých na jihu. Kvůli politické vřavě v Trnové državě na opačném konci Bahen pomoc často přichází pomalu, a tak jsou obyvatelé docela soběstační. Pašeráci můžou být z Luskanu a prodej zbraní ještěrcům může mít hlubší cíle, než jen pouhý zisk.

Mystara. Slanisko stojí na hranicích mezi Velkovodvodstvím Karameikos a Pětikrajím, na hranicích Zhoubného močálu. Pašeráci využívající strašidelný dům můžou být půlčičtí piráti nebo mají alespoň pár půlčičků v posádce, a horlivě se snaží vyhnout autoritám z Valivé tvrze dále na pobřeží.

CESTA DO DOMU

Silnice vedoucí k domu se klikatí skalnatým pobřežím a často nabízí výhledy na moře dole. Tlačí se na vás nízká oblaka; nad vodou se občas objevují skvrny slunečního světla pronikajícího trhlinami v mracích. Od moře vane pronikavý vítr a přináší s sebou pach zčeřeně slané vody.

Dům se nachází na pobřeží čtyři míle od Slaniska a vede k němu stará silnice. Zvědaví obyvatelé můžou družinu po část cesty doprovázet. Budou si s postavami povídat, ptát se na jejich záměry a opakovat pověsti a příběhy, které jsou známé v městečku. Jakmile se ale dům objeví na dohled, lidé se zachmuří a vyrazí nazpět ke Slanisku.

DŮM ZVENKU

Zchátralý dům se nachází na nejvyšším místě z celého okolí. Obíhá kolem něj kamenná zeď, na mnoha místech pobořená a nabízející pohled dovnitř. Bohatě zdobená kovová brána je otevřená a lehce povrzává ve větru. Na nádvoří bujně roste divoká flóra, ale ani uplynulé roky nedokážou zakrýt, že zde kdysi byla pečlivě udržovaná zahrada. U domu se z vysoké trávy zvedá shnilý a pobořený dřevěný přístřešek nad studnou.

Dům je od povrchu nádvoří po špičku sedlové střechy vysoký 7 sáhů. Střecha je z břidlicových tašek a zeje v ní několik děr.

ZDI

Obvodová zeď je vysoká 6 stop a víceméně uzavírá zahradu. Na několika místech se sesunula a jsou v ní díry, takže se skrz ní postavy snadno dostanou, i když se rozhodnou nejtít branou.

ZAHRADA

Alchymista měl kolem domu zeleninovou zahrádku, která mu sloužila jak jako zdroj potravin, tak i k odpočinku po práci. Vše, co z ní dnes zůstalo, je trocha polámaného nářadí a husté porosty plevelu. Osamělý růžový keř u brány přerostl zeď a zadusil většinu ostatních rostlin ve svém okolí. Postavy, které uspějí v ověření Inteligence (Pátřání) nebo Moudrosti (Přežití) se SO 10, odhalí, že si něco velkého udělalo pod keřem doupě.

V trnitě mase sídlí rodina čtyř **obřích lasiček**, které si vyhrabaly pelech pod obvodovou zdí. Jsou velice agresivní a postavy prozkoumávající zahradu napadnou. Pokud dostanou příležitost, pokusí se chytit nejmenší postavu a zatáhnout ji k doupěti.

STUDNA

Postava, která uspěje v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 12, si už při prohlížení z dálky všimne ve vysoké trávě kolem studny pozůstatků malých zvířat (zejména myší, veverka a podobně).

Studna, hluboká 4 sáhy, stále má čistou vodu. Napájí ji pramen a nedá se z ní dostat ani do domu, ani do jeskyně. Pokud do ní postavy posvítí, všimnou si lesku mincí na dně. Střední a menší postava může dolů sešplhat, protože kamenné stěny poskytují úchyty pro ruce.

V drolicích se stěnách studny plných štěrbin žijí dva **obří jedovatí hadi**, kteří se vynoří a napadnou kohokoli a cokoli, co sestoupí do studny. Stejně tak se objeví, pokud se budou postavy zdržovat v okolí studny při průzkumu.

Poklad. Na dně studny se nachází 14 st.

VNITŘEK DOMU

Interiér domu je vlhký, s hojnými fleky neškodné plísně, a rozpadá se. Dřevo obecně shnilo, je tu tlustá vrstva prachu, silné závoje zaprášených pavučin a porůznu suť. Na podlaze se válí opadaná omítka ze stropů a stěn, stejně jako rozbitý nábytek a další vybavení zanechané lidmi, co to zde prohledávali. Ohniště (komíny jsou příliš úzké, než aby se jimi dalo prolézt) už dlouho nikdo nepoužil.

Všechny chodby v domě mají šířku 1 sáh a výšku 2 sáhy. Stropy jsou všude ve výšce 2 sáhů; výjimkou je kvůli sedlové střeše podkroví, kde je ve středu výška 3 sáhy.

Všechny dveře mají šířku 1 sáh a výšku 7 stop, obvyklé dřevěné konstrukce. Jsou zavřené, ale nezamčené (vyjma oblasti 15). Většina oken je rozbitých a všechna jdou snadno otevřít.

Pokud není řečeno jinak, během dne je v přízemí a v patře všude jasné světlo. V podkroví je díky několika děrám ve střeše šero, se spoustou stínů v rozích, ale k základnímu přehledu a pohybu to postačuje.

PŘÍZEMÍ

Na mapě 2.1 se nacházejí následující oblasti.

1. VSTUPNÍ HALA

Přední dveře se otevírají do zatuchlé, špinavé vstupní haly. Nalevo se nachází chodba vedoucí do západního křídla domu. Zdi jsou holé, na podlaze se válejí trosky rozlámaného nábytku. Před vámi se otevírá další chodba, vedoucí dozadu do domu.

U východní stěny se zvedá do patra schodiště, které končí na balkonu shlížejícího na vstupní halu ze západu a severu. Schodiště vypadá pevně a bezpečně, zato balkon má na několika místech rozbité zábradlí. Pod schodištěm, na severním konci místnosti, vede na východ chodba.

Schodiště vyhlíží dost opotřebované a při chůzi podezřele skřípe, ale je dost pevné pro kohokoli, kdo jde do patra.

Postava, které uspěje v hodů na Inteligenci (Pátrání) nebo Moudrost (Přežití) se SO 10, najde dvě sady poměrně čerstvých humanoidních stop. Jedna sada vede od vstupu k oblasti 9, druhá vede od paty schodiště na západ chodbou do oblasti 4.

Balkon. Zhruba 2 sáhy západním směrem od vrcholku schodiště, na šedě vyznačené oblasti, se část podlahy prolomí pod kýmkoli, kdo se pokusí přejít. Takový tvor musí uspět v záchranném hodů na Obratnost se SO 12, jinak se propadne o 2 sáhy níže na podlahu přízemí. Vznikne 7 stop dlouhá díra, kterou je nutné překonat, pokud postavy chtějí prozkoumat zbytek domu.

2. KNIHOVNA

Tady kdysi byla knihovna – všude kolem stěn stojí regály na knihy. Většinou jsou rozbité a na mnoha místech spadly. Ta hrstka stále stojících regálů je prázdná, zato v jihozápadním rohu se nachází hromada knih.

Čtrnáct knih, nepořádně hozených na hromadu v jihozápadním rohu, pokrývají pavučiny, myší výkaly a neškodná plíseň. Všechny už čas a vlhkost částečně poničila, stále se ale dají číst. Většina z nich je totálně nezajímavá (historická beletrie, sbírky lyrických básní, historický kalendář atd.), tři jsou ovšem poměrně zajímavé. Všechny tři nesou na hřbetě dobře čitelný nepoškozený název:

Mažické vlastnosti drahokamů od arcimága Tensera
Mažické vlastnosti trav a květin od arcimága Tensera
Metafyzika matematiky od mága Nystula

Ve třetí knize je útržek z většího kusu pergamenu s několika řádky obecnou řečí ručně psaného textu. Vlhkost ho rozmazala natolik, že čitelná jsou jen dvě slova: „za kostlivci“.

Každou knihu jde prodat za 7 zl, i když nalezení kupce může vyžadovat hledání mimo Slanisko.

3. STUDOVNA

Toto kdysi byla pracovna nebo studovna. U zdi pod oknem stojí velký psací stůl, částečně rozbitý a prolezlý vlhkou hnilobou. Na každé straně stolu je souprava tří šuplíků, pod deskou stolu se nachází další, větší šuplík. Prostřední šuplík je zavřený, zbylé otevřené – a dva z nich evidentně násilím.

Prostřední šuplík je zamčený a otevřít ho dokáže postava za pomoci zlodějské náčiní a úspěšným ověřením Obratnosti se SO 10. Nacházejí se v něm bezcenné dokumenty psané obecnou řečí – nákupní soupisy chemikálií a laboratorních potřeb. Postava, která uspěje v ověření Inteligence (Pátrání) se SO 14, odhalí tajnou přihrádku.

Poklad. V tajné přihrádce je v látce zabalený skleněný flakónek s dvěma dávkami *léčivého lektvaru*.

4. OBYTNÁ MÍSTNOST

Dveře v severní zdi vedou na plevelem zarostlou malou terasu s popraskaným dlážděním. Pokoj je, pokud se nepočítá hromada odpadků v jihovýchodním rohu, prázdný.

Tajné padací dveře v severní části místnosti vedou do sklepa (oblast 21). Jedna sada stop odhalených v oblasti 1 vede k padacím dveřím; pokud je postavy sledují, dveří si ihned všimnou (protože stopy vedou přímo k nim). Pokud si postavy v oblasti 1 stop nevšimly, nech je hodit si na Inteligenci (Pátrání) nebo Moudrost (Přežití) se SO 10, jestli stopy v místnosti najdou. Pokud neuspějí, můžou si dveří povšimnout úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 15.

Mažická ústa. Sanbalet seslal na padací dveře kouzlo *mažická ústa*. Když se kdokoli přiblíží na vzdálenost 1 sáhy ode dveří, kouzlo se aktivuje. Ozve se hlas, zlovlný a hlasitý: „Vítejte, hlupáci – přivítejte svou smrt!“ Následuje pekelný dunivý smích.

Všichni tvorové, kteří zprávu slyší, musejí uspět v záchranném hodů na Moudrost se SO 12. Pokud neuspějí a nejsou imunní vůči stavu vystrašený, budou mít na 1 hodinu ke všem ověřením vlastností nevýhodu. Každých 15 minut může tvor záchranný hod zopakovat.

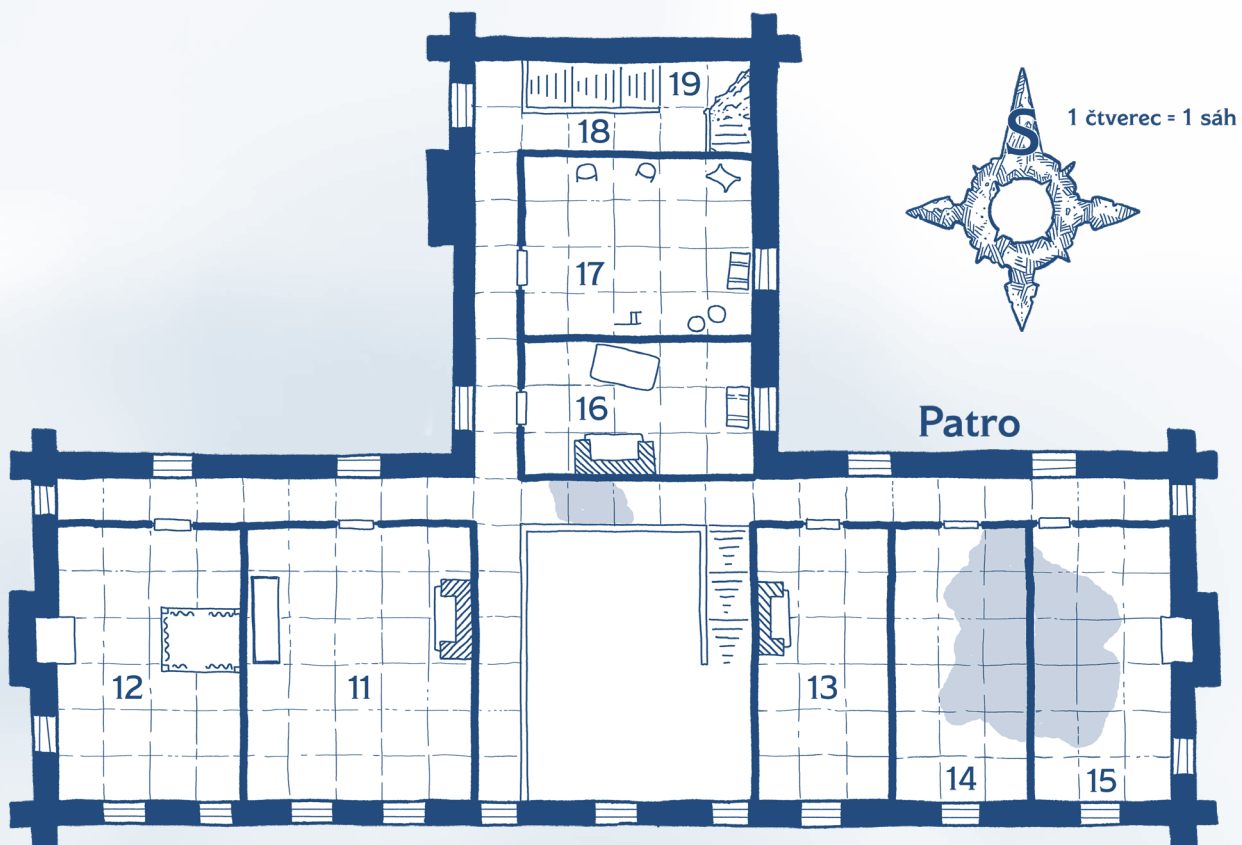
Vývoj. Záleží na tvé úvaze, jestli pašeráci ve sklepě aktivované kouzlo zaslechnou. Pokud ano, budou varování, a buď se půjdou podívat, kdo je navštívil, nebo se připraví na vetřelce tak, jak je popsáno výše v oddíle „Pašeráci“.

5. OBYTNÁ MÍSTNOST

Jedinou zajímavostí v místnosti je shluk drobných červných hub rostoucích v půlkruhu kolem ohniště krbu. Místnost je jinak holá a prázdná.

Houby nejsou nebezpečné.

Poklad. Postava, která prozkoumává komín krbu, si všimne ve výšce 3 stop nad vrškem krbu volného kamene zakrývajícího dutinu. V ní se nachází kožený váček se dvěma broušenými kusy modrého křemene (v hodnotě 10 zl za každý).



	Studna		Skříňka, vinotéka atd.		Truhla
	Sud		Pytel		Židle

MAPA 2.1: STRÁŽIDELNÝ DŮM

6. OBYTNÁ MÍSTNOST

Pokud se nepočítá spousta ze stropu opadané omítky, je místnost prázdná.

Podlaha místnosti v patře (oblast 14) je křehčí a slabší než jinde; to bude jasné každému, kdo pohlédne vzhůru a uspěje v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15. Jinak zde není nic zajímavého.

7. JÍDELNA

Kdysi stál uprostřed místnosti dlouhý jídelní stůl; dnes se jeho trosky válejí po podlaze. U zdi mezi okny stojí rozbité křeslo a v severozápadním rohu se kupí hromada rozbitého nádobí.

Jinak tu nic zajímavého není.

8. ÚTOČIŠTĚ

U krbu stojí dvě polstrovaná křesla. Mají roztrhané potahy a vycpávky jsou pryč, ale dřevěné kostry jsou nedotčené. U severní zdi na zemi leží pozůstatky stolu.

Postava, která uspěje v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 12, si v komíně nad krbem všimne uvolněného kamene. Jeho vytažení odhalí tajnou přihrádku. Postava, která se přiblíží ke krbu, si všimne hromádky myších kostí v krbu.

Ve štěrbínách krbu a komína se ukrývá **hejno hmyzu (pavouci)**. Pokud se ke krbu přiblíží na vzdálenost 1 sáhu a mně jakýkoli tvor, rozrušení pavouci se vyhrnou ven.

Poklad. Tajná přihrádka obsahuje dřevěnou krabičku s 30 md a dvěma malými váčky alchymistických prášků (každý v hodnotě 5 zl).

9. KUCHYŇ

Kuchyň je špinavá a vlhká, s fleky šedé plísně a pavučinami na podlaze, zdech a stropě. V jihozápadním rohu se nachází kovové nádobí; nad ním je komín. Hned vedle je pod oknem popraskaná a zabarvená kamenná výlevka.

Napravo od výlevky je do zdi zapuštěný ve výšce jednoho sáhu od podlahy příborník.

U vzdálenější zdi vede od západu na východ do patra dřevěné schodiště. Je zchátralé a několik schodů chybí.

Příborník je prázdný. Schodiště vede do oblasti 18. Sice je zchátralé a ve špatném stavu, ale stále použitelné.

Pokud postavy našly v oblasti 1 stopy a sledují je, zjistí, že pokračují do oblasti 10. Pokud stopy nenalezly, můžou na ně narazit nyní pomocí úspěšného ověření Inteligence (Pátrání) nebo Moudrosti (Přežití) se SO 10.

Pod podlahou pod výlevkou žijí čtyři **obří stonožky**. Přicházejí a odcházejí dírou v základech pod kuchyní.

Vyběhnou výlevkou do místnosti a napadnou každého, kdo prozkoumává výlevku nebo příborník.

10. UMÝVÁRNA

Zde se vlhko a rozklad projevují silněji než jinde. Na podlaze, stěnách a stropu rostou fleky plísně. Pod oknem stojí velké měděná bečka, prázdná, praskla a zabarvená, s malou hromádkou kameninových střepů vedle sebe. Schodiště vede dolů, zřejmě do sklepa.

Kdokoli, kdo prozkoumá bečku, z nánosů na jejím vnitřku pozná, že se v ní vařila voda.

Pokud postavy v oblasti 9 najdou sem vedoucí stopy, zjistí, že vedou dolů po schodech do oblasti 20. Pokud stopy neobjevily dříve, můžou si jich všimnout úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) nebo Moudrosti (Přežití) se SO 10.

Magická ústa. Sanbalet seslal na schodiště kouzlo *magická ústa*, které se spustí, pokud někdo vstoupí na nejhořejší schod schodiště. V takovém případě se ozvou příšerné skřeky jako od mučených duší, které jakoby vystupovaly ze sklepení. Všichni tvorové, kteří skřeky slyší, musejí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 12. Pokud neuspějí a nejsou imunní vůči stavu vystrašený, budou mít na 1 hodinu ke všem ověřením vlastností nevyhodu. Každých 15 minut může tvor záchranný hod zopakovat.

PATRO

Na mapě 2.1 se nacházejí následující oblasti. Než postavy dojdou na patro, připomeň si, prosím, informace o balkonu z oblasti 1.

11. PLESNIVĚJÍCÍ LOŽNICE

Kdysi luxusní pánská ložnice je v rozkladu. Některá prkna z podlahy chybějí a po podlaze se válí smetí. U zdi naproti krbu stojí vysoká šatní skříň se zavřenými dveřmi.

V šatní skříni se nacházejí dvě věci. Popraskané vysoké kožené boty bez jakýchkoli zvláštních schopností, nepoužitelné a bezcenné, a na kolíku visí potrhaný a špinavý plášť, vyšíváný vzorem stočených břechtanových úponků s listy. Vypadá neškodně, ale zevnitř na něm roste žlutá plíseň (viz „Nástrahy jeskyně“ v kapitole 5 *Průvodce Pána jeskyně*).

12. SEŠLÁ LOŽNICE

Po podlaze toho, co kdysi musel být luxusně zařízený pokoj pro hosty, se válí smetí. V rozích jsou pavučiny a porůznu lze nalézt stopy přítomnosti hlodavců. U zdi naproti krbu stojí postel s nebesy. Je prožraná červotočem a látka tvořící nebesa je roztrhaná a špinavá. Chybí povlečení, jinak je ale postel víceméně nedotčená.

I když se tu v posledních měsících občas zastavují pašeráci, aby si zde zdřímali, není tu nic zajímavého.

13. POKOJ PRO HOSTY

V ložnici se nenachází žádný nábytek, jen smetl. Strop a stěny jsou plné pavučin. Už ode dveří vidíte, že v ohništi krbu se cosi malého jasně leskne.

Místnost obývají dva **roje hmyzu (pavouci)**; jeden se vynoří z krbového komínu, když se někdo přiblíží k ohništi, a druhý o chvíli později vyleze z pavučin nade dveřmi. Oba seběhnou s tichým šustěním tisíců droboučkových nohou.

Ohniště. V ohništi se leskne drobná křišťálová cetka (hodnota 5 st), která kdysi patřila alchymistovi. Jde o kuličku s plochou spodní stranou; příjemně se na ni dívá a vejde se dobře do dlaně, ale jinak není nijak cenná ani k něčemu užitečná. Postava, která při jejím prohlížení uspěje v ověření Inteligence (Pátrání) se SO 10, si uvědomí, že by mohlo jít o část sady závaží používaných alchymisty.

14. ROZPADAJÍCÍ SE LOŽNICE

Místnost vypadá jako jakákoli jiná rozpadající se a hnijící ložnice bez nábytku. Dokonce i při letném pohledu ode dveří je vidět, že podlaha není příliš bezpečná – některá prkna chybějí a jiná jsou vyboulená a pokřivená.

Pokud někdo bude pohybu po místnosti věnovat patřičnou pozornost, dokáže se vyhnout částem podlahy, které jsou příliš poškozené a bortící se a které by ho evidentně neunesly. Úspěšné ověření Inteligence (Pátrání) nebo Moudrosti (Přežití) se SO 10 odhalí nepřítisť staré stopy, které vedou západní částí místnosti k oknu a zpět.

Vodítka na okně. Kombinace topografie útesů a umístění domu způsobila, že odsud je z celého domu nejlepší výhled na moře. Právě odsud pašeráci signalizují svým kolegům na moři. Postava, která pečlivě prozkoumá oblast okna a uspěje v ověření Inteligence (Pátrání) se SO 12, nalezne drobnosti, které to dosvědčují: drobné škrábance na parapetu, kam stavějí signální lucernu, setřený prach na podlaze v nejbližším okolí okna a podobně. Toto není vidět ode dveří – vyžaduje to prozkoumání zblízka.

Propadnutí skrze podlahu. Stopy zanechané pašeráky představují jedinou bezpečnou stezku, po které je možné místností jít. Kdykoli, kdy Střední a větší tvor vykročí mimo do šedivě vyznačené oblasti na mapě, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 12, jinak se propadne podlahou a skončí o 2 sáhy níže v oblasti 6.

15. NEDOVA LOŽNICE

Dveře do této místnosti jsou zamčené. Klíč od nich je ponechán poměrně okatě v chodbě zvenčí, a všimne si ho každý, kdo uspěje v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 10. Případně může dveře otevřít postava za pomoci zlodějského náčiní a úspěšného ověření Obratnosti se SO 12. Postava, která dveře otevře (jedno jakým způsobem), si všimne, že byly před nedávnem naolejované.

Jakmile jsou dveře otevřené, přečti následující text:

V jihovýchodním rohu této sešlé ložnice leží muž – je svázaný, s roubíkem, ale živý. Je jen ve spodním prádle a vypadá to, že je beze zbraní a jiné výbavy.

Stejně jako v oblasti 14, pokud někdo bude pohybu po místnosti věnovat patřičnou pozornost, dokáže se vyhnout částem podlahy, které jsou příliš poškozené a bortící se a které by ho evidentně neunesly.

Propadnutí skrze podlahu. Stopy zanechané pašeráky představují jedinou bezpečnou stezku, po které je možné místností jít. Kdykoli, kdy Střední a větší tvor vykročí mimo do šedivě vyznačené oblasti na mapě, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 12, jinak se propadne podlahou a skončí o 2 sáhy níže v oblasti 6.

Ned, spoutaný a s roubíkem. Na podlaze leží Ned Otřesloup (**špeh**) (viz „Muž uvnitř“ v Souhrnu dobrodružství a rámeček „Had v trávě“), který přesvědčivě hraje roli muže toužícího po záchraně. Poměrně dobře ví, kde najde své oblečení, a požádá postavy, jestli by ho nedoprovodily do oblasti 17, aby si je mohl vzít. Jinak u sebe nemá žádný majetek vyjma jedné dávky základního jedu (viz kapitola 5 *Příručky hráče*) ukryté ve spodním prádle. Pomocí bonusové akce ho dokáže nanést na jakoukoli sečnou nebo bodnou zbraň.

16. ALCHYMISTOVA LOŽNICE

Části zdí a stropu této velké ložnice pokrývá vlhká plíseň a smetl je doslova po celé podlaze. Uprostřed místnosti se nachází jediná, silně roztrhaná matrace, ze které lezou vycpávky. Pod oknem stojí velká dřevěná truhla s rozštípaným dřevem a zavřeným víkem.

Truhla není zamčená a jde snadno otevřít. Je v ní hromada plesnivějšího oblečení ve stylu, který nikdy nebyl v módě (nemají žádnou cenu), a svazek dokumentů, hnijící, špinavý a dávno nečitelný.

17. KOMORA

Místnost vypadá, že sloužila jako skladiště. Pod oknem stojí velká, špatně vyrobená dubová truhla se zavřeným víkem. Jinak se v místnosti nacházejí tři rozbité dřevěné židle, trosky dvou rozsypaných dřevěných věder a plesnivější pytel. Přímo mezi dveřmi je hromada oblečení; protože na nich není skoro žádný prach, vypadá to, že tu je jen krátce.

Truhla je prázdná, pytel obsahuje nevýrazné a hnijící oblečení, ušpiněné ještě původním majitelem domu. Pokud se bude obsahem někdo prohrabávat, narazí na abnormálně velký počet vlněných ponožek.

Oblečení na podlaze patří Nedovi Otřesloupovi, obyvateli oblasti 15.

HAD V TRÁVĚ

Ned postavám řekne, že je poutníkem z Mořina, který do domu vstoupil předchozí noci, aby vyhledal místo k přespaní. Míří do Slaniska, kde doufá, že najde práci jako dobrodruh. Vstoupil zadním vchodem, ale dostal se jen do kuchyně, když ho neviditelný útočník srazil do bezvědomí. O několik hodin později se probudil zde, svázaný, s roubíkem a bez vybavení. Útočníky neviděl ani nic neslyšel. Byl by rád, kdyby ho postavy rozvázaly, a chtěl by se k nim přidat.

Ani Ned, ani jeho kupecký zaměstnavatel nejsou hlupáci a právě příběhu věnovali přípravu – postavy nedokážou zjistit Nedovy pravé záměry. Nedův příběh kromě toho podporuje čerstvá boule vzadu na jeho hlavě (se sadistickou radostí mu ji vyrobil zaměstnavatel předtím, než Ned opustil jeho společnost).

Co Ned chce. Ned chce manipulovat s postavami tak, aby svou misi opustily. Bude proto zdůrazňovat nebezpečí místa a způsobovat nehody, když budou dům prozkoumávat. Čím blíže budou postavy odhalení pravdy o pašerácích, tím zoufalejší bude. Když začne být jisté, že nedokáže postavy odlákat, pokusí se je během boje s jinými tvory napadnout otrávenou zbraní.

18. PODESTA

U severní stěny sestupuje schodiště do přízemí v zadní části domu. Schody vypadají, že jsou uvolněné a že nebude dvakrát bezpečně je použít.

Další schodiště u východní stěny vedlo do podkroví. Je z větší části zhroutené, zachovalo se jen spodních šest schodů. Není jak se dostat do díry ve stropě, kam schodiště původně vedlo. V severovýchodním rohu je hromada ztrouchnivělých trámů a dalších dřevěných prvků.

Schodiště do podkroví není použitelné a postavy musejí vymyslet jiný způsob, jak se do podkroví dostat.

19. PODKROVÍ

Díra v podlaze ukazuje, kam kdysi, než se zhroutilo, vedlo schodiště. Na zdech a stropě se nacházejí špinavé pavučiny, na podlaze trosky zničeného nábytku a další smetí.

Několik děr ve stropě umožňuje, aby velkou místnost, zabírající celé podkroví domu, osvětlovalo slabé světlo. V severozápadním rohu místnosti jsou na hromadě dva pytle.

Pytle ukrývají staré oblečení a hadry.

Mezi trámy podkroví hnízdí šest **strig**. Ve vhodném momentu, až postavy vstoupí do podkroví, je strigy postavy.

Poklad. Postava, která se bude prohrabávat smetím na podlaze, objeví loutku s porcelánovými prvky, oblečenou jako námořník. Její oči jsou ze dvou kousků nefritu v hodnotě 10 zl za každý.

SKLEPENÍ

Na mapě 2.2 se nacházejí následující oblasti.

20. VINNÝ SKLEP

Podél severní a jižní zdi místnosti se nachází po ramena vysoký dřevěný držák na vinné láhve. Zdá se ale, že v něm nezůstala jediná nedotčená láhev; po podlaze se válejí skleněné střepy.

U východní stěny, na úpatí schodiště, stojí dvě plechové krabice, zřejmě prázdné.

Uprostřed místnosti leží lidské tělo v plátové zbroji. Po pravé straně má dlouhý meč, velký štít mu zakrývá nohy.

Pokud postavy sledují stopy z oblasti 1 skrze oblast 10, zjistí, že stopy vedou místností k jižní zdi, kde náhle končí před tajnými dveřmi. Pokud stopy neobjevily dříve, můžou si jich všimnout úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) nebo Moudrosti (Přežití) se SO 10.

Tajné dveře objeví každý, kdo uspěje v ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 12. Pokud postavy sledovaly stopy z přízemí, mají k ověřením výhodu.

Držák na láhve. Pašeráci už před dávnou dobou držáky vyprázdnili; jedna láhev jim ale unikla, protože se po vytažení zakutálela pod držák. Pokud někdo bude zkoumat podlahu u držáku, může si jí úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 12 všimnout. Její viněta nese znak veselé oblečeného jednorožce. Obsah je stále požitelný; postava, která uspěje v hodu na Inteligenci (Pátrání) se SO 10, si vzpomene, že jde o vzácné výběrové víno, za které od správného kupce dostane i 50 zl. Při koštu je víno příliš sladké – za jeho hodnotu může spíš jeho vzácnost než jakost.

Tělo. Pozůstatky patří dobrodruhovi, který se před pár týdny rozhodl dům prozkoumat. Pašeráci těžce vyzbrojeného vetřelce zabili a jeho pozůstatky ponechali zde k odstrašení případných dalších návštěvníků.

V těle jsou dvě **hejna hnilobných červů** (viz dodatek C). Kdokoli se dotkne těla, bude napadený červy, kteří se vyhrnou ven mezerami mezi díly zbroje. Červi na pohled vyhlížejí až nepříjemně podobní sraženému mléku vydojenému z vemene.

Poklad. Plátová zbroj je omlácená a zprohýbaná – následek nelítostného útoku – ale stále funkční. Může ji používat Střední humanoid. Dlouhý meč a štít jsou v dobrém stavu. Pod tělem se nachází průzkumníkův balíček bez potravin a vody.

Vývoj. Pašeráci v oblasti 21 pravděpodobně postavy, které zde budou bojovat nebo budou jinak hlučné, zaslechnou. Pokud postavy nebudou úmyslně tiché a kradmé, osamělý pašerák za severními tajnými dveřmi je zaslechne a stáhne se jižními tajnými dveřmi, které spojují oblast 21 s jeskyněmi.

21. SKLEP

Pokud postavy způsobí při prohledávání oblasti 20 hodně hluku, zdejší pašerák včas zmizel tajnými dveřmi.

Tato pochodněmi osvětlená prostora kdysi byla velkým sklepem, ale dnes je z ní obytná místnost. U jižní stěny se nachází deset hrubých postelí, každá s dřevěnou truhlou v nohách.

Střed místnosti vyplňuje dlouhý stůl na kozách, obklopený vratkými stoličkami. Na něm jsou kovové přebory, hrnky a špinavé talíře.

Poblíž stolu stojí kamna, a podle hrnců se zbytky jídla se na nich nedávno vařilo. Kousek od kamen visí na motouzu ze stropu velká šunka.

Bytelné schodiště vede k padacím dveřím ve stropě. Ve východní části místnosti se nachází dvojice dřevěných dveří.

Pokud postavy při pobytu v oblasti 20 neudělají žádný hluk, jeden pašerák (**loupežník**) drhne u plotny v lavoru nádobí. Jakmile se postavy objeví, pokusí se uprchnout tajnými dveřmi. Pokud už pašeráci o postavách vědí, čekají tu **zvěd** a dva **loupežníci**, připravení k boji.

Pokud nebude postavám ku pomoci loupežník, musí k odhalení tajných dveří úspěšně ověřit Inteligenci (Pát-rání) se SO 12. Dveře se ukrývají za několika policemi, které se odsunou pryč a odhalí otvor vedoucí do jeskyně.

Když se postavy přiblíží ke dveřím na východní konci místnosti, přečti:

Dveře po levici vypadají normálně, zato dveře před vámi zabezpečuje závora zasazená do skob zatlučených do dveř-ního rámu i samotných dveří. Na dveře někdo napsal křídou v obecné řeči: „NEBEZPEČÍ“.

Dveře vlevo, vedoucí do oblasti 22, nejsou zamčené.

Zatarasené dveře. Postava, která si bude závora prohlížet, pozná, že je poškozená a prohnutá, jako by něco z druhé strany do dveří tlačilo.

Poklad. Truhly jsou zamčené. Každou jde otevřít za pomoci zlodějského náčiní a úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. K otevření se dá použít i páčidlo a úspěšné ověření Síly se SO 12. Pašeráci v nich mají osobní věci a taky váčky na peníze – v každém je 7 zl a 15 st.

22. SANBALETOVY SOUKROMÉ PROSTORY

Na rozdíl od ubytovny je zde nábytek kvalitní a zřejmě se o něj dobře pečuje.

Pohodlně vyhlížející postel v severozápadním rohu má v nohách dřevěnou truhlu.

U východní stěny stojí malý dřevěný stůl a u něj čalouněné kožené křeslo. Na stole svítí v mosazném trojramenném svícnu tři svíčky, které jasně osvětlují místnost. Svíčky sice nejsou čerstvě zapálené, ale ještě jich většina neshořela.

Pod stolem je malá dřevěná krabice a nezapálená směrová lucerna s pohyblivými okenicemi přes sklo.

Na polici nad stolem se nacházejí tři knihy. V severovýchodním rohu stojí zavřená šatní skříň.

Pokud se postavám podařilo ještě na sebe pašeráky ne-upozornit, je u sebe **Sanbalet** (viz dodatek C). Jinak je místnost prázdná.

Sanbalet má na polici následující knihy:

- knihu erotické poezie, plně ilustrovanou
- námořní almanach s časy přílivů pro pobřeží kolem Slaniska (pokrývá sto mil pobřeží)
- spis o polobohu Iuzovi a jeho služebnících

V třetí knize je vložený list pergamenu s několika slovy a jednoduchými frázemi v obecné řeči a jejich ekvivalentu v goblinštině. Jsou mezi nimi výrazy pro „stát“, „boj“, „zvednout“, „jdemo“ a podobně – klíčová slova a fráze, pomocí kterých Sanbalet komunikuje se svými skurutními žoldněři.

Směrová lucerna. Lucerna se používá ke komunikaci s *Mořským duchem*. Postavy, které uspějí v ověření Inteligence (Pát-rání) se SO 10, poznají, že se lucerna používá jen ojedinele.

Poklad. Každá z knih má hodnotu 10 zl. V šatní skříni visí módní plášť z voskovaného plátna dlouhý až na paty (hodnota 5 zl) s mnoha kapsami (prázdnými) a lemováním ze zeleného opalizujícího hedvábí.

Postava, která uspěje v ověření Inteligence (Pát-rání) se SO 12, nalezne pod stolem tajnou přihrádku, kde má Sanbalet svou knihu kouzel. Nacházejí se v ní všechna kouzla, která má připravená.

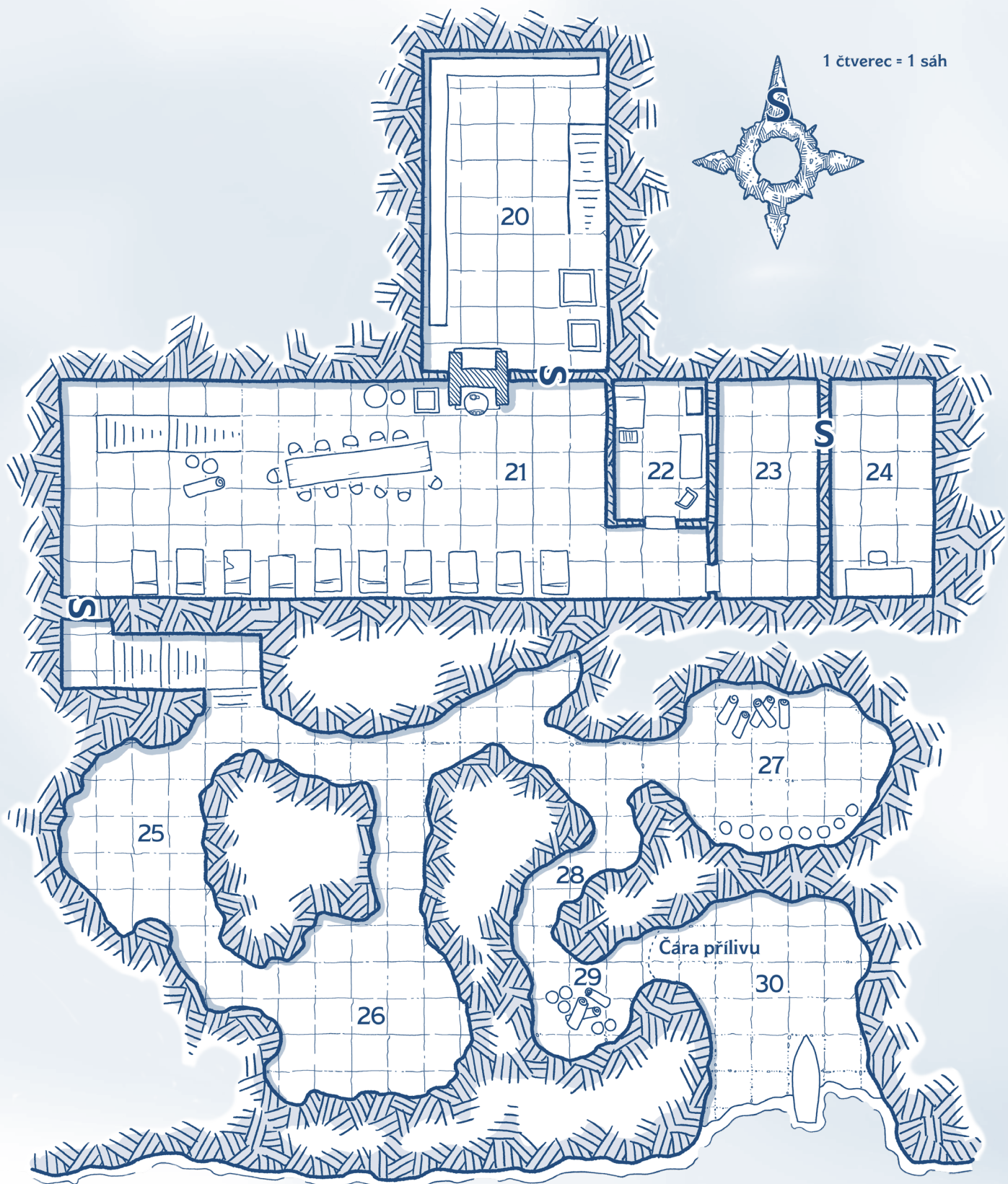
V malé dřevěné krabice pod stolem je dvanáct svíček, křesadlo s ocílkou a kus pergamenu popisující způsob Sanbaletovy komunikace s lodí. Pro více informací viz „Signální systém“ v druhé části dobrodružství.

23. MÍSTNOST KOSTLIVCŮ

Závora zajišťující dveře lze snadno zdvihnout. Poté, co objevili nemrtvé, pašeráci tuto místnost uzavřeli.



KOSTLIVÝ ALCHYMISTA



	Dřez		Sud		Role látky		Židle
	Kamna		Lůžko		Skříňka, vinotéka, knihovna atd.		

MAPA 2.2: STRAŠIDELNÝ DŮM, SKLEP A JESKYNĚ

Světlo pronikající z velké místnosti za vámi jen stěží ukazuje, že tato místnost má na šířku dvanáct stop. V rozích jsou stíny, a co jde vidět, je zašlé a špinavé.

Ve stínech se zde skrývá šest starých **kostlivců**. Jakmile postavy vstoupí do místnosti, povstanou a napadnou je. Kvůli délce své nečinnosti mají nevýhodu na ověření iniciativy. Na druhou stranu je posílily směsí kdysi dávno nanesené na jejich kosti – když je poprvé zasáhne útok na blízko, zásah se jim sníží na polovinu; pokud jsou kostlivci daným druhem útok zranitelní, zranitelnost se pro tento útok nebere v potaz.

Vývoj. Pokud zde postavy stráví delší dobu než jen pár chvil, kolem rámu tajných dveří do oblasti 24 se objeví slabé modré světlo. To postupně zesiluje, jak se po dlouhých desetiletích nečinnosti ožívují alchymistovy pozůstatky. Když tak rozhodneš, alchymista (**kostlivý alchymista**; viz dodatek C) projde tajnými dveřmi, aby pomohl kostlivcům. Když se alchymista objeví, přečti:

Tajnými dveřmi prošlo shrbené tělo oblečené do pláště s vyšívanými mystickými symboly a zašpičatělého klobouku. Pod kostlivou čelistí se mu vlní tenké pramínky vousů. Do vzduchu načrtne prstem mystický symbol. Ozve se sípavý hlas: „Tajemství objevené, ztracené a znovu objevené. Vaše ubohé mysli nedokážou pochopit...”

Poklad. Alchymista má u pasu prázdný *pytel beztíže*. Jedno žebro u každého kostlivce je pozlacené (hodnota 5 zl). Alchymista u sebe má taky *prokletý kámen štěstí* (viz dodatek B).

24. LABORATOŘ

Tajné dveře se otevřely směrem k vám a odhalily směs rozbitého skla a keramiky na hromadě za nimi. Ve svinčíku leží i tři malé měděné hrnce.

Když postavy vejdou a uvidí zbytek místnosti, přečti:

Podél západní zdi něčeho, co evidentně musí být laboratoř, se táhne lavice. Na ní stojí džbánky s prášky a tekutinami a pár kousků laboratorního vybavení.

U jižní stěny stojí stůl, dávající společně s lavicí tvar písmene L. Leží na něm otevřená kniha.

Na stole taky stojí svícen s drobným oharkem nezapálené svíčky a nejrůznější předměty, které se dokonce i v matném světle lesknou teplou září čistého zlata. Jeden z nich vyhlíží jako lidská lebka.

Knihy. Než alchymista zemřel, četl knihu otevřenou na stole. Jmenuje se *Tajemství kamene mudrců* a není uveden žádný autor. Pro správného kupce má hodnotu 50 zl.

PROKLETÝ KÁMEN ŠTĚSTÍ

Nebráň postavám, aby byly zavedeny na scestí kamenem, který má u sebe alchymista, a knihou a zlatými předměty v jeho laboratoři v oblasti 24.

Ve skutečnosti nic takového, jako kámen mudrců neexistuje, i když nic nebrání postavám dát si dvě a dvě dohromady a usoudit jinak, pokud si vezmou kámen od alchymisty, uvidí neobvyklé zlaté předměty a rozluští knihu.

Můžou být nadšené, že mají ve vlastnictví skutečný kámen mudrců! Samozřejmě, jakmile se postava s kamenem sladí, smutná pravda vyjde najevo.

I když je kniha v obecné řeči, je příliš odborně zaměřená a nejasně psaná, než aby jí porozuměl kdokoli jiný než specialista; postavy ale budou schopné pochopit obecné téma, kterému se věnuje. Bude to vyžadovat 8 hodin studia a úspěšný hod na Inteligenci (Mystika) se SO 20. Kniha obsahuje instrukce k tvorbě „kamene mudrců“ a popis jeho použití k přeměně základních kovů ve zlato.

Zlaté předměty. Předměty na stole jsou z čistého zlata – ale jde o dílo vynikajícího řemesla, ne důsledek kouzelné proměny. I když si postavy můžou myslet něco jiného, alchymista je nechal vyrobit, aby s jejich pomocí oklamal kupce, že kámen je reálný. Ve sbírce se nachází:

- lidská lebka (20 zl)
- jablko (5 zl)
- růže (5 zl)
- sada pěti malých kotoučků (protizávaží; 5 zl za jeden)

Poklad. Na stole je malá hromádka zlatých mincí (celkem 47 zl). Podrobnější průzkum stolu odhalí ukrytý šuplík s knihou kouzel, kterou alchymista používal, dokud ještě žil. Mezi zapsanými kouzly jsou *tančící světla*, *porozumění jazykům*, *Tenserův levitující disk* a *roztříštění*. Laboratorní vybavení na lavici má hodnotu 20 zl.

JESKYNĚ

Chodby a jeskyně za tajnými dveřmi v oblasti 21 se všechny pozvolna svažují k moři. Chodby na sever od oblastí 25 a 26 a interiér oblastí 27, 28 a 29 dobře osvětlují pochodně v hrubých držácích na zdi. Oblasti 25 a 26 jsou temné. Oblast 30 je přístupná dennímu světlu. Stěny jsou kluzké a podlaha mokrá, i když pašeráci různě umístili rohože, aby zjednodušili chůzi.

Všechny tyto jeskyně a chodby jsou přírodního původu, i když tu a tam uměle upravované – na úzkých místech rozšířené, a k tajným dveřím vede uměle vyrobené schodiště.

Je pravděpodobné, že se postavy vypořádají se Sanbaletovými pašeráky už před vstupem do jeskyní. Následující popis předpokládá, že pašeráci zjistili přítomnost postav už dříve a zareagovali na ni (viz „Varování pašeráci“ v oddíle „Pozadí“), takže Sanbalet a hrstka jeho lidí bude na postavy čekat v oblasti 27 a 28. Pokud budou pašeráci překvapení, bude jich většina roztroušena různě po jeskyních. Ujistí se, že je umístíš tak, aby postavy nezdolaly v boji, ale jakmile jednou boj v jeskyních začne, neskočí, dokud nebude celý gang zničený. Pokud Sanbalet padne, ostatní přeživší pašeráci uprchnou.



25. SLIZKÁ JESKYNĚ

Tato nerovná přírodní jeskyně má čtyři sáhy v průměru.

Zhruba uprostřed mezi ústím obou chodeb visí na stropě dvě skvrny zeleného hleny (viz „Nástrahy jeskyně“ v kapitole 5 *Průvodce Pána jeskyně*). Spadnou na postavy (nebo pašeráky), kteří se objeví pod nimi. Dopadnou s typickým mokrým plesknutím.

26. PŘÍRODNÍ JESKYNĚ

Tato nerovná přírodní jeskyně zhruba kruhovitěho tvaru má průměr pět sáhů.

Pokud nebyl vyhlášený poplach, odpočívají tu tři **zvědi** a čekají na rozkazy. Jinak tu není nic zajímavého.

27. SKLADIŠTNÍ JESKYNĚ

Tuto jeskyni, stejně jako k ní vedoucí chodbu, dobře osvětlují pochodně v jednoduchých železných držácích na zdech. U stěny po vaší levici je naskládaných pět malých balíků látky, po vaší pravici se nachází v úhledné řadě osm malých soudků.

Toto je hlavní skladiště pro Sanbaletovo pašované zboží a nejpravděpodobnější místo, odkud pašeráci povedou obranu.

Pokud ještě nevypukl poplach, jsou tu dva **loupežníci** a jeden **zvěd**, kteří kradou ze soudků brandy.

Pokud už pašeráci o vetřelcích vědí, místnost budou bránit **Sanbalet** (viz dodatek C a rámeček), jeden **skurut**, jeden **loupežník** a jeden **zvěd**. Sanbalet se bude vyhýbat boji na blízko za soudky v jihovýchodním rohu. Loupežník a skurut se pokusí zabránit postavám ve vstupu a zvěd bude postavy na dálku ostřelovat.

Poklad. Pět balíků hedvábí má na trhu cenu 50 zl za každý, osm soudků brandy 10 zl za každý; pokud se je postavy pokusí prodat ve Slanisku, zdejší kupci zboží poznají jako ukradené.

Sanbalet u sebe má *dýmku vzpomínek* (viz dodatek B) a sadu mistrovsky vyrobených cinknutých kostek (20 zl). Skurut nosí komplet *námořnickovy zbroje* (šupinová zbroj).

28. SKLONĚNÁ CHODBA

Sklon podlahy je v této chodbě větší než jinde. Na některých místech leží hrubé rohože, aby odstranily kluzkost podlahy.

Pašeráci, kteří uprchli z dřívějších setkání s postavami, čekají na konci chodby a vetřelce budou na dálku ostřelovat, když se ti budou prodírat úzkými místy.

29. PŘEKLADNÍ JESKYNĚ

Chodba se v tomto bodě rozšiřuje směrem na jih do malé jeskyně. Uprostřed leží na hrubé rohoži tři balíky látky a pět malých soudků.

SANBALET

Vůdce pašeráků je vysoký muž s hladce vyholenou hlavou a pronikavými zelenými očima, stejně charismatický jako mazaný. Sanbalet je intrikující nemesis, která dává přednost manipulaci před přímou akcí. Není náhodou, že zrovna jeho tlupa okupuje starý dům – původně ho sem přitáhly pověsti o ukrytých znalostech.

I když chytrého kouzelníka zklamalo, že nenašel alchymistovu tajnou pokladnici nebo jiná legendární mystická tajemství, v sešlých zdech a rozbitých oknech domu uviděl příležitost.

Co chce. Chce rozšířit své operace a nakonec najít bezpečnější útočiště, aby se mohl lépe věnovat svému studiu magie. Aby toho dosáhl, s radostí obětuje všechny své společníky.

Spousta sebedůvěry. Sanbaletův úspěch pramení z jeho důvěry ve své schopnosti. Těší ho chovat se jako kriminálník a sám sebe považuje za velkého zločince. Mluví o sobě zásadně ve třetí osobě a projevují se u něj známky narcismu.

Pokud nebyl vyhlášen poplach, je tu osamělý **loupežník**.

Pokud bylo spuštěno jedno z *magických úst*, hlídá komplex před příchodem vetřelců od moře **skurut**, který, pokud z oblasti 27 zaslechne zvuky boje, tam odběhne.

Látky i sudy mají stejný obsah a cenu jako ty v oblasti 27.

30. MOŘSKÁ JESKYNĚ

Průchod vede do jeskyně otevírající se přímo do moře. Momentálně je odliv, a tak je v jeskyni jen málo vody; čára přílivu je ale jasně vidět ve výšce 3 stopy nad aktuální výškou hladiny. Na svažitou podlahu je vytažený člun, do kterého se zřejmě vejde osm lidí, s vesly, sejmutým stěžněm a úhledně sbalenými plachtami. Lano ho poutá k velkému balvanu sloužícímu jako kotva.

Pokud se postavám podařilo vyhnout aktivaci obou kouzel *magická ústa*, stojí tu na stráž dva **skuruti**.

Kromě člunu, zvaného v námořnické mluvě jola (hodnota 100 zl), tu není nic cenného. Jelikož soudky i balíky hedvábí jsou objemné a špatně se přenášejí, můžou postavy k jejich přepravě do Slaniska použít právě jolu.

ZÁVĚR

Městská rada postavy za odhalení a likvidaci pašeráků vděčně odmění částkou 200 zl.

Pár dní po návratu postav, nebo nedlouho před jejich odchodem z městečka, budou postavy pozvány na jednání s městskou radou. Tímto jednáním začíná druhá část dobrodružství.

MOŘSKÝ DUCH

V následující části dobrodružství městská rada postavy požádá, aby se postaraly o zbývající pašeráky.

Pár dní po jejich triumfálním návratu z likvidace pašeráckého doupěte ve strašidelném domě jsou postavy narychlo pozvány na naléhavé jednání s městskou radou. Na ní se dozvědí, že zatímco pozemní část pašerácké organizace zničili, musí tu být ještě loď, která pašované zboží přiváží, a ta je stále na svobodě. Městská rada se obává, že by se pašeráci pokusili obnovit organizaci v jiné základně, a tak požádá postavy, aby loď zajistily a natrvalo se o pašeráky postaraly.

Za úspěšné splnění úkolu nabídnou postavám 400 zl.

PLÁN

Rada předpokládá, že pašeráci na lodi ještě nevědí o zasetí nebo smrti svých kolegů a lze tak předpokládat, že se na základnu vrátí. Jelikož poslední náklad zboží vyložili teprve před nedávnem, očekává se, že někdy v dohledné době – nejspíš o nejbližším novu za nějaké dva týdny – loď připluje znovu.

Městská rada nechala místo setkání střežit městskou stráž pro případ, že by se pašeráci vrátili dříve. Pokud hlídky loď zpozorují, není rada nadšená, že by měla riskovat životy dobrovolníků ze stráže při jejím přepadu; očekává, že jakmile se loď objeví, její přepad zařídí právě postavy.

Pokud postavy budou s prací souhlasit, rada jim dá k dispozici malý rybářský člun a vybaví je přiměřeným množstvím nekouzelné výbavy, kterou budou postavy chtít a potřebovat. Člun je dost velký na to, aby se do něj vešla celá družina plus dva další lidi; pokud to bude potřeba, rada dá družině k dispozici dva členy městské stráže, kteří umí s rybářským člunem zacházet. Strážníci nejsou ochotní jít na přepad *Mořského ducha* s postavami, ale v případě napadení budou bránit sebe i člun.

SIGNÁLNÍ SYSTÉM

Pokud postavy našly v oblasti 22 strašidelného domu směrovou lucernu a pergamen, mají velkou nápovědu, jak spolu pašeráci komunikují. Můžeš požadovat, aby postavy uspěly v ověření Inteligence (Pátrání) se SO 12, jestli signální systém pochopí (některé věci ale nejsou na pergamenu napsané). Případně můžeš nechat postavy experimentovat, když se loď objeví.

Systém využívá lucernu k předávání následujících zpráv pomocí sekvence dlouhých a krátkých záblesků:

Dlouhý – krátký – krátký – krátký: „Je tu bezpečno?“ (Vysílá loď, začátek komunikace.)

Krátký – dlouhý – krátký – dlouhý: „Je tu bezpečno.“ (Odpověď pašeráků.)

Dlouhý – dlouhý – dlouhý: „Jsme připraveni vyložit náklad, přijďte si pro něj na loď.“ (Loď odpovídá na zprávu z domu.)

Dohoda vyžaduje, aby někdo z lodi vyslal první signál. Ze země odpoví druhým signálem, následně loď reaguje třetím signálem, spustí kotvu a čeká na příjezd člunu z pobřeží. K lodi připluje skupinka pašeráků ve veslicích a loď sama spustí vlastní člun. Oba čluny kyvadlově pendlují mezi lodí a pobřežím, dokud není všechen kontraband přepravený. Následně jeden člun zůstane na pobřeží a druhý si loď opět vezme na palubu.

Je dohodnuté (a na pergamenu to není napsané), že loď bude první signál opakovat co 10 minut po dobu jedné hodiny. Pokud se jí nedostane odpovědi, posádka usoudí, že došlo k nějakému zdržení a odpluje, aby se vrátila další noc.

Loď spustí kotvu, pokud se jí z pobřeží dostane odpovědi – a ne nezbytně správné; posádka je zvyklá, že čas od času se špatný signál objeví, protože pobřežní část gangu často zachází s lucernou při signalizaci neobratně. Čistě pro případ, že by něco bylo špatně, ale zůstane v případě špatné odpovědi při příjezdu člunu ostražitá.



VÝSADEK NA PALUBĚ MOŘSKÉHO DUCHA

To, jak dlouho bude postavám trvat, než se dostanou k lodi, bude záležet na tom, jaké přípravy udělají předem. Pokud například strážní při zahlédnutí lodi přiveslují ke břehu (například do mořské jeskyně pod strašidelným domem) a postavy zde naberou, bude to trvat 15 až 20 minut. Postavy pak nasednou do rybářského člunu a odveslují k čekající lodi, což zabere 30 minut (20, pokud se postavy zapojí do veslování). Pokud se postavy budou chtít přiblížit ze strany od moře, mělo by se připočíst

SPÁLENÍ NEBO PRODĚRAVĚNÍ MOŘSKÉHO DUCHA

I když postavy mohou *Mořského ducha* zajmout, mohou se taky rozhodnout, že ho zničí.

Spálení. *Mořský duch* je víceméně dřevěný, a proto pro něj oheň vždy představuje nebezpečí. Loď jde s jistými potížemi zapálit a spálit až po vodní hladinu. Loď ale nebude hořet ráda – její trup, lanová, ráhna i plachty jsou mokré.

Úmyslně jde loď zapálit pouze z paluby. Je k tomu potřeba vylít na 2 krychlové stopy suchého, dobře hořlavého materiálu, jako pytloviny, látky, vlny nebo dřevěných pilin, hoblin nebo slabých větviček, nejméně 2 láhve oleje, a vše následně zapálit. Balíky hedvábí prolitého brandy vzplanou perfektně – a není potřeba ani olej. Na tvé úvaze záleží, jestli loď začne hořet, ale pokud ano, tak k vodní hladině dohoří za 20 minut.

Proděravění. Pokud o uděláním děr do trupu, aby se loď potopila, vyžaduje sekery nebo podobné nástroje, nadšení a 5 minut času. Hluk ale pašeráci zaslechnou, a dva z nich se půjdou podívat, co se děje – a vyvolají poplach. Zbytek posádky se rychle seběhne a vetřelce napadne. Po prosekání díry loď začne nabírat vodu a po hodině, pokud díra není ucpána, se potopí.

dalších 5 minut. Loď je pravobokem k pobřeží. Pokud se postavy přiblíží z této strany, posádka je automaticky uvidí na vzdálenost 4 sáhů, a to i když budou připlouvat bez světla a tiše.

Pokud se přiblíží z levoboku, bez světla a tiše, nikdo si jich nevšimne – pašeráci na palubě sledují pobřeží, a vetřelce, pokud se sami neprozradí, neuslyší ani nepozorují. Tedy to, jestli bude vyvolaný poplach, nebo ne, závisí na řadě faktorů: odkud se bude člun s postavami blížít, jestli budou pašeráci na lodi očekávat problémy (v důsledku předchozího špatného signálu), jestli postavy podniknou všechna nezbytná bezpečnostní opatření k utajení svého příchodu.

Mezi oběma extrémami zmíněnými výše (automatické odhalení při přímém přiblížení od pobřeží a neodhalení při tichém tmavém přiblížení ve tmě od moře) musíš zvážit okolnosti, usoudit pravděpodobnost odhalení a rozhodnout výsledek.

V RANÍ HNÍZDO

Tato oblast na mapě není, ale nachází se (jak lze očekávat) na vrcholku 8 sáhů vysokého stěžně. Přístup do něj je po provazovém žebříku, který končí poblíž poklopu na hlavní palubě. Jde o otevřenou dřevěnou plošinu, čtverec o hraně 2 sáhy s 3 stopy vysokým zábradlím. V podlaze je 2 stopy široký poklop, který vede na zmíněný provazový žebřík.

Když se postavy blíží k lodi, je tu jeden pašerák (**loupežník**). Dívá se k domu a čeká na signál. Není možné, že by si všiml přibližujících se postav, pokud si jich nevšimnou jeho kolegové na palubě – dívá se na cíl ve zcela jiné výšce.

Pokud si na palubě postav všimnou, přiláká to pozornost hlídky v koši i v případě, že ho zapomenou upozornit; pašerák sestoupí na palubu tak rychle, jak jen bude moci, aby pomohl kolegům. Jinak si vpádu postav nevšimne, až dokud se k němu někdo po žebříku nebo po lanová

nevyšplhá – vždy si všimne blížícího, když se dostane do vzdálenosti 3 sáhů od koše. Pokud to okolnosti umožní, napadne ho.

ZÍSKÁNÍ VSTUPU KLAMEM

Pokud se postavy přiblíží otevřeně, můžou se pokusit, když budou spatřeny, získat vstup na palubu lodi klamem. Například můžou tvrdit, že se jedná o nově zverbované, kteří proto o systému kódů vědí málo a při signalizaci udělali chybu, nebo něco podobného.

Pokud bude příběh uvěřitelný, umožni postavám hodit si na Charisma (Klamání) se SO 14. Pokud bude ověření úspěšné, posádka umožní prvním třem postavám vylézt po spuštěném provazovém žebříku na palubu.

Jakmile posádka blížící se postavy odhalí, udělá všechno proto, aby je odehnala, a zároveň se pokusí s lodí odplout.

VYŠPLHÁNÍ NA PALUBU

Vyšplhat na palubu *Mořského ducha*, aniž by si toho posádka všimla, není zrovna lehký úkol. Když se o to postavy budou pokoušet, nezapomeň na následující:

- Hody na Vnímání závisející na sluchu budou mít kvůli zvukům moře a vln s nevyšplhání.
- Trup lodi poskytuje spoustu úchytků ke šplhání, je ale taky velmi kluzký. Šplhání bez pomoci lana nebo jiné pomůcky vyžaduje úspěšné ověření Síly (Atletika) se SO 14; při neúspěchu šplhající spadne do vody.

POSÁDKA MOŘSKÉHO DUCHA

Posádka *Mořského ducha* kromě kapitána Sigurda „Hadí oči“ (**pirátský kapitán**; viz dodatek C) sestává z:

- Krvavého Bjorna, **pirátského prvního důstojníka** (viz dodatek C)
- Hnusáka Frithofa, **pirátského bocmana** (viz dodatek C)
- Punketaha, **pirátského palubního kouzelníka** (viz dodatek C)
- 7 námořníků (**loupežníci**)
- 3 **ještěrců**

Rozmístění posádky po lodi závisí na tom, který ze dvou možných scénářů nastal.

Správný signál. Pokud postavy vyšlou správný signál, posádka bude uvolněná. Dva loupežníci budou na postavy čekat v oblasti 1, zbytek bude v příslušných kajutách (palubní kouzelník v oblasti 8, kapitán v oblasti 9, první důstojník v oblasti 13 a bocman v oblasti 14, zbylých 5 loupežníků v oblasti 10).

Špatný signál. Pokud postavy správný signál nevyšlou, členové posádky budou rozmístěni tak, jak popisuje následující text.

Pokud ještěrci v oblasti 7 nebudou chováním postav přímo ohroženi, nepomůžou loď bránit.

V PŘÍPADĚ VZDÁNÍ SE

Pokud kapitán lodi, první důstojník, bocman a palubní kouzelník všichni buď padnou, nebo uprchnou, a pokud počet postav bude vyšší než počet žijících pašeráků a ještěrců dohromady, pašeráci postavám nabídnou, že se vzdají a jim loď předají. Budou se snažit dohodnout co možná nejlepší podmínky; minimum je jejich život a svoboda a jola, na které odplují. Pokud postavy tyto podmínky odmítnou, pašeráci nabídnou informace výměnou za poklady. Minimum je 100 zl za informace o nákladu (zbraně) a o tom, komu má být doručen (ještěrci). Přesné místo předání neznají, jen že je asi 10 mil od strašidelného

domu, poblíž ústí malé řeky. Za dalších 50 zl prozradí, že v oblasti 14 mají uvězněného mořského elfa.

PAŠERÁCKÁ LOĎ

Jméno lodi, *Mořský duch*, je namalováno na obou stranách příďe. Je dlouhá skoro 18 sáhů, široká u paluby 26 stop, s ponorem 8 stop, s výškou od vodní hladiny po hlavní palubu 9 stop, po vrcholek nástaveb (přední i zadní jsou stejně vysoké) 17 stop. Jola leží převrácená dnem nahoru na hlavní palubě.

Běžné dveře mají výšku 6 stop a šířku 4 stopy a jsou z tlustého dřeva. Bývají zavřené, ale ne zamčené, a jdou snadno otevřít.

Schody vedoucí z oblasti 1 do oblastí 12 a 13 jsou od sebe odděleny pevnou dřevěnou příčkou a tvoří dřevem ohrazený průchod, který je odděluje od oblastí 8 a 9. Stejně to je se schody z oblasti 1 do oblasti 10. Uzavřené prostory v lodi mají strop ve výšce 8 stop vyjma dna lodi (oblast 16), kde je ve výšce 4 stop. Palubní poklop do nákladového prostoru v oblasti 1 jen zavřený, ale ne přivázaný. Přístupový poklop do dna lodi je zavřený a ze strany nákladového prostoru zamčený.

OBLASTI LODI

Následující oblasti se nacházejí na mapě 2. 3.

1. HLAVNÍ PALUBA

I když je přinejlepším šero, můžete vidět detaily hlavní paluby lodi. Uprostřed, před stěžněm, leží dnem vzhůru lany přivázaný lodní člun, jola.

Za stěžněm se nachází poklop do podpalubí a provazový žebřík vedoucí do vraního hnízda nahoře na stěžni.

Uprostřed paluby se přes palubní zábradlí naklánějí dvě lidské postavy a dívají se k pobřeží. Mezi nimi leží na palubě balík plachtoviny nebo lana.

Na přídi a na zádi, pod palubou obou nástaveb, je vidět obrysy dveří. Taky vidíte žebřík vedoucí na palubu nástaveb, na přídi u pravoboku, na zádi u levoboku.

Poklop vede do nákladového prostoru (oblast 11). Mezi oběma postavami leží stočený provazový žebřík o délce 5 sáhů, připravený ke shoení přes bok lodi. Dvě lana, každé o délce 5 sáhů, leží stočená na opačných koncích paluby.

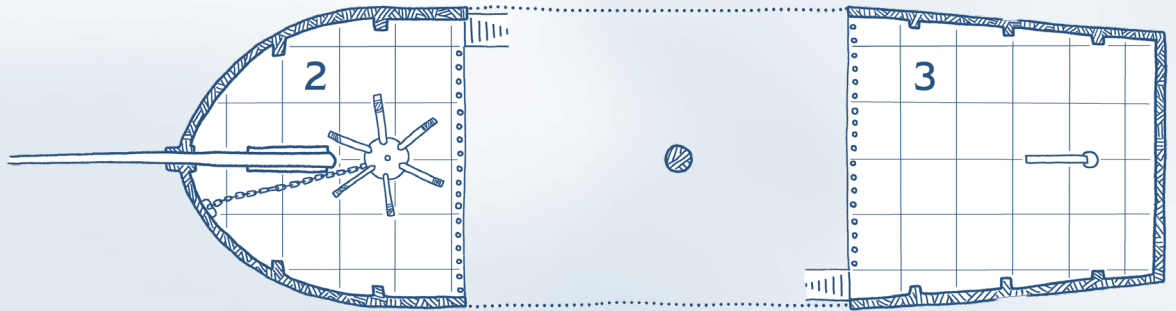
Postavami jsou Krvavý Bjorn (**pirátský první důstojník**; viz dodatek C) a řadový člen posádky (**loupežník**).

2. PŘEDNÍ NÁSTAVBA

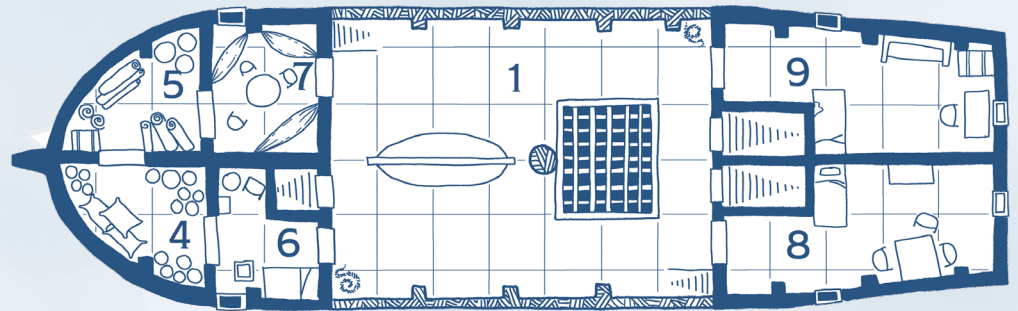
Mohutný tvar uprostřed paluby musí být kotevní vrátek. Odsud vede na levobok do otvoru kotevního průvzlaku kotevní řetěz.

Poblíž čelenu stojí lidská postava. Vypadá to, že sleduje pravobok.

Držadla vratidla se dají uvolnit a použít jako kyje. Do vratidla zůstaly vloženy na výslovný příkaz kapitána, který chce být schopný v případě potřeby s lodí rychle vyplout.

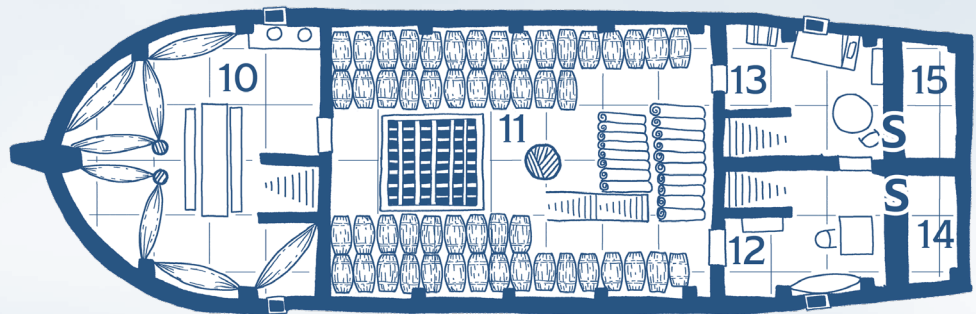


Nástavby

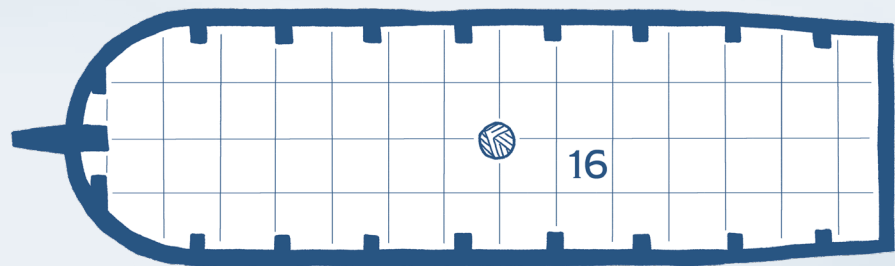


Hlavní paluba

1 čtverec = 1 sáh



Podpalubí



Dno

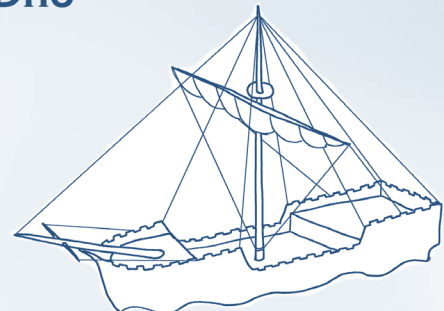
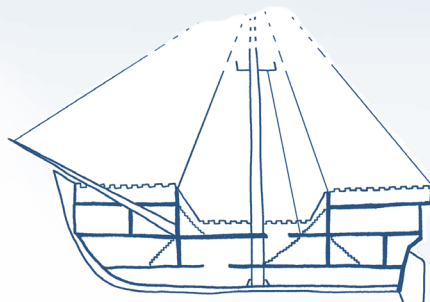


Schéma takeláže

Postavou je osamělý námořník (**loupežník**), který sleduje, jestli z pobřeží někdo nesignalizuje.

3. ZÁĎOVÁ NÁSTAVBA

Nejvýraznějším rysem této oblasti je páka kormidla, zdvihající se z paluby nějakých šest stop od zádě s držákem dlouhým nějakých šest stop. U držadla na pravoboku stojí lidská postava a sleduje pobřeží.

Další tři postavy se opírají o zábradlí na pravoboku a taky sledují pobřeží. Nejbližší k vám má ve výšce ramen něco v rukách; občas to jakýmsi způsobem upravuje.

Postavou opírající se o držadlo kormidelní páky je námořník (**loupežník**). Zbylé tři jsou, bráno zepředu dozadu, Punketah (**pirátský palubní kouzelník**; viz dodatek C), kapitán lodi Sigurd „Hadí oči“ (**pirátský kapitán**; viz dodatek C) a jeden námořník (**loupežník**). Posledně jmenovaný drží směrovou lucernu s okenicemi, a čas od času okenice otevře a vyšle domluvený signál.

4. KUCHYŇSKÉ ZÁSOPY

Z železných háků zaražených do stropu visí tři dlouhé věnce klobás, velká šunka a velký kus masa. O stěny se opírají tři pytle, u přepážky s dveřmi je sud a keramický džbán, u přepážky s vedlejší místností stojí velký sud, menší soudek a keramický džbán. V přepážce je otvor o velikosti asi tři stop čtverečních, se spodní hranou tři stopy nad podlahou.

Nikdo tady není.

Maso je nasolené skopové, v pytlích se jsou fazole, v sudech mouka, sůl a pivo, džbánky ukrývají med a olivový olej. Zásoby jídla jsou relativně čerstvé, i když nic není nějak zvlášť chutné.

5. LODNÍ SKLADIŠTĚ

Na podlaze leží v sousedství velké dřevěné bedny dva koutouče lana a tři balíky plachtoviny. Vedle šesti kusů prken stojí velký dřevěný sud. V dřevěném rámu, upevněném na přepážce vedle dveří, leží dvě tesařská kladiva s kovovou hlavicí, dvě celodřevěné palice, dvě pily a sekera teslice. V přepážce s vedlejší místností je otvor o velikosti asi tři stop čtverečních, se spodní hranou sedm stop nad podlahou.

Nikdo tady není.

Každé lano je 20 sáhů dlouhé. V bedně jsou měděné hřeby, sud ze tří čtvrtin vyplňuje ztvrdlý suchý dehet. Zdejší zásoby slouží k pravidelné údržbě lodi.

6. LODNÍ KUCHYNĚ

O trup se opírají vyhaslá hrubá železná kamínka s pohyblivým kovovým komínkem, který se dá vsunout do průduchu v trupu lodi, pokud je ten otevřený. Vedle kamen je otevřená kovová bedna s větvičkami, třískami a hoblinami k rozdělování ohně, a vedle bedny stojí velký dřevěný stůl, pevně přitlučený k podlaze, s velkým šuplíkem pod silně pořežanou deskou.

Z háků zatlučených do trupu lodi visí dvě železné pánvičky na pečení, dva rendlíky k vaření omáček a pekáč. U přepážky naproti stojí velký sud plný čiré tekutiny. Vedle něj se nachází dřevěný příborník. U přepážky vedle předních dveří stojí dřevěná židle s opěrkou a ze stropu uprostřed visí zhasnutá směrová lucerna.

Není tu nic příliš cenného a nikdo tu není.

V nezamčeném šuplíku stolu jsou nejrůznější kuchařské nože, pilky a sekáčky. V sudu je voda, v příborníku sbírka cínových hrnečků, menších i větších cínových talířů, dřevěných misek a kovová naběračka.

7. KAJUTA JEŠTĚRCŮ

Charakteristický zápach v místnosti vám připomíná močál nebo bažinu – není nepříjemný, není těžký, je ale nápadný.

Ve středu místnosti je k podlaze přitlučený dřevěný stůl. Na něm stojí stříbrný džbánec z poloviny naplněný červenou kapalinou a tři cínové hrnečky. Kolem stolu jsou tři dřevěné židle, ze stropu nad stolem visí zhasnutá lucerna s okenicemi.

V šeru můžete vidět tři hamaky – síťová visutá lůžka –, jednu na každém konci kabiny, zavěšené mezi příčkou oddělující prostor od sousedící místnosti a žebrem lodi, a poslední zavěšenou přes roh mezi příčkou se zadními dveřmi a centrální příčkou oddělující místnost od kuchyně. V každé hamace leží šupinatá postava.

Pod nejpřednější hamakou stojí malá truhla nebo nějaký druh bedny. Kromě toho pod každou hamakou leží zbraně.

V hamakách leží tři **ještěrečtí** válečníci. Truhla a její obsah je jejich vlastnictvím. Dostali ji od vládkyně klanu, aby pomohla zajistit, že pašované zbraně z oblasti 15 dorazí do jejich doupěte. Když si všimnou postav, zpočátku budou předpokládat, že jde o pašeráky a budou se k nim podle toho chovat – směsí draží a obecné řeči se budou ptát, kdy budou zbraně doručeny.

Pseudodrak jménem Bimz spí v malém hnízdě za truhlou. Je společníkem jednoho z ještěrců a zapojí se do boje, aby chránil svého pána.

Boj zde bude nesnadný kvůli velikosti místnosti a nízkému stropu. Útoky na blízko obouručními zbraněmi mají nevýhodu.

Vývoj. Pokud v době smrti svého pána Bimz ještě stále žije, přestane útočit a stáhne se do svého hnízda. Poté co se postavy vypořádají i se zbývajícími ještěrci, zvolí si jednu postavu a vytvoří si s ní pouto. Dá přednost postavě, na kterou v boji nezaútočil, je dobrého přesvědčení a kte-

rá taky nenapadla jeho ještěreckého pána. Pokud žádná z postav nespĺňuje požadavky, vybere si tu, která jich splňuje nejvíc. Případně si postavy můžou hodit na Charisma (nejvyšší vyhrává), a určit, ke které si Bimz vytvoří pouto.

Poklad. Stříbrný džbánec na stole obsahuje víno a má hodnotu 25 zl.

Truhla je zamčená a postava ji může otevřít za pomoci zlodějského náčiní úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. Klíč k ní leží pod hamakou; všimne si ho kdokoli, kdo uspěje v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 10 nebo kdo bude hamaku prozkoumávat.

Truhlu chrání otrávená jehla. Past se dá odhalit úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 12, zneškodnit úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. Otevření truhličky bez zneškodnění pasti, nebo neúspěch při zneškodňování ji spustí.

Po spuštění ze zámku vystřelí malá otrávená šipka. Postava, která se před zámkem nachází, bude zasažena automaticky a utrpí 1 Bodný zásah a 4 (1k4 + 2) Jedového zásahu.

V truhličce se ukrývá deset ingotů z éléktra (každý v hodnotě 100 el). Jde o další část platby za zbraně, která se má předat po doručení zbraní.

8. PUNKETAHOVA KAJUTA

Zdá se, že se jedná o jednu z důstojnických kajut. Vybavení je dobré kvality a místo je uklizené.

Lůžko potažené prostěradlem má hlavu u středové přepážky.

Ve středu místnosti stojí stůl z leštěného dřeva, pevně přitlučený k podlaze. Na jeho desce leží stříbrná mísa s narovnaným různým ovocem, stříbrná karafa naplněná do poloviny světlou červenou kapalinou a stříbrný pohár. U stolu stojí dvě dřevěné židle s opěrkami a čalouněné, kůží potažené křeslo.

Na podlaze směrem k zádi stojí dřevěná truhla s mosazným kováním a vedle ní pár vyleštěných černých kožených bot. Ze středu stropu visí nad stolem nezapálená lucerna s okenicemi.

Jedná se o soukromou kabinu palubního kouzelníka Punketaha. Na kolíku vedle dveří visí kaštanově hnědá róba, nijak zvlášť cenná.

Průzkum bot odhalí při úspěšném ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 12 malý utajený prostor v jednom z podpatků. V něm se nachází klíček k truhle.

Poklad. Truhla je zamčená a může ji otevřít postava se zlodějským náčiním a úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12.

Truhlu chrání past s jedovaným plynem. Past se dá objevit úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 12, zneškodnit úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. Otevření truhly bez zneškodnění pasti nebo neúspěch při její deaktivaci past spustí.

Při spuštění vypustí past do vzdálenosti 1 sáhu od truhly oblak škodlivého plynu. Tvorové v oblaku musejí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak upadnou na 1k4 minuty do bezvědomí.

V truhle je oblečení, kožený váček s 50 zl a *kouzelný svítek s poryvem větru*. Taky tu je Punketahova kniha kouzel, ve které má všechna připravená kouzla.

9. KAPITÁNOVA KAJUTA

Tato kajuta je čistá, s nábytkem v dobrém stavu.

Lůžko potažené prostěradlem má hlavu u středové přepážky.

V zadní části místnosti u stěny trupu na zádi stojí psací stůl. Na každé straně má zásuvku a na desce stojí tři přihrádky na papíry. Před nimi stojí kalamář, dva psací brky, nožik perořízek a cínová nádobka připomínající pepřenku. Před stolem stojí dřevěná židle s opěrkou, vedle stolu dřevěná, mosazí okovaná truhla.

U trupu lodi na pravoboku je kožená čalouněná pohovka. Před ní leží na podlaze medvědí kožešina, pod ní jde vidět velkou kovovou krabici. Ze stropu visí nezapálená lucerna s okenicemi.

Na kolíčku na dveřích visí šedý plášť, nijak zvlášť cenný. Dřevěná truhla vedle stolu není zamčená a obsahuje oblečení včetně pohodlných, silně obnošených pantoflí.

Psací stůl. Z přihrádek na desce stolu vedle cínové nádoby (skoro plné jemného písku) je jedna prázdná a druhá obsahuje nejrůznější účty a stvrzenky na nejrůznější námořní potřeby. Ve třetí se nacházejí dopisy osobní a důvěrné povahy od tří žen ze tří různých přístavů (každá z nich žije v klamu, že je paní Sigurdovou), a jeden podivný, pologramotným způsobem napsaný dokument, požadující další dodávku železného zboží „jako v předchozích doručeních a za ujednaných podmínek“. Podpis má podobu piktogramu, obrázku ještěra s vysunutým rozeklaným jazykem.

Poslední dokument je ještěrecký požadavek na dodávku dalších zbraní. Zde bys měl být opatrný, aby dokument nebyl příliš explicitní – ještěrci nestojí o to, aby padl do nepovolných rukou, a jsou tak nekonkrétní, jak je to jen možné; například místo slova „zbraně“ používají slovo „zboží“.

Obě zásuvky stolu jsou zamčené; klíčky má ve váčku na opasku kapitán Sigurd. Zásuvku lze otevřít pomocí zlodějského náčiní úspěšným ověřením Obratnosti se SO 10.

První zásuvka obsahuje dva *léčivé lektvary*, dávku protijedu a klíč odemykající řetězy, které drží Oceánuse v oblasti 14.

Druhá zásuvka ukrývá sedm map různých pobřeží a míst na pobřeží od profesionálních kartografů, plus jednu mapu hrubou, kreslenou amatérsky. Na ní je zakresleno místo předání nákladu ještěrcům, malý výčnělek u řeky v záplavových močálech deset mil jihozápadně od městečka Slanisko.

Pod medvědí kožešinou se skrývá poklop vedoucí do oblasti 13.

Poklad. Krabice před pohovkou je ve skutečnosti truhlička. Je zamčená; lze ji otevřít za pomoci zlodějského náčiní úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. Chrání ji past s výsuvnou čepelí. Odhalení pasti vyžaduje úspěšné ověření Inteligence (Pátrání) se SO 12, její zneškodnění úspěšné ověření Obratnosti se SO 12. Otevření truhličky bez zneškodnění pasti nebo neúspěšný pokus o zneškodnění past spustí.

Při spuštění pasti vyjede ze dna truhličky krátká čepel a sekne do prostoru před truhličkou, kde ohrožuje všechny tvory do vzdálenosti 1 sáhu. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak upadnou na 1k4 minuty do bezvědomí.



ném hodu na Obratnost se SO 13, jinak utrpí 7 (2k6) Sečného zásahu; při úspěchu polovinu.

V truhličce je deset elektrových ingotů (každý v hodnotě 100 el). Jde o část platby ještěrců za pašované zbraně.

10. KAJUTA POSÁDKY

Různé nepříjemné pachy způsobené bydlením lidí zápolí o vaši pozornost. Celou před lodí zabírá kajuta posádky.

Šest stop od přepážky oddělující tuto místnost od vedlejší začíná schodiště vedoucí na hlavní palubu. Vedle něj po pravé straně se v přepážce nacházejí dveře.

V místnosti visí na háčích zatlučených do trupu, přepážky a podpůrných kůlů osm visutých síťových lůžek zvaných hamaky. Z toho, jak visí, se zdá, že na nich právě nikdo nespí. Pod hamakami stojí mosazí okované lodní truhly. Většina je zavřených, ale dvě mají otevřená víka a je vidět, že ukrývají oblečení.

Ve středu místnosti stojí prostý dlouhý dřevěný stůl s lavicemi podél delších stran. Stůl i lavice vypadají, že jsou přitlučeny k podlaze ve snaze, aby zůstaly na svém místě.

Stůl je špinavý, s hromadou halabala naházených špinavých cínových talířů a hrnečků ve velkém cínovém vědru pod sebou. Nad ním visí na háku zatlučeném do stropu nerozsvícená lucerna s okenicemi.

Po pravé straně je kout oddělený od zbytku místnosti levnými špinavými látkovými závěsy.

Za závěsy stojí vedle sebe dva velké cínové kbelíky sloužící jako latrína. Sice jsou prázdné, ale špinavé a odporně páchnou.

Lodní truhly ukrývají oblečení a různé osobní věci. Oblečení je flekaté, zašlé a v nepříliš dobrém stavu. Mezi zbylými věci stojí alespoň trochu za pozornost následující:

- Paklík opotřebovaných a mastných karet (průzkum ukáže, že se tu nacházejí dvě piková esa)
- Dvě sady kostek, z toho jedna z nich cinklá
- Kniha nadepsaná *Grogové boudy* popisující krčmy a hospody na pobřeží vhodné k tomu, aby je navštívil pirát

11. NÁKLADNÍ PROSTOR

Světlo lucerny odhaluje uklizený nákladový prostor. Jeho středem pochází hlavní stěžeň; vedle něj je úzké schodiště vedoucí k poklopu na hlavní palubu. U zadní přepážky jsou narovnané balíky látek, přivázané lany k držákům zatlučeným do podlahy kvůli zajištění proti posunu. Po obou stranách je narovnáno množství malých soudků, taky kvůli zajištění přivázaných lany k podlaze.

Lampa, zavěšená na háku zatlučeném do stropu přímo před stěžněm, ozařuje prostor jasným světlem. Postavy můžou vidět jednoduchý poklop na podlaze, umožňující přístup do dna lodi.

Čtyři námořníci (**loupežníci**) pod dohledem Hnusáka Frithofa (**pirátský bocman**; viz dodatek C) procházejí nákladovým prostorem a kontrolují upevnění nákladu. Během toho klábosí o všemožných nefestných výbojích a vítězstvích. Jakmile odhalí přítomnost postav, ihned je napadnou.

Poklad. Nachází se tu následující náklad:

50 balíků hedvábí (50 zl za každý)
40 soudků brandy (10 zl za každý)
40 soudků vína (7 zl za každý)
Velká bedna kvalitního hornického náradí (200 zl)

12. BOCMANOVA KAJUTA

Uprostřed místnosti se nachází prostý dřevěný stůl, na kterém stojí cínová konvice a cínový hrnek. Vedle stolu stojí dřevěná židle, nad stolem visí na háku zatlučeném do stropu nezapálená lucerna s okenicemi.

V zadní části místnosti visí na háku zaraženém do stropu velká klec, ve které sedí papoušek. Zřejmě spí. U boku lodi visí neobsazená visutá spací síť zvaná hamaka. Pod ní se nachází mosazí okovaná lodní truhla.

Konvice je plná drsného, vysoce alkoholického cideru.

Nalezení tajných dveří do oblasti 14 vyžaduje úspěšné ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 12.

Papoušek Kuppa. Když kdokoli vejde do místnosti, papoušek se ihned probudí, zaskřehotá, několikrát zopakuje „Osm kousků“, znovu zaskřehotá a pak ztichne. Pašeráci vědí, že jde o hlučného ptáka, a tak jeho skřek a volání ignorují.

Vývoj. Vězeň v oblasti 14 může postavy v bocmanově kajutě zaslechnout. Pokud zaslechne, že se baví v elfštině nebo akvanštině, bude volat, aby upoutal jejich pozornost.

Poklad. Lodní truhla není zamčená a obsahuje jen zašlé oblečení nevalné ceny. Pod oblečením se ukrývá podlouhlá zamčená (ale pastí nechráněná) železná schránka. Klíč má

RÁMEČEK: VĚZEŇ Z HLUBIN

Pokud se postavy spřátelí s Oceánusem a nějakým způsobem s ním dokážou komunikovat, elf jim prozradí následující informace.

Jak ho uvěznili. Je příslušníkem kmene Manaana, obývajících podvodní sídliště nějakých dvacet mil jihovýchodně od Slaniska. Když ho uvěznili, vzali mu zbraně a výbavu, ale jinak je i přes nějaké odřeviny a modřiny fyzicky v pořádku a s nezlomeným duchem.

Kmen zaznamenal pravidelné noční plavby *Mořského ducha* k pobřeží, které mělo být opuštěné. Náčelník kmene, u kterého to vyvolalo podezření, pověřil Oceánuse, aby v oblasti hlídkoval, vplížil se na palubu lodi, dostal se s ní do jejího mateřského přístavu a zjistil co možná nejvíc o podivném chování posádky plavidla. Oceánus tak učinil a v přístavu viděl nakládání malého arzenálu zbraní. Pak ho ale objevili, omráčili a zajali. O něco později se probudil přikovaný k lodnímu trupu v místnosti, kde ho postavy objevily.

Od jeho uvěznění. Nemá tušení, jak dlouho byl zajatcem nebo co se s ním mělo stát. Neví o ještěcích na palubě (neviděl je), netuší (ani nikdo z kmene), pro koho by zbraně mohly být.

Během uvěznění dostal třikrát nechutné jídlo a šestkrát hrnek brakické zatuchlé vody. Vždycky mu ji přinesl rabiát s hákem místo levé dlaně (bocman – to ale elf neví). Kromě těchto případů ho nechali o samotě.

Hnusák Frithof ve váčku na opasku. Otevřít ji může kdokoli za pomoci zlodějského náčiní a úspěšným ověřením Obratnosti se SO 10. Ukrývá se v ní 200 st, oštěp, dýka a pozůstatky kuše; zbraně patří Oceánusovi, mořskému elfovi uvězněnému v oblasti 14. Kuše je tak poškozená, že nejde opravit.

13. KAJUTA PRVNÍHO DŮSTOJNÍKA

Kajuta zabírá polovinu zádě na této palubě. Jednu delší stranu místnosti tvoří přepážka oddělující ji od vedlejší místnosti. U ní se na příďovém konci kajuty zdvihá scho-diště vedoucí na hlavní palubu, a na záďovém konci kajuty v ní jsou dveře vedoucí do vedlejší místnosti. Na kolíku na nich visí tmavomodrý plášť.

U lodního boku se nachází klasická postel s hromádkou zmuchlaného oblečení. U nohou postele je mosazí okovaná lodní truhla se zavřeným víkem, pod postelí leží rovněž zavřená mosazná schránka.

Uprostřed místnosti stojí prostý dřevěný stůl přitlučený k podlaze. Na jeho desce leží dvě knihy. Jedna je otevřená a jedním okrajem položená na druhé. U stolu stojí dřevěná židle. Nad stolem visí na háku zatlučeném do stropu nezapálená lucerna s okenicemi.

Hned vedle háku s lucernou směrem na záď se nacházejí dvířka o hraně délky tří stop.

Plášť není ničím zajímavý a nemá ani větší hodnotu.

Nalezení tajných dveří do oblasti 15 vyžaduje úspěšné ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 12.

Knihy. Na stole leží následující knihy (každá v hodnotě 10 zl):

Podstata navigace od Da Kormy (otevřená)

Právní rozlišení zmocňovacích listů od Tazára (zavřená)

Poklad. Lodní truhla není zamčená a nechrání ji žádná past. Nachází se v ní oblečení a pár kožených bot, vše sice postarší, ale čisté.


Mosazná schránka pod postelí je zamčená. Klíč k ní má ve váčku na opasku Krvavý Bjorn. Dá se otevřít za pomoci zlodějského náčiní a úspěšného ověření Obratnosti se SO 10. Ukrývá se v ní 500 st.

14. TAJNÁ VĚZEŇSKÁ CELA

Tato temná stísněná prostora, široká přinejlepším čtyři stopy, vtěsnaná mezi lodní záď a příčku nejbližší kabiny, vypadá jako zadržovací cela. Ve vzdáleném rohu se krčí štíhlá humanoidní postava, připoutaná řetězy k trupu.

Jedná se o mořského elfa; klíče od řetězů jsou v šuplíku stolu v kapitánově kajutě (oblast 9). Pokud postavy demonst-rují své přátelství a osvobodí ho, **Oceánus** (viz dodatek C) pro ně bude mít zajímavý příběh a bude jim pomáhat, jak jen bude umět nejlépe. Mluví elfštinou a akvanštinou.

Pokud se ho postavy zeptají, jestli se k nim nechce při průzkumu lodi přidat, udělá tak s nadšením a bude je doprovázet až do konce tohoto dobrodružství. Pokud ho o to postavy požádají, zůstane s nimi i během dalších dob-



rodružství (za předpokladu, že půjde o *Nebezpečí na Šedé vodě* a možná i *Posledního nepřítel*); v tomto případě můžeš jednoho hráče požádat, aby hrál právě za mořského elfa. Při všech příležitostech bude spolupracovat, jak to jen půjde a bude plně hrát roli nehrácké postavy ve všem, co bude družina podnikat (očekává samozřejmě, že dostane obvyklý díl pokladů). Poté postavy neochotně opustí a vyrazí domů.

15. TAJNÝ ÚKRYT

Tato temná stísněná prostora, přinejlepším čtyři stopy široká, je vtěsnaná mezi lodní záď a příčku nejbližší kabiny. Ukřývá osm velkých nepravidelných balíků zabalených do voskovaného plátna a převázaných slabším lanem. Balíky jsou nepravidelně rozloženy na podlaze, jako by je tam někdo naházela ode dveří.

Tady se ukládají zbraně při cestě za zákazníky. Balíky obsahují následující:

- 10 krepáčů
- 10 dlouhých mečů
- 10 štítů
- 20 oštěpů
- 1 štít nesoucí na ploše vyobrazení ještěra s vystrčeným rozeklaným jazykem

Na balících ani zbraních nejsou žádné identifikační znaky a v místnosti není kromě balíků nic jiného.

16. DNO LODI

Z palubního otvoru můžete vidět, co se ukrývá v šeru pod ním. Prostora zabírá celou šíři lodi, a co odhadujete, tak i celou její délku. To, co odhadujete na dno lodi, pokrývá silná vrstva vlhkého písku – zřejmě zátěže. Na něm pak je ještě asi palec zelené olejovité vody.

Cupitavý zvuk přicházející od stěžně prozrazuje, že je zde nějaký život – zřejmě žijící z odpadků, které sem občas hodí líná posádka, jak naznačují hromádky přímo pod poklopem, které vytvořily v páchnoucí vodě porůznu ostrůvky. Zvlášť velký se vytvořil kolem ukotvení stěžně.

Jak pohybujete světlem, abyste osvětlili oblast, v jedné hromádce odpadků se něco žlutě zalesklo.

Nejistý život tu žije množství krys – jsou obvyklé velikosti a neškodné. Strop místnosti je ve výšce pouhé 4 stopy.

V odpadkovém ostrově kolem ukotvení stěžně žijí dvě **hejna hnilobných červů** (viz dodatek C), která zaútočí na kohokoli, kdo se přiblíží. Zdrojem odlesků v odpadcích je zlatá mince.

Poklad. V ostrůvku s hnilobnými červy lze nalézt 2 zl.

ZÁVĚR

Pokud postavy ukončily svou misi úspěšně, mořská část pašeráckého gangu se rozpadla. Důsledky se probírají níže v oddíle „Pašované zboží“.

Kromě toho získaly postavy některé (nebo i všechny) z následujících informací:

Kromě obvyklého kontrabandu pašeráci zásobovali zbraněmi kolonii ještěrců

Kolonie ještěrců se nachází do deseti mil od Slaniska. Zdá se, že pašování zbraní probíhalo po nějakou dobu. Pokud mají dostatek informací, mohou postavy odhadnout, že se ještěrci chystají k útoku, možná na Slanisko, možná na jiný cíl. Městská rada si s těmito informacemi je jistá, že bude služby družiny ještě potřebovat.

Postavy samozřejmě neznají pravé důvody, proč ještěrci shánějí zbraně. Aby se dozvěděly pravdu, musejí odhalit víc z příběhu – viz kapitola 3, *Nebezpečí na Šedé vodě*.

PAŠOVANÉ ZBOŽÍ

Pašeráci jsou velmi úspěšní. Hlavním zdrojem příjmů je prodej ukradeného zboží, zejména pak toho nesoucího královskou pečeť nebo jinou podobnou značku, kvůli které je zboží legálně neprodejně.

Kromě toho si přilepšují zbožím lodí, které přepadli, obvykle kořením, zbraněmi, jedy a dalším kontrabandem, který je buď ilegální, nebo těžce daněný. Momentálně se v nákladovém prostoru nachází hornická výbava a soudky s brandy ukradené z královského transportu určeného pro korunou sponzorovaný důl v oblasti, a hedvábí určené pro královskou obchodní misi.

Pokud se postavám podaří pašerácký gang rozvrátit, mohou si z kořisti ponechat, co jen budou chtít, ovšem s obsahem nákladového prostoru musejí zacházet opatrně.

Zástupci koruny zaplatí 200 zl za brandy a hedvábí ze sklepení strašidelného domu (oblast 27) a 500 zl za zboží na palubě *Mořského ducha* (z oblastí 11 a 15).

Královští agenti taky mohou pašeráckou loď zabavit, ale pokud postavy projeví ochotu pomáhat koruně, můžou podle tvé úvahy dostat loď a posádku námořníků na jeden rok.

Pokud si postavy náklad ponechají a pokusí se ho otevřeně prodat, nenajdou kupce. Pokus jim navíc vynesou špatnou pověst (její efekty jsou na tobě).



KAPITOLA 3: NEBEZPEČÍ NA ŠEDÉ VODĚ



OBJEV KOLONIE JEŠTĚRCŮ POBLÍŽ MALÉHO RYBÁŘSKÉHO MĚSTEČKA Slanisko a to, že kupuje na ještěrecké poměry sofistikované zbraně, vyděsilo městskou radu. Městští radní, hluboce znepokojení a plní temných předtuch, svolali mimořádné setkání. Toto dobrodružství je určeno pro skupinu čtyř až šesti postav na 3. úrovni.

POZADÍ

Není potřeba, aby postavy před *Nebezpečím na Šedé vodě* odehrály *Zlověstné tajemství Slaniska*. Pokud dorazily do Slaniska až po událostech předchozího dobrodružství, dozví se od obyvatel následující informace:

- Městské síly rozbily gang pašeráků operujících z opuštěného domu.
- Pašeráci byli zabiti nebo uvězněni.
- Pašeráci dodávali zbraně kmeni ještěrců, který si zřídil kolonii nedaleko od Slaniska.

Když městská rada zjistila, že do města dorazili zkušené dobrodruzi, poslala jim pozvánku k setkání. Rada doufá, že se jí podaří dobrodruhy najmout k prozkoumání ještěreckého doupěte a ke zjištění, proč se vyzbrojují. Hlavním cílem městské rady v tomto dobrodružství je zajistit, aby městečko bylo před možným útokem ještěrců v bezpečí.

Na základě informací od mořského elfa Oceánuse a studia hrubé mapy nalezené na palubě pašerácké lodi se zdá, že se ještěrci připravují na válku. Městská rada doufá, že městečko není primárním cílem útoku, ale velmi se bojí, že jsou.

JSOU POTŘEBA DOBRODRUZI

Místo, kde se nachází ještěrecká kolonie, bylo předběžně určeno jako výběžek pobřeží u malé řeky Šedé vody, asi deset mil jihovýchodně od Slaniska. Městská rada považuje za zásadní vyslat skupinu průzkumníků k prozkoumání oblasti a zjištění síly a velikosti ještěrecké kolonie – a úmyslů jejích obyvatel. Proto oslovila postavy (bez ohledu na to, jestli absolvovaly předchozí dobrodružství, nebo ne).

Rada postavám zdůrazní, že se od nich nepožaduje násilná a vůči ještěrcům nepřátelská činnost, naopak. Jejich úkolem je sbírat informace, nejlépe se zjištěním, co mají ještěrci v plánu. Za úspěšné splnění úkolu bude odměna 700 zl.

SKUTEČNÁ HROZBA

Obyvatelé Slaniska, a samozřejmě ani postavy, nic netuší o skutečné situaci. Ještěrci se nechystají na válku proti Slanisku, ale proti mnohem zlověstnějším protivníkovi: sahuaginům.

Před rokem vyhnala kolonii ještěrců z jejich domova invaze sahuaginů. Proto jako svůj dočasný domov obnovili po dekádě opuštěnou starou ještěreckou pevnost.

Ještěrci, odhodlaní získat svůj domov zpět, začali horečně nakupovat zbraně a vyjednávat spojení s okolními vodními rasami. Hlavním záměrem ještěrců je vytvořit armádu a s ní vypudit sahuaginy z oblasti. Doufají, že tak na dlouho odradí sahuaginy od dalších vpádů.

Ještěrci se při snaze zformovat spojení neobrátily na Slanisko, protože jejich královna Othokent nepovažuje lidi a další suchozemské rasy v podvodních bojích za příliš užitečné.

V ještěreckém sídlišti se nacházejí vyslanci koalintů, loktašů a mořanů. Mořští elfové nebyli do vyjednávání zahrnuti, protože mají s loktaši dlouhodobé spory, a dokonce ani hrozba sahuaginů je nedokáže přimět ke spolupráci. Místo nich začali ještěrci vyjednávat s koalinty, protože jsou podle jejich názoru silnější než elfové.

Příslušníci čtyř výše jmenovaných ras přišli, aby vyjednali podrobnosti o vzájemné spolupráci; rozhodli se přitom přehlížet své dřívější spory a rozdílné názory. Ale bez ohledu na snahu ještěrců se aliance začíná drolit.

Na tom, jak postavy vykonají svůj úkol a jaký druh vztahů ve jménu Slaniska s ještěrci navážou, závisí, jestli má spojení ras proti sahuaginům naději na úspěch.

POLITIKAŘENÍ MEZI JEŠTĚRCI

Ve společenské struktuře ještěreckého doupěte fungují dvě politické skupiny. Na jedné straně se nachází dominantní progresivisti vedení královnou Othokent a podporovaní podnáčelníkem jménem Irtoš, několika důstojníky a mnoha mladými válečníky. Jejich progresivní postoj inspiroval a poháněl moudrost postaršího ještěreckého ministra Sauriva.

Proti nim stojí (převážně v utajení, protože vláda královny zůstává absolutní) tradicionalisté vedení šamany. Šamani věří, že spojení s jinými rasami je proti božské vůli jejich boha Semuanyje a že z něj nevzejde nic dobrého. Současně šamani nenávidí a nedůvěřují ministru Saurivovi, o kterém si myslí, že je primárním důvodem tohoto úsilí jdoucího proti přírodě. Neodvažují se ale proti němu otevřeně vystoupit, protože se těší důvěře a oblibě královny.

Pokud bude v průběhu dobrodružství královna zabita, vláda přejde na podnáčelníka. Pokud bude podnáčelník také zabít, následnictví přejde na jednoho z důstojníků. Pokud budou zabiti i všichni důstojníci, vláda přejde na nejstaršího přeživšího šamana. V tom případě šaman veřejně odsoudí spojení, stáhne z něj ještěrece, obětuje stárnoucího ministra Semuanyjovi a odvede zbytek kmene do hlubin močálu mimo dosah sahuaginů. Pokud budou zabiti všichni ještěrečtí hodnostáři, přežijí členo-

RÁMEČEK: PŘÍTEL Z HLUBIN

Pokud postavy osvobodily Oceánuse z jeho cely na palubě *Mořského ducha* ve *Zlověstném tajemství Slaniska*, elf jim nabídne, že se k nim při průzkumu ještěrecké kolonie přidá. Jeho znalosti boje, moře a temných věcí, které zde žijí, se pro postavy můžou ukázat jako neocenitelné. Poznává a identifikuje sahuaginy v ještěreckém doupěti. Vezme si stejný díl pokladů a zkušeností jako hráčská postava.

Případně se Oceánus mohl stát spojencem městské rady už dříve a nabídnout jí, že se k postavám na výpravě k ještěrcům přidá.

Co chce. Oceánus chce zjistit, proč si ještěrci nechávají pašovat zbraně a zbroj. Stejně jako městská rada zpočátku považuje ještěrece za hrozbu.

vé kmene jednoduše odejdou do hlubin močálu a vezmou všechny svůj majetek s sebou. Potom nebude žádná šance na vytvoření spojení proti sahuaginům, jehož součástí by byli ještěrci.

PRAVIDLA SPOLUPRÁCE

Ideálně se postavy dozvědí pravdu o ještěrcích a sahuaginech dřív, než způsobí nenapravitelnou újmu obyvatelům doupěti a jejich plánům na vytvoření aliance proti sahuaginům. Pokud má jejich mise uspět, budou muset postavy nakonec získat – nebo být silou donuceny získat – audienci u královny. I v případě, že její prvotní postoj není přátelský, mají postavy stále možnost získat si důvěru ještěrců a přesvědčit je, že spojení se Slaniskem by jim bylo k užítku.

Řešení vzájemných interakcí obou stran na pozadí prvního kontaktu mezi ještěrci a potenciálně přátelskými humanoidy může být těžké. I když je vždycky možné nechat vše na hraní rolí, zejména pokud se postavy zdrží násilí a udělají dobrý první dojem, věci nemusejí jít vždycky úplně jednoduše. Níže proto uvádíme pár návodů, jak tento aspekt dobrodružství řešit.

POSTUP

Prvotní postoj ještěrců k postavám, a tím v širším měřítku i ke Slanisku, je neutrální. Ke sledování postoje ještěrců a výsledků úsilí postav o vytvoření spojení použij body. Postavy začínají dobrodružství s 0 body. Tato hodnota se upraví, kdykoli postavy budou interagovat s ještěrci, ale hodnota se projeví, teprve když se postavy setkají s královnou. Postavy mohou získat více bodů diplomacií a posílením síly a bezpečnosti kmene.

Spojení bude uzavřeno, pokud postavy dosáhnou 50 a více bodů; ještěrci pak budou vůči nim přátelští. Budou pozváni na další schůzku s královnou a během ní mohou být položeny základy k přivání Slaniska k alianci.

Pokud bodová hodnota jednáním postav poklesne, poté co jim královna dá šanci k diplomacii a zlepšení své vyjednávací pozice, na 0 nebo méně, ještěrci se stanou neodvratně nepřátelskými. Pokud se tak stane i poté, co ještěrci dají postavám druhou šanci, mise postav u ještěrců končí neúspěchem.

SETKÁNÍ S KRÁLOVNOU

Bodový systém začíná nabíhat od zahájení dobrodružství, ale projeví se teprve při prvním setkání postav s králo-

nou. Nejspíš se tak stane poté, co se nebojovně střetnou se skupinou ještěrců; pak budou dáni pod dohled a dovedeni ke královně. Když se tak stane, určí aktuální počet bodů, které postavy mají, za pomoci tabulky Úvodní postoj a v ní obsažených bonusů a postihů podle toho, co postavy do té doby udělaly nebo neudělaly. Pokud se postavy chovaly prozatím k ještěrcům nepřátelsky, mohou mít zápornou bodovou hodnotu.

Othokent je na ještěře dost světznalá. V mládí strávila několik let průzkumem okolního močálu. Lidskou společnost považuje za zajímavou a z úkrytu pozorovala karavany a vesnice. O okolním světě ví dost, ale bude předstírat neznalost při snaze posoudit postavy, jak moc jsou důvěryhodné. Bude respektovat ty, co budou respektovat ji a budou se chovat k jejímu lidu jako k sobě rovným a ne jako k primitivům, které je možné urážet nebo se k nim chovat blahosklonně. Její zkušenosti s lidmi jí říkají, že mohou být užiteční spojenci, ale také ví, že mohou být zrádní.

Během jednání dá královna jasně najevo, co si myslí o chování postav, které zatím předvedly. Dá jim značnou důvěru, pokud nezabili žádného ještěře (pokud to je pravda), pokárá je, pokud zabíjeli ještěře a nebylo to nutné. Pokud je mezi mrtvými ještěrci mládě, královna dost zuří a rozhodně to nijak netají. Pokud naopak dorazili ve společnosti mláděte, královnin respekt k postavám nemálo vzroste.

Pokud postavy získaly při pobytu v doupěti nějaké poklady, ať už od obětí, nebo z neobývaných oblastí, bude královna požadovat jejich vrácení. Pokud je postavy vrátí, nebude vůči nim chovat zlou vůli.

Pokud postavy neukončí svou misi už tím, jak se chovaly před prvním setkáním s královnou, panovnice jim na nějakou dobu umožní pohyb po doupěti, aby si i ostatní mohli udělat na postavy názor. Po prvním setkání s královnou mohou postavy získávat body už jen úspěšným ověřením Charismatu (viz „Cesta dobré vůle“ níže) a možná i nabídnutím některých svých pokladů nebo služeb královně.

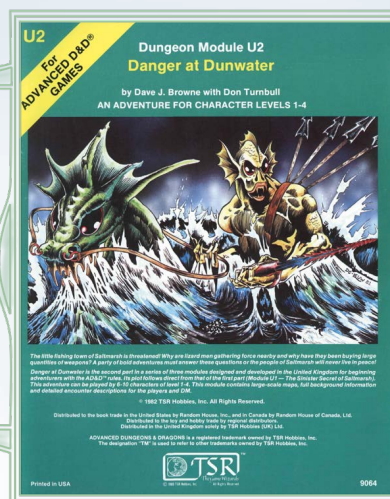
ÚVODNÍ POSTOJ

Postavy	Postih nebo bonus
Zabily dospělého ještěře	-1 za mrtvého
Zabily mládě	-10 za mrtvého
Vzaly ještěrcům majetek	-1 za zl hodnoty (dokud nebude vráceno)

O ORIGINÁLU

Dave J. Brown a Don Turnbull pokračovali v sérii o Slanisku tímto klasickým dobrodružstvím. Tento scénář, vycházející vstříc sklonu britské větve TSR k zahrnování průzkumu a interakce do jednoho celku, posílá postavy jako vyslance do kolonie ještěrců.

I když jsou dnes dobrodružství zaměřené na hraní rolí normou, v době vydání (rok 1982) šlo o první vlašťovku, která udělala z interakce postav s okolím naprostou nezbytnost úspěchu a nenabídla ji jen jako jednu z možností.



Postavy	Postih nebo bonus
Byly zatčeny při pokusu vstoupit z moře (viz oblast 49)	-5
Nezabily žádného ještěrce	+15
Dorazily v doprovodu mláďat	+10

CESTA DOBRÉ VŮLE

Po setkání s královnou mají postavy 24 hodin na to, aby prokázaly svou hodnotu a získaly důvěru ještěrců jednáním s obyvateli doupěte. Úspěšné ověření Charismatu během této doby může postavám přidat body a napomoci ochotě ještěrců uzavřít se Slaniskem spojenectví. K dosažení nejlepšího možného výsledku musejí postavy získat důvěru většiny nebo všech obyvatel doupěte, včetně obou nejvlivnějších jedinců.

K získání důvěry nehrácké postavy (Saurivovy nebo Othokentiny) nebo skupiny (prostí obyvatelé, šamani, jiní ještěrci, loktaši nebo mořani) musí jedna nebo několik postav alespoň po 3 hodiny systematicky projevat své dobré úmysly. Na konci této doby se postava může pokusit o ověření Charismatu (Přesvědčování) se SO závisějičím na dané skupině nebo jednotlivci (viz tabulka níže). Při úspěchu udělají postavy krok k úspěšnému uzavření spojenectví. Při neúspěšném ověření se situace postav nezhorší, ale postava, která se pokoušela udělat dojem, plus všechny postavy, které jí v tom pomáhaly, se už nemůžou pokoušet získat důvěru dané skupiny znovu.

PŘÍNOSY OVĚŘENÍ CHARISMATU

Výkon	SO	Bonus
Získání důvěry prostých obyvatel	10	+5
Získání důvěry ostatních ještěrců	15	+5
Získání důvěry šamanů	20	+10
Získání důvěry loktašů	15	+5
Získání důvěry mořanů	15	+5
Získání Saurivovy důvěry	10	+10
Získání Othokentiny důvěry	15	+15

Pokud postavy dokážou zvětšit počet bodů, které mají, pomocí úspěšného ověřování Charismatu na 50, změni se vztahy s ještěrci na přátelské a spojenectví může být formálně potvrzeno. Pokud na konci čtyřadvacetihodinové lhůty nebudou mít postavy dostatek bodů, zůstává pro ně pár dalších způsobů (viz níže), jak body získat.

ÚPLATEK

Pokud postavy vyčerpají své možnosti udělat na ještěrce dobrý dojem a stále nemají potřebných 50 bodů, bude Othokent ochotná spolupracovat, pokud jí postavy nabídnou dary ze svého osobního majetku (věci ukradené z doupěte se nepočítají). Za každých 10 zl hodnoty daru, pokud se jedná o mince, drahé kameny a jiné cennosti, získají postavy 1 bod. Spotřebovatelné kouzelné předměty vynesou 5 bodů a trvalé kouzelné předměty 10 bodů, pokud půjdou přímo využít v boji se sahuaginy.

ZABITÍ KROKODÝLA

Jiným způsobem, jak můžou postavy získat body, je porážka nestvůr z močálů, které ohrožují ještěrce. Tím demonstrují jak své schopnosti, tak svou dobrou vůli.

Setrvalým problémem pro kmen je zejména krokodýl zvaný Tisícizub. Pokud postavy nemají 50 bodů a nema-

jí, jak by chybějící body získaly, může jim tuto možnost nabídnout královna. Viz „Epilog: Lov na krokodýla“ na konci dobrodružství. Zabití krokodýla přinese postavám 10 bodů.

Kromě toho mají ještěrci v bažinách i další nepřátele. Pokud se postavy svědomitě snaží uspět v úkolu, kterým byly pověřeny, ale měly smůlu (nízké hody na ověření), můžeš jim připravit možnost získat nějaké body vyhledáním a zneškodněním některých z těchto nestvůr. Připrav jim setkání v močálech, jak sám uznáš za vhodné; využij k tomu trolly, zlobry a ropušáky. Postavy získají 2k6 bodů za trola, 1k6 bodů za zlobra a 1k6 bodů za každé tři mrtvé ropušáky.

PŘERUŠENÍ DOHODY

Bez ohledu na to, jak si vedly a jak se chovaly, pokud postavy udělají jednu z následujících věcí, jejich poslání skončí neúspěchem nebo se alespoň vážně zkomplikuje.

Osvobození sahuagina. Pokud některý ještěrec uvidí sahuagina z cely v oblasti 43a ve společnosti postav, usoudí, že se postavy spojily se sahuaginy, případně že sahuagin postavy oklamal. Bez zaváhání sahuagina napadne (a postavám se doporučuje, aby se do toho nemíchaly).

Postavy automaticky dostanou postih 2k6 bodů a SO všech ověření Charismatu v Cestě dobré vůle se zvýší o 2. Ještěrci se následně budou k postavám chovat s chladným nepřítelstvím. Dokonce i pokud se postavy přiznají ke své chybě, ještěrci a jejich spojenci budou vůči postavám i nadále podezřívaví. Vytvoření spojenectví bude mnohem obtížnější.

Zabití královny Othokent. Pokud postavy zabijí královnu, neexistuje způsob, jak by se za to mohly kát. Všichni ještěrci v doupěti se zmobilizují, aby vetřelce přemohli a sřali – a i pokud se postavám podaří uniknout, jejich poslání skončí nepředstavitelným neúspěchem. Spojenectví mezi ještěrci a Slaniskem se zřejmě nevytvoří bez ohledu na to, jaké reparace město nabídne.

Zabití ministra Sauriva. Vliv stárnoucího ministra zabraňuje kmeni rozpadnout se kvůli ideologickým neshodám (viz „Politikaření mezi ještěrci“ výše). Pokud ho postavy zabijí, místo aby se snažily získat ho na svou stranu, půjde po nich zbytek kmene stejně, jako kdyby zabily královnu. Po zabití nebo vyhnání vetřelců kmen propadne vnitřním rozbrojům, protože se šamani pokusí získat větší podporu pro svůj pohled na věc. Slanisko už nebude mít šanci na uzavření spojenectví, a pokud se šamanům podaří převzít vládu nad kmenem, nebudou ještěrci ochotní uzavřít spojenectví ani s ostatními rasami.

HRANÍ JEŠTĚRCŮ

Toto dobrodružství poskytuje hráčům rozsáhlou možnost interakce s různorodými ještěrci. Ještěrci cizincům obecně nedůvěřují, ale mají neutrální přesvědčení a nejsou to ani tupci, ani krvežíznivci. Níže se nachází pár zdrojů, jak zkušenost hráčů ze setkání s ještěrci okořenit tím, že se obyvatelům doupěte dodá hloubka a charakter. Zdroje mají za úkol pomoci ti při přípravě dobrodružství a při okamžité přípravě výrazných ještěreckých nehráckých postav.

OSOBNOST

K dodání osobnosti ještěrcům v doupěti využij jako startovní bod rysy osobnosti, ideály, pouta a vady ze zázemí postav v kapitole 4 *Příručky hráče*. Zázemí akolyta je vynikající pro šamany, zázemí voják pro válečníky, zázemí poustevníka a hlídač pro prosté obyvatele. Pokud se vý-

sledek hodu zdá nevhodný (například výsledek „vychován v lky“ u zázemí hlídkáře), hoď znovu.

Kromě toho můžeš použít tabulku Ještěrecké manýry níže k přiřazení osobnostních manýr ještěreckým postavám, případně k inspiraci pro jedinečné chování.

JEŠTĚRECKÉ MANÝRY

k8	Manýra
1	Nesnášíš plýtvání a nevidíš jediný důvod, proč nevyužít padlé nepřátele. Prsty jsou chutné a dobře se přenášejí!
2	Nejlíp se ti spí, pokud jsi z větší části potopený ve vodě – zejména teplé, stojaté vodě.
3	Peníze pro tebe nic neznamenají.
4	Myslíš si, že existují jen dva druhy humanoidů: ještěrci a jídlo.
5	Naučil ses smát. Používáš tento talent v reakci na všechny emocionální situace, abys lépe zapadl mezi kamarády.
6	Stále nerozumíš tomu, jak fungují metafory. To ti samozřejmě nebrání je používat při každé příležitosti.
7	Oceňuješ měkké humanoidy, kteří pochopili, že potřebují kroužkovou zbroj a meč, aby se vyrovnali darům, se kterými ses ty narodil.
8	Rád jíš syrové jídlo, které se stále ještě hýbe.

JEŠTĚRECKÁ JMÉNA

Ješterci si volí jména z dračí řeči. Používají jednoduchá popisná slova poskytnutá kmenem na základě jednotlivcových význačných činů nebo chování. Například „Garurt“ se překládá jako „sekera“, a jméno mohl dostat válečník, který porazil orka a vzal si jeho zbraň. Ještěrec, který se rád před útokem na kořist ukrývá v rákosí, může dostat jméno „Achuak“ znamenající „zelený“, které popisuje jeho schopnost splynout s porostem. Mladí ještěrci mnohdy dostávají jména od jednoho ze stařešinů kmene, ale své dospělé jméno si volí nedlouho poté, co oslaví prvních deset let věku.

Ještěrecká jména ani pojmenovávací systém nerozlišují mezi muži a ženami, a stejné jméno může nést libovolný počet jedinců. Tabulka Ještěrecká jména přináší řadu příkladů, použitelných pro obě pohlaví.

Jelikož každé jméno má kromě identifikace jednotlivce i svůj vlastní význam (uvedený v obecné řeči v závorce), můžeš ho využít jako základ pro popis dotyčného. Kdosi, kdo se jmenuje Kosj, může být mimořádně šlachovitý, kdežto ještěrec jménem Usk může nosit pozůstatky plátové zbroje sebrané nepříteli.

JEŠTĚRECKÁ JMÉNA

k20	Jméno	k20	Jméno
1	Achuak (zelený)	11	Kothar (démon)
2	Aryte (válka)	12	Litrix (zbroj)
3	Baeshra (zvíře)	13	Mirik (song)
4	Darastrix (drak)	14	Throden (mnoho)
5	Garurt (sekera)	15	Thurkear (noc)
6	Jhank (kladivo)	16	Usk (železo)
7	Kepesk (bouře)	17	Valignat (planoucí)
8	Kethend (drahokam)	18	Vargach (boj)
9	Korth (nebezpečí)	19	Vutha (černý)
10	Kosj (malý)	20	Vyth (ocel)

SOUHRN DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství se pravděpodobně rozvine následujícím způsobem.

Postavy se setkají ve Slanisku s městskou radou, která je najme k průzkumu doupěte ještěrců. Postavy cestují po souši nebo po moři k výběžku pevniny, odkud se dostanou k doupěti. Následně do něj vstoupí a prozkoumají ho.

Skrze interakci s ještěrci nebo jejich hosty mohou postavy získat jejich respekt nebo nepřátelství. Pokud budou postupovat opatrně a bez násilných úmyslů, pravděpodobně budou předvedeny před královnu Othokent. V závislosti na tom, jak se do té doby před ještěrci předvedly, mohou zvýšit svou reputaci u kmene pomocí diplomatických schopností.

Nejlepším možným výsledkem pro postavy bude, pokud se s ještěrci spřátelí, takže Othokent pozve Slanisko k zapojení se do aliance proti sahuaginům. Pokud toho postavy nedokážou dosáhnout pomocí kajícnosti a přesvědčování, mohou zachránit situaci nabídnutím pokladů. Kromě toho má kmen velký problém v močálech, a postavy mohou hodně získat, pokud by se o věci postaraly a získaly tak Othokentinu vděčnost.

SKUTEČNÉ MOTIVY

Postupuj tak, abys předčasně postavám neprozradil, že ještěrci pro Slanisko a jeho obyvatele nepředstavují nebezpečí, nebo že nově nakoupené zbraně nejsou určeny proti lidem a jejich spojencům. Od postav se předpokládá, že odhalí skutečné záměry ještěrců z různých stop během toho, jak budou hráči odehrávat dobrodružství. Vyjma případu, kde se jejich mise zvrhne v naprostý neúspěch, musejí postavy nakonec zjistit, že se připravuje válka mezi ještěrci a jejich spojenci a sahuaginy.

Pokud není v konkrétní oblasti řečeno jinak, nesmějí se postavy nic dozvědět o charakteru sahuaginů, dokonce

RÁMEČEK: UMÍSTĚNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

V herním prostředí Greyhawk, odkud pochází městečko Slanisko, se doupě ještěrců nachází na výběžku pobřeží při ústí řeky jménem Šedá voda.

Níže jsme přidali návrhy, kam bys mohl umístit dobrodružství v jiném herním prostředí.

Eberon. Objevení se ještěrců u Slaniska v Basurské bažině ohrožuje přístup jeho obyvatel k výnosným maštinovým oddenkům a dračím stěpinám. Vratké příměří hrozí, že se zhroutí a že dojde k obnovení konfliktu mezi ještěrci a osadníky. Spojenectví v Q'baře může zahrnovat různorodé frakce, jak složitá agenda přivádí dohromady uprchlíky z Cyre, domy dračích znamení a dokonce i Probuzené.

Zapomenuté říše. Objevení doupěte ještěrců poblíž Slaniska ohrožuje město a obchod na Vysoké silnici. Trpaslíci z Trnové državy na jižním konci Bahen padlých mohou být starostliví spojenci, ale také mohou zůstat chladní a opatrní, obávající se víc machinací rodu Margasterů z Hlubiny než ještěrců. Setkání v močálech s nemrtvými může nahradit setkání s ropušáky. Jako alternativní lokace je dobrý Brod Dýky na jih od Hlubiny, protože má historii kontaktů s ještěrci.

Mystara. Ješterci se nacházejí ve Zhoubném močálu v Karameikosu. Jelikož močál se nachází na hranicích Pětikraji, půlčící mohou hrát ve spojenectví větší roli. Baron von Hendriks z Pevnosti zkázy může o ještěrcích vědět, a dokonce je i nepřímo podporovat. Případně můžeš umístit dobrodružství do jiného přístavu v Darokinu. Port Tenobar je větší než Slanisko, ale taky o hodně sešlejší, a rozsáhlá Malfegijská bažina je vynikajícím místem, kde se mohou ještěrci i jiní tvorové ukrýt.

ani o tom, že nějací sahuagini existují – spíše jim poskytni obecný fyzický popis sahuaginů, když se objeví příslušné setkání. Na druhou stranu, pokud postavy doprovází Oceánus, pozná sahuagina na první pohled. Má o nich obecné (zaujaté) informace, a obratem o nich informuje postavy.

CESTA K DOUPĚTI

Mapa 3.1. ukazuje umístění ještěreckého doupěte a rysy jeho okolí. I v případě, že postavy neodehrály dobrodružství *Zlověstné tajemství Slaniska*, dostanou mapu – ti, kteří porazili pašeráky, ji předali společně s dalšími informacemi městské radě.

Postavy si můžou vybrat ze dvou cest, jak se k doupěti dostanou.

PO MOŘI

Ze Slaniska to je k ještěrcům deset mil vzdušnou čarou a cesta po moři za obvyklých podmínek zabere tři hodiny.

Pokud postavy budou chtít cestovat po moři, městská rada jim dá k dispozici upravený říční člun s dvěma páry vesel a skládacím stěžněm, dost velký, aby se do něj vešly postavy i s rozumným množstvím vybavení. O navigaci a pohon se postarají dva členové městské stráže (**stráže**), které k tomu přidělí městská rada. Strážní postavy nedoprovodí k ještěrcům, místo toho zůstanou dohlížet na člun a na to, aby tudy postavy mohly plout i zpět.

Jak se bude jejich člun blížit k severnímu pobřeží mysu, uvidí postavy vyšlapané a relativně suché stezky (v bodě označeném na mapě A), které vedou z pobřeží a mizí ve vnitrozemí močálu.

Když se přiblíží na 8 sáhů od severního pobřeží mysu, zahlédnou další stopy, které směřují na vyvýšeninu ve vnitrozemí mysu a mizejí za trsy vysoké trávy a jasně kvetoucích keřů (vedou k tajnému vstupu, označenému na mapě jako D).

Jak se budou blížit od moře, všimnou si i 3 sáhy širokého a 6 stop vysokého ústí mořské jeskyně na severovýchodním konci výběžku pevniny (na mapě bod E). Opatrný příjezd k jeskyni zůstane neobjeven i poté, co se postavy vylodí a vstoupí dovnitř. Jakmile dosáhnou oblasti 49, budou zřejmě ihned odhaleny.

PO ZEMI

Suchozemská cesta je kvůli náročnějšímu terénu delší. Desítky stezek vedou zhruba rovnoběžně s pobřežím, nějakých 60 až 240 sáhů od něj. Kvůli terénu bude postavám trvat cesta ze Slaniska k brodu přes Šedou vodu (na mapě bod B) 12 hodin. Tato doba neumožňuje odpočinek a v případě, že mlha sníží viditelnost, bude nutný pomalý pohyb. Dokud se ale budou postavy pohybovat pomalu, nehrozí nebezpečí, že by stezku ztratily a zabloudily špatným směrem.

Od brodu můžou postavy zahlédnout ústí jeskyně obřích ještěrek (na mapě bod C, oblast 22 doupěte).

ROPUŠÁCKÝ PŘEPAD

Pokud postavy půjdou skrz močál, přiblíží se nakonec k dočasnému táboru tlupy ropušáků. Ropušáctí zvědové v oblasti hlídají, a pokud si jich postavy nevšimnou, vrátí se po identifikování postav k větší skupině zorganizovat přepad.

Ropušáctí průchozí. Ropušáci jsou nomádi, ale zde si zřídili obranný tábor, protože narazili na nemalý poklad. Místo aby s nálezem putovali močálem a udělali ze sebe žádoucí cíl pro loupežníky a zloděje, založili tábor a čekají, dokud nedorazí z jejich doupěte nějakých 10 mil daleko

v hlubinách močálu jejich velký král. Dokud ve věci nerozhodne, ropušáci s pokladem radši vůbec nic nedělají.

Ropušácký král. Král Gulpa'Gor dorazil do tábora noc předtím, než postavy vyrazí na cestu do močálu. Společně se svým rádcem Arrpem provádí inspekci pokladu. Když se král dozví o postavách, začne s Arrpem soutěžit o právo přepadnout chutné vetřelce.

Vlny žab. Postavy napadnou tři vlny ropušáků:

První vlna. Postavy se pokusí překvapit šest **ropušáků**, kteří vyskočí z bahnité vody.

Druhá vlna. Krátce po porážce první vlny dorazí Arrp (**ropušák skřehotal**; viz dodatek C) a dva **ropušáci**. Budou se při boji předvádět a Arrp se zašklebí na krále pokaždé, když v boji zasáhne.

Třetí vlna. Gulpa'Gor (**ropušácký vladař**; viz dodatek C) dorazí v sedle **obří ropuchy** nedlouho poté, co padne Arrp a jeho strážci.

Král se pokusí s postavami komunikovat hrubými skřeky a agresivními gesty, jak se bude chvástat svými bojovými schopnostmi. Na okraji bojiště se objeví tucet dalších ropušáků, ale do boje nezasáhnou. Stejně agresivní odpověď od postav, ať už slovní, nebo pomocí gest, a úspěšné ověření Charismatu (Zastrašování) nebo Charismatu (Přesvědčování) se SO 16 krále přesvědčí, aby se stáhl a vzal s sebou i své zbývající válečníky.

Pokud bude král napadený nebo podnícený k boji (například neúspěšným ověřením Charismatu), ostatní ropušáci do boje nezasáhnou. Jeho ropucha je vycvičená k boji, a pokud jí bude umožněno jednat nezávisle, napadne nejbližšího nepřítele. Gulpa'Gor se bude pokoušet napichovat postavy ze hřbetu ropuchy; v případě potřeby bude její pohyb řídit, jinak jí ale nechá volnou ruku. Jakmile jejich vládce zemře, zbytek ropušáků uprchně do močálu.

Poklad. Poklad ropušáků sestává z 325 pt a **přílby podvodní činnosti** (viz dodatek B), ve které jsou mince nasypané. Jakmile se postavy vypořádají s ropušáky, můžou ji snadno objevit poblíž.

DOUPĚ JEŠTĚRCŮ

Ještěrci z této kolonie jsou pokročilejší než ostatní, jak demonstrovuje jejich schopnost používat sofistikované zbraně a ochota uzavřít spojenectví s ostatními, když to vyžaduje nutnost. Stále ale zaostávají za inteligentnějšími rasami. Konstrukce jejich doupěte je jednoduchá a využívá jen základní materiály. Většina podlah, stěn a stropů je z dusané hlíny a vybavení je spartánské.

OBECNÉ RYSY

V doupěti jsou všechny chodby široké 2 sáhy a vysoké 12 stop. Všechny místnosti mají strop ve výšce 12 stop; výjimkou jsou oblasti 10, 11, 12, 22, 24, 25, 36 a 40, které mají strop ve výšce 3 sáhů. Výška stropu v mořské jeskyni (oblasti 49, 50, 51 a 52) je uvedena v popisu daných oblastí.

Pokud není uvedeno jinak, dveře v doupěti jsou zavřené, ale nezamčené. Všechny dveře a brány kromě těch v oblastech 42 a 43 (z tvrdého kování zesíleného dřeva) jsou dřevěné o šířce 1 sáhu a výšce 8 stop (pokud není řečeno jinak). Dva sáhy široké stezky procházející oblastmi 22, 49, 50, 51 a 52 jsou kamenné a nachází se stopu nad hladinou vody.

Všechny sloupy jsou dřevěné, mají průměr 3 stopy a stojí na kamenných podstavcích. Podírají stropní trámovou konstrukci.

NÁSTRAHY V MOČÁLECH

Kromě přepadení od ropušáků a náhodných setkání při putování močály můžeš použít po své libosti i následující nástrahy:

Bahnitá jáma. Jde o 2 sáhy hlubokou díru o délce strany 2 sáhy, zakrytou slabou vrstvou suchého bahna a vegetace. Všimnout si bahnité jámy je možné při úspěšném ověření Moudrosti (Přežití) se SO 14; postavy trénované v Přežití dostávají k ověření výhodu. Tvor, který si jámy nevšimne, do ní spadne a utrpí obvyklý Zásah. Pokud neuspěje v záchranném hodu na Sílu se SO 12, bude bahnem v jámě zadrženy. Zadrženy tvor se dokáže osvobodit pomocí akce.

Zelený sliz. Skvrny zeleného slizu (viz „Nástrahy jeskyně“ v kapitole 5 *Průvodce Pána jeskyně*) pokrývají větve mrtvých stromů nad místem. Sliz spadne na tvora, který pod ním prochází.

Tekutý písek. Viz „Nástrahy divočiny“ v kapitole 5 *Průvodce Pána jeskyně*.

Všechny oblasti v doupěti jsou jasně osvětlené pochodněmi zasazenými do železných držáků na zdech; výjimkou jsou oblasti 22, 26 a 47, tmavé a neosvětlené. Chodby mezi místnostmi kromě stezky kolem oblastí 49 až 52 osvětlené nejsou.

KOMUNIKACE A NÁLADA

V tomto dobrodružství královna, podnáčelník Irtoš, šamani a šupinoštíti rozumějí obecně řeči a umějí jí mluvit. Staříčkový ještěrecký ministr Sauriv mluví plyně a umí bezchybně psát. Všichni ostatní ještěrci mluví pouze dračí řečí a jsou negramotní.

Ještěrci v kolonii jsou nervózní a na hraně, jak se bojí hrozícího útoku sahuaginů. Kromě toho pár týdnů před začátkem dobrodružství přepadla jejich doupě skupina lidí a polozlobrů; všechny sice zabili, ale za nemalých vlastních ztrát.

Vyjma ministra v oblasti 38 jsou všichni ještěrci vůči humanoidním vetřelcům mírně podezřívaví (byť očividně nejde o sahuaginy). Postavy nenapadnou první kromě případu, že uvidí postavy dělat něco, co vyprovokuje jejich nepřátelství. Postavy ale budou stroze zastaveny a – pokud si nevymyslí nějaký vhodný příběh – požádány slovy a gesty, aby buď odešly, nebo aby se vzdaly. Odmítnutí postav učinit jedno nebo druhé obratem vyvolá útok ještěrců.

Při takovém útoku je prioritou ještěrců vyhnání vetřelců, nikoli jejich smrt, ale po vyprovokování budou bojovat na život a na smrt. Jakmile se postavy identifikují jako hrozba, jediným způsobem, jak dokážou uklidnit agresivitu ještěrců je nabídnutí příměří a vyjednávání s královnou. Viz „Vyjednávání a vzdání se“ níže.

Pokud proti postavám podnikne útok celé doupě, postavy budou rychle přečísleny a zavaleny. Tvým úkolem je najít rovnováhu a odpovídajícím způsobem reagovat na činy postav. Pokud se postavy budou pokoušet i v průběhu boje s ještěrci komunikovat, zamysli se nad možností pozastavit boj a nabídnutím příležitosti k zužitkování sociálních dovedností postav. Královna potřebuje pro nadcházející válku spojence a dává přednost vyhýbání se násilí – zvlášť pokud jí to pomůže ke spojení silných válečníků.

VYJEDNÁVÁNÍ A VZDÁNÍ SE

Ještěrci vetřelce rozhodně nevítají. Pokud postavy nemluví dračí řečí nebo nepotkají někoho, kdo rozumí obecně řeči, ještěrci nebudou ztrácet čas žasnutím, co dělají v jejich doupěti cizinci. Výhružně namíří zbraně směrem k postavám a, pokud postavy nedokážou sdělit své mírumilovné úmysly, o 2 kola později zaútočí. Pokud s nimi postavy nedokážou komunikovat slovně, můžou se stejným účinkem použít uklidňující gesta, jako například ukrytí zbraní do pouzder. Pokud v přesvědčivém gestu vzdání se odhodí zbraně na zem, ještěrci to zcela jistě pochopí správným způsobem. V tomto případě budou postavy spoutány a odvedeny jako zajatci, aby si počkaly na audienci u královně.

OBYVATELÉ

Ještěrecké doupě je živé a dynamické místo, plné válečníků, prostých obyvatel a vůdců. Činy postav, když budou prozkoumávat doupě, zanechají stopu na jeho stavu. Nerozpakuj se na agresivitu postav odpovědět nemalými obtížemi.

Podobně odměňuj hráče za jejich pečlivé plánování, promyšlení a snahu podnikat nebojové akce. Ještěrci se nesmírně bojí sahuaginů, a čím dřív si to postavy uvědomí, tím lépe.

Obyvatelé doupěte jsou shrnuti v tabulce Soupis ještěrců, která poskytuje i informace, jak můžou obyvatelé jednotlivých oblastí zareagovat.

HLÍDKY V DOUPĚTI

Ještěrci v doupěti pravidelně hlídkují. Pokud postavy nebudou mimořádně kradmé a opatrné, dřív nebo později na hlídku narazí. Hlídka sestává ze dvou **ještěrců**, z nichž jeden nese pochodeň (chodby obvykle nejsou osvětlené) a jednoho **ještěrece šupinoštíta** (viz dodatek C).

Za každých 10 minut, které postavy stráví cestováním chodbami, hoď 1k12. Pokud padne 12, postavy narazí na hlídku.

Jeden člen hlídky má u sebe klíč, kterým se odemykají obě brány v oblasti 41.

JEŠTĚRCI HOVOŘÍCÍ OBECNOU ŘEČÍ

Někteří ještěrci se naučili rozumět a hovořit obecnou řečí. V dobrodružství se objevuje hodně takových jedinců, a to dává družině možnost komunikovat s nimi bez pomoci magie (za předpokladu, že žádná z postav nerozumí dračí řeči).

Když královna nebo jiný ještěrec hovoří k postavám, nezapomeň, že obecná řeč není jejich rodnou řečí a že jejich myšlení vede k jinému řečovému vzorci než u jiných humanoidů.

Ještěrci jen zřídka užívají metafory nebo složitá souvětí. Jejich řeč je skoro vždycky prostá – s pomlkami, ale nikoli primitivní. Můžou pochopit význam rčení, ale jen s jistou námahou.

Jména je matou vyjma případu, že jsou popisná. Mají sklon používat při hovoru obecnou řeč s jinými tvory své vlastní pojmenovací principy.

Ještěrci používají k popisu světa aktivní slovesa. Ještěrec v chladném počasí spíše řekne „Vitr přináší chladno“ a ne „Je mi zima“. Ještěrci mají sklon vyjadřovat myšlenky v terminologii aktivity, nikoli efektů.

SOUPIS JEŠTĚRCŮ

Oblast	Obyvatel na začátku	Poznámky
2	5 ještěrců	Tyto strážce vzburcuje hluk v oblasti 1. Pokud budou napadeni, jeden ze strážců se pokusí uprchnout do oblasti 3 pro pomoc.
3	3 ještěrci, 1 ještěrec šupinoštit*	Pokud stráž z oblasti 2 unikne, půjdou tyto strážce do oblasti 2. Pokud ne, zůstanou zde, dokud je nevzburcuje hluk v okolí.
5	1 ještěrec šupinoštit*	Tohoto velitele zburcuje hluk v oblasti 3. Strážce z oblasti 2 a 3, pokud tam stále ještě jsou, se k němu připojí, pokud odsud zaslechnou hluk boje.
7	5 ještěreckých prostých obyvatel*	Pokud dostanou příležitost, kuchaři uprchnou do oblasti 9.
9	4 ještěrci, 1 ještěrec šupinoštit*, 1 ještěrecký šaman	Tito strážní, pokud kuchaři uprchnou a informují je o přítomnosti postav v kuchyni, půjdou do oblasti 7. Jinak zůstávají zde.
10	5 ještěreckých prostých obyvatel*	Pokud dostanou příležitost, kuchtíci pracující na přípravě banketu uprchnou do oblasti 29. Postavy se k nim můžou připojit.
11	2 mláďata	Přátelsky naladěná (nebojující) mláďata se na postavy nalepí, pokud je od toho postavy neodradí.
12	2 amfisbény*, 1 ještěrecký šaman	Šaman se pokusí uprchnout na západ. Pokud se mu to podaří, poběží hledat pomoc do oblasti 20.
20	2 ještěrci, 1 ještěrecký šaman	Pokud je uprchlý šaman informuje o nebezpečí, půjdou s ním bojovat do oblasti 12.
22	6 obřích ještěrek	Obří ještěrky zůstanou zde; žádný hluk nebo chaos venku je nedokáže zburcovat.
23	3 ještěrci	Ještěrci půjdou do oblasti 22, pokud odsud uslyší hluk boje. Pokud za nimi dorazí opatrovníci líhniště, půjdou do oblasti 24.
24	20 ještěreckých prostých obyvatel*, 13 mláďat	Chrání (nebojující) mláďata a střeží vstup do oblasti 25. Pokud propukne boj, dva opatrovníci se pokusí utéct do oblasti 23 pro pomoc.
25	3 mláďata	Nebojující mláďata zůstanou zde.
26	5 obřích jedovatých hadů	Hadi zůstanou zde.
27	1 ještěrec, 1 ještěrec trhač*	Pokud uslyší hluk od brány, půjdou k ní. Jinak zůstávají zde.
29	4 ještěrci, 1 ještěrec trhač*, 1 ještěrec šupinoštit*	Zdejší osazenstvo půjde do oblasti 10, pokud se k nim dostanou kuchtíci připravující banket a upozorní je na postavy. Jinak zůstávají zde.
32	3 ještěrci, 1 ještěrec šupinoštit*	Ještěrci zůstanou zde, dokud postavy nevstoupí.
35	2 ještěrečtí prostí obyvatelé*	Při napadení se pokusí utéct do oblasti 36.
38	Sauriv (ještěrecký šlechtic)	Ministr (nebojuje) zůstává zde vyjma případu, že si ho postavy nedokážou naklonit – pak se pokusí uprchnout do oblasti 40.
40	1 ještěrecká královna, 1 ještěrecký podnáčelník*, 2 ještěrci šupinoštitové*, 1 ještěrec trhač, 8 ještěrců	Osazenstvo zůstává zde, dokud nevstoupí postavy, protože nehodlají oslabit ochranu své královny.
42	3 ještěrci, 1 ještěrec šupinoštit*	Pokud se od brány ozve hluk, půjdou do oblasti 41 zjistit, co se děje. Jinak zůstávají zde, dokud nevstoupí postavy. Pokud se tak stane, jeden se pokusí doběhnout do oblasti 44 pro posily.
43a	1 sahuagin	Sahuagin zůstává zde až do okamžiku, než ho postavy pustí.
43e	1 ještěrecký prostý obyvatel*	Zůstává zde, dokud ho postavy nepustí. Pak se bude snažit uprchnout do oblasti 44.
44	2 ještěrci, 1 ještěrec šupinoštit*	Tyto strážce půjdou do oblasti 42, 48 nebo 52, pokud se dozvědí, že se tam nacházejí postavy. Jinak zůstávají zde, dokud postavy nevstoupí.
48	4 ještěrci	Pokud se od brány v oblasti 41 ozve hluk, půjdou zjistit, co se děje. Pokud uslyší z oblasti 52 zvuky boje, půjdou tam a jeden dojde do oblasti 44 pro posily.
49	4 ještěrci	Pokud se osazenstvo dozví o postavách, jeden půjde do oblasti 42 a jinam hledat posily, další půjde (v tomto pořadí) do oblasti 50, 51 a 52 upozornit zdejší obyvatele.
50	3 koalintové*, 1 koalintí seržant*	Pokud se koalintové dozvědí o vetřelcích v oblasti 49, vyrazí tam nadšeně podpořit své ještěrecké spojení.
51	4 loktaši*, 1 loktaš lovec*, 5 obřích mořských úhořů*	Pokud se dozvědí o vetřelcích v oblasti 49, půjdou tam.
52	3 mořani, 1 mořan zachránce*	Pokud se mořani dozvědí o vetřelcích v oblasti 49, tam půjdou podpořit své spojení.

* viz dodatek C

OBLASTI DOUPĚTE

Následující oblasti se nacházejí na mapě 3.1.

1. SEVERNÍ VSTUP

Stopy vedoucí močálem ke dveřím lze sledovat pomocí ověření Moudrosti (Přežití) nebo Inteligence (Pátrání) se SO 13. Sledování stop postavám umožní automaticky najít dveře. Jinak si jejich jde všimnout úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 14.

Jakmile postavy dveře odhalí, přečti:

Keře a vysoká tráva zakrývají velké, pevné dřevěné dveře.

Dveře nejsou zamčené. Prosté otevření dveří, pokud postavy nezpůsobí jiný hluk, nevaruje strážné v oblasti 2.

2. STRÁŽNICE

Pokud družina zdejší posádku neupozornila na svou přítomnost, ještěrci odpočívají na lavicích a mluví spolu. Popis níže uprav dle potřeby.

Místnost je až na dvě dřevěné lavice, umístěné naproti sobě u delších zdí, prázdná. Stojí tu v pohotovosti hrstka ještěrců, připravená k akci.

Neustále je tu na stráží pět **ještěrců**. Pokud postavy v blízké chodbě způsobí hluk, jeden ho půjde prověřit. Pokud uvidí vetřelce, zavolá varování na druhy a pak v dračí řeči vyzve postavy, aby odešly. Ostatní strážní se k němu ihned připojí.

Vývoj. Pokud propukne boj, jeden ze strážných se pokusí doběhnout do kasáren (oblast 3). Pokud se dostane pryč, přečti si oddíl „Vývoj“ v oblasti 3.

3. KASÁRNA

Zdejší ještěrci se při jakémkoli vyrušení pravděpodobně připojí ke strážným z oblasti 2. Pokud nebudou varování, čtveřice z nich bude dokončovat kontrolu vybavení před tím, než půjdou na hlídku po doupěti. Popis níže uprav dle potřeby.

U zdí místnosti se nachází celkem třináct slaměných matrací. Vedle každé z nich je zavřená dřevěná truhla. Uprostřed místnosti je dřevěný stůl s dvojicí dřevěných lavic.

Čtyři ještěrci vypadají, že se vyzbrojují a vystrojují a chystají se opustit místnost.

V místnosti se nacházejí tři **ještěrci** pod vedením svého velitele (**ještěrec šupinoštít**; viz dodatek C), kteří se chystají vyrazit na obhlídku doupěte.

Vývoj. Pokud se ještěrcům v místnosti dostane varování, odejdou na jih do chodby, kde budou kroužit v naději, že polapí vetřelce v oblasti 2 do pasti.

Pokud v místnosti propukne boj, jeho zvuky uslyší důstojník v oblasti 5 a připojí se k posádce tak rychle, jak to jen půjde.

Poklad. Truhly nejsou zamčené a obsahují osobní věci ještěrců. Důkladné prohledání přinese následující věci: 100 st, dýku v kostěné pochvě, dřevěnou palici, hrubou

rákosovou flétnu a hrubý cínový korbel nesoucí na boku vyrytý Semuanyjův symbol (ještěří vejce).

Důstojník u sebe má ve váčku na opasku klíč od truhly v oblasti 4.

4. POKOJ VELITELE

Ve středu místnosti stojí dřevěný stůl s dvojicí dřevěných židlí. Na stole je dřevěná mísa s jablky. U západní zdi stojí dřevěná postel a u jejích nohou mosazí okovaná zavřená truhla.

Místnost slouží jako obytná místnost pro velitele z oblasti 3.

Poklad. Truhla je zamčená a může ji otevřít postava s klíčem od ní nebo ta, která má zlodějské náčiní a úspěšně ověří Obratnost se SO 12. Nacházejí se v ní osobní věci ještěrece, kropáč, kožený váček s 50 el a fialově zbarvený krystal. Krystal vypadá draze, ale ve skutečnosti je naprosto bezcenný.

5. POKOJ VELITELE

Na dřevěném stole u severní zdi stojí keramický džbán plný cideru a dřevěný hrnek. U stolu je dřevěná židle. U západní zdi se nachází postel a u ní v nohách mosazí okovaná dřevěná truhla. Na posteli sedí ještěrecký válečník v šupinové zbroji, ostří brouskem meč a dívá se na dveře.

Jamile postavy vstoupí, ještěrecký velitel (**ještěrec šupinoštít**; viz dodatek C) vyskočí připravený k boji.

Vývoj. Pokud se postavám až do této chvíle podařilo vyhnout boji, připojí se k veliteli po zaslechnutí zvuků boje ještěrci z oblastí 2 a 3.

Poklad. Truhla je zamčená a může ji otevřít postava s klíčem od ní nebo ta, která má zlodějské náčiní a úspěšně ověří Obratnost se SO 12. Nacházejí se v ní osobní věci ještěrece, kožený váček s 25 el, dýka v pouzdře a kožený bič. Klíč u sebe má velitel, který také ho nosí na stříbrném řetězu na krku (15 zl).

6. ZBROJNICE

Po zdech tu visí štíty nejrůznějších velikostí. U severní stěny je držák a v něm oštěpy, u východní zdi tři zavřené dřevěné velké truhly.

Truhly nejsou zamčené a nacházejí se v nich následující zbraně:

10 kyjů
10 dlouhých mečů
10 kropáčů

7. KUCHYNĚ

Pokud se postavy zastaví v chodbě u dveří, ucítí ve vzduchu pach – připomíná pečené maso, ale má v sobě štiplavý podtón. Vydávají ho pečená těla. Podobně zaslechnou – a ani se kvůli tomu nemusejí zastavovat – hovor, tlumené cinkání a další zvuky vydávané zde pracujícími ještěrci.

Když postavy otevřou dveře, přečti:

Ze dveří vychází teplý vzduch. Na jednom konci místnosti se nachází velké ohniště s hořícím uhlím. Nad ním se otáčí několik stažených, napůl propečených těl na rožních, o které se stará čtveřice neozbrojených ještěrců. Pátý ještěrec polévá pečeně kapalinou z dřevěného vědérka. Střed místnosti zabírá dlouhý dřevěný stůl nesoucí sbírku nožů, syrového masa a úštěpků kostí.

Na podlaze pod stolem se válí několik surových zvířecích kůží, snad z opékaných zvířat. Vedle stolu stojí dvě velká dřevěná vědra.

U jižní stěny stojí dřevěná skříň na nádobí, s policiemi plnými hliněných hrnců, misek, mís a korbelů. U západní stěny stojí tři velké dřevěné bečky, u východní zdi otevřený sud s bílou krystalickou látkou a tři dřevěná vědra. Ze stropu nad ohništěm visí velký prázdný železný hmoždíř.

Pětice **ještěreckých prostých obyvatel** (viz dodatek C) bojuje, jen pokud je zahrnuta do kouta. Jinak se pokusí zaběhnout do nejbližších kasáren (oblast 9), jejichž posádka se co možná nejrychleji dostaví do kuchyně.

Pokud postavy přesvědčí kuchaře o svých mírumilovných úmyslech, například tím, že netasí zbraně a nabídnou jim dar, zavedou je do oblasti 9.

Kapalina ve vědérku, kterou se polévají pečeně, je kořeněný olej. Dvě bečky obsahují pitnou vodu, třetí je z poloviny plný slané vody. Sud ukrývá sůl, dvě z věder poblíž koření, třetí získaný zvířecí tuk. Jde o předměty v kuchyni obvyklé a očekávatelné, žádný není cenný nebo alespoň zajímavý.

Opékaná těla. Jde o těla žraloka a sahuagina. Pokud je součástí družiny Oceánus, identifikuje sahuagina. Jinak postavy poznají, že se jedná o nějakého humanoidního mořského tvora, jen při úspěšném ověření Inteligence (Pátrání nebo Příroda) se SO 16. Kůže pod stolem skutečně patří opékaným tvorům, a ve vědrech vedle stolu se nacházejí jejich vnitřnosti a další jedlé orgány.

8. SKLAD

Na hácích zaražených do stropu visí šestice těl různé velikosti a tvaru. U jižní zdi stojí čtyři otevřené sudy a nezakrytý proutěný koš, u západní zdi tři velké hliněné džbány, dřevěná truhla a uzavřený sud. U západní stěny stojí velká dřevěná klec, ve které se ozývá desítká rozrušených kusů vodní drůbeže.

V otevřených sudech se nacházejí jablka, broskve, směs ořechů a tělo obřího hada škrtiče naložené ve slané láku, v košíku jsou třesně.

Džbány ukrývají lehký jedlý olej, truhla divoké koření. Vodní drůbež je zcela obvyklého druhu a nepředstavuje žádnou hrozbu.

Těla na hácích. Patří mantě, obří žábě, dospělému skurutímu muži, dvěma žralokům a obřímu rakovi. Jeden ze žraloků má do boku vtlačený víceméně rozbitý plát zbroje z korálu a dřeva. Pokud je s družinou Oceánus, pozná,

že jde o zbroj vyrobenou sahuaginy, a prozradí, že zvířata podobná tomuto žralokovi slouží sahuaginům jako váleční tvorové (viz „krunýřový žralok“ v dodatku C). Pokud s družinou není, ke stejnému poznání dospěje i postava, která uspěje v ověření Inteligence (Příroda) se SO 14.

9. KASÁRNA

V místnosti se nachází patnáct slaměných matrací, každá s malou truhlou v nohách. Ve středu místnosti stojí dlouhý stůl s lavicí na všech stranách.

Čtveřice ještěrců zde dostává rozkazy od těžce ozbrojeného velitele. Další ještěrec, oblečený v šatech, shromáždění sleduje.

Pokud už nebyli odvolaní jinam, na hlídku se tu připravují čtyři **ještěrci**, jejich velitel **ještěrec šupinoštit** (viz dodatek C) a **ještěrecký šaman**.

Pokud sem dorazí postavy v doprovodu přátelských ještěrců, šaman nejprve bude ostatní ponoukat k útoku na vetřelce. Úspěšné ověření Charismatu (Přesvědčování) se SO 15 boji zabrání. Zdejší posádka si naopak postavy převezme a odvede je na setkání s královnou.

Poklad. Truhly nejsou zamčené a obsahují osobní věci ještěrců. Pět truhel obsahuje váčky, každý s 6 st. Tři jiné truhly skrývají brousek, dýku v pouzdru a hrubou řezbu krokodýla.

10. HODOVNÍ SÁL

Místnost připravuje pětice neozbrojených ještěrců na hostinu; rozdává na stoly dřevěné a kamenné nádoby.

Ve středu místnosti je několik dlouhých dřevěných stolů sražených koncem k sobě. Kolem nich se táhnou dřevěné lavice. Na jižním konci stolů je velké dřevěné křeslo, obklopené z obou stran dvěma menšími křesly. Na stolech stojí keramické hrnce, džbány, talíře a hrnky, pět korbelů a pletené košíky. U západní a východní zdi stojí vysoké dřevěné kredence.

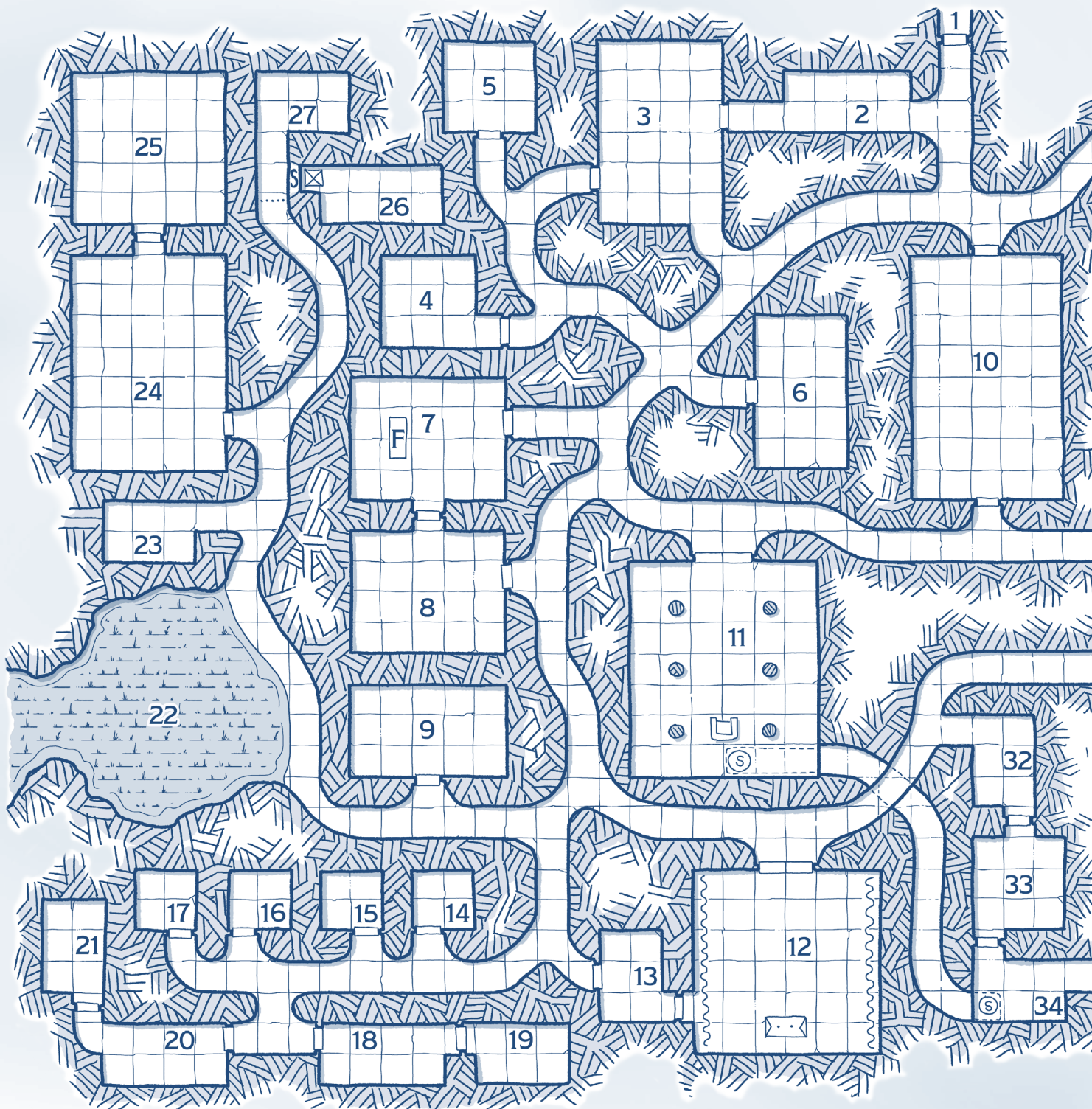
Pětice **ještěreckých prostých obyvatel** (viz dodatek C) bojuje, jen pokud je zahrnuta do kouta. Jinak se pokusí zaběhnout do nejbližších kasáren (oblast 29), jejichž posádka se co možná nejrychleji dostaví do hodovní síně.

Kredence ukrývají další korbele, talíře, mísy a další nádoby.

11. TRŮNNÍ SÁL

Ústřední oblast, kde si hrají dvě ještěrecká mláďata, lemuje dvě řady po třech sloupech. Na vzdálenějším konci místnosti stojí na nízkém kamenném pódiu dřevěný trůn. Zdobí ho řezby plazů a odlesky upozorňují na přítomnost vložených drahých kamenů.

Na zdech visí hlavy několika tvorů, zasazené do dřevěných oválů jako trofeje.

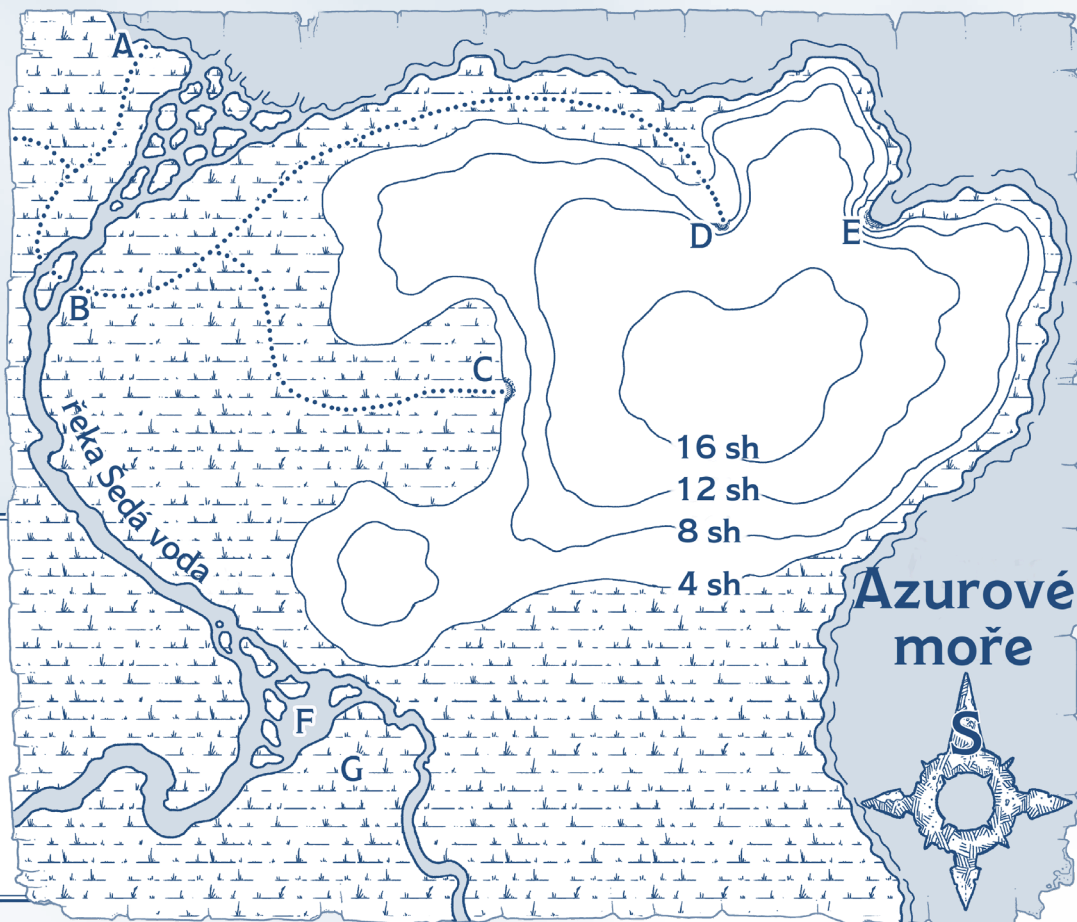
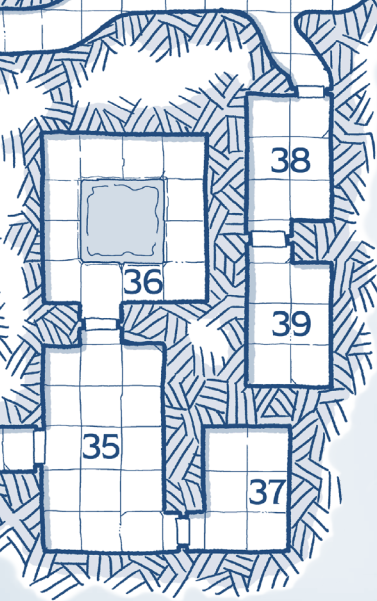
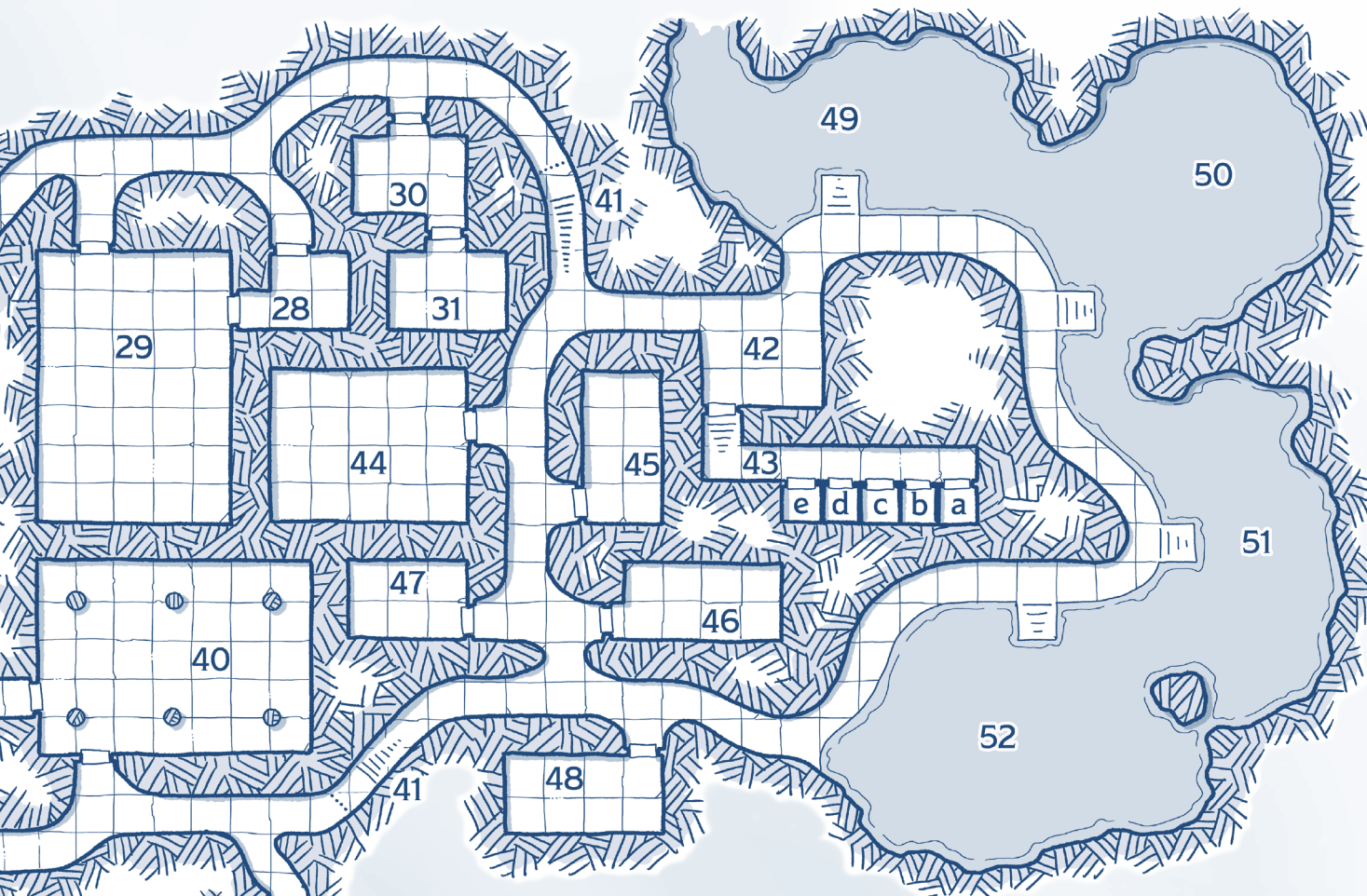


1 čtverec = 2 sáhy

- | | | |
|--|---|--|
|  Dveře |  Voda |  Oltář |
|  Dvoukřídle dveře |  Ohniště |  Závěsy |
|  Tajné dveře |  Pilír |  Brána |
|  Schody |  Trůn |  Propadlo |
|  Voda |  Skryté propadlo | |



MAPA 3.1: DOUPĚ JEŠTĚRCŮ



Měřítko 20 sh 40 sh

Bažina
 -12 sh- Vrstevnice
 Cesta
 Vchod do doupěte



Mláďata, kluk a holka, se sem zatoulala z oblasti 24. Nemají u sebe žádné poklady, jsou nebojácná a nepředstavují žádnou hrozbu. Při setkání s postavami projevují vůči podivným bytostem značnou zvědavost. Pokud se jim to důrazně nezakáže, přidají se k postavám a všude za nimi půjdou; udělají ze sebe podivuhodně zbožňující potíž.

Ještěří trůn. Trůn zdobí vyřezané podoby ještěřů a hadů. Do dřeva je vloženo dvacet průsvitných modrozelených kamenů, představujících oči vyřezaných zvířat. Jde o zcela bezcenný křemen, byť pro neznalé oči vyhlíží docela hodnotně. Postava, která úspěšně ověří Inteligenci (Pátrání) se SO 10, odhalí skutečný charakter kamenů.

Pokud někdo uspěje v ověření Moudrost (Vnímání) nebo Inteligenci (Pátrání) se SO 12, odhalí pod trůnem tajnou schránku. V ní se ukrývá klíč k truhlám v oblasti 26.

Za trůnem se otevírají dveře propadla do kolmé šachty, 1 sáh široké a 4 sáhy hluboké. K odhalení dveří je potřeba uspět v hodů na Moudrost (Vnímání) nebo Inteligenci (Pátrání) se SO 14. V jedné ze stěn šachty jsou zaraženy železné drážky. Šachta končí v tunelu, 2 sáhy širokém a 2 sáhy vysokém, který vede do identické šachty stoupající do oblasti 34. V šachtách ani tunelu není světlo.

Trofeje. Jedná se o následující hlavy, bráno ze severu k jihu:

Západní zeď: obří rak, mrchodravec, hroch, skurut, sahuagin

UŽITEČNÁ POTÍŽ

Přítomnost dvou ještěřeckých mláďat ve společnosti družiny může dělat problémy, ale taky se může ukázat nápomocná k úspěchu mise – protože zabrání ještěřcům okamžitě zaútočit. V získaném čase můžou postavy začít s ještěřci komunikovat a vyhnout se tak násilným činům.

Východní zeď: hnědý medvěd, lev, žralok, obří žába, další žralok

Můžeš se rozhodnout tvory nepojmenovávat, ale prostě hráčům dát detailní fyzický popis a ponechat na hráčích, aby z něj tvora identifikovali. Pokud družinu doprovází Oceánus, identifikuje žraloky, obří žabu, obřího raka a sahuagina.

12. CHRÁM

Ve vzduchu tohoto místa uctívání se vznáší sladký parfém.

Na vzdálenějším konci se před kamenným oltářem krčí ještěrec. Po obou stranách oltáře hoří malé kadidelnice, kdežto ve středu oltáře svícen se čtyřmi svíčkami.

Jižní zeď nad oltářem zdobí námořní freska ještěřeckého válečníka s pozdvihnutým kyjem.

Východní a západní zeď kryjí modré a zelené závěsy.

Nástěnná malba zobrazuje ještěřeckého boha Semuanyje. Kyj v malbě má do sebe vsazené ostře vyhlížející mořské mušle.

Před oltářem se sklání jeden **ještěřecký šaman**. Jako strážci zde slouží dvě **amfібény** (viz dodatek C), žijící v dutém oltáři.

Vývoj. O amfібénách vědí jen šamani, královna a podnáčelník. Hadí nestvůry napadnou kohokoli, kdo se přiblíží na méně než 2 sáhy k oltáři, s výjimkou výše jmenovaných osob.

Když postavy vstoupí, šaman medituje. Z meditace ho vytrhne zvuk boje nebo jakýkoli přímý pokus ho kontaktovat. Pokud nebude zahnán do rohu, uprchně do oblasti 20 a vrátí se s obyvateli této oblasti. Pokud jsou pryč nebo

mrtví, uprchne a už se nevrátí. Pokud nemůže uniknout, bude bojovat po boku amfísbén.

Poklad. Na oltáři jsou jako obětní dary Samuanyjovi dva trojzubce a dvě složené sítě. Jde o válečnou kořist získanou na sahuaginech. Svícen z oltáře má hodnotu 25 zl. Stříbrné kadidelnice z oltáře mají každá hodnotu 10 zl.

13. SAKRISTIE

Na zdech této místnosti visí sedm vyřezávaných dřevěných masek krokodýlích a hadích tvář. Masky zdobí zelená a modrá pera. U západní zdi stojí železná truhla se zavřeným víkem.

V jedné masce se ukrývá klíč k truhle v oblasti 18. Může ho najít postava prozkoumávající masky, která uspěje v ověření Inteligence (Pátrání) se SO 12.

Truhla. Truhla není zamčená, zato ji chrání past s jedovatým plynem. Past si může všimnout postava, která uspěje v ověření Inteligence (Pátrání) se SO 12, zneškodnění pasti vyžaduje úspěšné ověření Obratnosti se SO 12. Otevření truhly bez zneškodnění pasti nebo neúspěch při zneškodňování pasti spustí.

Po spuštění zaplní past celou místnost nezdravým zeleným plynem. Tvor v plynu musí uspět v záchranném bodu na Odolnost se SO 10, jinak bude po 1k4 minuty hlasitě kašlat a dusit se; taková postava má mnohem větší pravděpodobnost, že přiláká pozornost hlídek a obyvatel okolních oblastí.

Poklad. Truhla obsahuje následující věci: stříbrný gong s paličkou (25 zl), pět stříbrných zvonků (každý za 5 zl), velký stříbrný pohár (50 zl) a zahnutý dřevěný roh.

14.–17. MÍSTNOSTI ŠAMANŮ

Tyto místnosti, i když nejsou identické, si jsou vzájemně velmi podobné. Následující popis se hodí na všechny.

Tato holá místnost připomínající celou obsahuje prostý dřevěný stůl s židlí, slaměnou matrací a malou dřevěnou truhlu.

Nábytek se místnost od místnosti mírně odlišuje. Všechny truhly jsou nezamčené. Obsahují osobní věci šamanů a malou slonovinovou Semuanyjovu sošku. Ta nemá žádnou finanční hodnotu, i když šamani ji považují za velmi cennou.

Poklad. Truhly v místnostech ukrývají různorodé předměty. V jedné se nachází dřevěný kyj a kožený váček s 10 el. V jiné je stříbrná spona na opasek (5 zl), kožený váček s 20 st, a dlouhé, jiskřivě zbarvené ptačí pero (nemá žádnou hodnotu). Ve třetí je kožený váček se 7 el, v poslední balík modrozeleného sukna (nemá žádnou hodnotu) a váček s 25 st.

18. OBYTNÁ MÍSTNOST STARŠÍHO ŠAMANA

U jižní zdi stojí dřevěný stůl s dvěma židlemi. Na stole je karafa, hrnek a proutěný košík. U severní zdi stojí malý stolek s nezapálenou kadidelnicí.

Klíč k truhle se ukrývá v masce v oblasti 13.

Prozkoumání kadidelnice odhalí malý klíček odemykající truhlu v oblasti 19.

Poklad. Karafa, hrnek a kadidelnice jsou stříbrné, v hodnotě 10 zl, 3 zl a 5 zl. V truhle se ukrývá 20 zl a *lektvar vodního dechu*.

19. LOŽNICE STARŠÍHO ŠAMANA

U jižní stěny se nachází lůžko s železnou truhlou v nohách. Na východní stěně visí velká dřevorezba zobrazující ještěrce pozdvihujícího kyj.

Klíč k truhle se ukrývá v kadidelnici v oblasti 18. Dřevorezba nemá žádnou hodnotu.

Truhla. Truhla je zamčená a otevírá ji klíč ukrytý v oblasti 18. Otevřít ji může i postava se zlodějským náčiním úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. Truhlu chrání otrávená jehla. Past se dá objevit úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 12, odstranění pasti vyžaduje úspěšné ověření Obratnosti se SO 12. Otevření truhly bez zneškodnění pasti nebo neúspěch při jejím zneškodňování pasti spustí.

Po spuštění pasti vystřelí ze zámku otrávená šipka. Jakýkoli tvor stojící před truhlou bude jehlou automaticky zasažen a utrpí Bodný zásah 1 a Jedový zásah za 4 (1k4 + 2) Body výdrže.

Poklad. Truhla obsahuje osobní bohatství staršího šamana: stříbrnou Semuanyjovu sošku (25 zl), kožený vak s 50 el a *perlu moci*.

20. OBYTNÁ MÍSTNOST VRCHNÍHO ŠAMANA

Pokud šaman z oblasti 12 uprchl a varoval zdejší šamany, nikdo zde není. V opačném případě použij popis níže.

Na dřevěném stole u jižní zdi leží dřevěná miska s ovocem. U severní stěny je dřevěná lavice, ke které jsou otočeny židle uprostřed místnosti. Tři ještěrci v róbách recitují syčivou modlitbu.

Ještěrecký šaman vede v krátké modlitbě k Semuanyjovi dva učedníky (**ještěrce**).

Pokud sem postavy dorazí v doprovodu přátelských ještěrců, šaman bude nejdříve ostatní ponoukat k útoku na vetřelce. Úspěšné ověření Charismatu (Přesvědčování) se SO 15 boji zabrání. Ještěrci si pak převezmou postavy do opatrování a vezmou je na setkání s královnou.

Poklad. Šaman má kolem krku zlatý náhrdelník zdobený leštěnými perlami (100 zl).

21. LOŽNICE VRCHNÍHO ŠAMANA

U západní stěny se nachází lůžko s železnou truhlou v nohách. Naproti u východní stěny stojí malý dřevěný stolek. Na něm jsou dva předměty ze stříbra, soška ještěrce a kadidelnice.

Klíč k truhle je připevněný pryskyřičnou gumou zespodu k desce stolu.

Truhla. Truhla je zamčená a otevřít ji může postava se zlodějským náčiním, která uspěje v ověření Obratnosti se SO 12. Truhlu chrání vyskakovací čepel. Past se dá odhalit úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 12, odstranit úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. Otevření truhly bez zneškodnění pasti nebo neúspěch při zneškodňování past spustí.

Po spuštění pasti vyjede z truhly čepel a máchne do prostoru před truhlou. Zasažení budou všichni tvorové do vzdálenosti 1 sáhu před truhlou. Kdo neuspěje v záchraném hodu na Obratnost se SO 13, utrpí Bodný zásah za 7 (2k6) Bodů výdrže, při úspěchu za polovinu.

Poklad. Kadidelnice má hodnotu 5 zl, stříbrná soška 50 zl. V truhle jsou následující věci: balík zelené sametové látky (5 zl), velký kožený vak s 200 el, slonovinová Semuanyjova soška (25 zl) a malá polstrovaná dřevěná krabička ukrývající dvě dávky protijedu (100 zl).

22. JESKYNĚ OBŘÍCH JEŠTĚREK

Pokud sem postavy přijdou přímo z močálu, přečti:

Vstup do jeskyně má 3 sáhy na výšku a 6 sáhů na šířku. Močálovitá půda se u ústí jeskyně mění v bahno, ve kterém jsou vidět stopy velkého tvora vcházejícího a vycházejícího z jeskyně. Podlahu jeskyně tvoří vysoká vrstva bahna, takže se v něm nedokážete pohybovat obvyklou rychlostí.

Jeskyně dosahuje výšky kolem 8 sáhů. Na vzdálenějším konci jeskyně spojuje kamenná stezička dva klenuté vchody, jeden v severovýchodním, druhý v jihovýchodním rohu jeskyně, vedoucí hlouběji do úbočí kopce. Náhlý pohyb v bahně je vše, co vás varuje před tím, než šestice tvorů vyskočí.

Pokud družina přijde z hlubin doupěte ještěrců, přečti:

Vstoupili jste do obrovské jeskyně. Podél východní části jižní stěny běží kamenný chodník, který spojuje dva vchody do chodeb – jeden v severovýchodním, druhý v jihovýchodním rohu. Na vzdáleném konci jeskyně zeje 3 sáhy vysoká a šest sáhů široká díra, která vede do močálu a pod volnou oblohu.

Mimo kamenný chodník pokrývá podlahu vysoká vrstva bahna; stopy v něm ukazují, že sem a tam procházeli nějakí velcí tvorové. Náhle se v bahně něco pohne a k vám běží šestice velkých ještěřů.

Vyjma hranice jámy na západě se oblast považuje za těžký trén. Bahno tu je hluboké 15 coulů.

V jeskyni má doupě šest **obřích ještěrek**. Ještěrci je vycvičili jako strážce, aby ihned napadli vetřelce. Odvolat je umí každý dospělý ještěrec. Obří ještěrky můžou – a budou – pronásledovat postavy z jeskyně do močálu.

Vývoj. Boj v této oblasti zalarmuje obyvatele oblasti 23.

Poklad. Asi jednu stopu severně od středu jižní zdi je v bahně částečně pohřbený kyrys. Je dost otlučený a zprohýbaný, a dávno není součástí plátové zbroje, ke které kdysi patřil. Pod ním se ukrývá dlouhý meč.

Šlo o součást výstroje a výzbroje družiny nezkušených dobrodruhů, kteří se pokusili před několika týdny proniknout do jeskyně a byli při tom zabiti. Kyrys je příliš otlučený, než aby byl k užítku, ale meč je *dlouhý meč +1*.

23. STRÁŽNICE

Pokud není zvuk boje v oblasti 22 utlumen magií, zdejší ještěrci ihned poběží obřím ještěrkám na pomoc. Uprav popis níže, pokud obyvatelé neopustili místnost.



V této holé místnosti se nachází jen dřevěná lavice u západní zdi.

Jsou zde na stráži tři **ještěrci** a dávají pozor na neobvyklé zvuky přicházející ze severu nebo z jihu. Pokud strážník neodešle jinam, sedí na lavici a klábosí, se zbraněmi na dosah ruky.

24. JESLE

V místnosti vládne shon a lidé se odsud docela hluk – mísí se tu a hraje si víc jak tucet dospělých ještěrců a mláďat. Místnost vypadá jako velké jesle, s mláďaty a dospělými rozprostřenými v malých skupinách. Mladí si hrají nebo spí, kdežto dospělí si povídají, popíjejí a natírají si těla olejem.

Po podlaze jsou roztroušeny slaměné matrace. Na dřevěných stolech se nacházejí hliněné korbely, poháry, džbánky a mísy naplněné divokými květinami. Vedle stolů stojí židle, tu a tam se nacházejí dřevěné stoličky.

Je tu dvacet **ještěreckých prostých obyvatel** (viz dodatek C) a třináct ještěreckých mláďat. Mláďata nebojují a pro družinu nepředstavují žádnou hrozbu.

Pokud ještěrecká mláďata z oblasti 11 sledují družinu až sem, pak se od ní oddělí a poběží si hrát s ostatními mláďaty.

Není pravděpodobné, že si ve zdejším ruchu a shonu někdo všimne příchodu postav, ale pokud vstoupí do místnosti, jejich přítomnost určitě někdo zaregistruje.

Dokonce i když si jejich osazenstvo všimne, nebude vůči nim nepřátelské do okamžiku, kdy samy postavy podniknou nějakou útočnou akci. Dospělí budou bránit mláďata a majetek a udělají naprosto cokoli, aby zabránili postavám vstoupit do oblasti 25. Pokud propukne boj, dva dospělí se pokusí odejít východními dveřmi pro strážce do oblasti 23.

Pokud budou postavy pouze pozorovat a pak odejdou, dospělí je nechají na pokoji. Pokud ale podniknou něco agresivního, jako boj, loupení nebo i jen vyhrožování, a při jejich odchodu budou nějaký dospělý naživu, jeden nebo dva z nich se pokusí proklouznout do nejbližší místnosti s válečníky.

25. LÍHEŇ

Je tu zřetelně tepleji než jinde a vychází odsud lehce hnilobný pach. Podlahu místnosti tvoří bahno, hladké a neporušené kromě místa u dveří, kde se tři drobné plazí postavy plazí mezi něčím, co vypadá jako zbytky kožovitých plazích vajíček.

V bahně je pohřbeno přes dvě stovky ještěreckých vajíček. Tři u dveří se právě vylíhla. Vylíhlá mláďata zabije jakýkoli úder, dokonce i neopatrné sebrání jim může velmi ublížit. Jinak tu není nic zajímavého.

26. BRÁNA A POKLADNICE

Jak se postavy pohybují chodbou k oblastem 26 a 27, přečti:

Cestu vám zahrazuje pevná dřevěná brána dosahující od podlahy ke stropu. Je zavěšena na stěnách a uprostřed má zámek.

Brána umožňující vstup do této oblasti a do oblasti 27 je obvykle zavřená a zamčená. Zámek brány lze otevřít za pomoci zlodějského náčiní a úspěšného ověření Obratnosti se SO 20. Brána se dá i vyrazit (OČ 15, 18 Bodů výdrže, prahové poškození 10). Strážce z oblasti 27 poběží k bráně a napadnou všechny vetřelce, kteří u brány způsobí hluk.

Oblast 26 je přístupná tajnými dveřmi ve východní stěně chodby. Tajných dveří si jde všimnout úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 14. Pokud někdo otevře dveře a může vidět, co leží za nimi, přečti:

Vstupní prostor o velikosti dva na dva sáhy se na východě otevírá do místnosti nemalých rozměrů.

Krátkou chodbu vedoucí do oblasti 26 chrání propadlo. Šikově ho zakrývá falešná podlaha a jeho odhalení vyžaduje úspěšné ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 16. Postavy, které na falešnou podlahu šlápnu, se propadnou do bahnité jámy (viz rámeček Nástrahy v močálu) a utrpí obvyklý Zásah.

V jámě se nachází pět **obřích jedovatých hadů**, kteří zaútočí na cokoli, co se dostane do jámy.

Jakmile se postavy dostanou na východní stranu bahnité jámy a můžou vidět do místnosti, přečti:

Na vzdáleném konci místnosti vidíte pár vaků a velkou truhlu.

Truhlu chrání otrávená jehla. Past se dá objevit úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 12, zneškodnit úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. Otevření truhly bez zneškodnění pasti nebo neúspěšný pokus o její zneškodnění past aktivuje.

Po spuštění pasti vystřelí ze zámku drobná otrávená šipka. Jakýkoli tvor, který stojí před zámkem, bude automaticky zasažen a utrpí Bodný zásah za 1 a Jedový zásah za 4 (1k4 + 2) Body výdrže.

Poklad. Truhla a vaky obsahují bohatství doupěte. V truhle se ukrývá 1 700 el, zlatem omotané slonovinové žezlo a zlatá koruna v podobě stočeného hada (250 zl). Ve vacích jsou různé kůže a hedvábí (celkem 100 zl).

27. STRÁŽNICE

Šest sáhů za bránou se nachází holá místnost s dřevěnou lavicí u východní stěny.

V místnosti je **ještěrec trhač** (viz dodatek C) a **ještěrec** s rozkazem hlídat pokladnici doupěte (oblast 26). Bránu neotevřou, pokud jim to nenařídí královna nebo podnáčelník.

Zdejší strážce dohlíží na bránu a tajný vchod do oblasti 26. Pokud uslyší, že někdo útočí na bránu, budou ji bránit, ale úspěšného pokusu o odemčení si nevšimnou.

28. MÍSTNOST VELITELE

U jižní stěny stojí prostý dřevěný stůl s židlí. Na stole leží dřevěná miska. U východní stěny se nachází postel s truhlou v nohách.

Truhla obsahuje osobní věci, dýku v pouzdře a váček s 25 el.

29. KASÁRNA

Uprav popis podle množství ještěrců na, kteří se zde právě nacházejí.

Po podlaze je roztroušena zhruba desítky slaměných matrací, každá s truhlou v nohách. U jižní zdi vybíhá do prostoru dlouhý stůl, po obou delších stranách má dřevěné lavice. Na lavicích a matracích sedí pár ještěrců, kteří spolu mluví nebo se starají o zbraně.

V místnosti čekají na začátek své hlídky čtyři **ještěrci**, **ještěrec trhač** (viz dodatek C) a **ještěrec šupinoštit** (viz dodatek C), pokud už nebyli odvoláni jinam.

Pokud družina dorazí do místnosti v doprovodu přátelských ještěrců, šupinoštit v první chvíli nařídí útok na vetfelce. Boji zabrání úspěšné ověření Charismatu (Přesvědčování) se SO 15; ještěrci místo toho vezmou postavy do své péče a odvedou je na setkání s královnou.

Poklad. Některé z truhel obsahují osobní věci a (náhodně umístěné) následující věci:

- V každé z truhel je váček s 5 st.
- Náhrdelník z mušlí (nemá žádnou hodnotu).
- Cínový korbek (nemá žádnou hodnotu).
- Kousek růžového korálu (10 zl).
- Kožený vak s pěti nepravidelnými kameny (nemají žádnou hodnotu).

30. PODNÁČELNÍKOVO OBYDLÍ

Nábytek v této příjemně vypadající místnosti je nejvyšší kvality. Ve středu stojí dřevěný stůl se čtveřicí židlí kolem sebe. Na stole leží lesknoucí se miska. V jihovýchodním rohu stojí malý zavřený soudek, na kterém jsou nezapálená lucerna a pohár.

Miska je z čistého elektronu a má hodnotu 50 zl. Soudek obsahuje víno – podle lidského vkusu docela dobré. Pohár je stříbrný, v hodnotě 7 zl. Lucerna je obyčejná lucerna s okenicemi.

31. PODNÁČELNÍKOVA LOŽNICE

U východní stěny se nachází lůžko a pod ním předložka ze lví kůže. V jihozápadním rohu stojí mosazí okovaná truhla se zavřeným víkem a těžkým kovovým visacím zámekem.

Zámek na truhle může otevřít postava se zlodějským náčiním úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. Truhlu chrání paralyzující plyn; pást se dá odhalit úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 12, zneškodnit úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. Otevření truhly bez zneškodnění pasti nebo neúspěšný pokus o její zneškodnění past aktivuje.

Po spuštění pasti zaplní místnost paralyzující plyn. Zasažení tvorové musejí uspět v záchranném hodů na Odolnost se SO 10, jinak budou na 1k4 minuty paralyzováni. Paralyzovaný tvor může záchranný hod na konci každé minuty opakovat.

Poklad. Truhla obsahuje následující předměty: pět kovových opasků s přezkami z elektronu posázených perlami (10 zl za každý), náramek z elektronu (20 zl), kožený váček obsahující 50 st a prizmatický kaleidoskop.

32. STRÁŽNICE

Čtveřice ještěrců v této místnosti stojí na stráži připravená napadnout vetfelce. Kromě dřevěné lavice u východní zdi tu není žádný nábytek.

Na stráži tu stojí tři **ještěrci** a **ještěrec šupinoštit** (viz dodatek C). Přibližující se postavy ihned napadnou. Byli vybráni k tomu, aby konkrétně chránili přístup do královských pokojů. Ověřování Charismatu (Zastrašování) a Charismatu (Přesvědčování) proti nim se provádí s nevýhodou. Postavy musejí předložit strážím přesvědčivý důvod, proč by je měly pustit do oblastí 33 a dále – pokud ne, musejí ihned odejít.

33. KRÁLOVNINO OBYDLÍ

I když se místnost dá jen těžko označit za luxusně vybavenou, vypadá pohodlněji vybavená než jiné místnosti, které jste viděli. Uprostřed místnosti stojí kulatý stůl z leštěného dřeva se čtyřmi židlemi kolem sebe. Na stole jsou naaranžovány tři předměty s kovovým leskem – talíř, karafa a pohár. V jihovýchodním rohu stojí hrubě polstrované křeslo.

Předměty na stole jsou ze stříbra. Talíř a karafa mají každý hodnotu 10 zl, pohár má hodnotu 5 zl. Na všech třech je jednoduchá rytina hrdě stojícího ještěra s vysunutým rozeklaným jazykem.

34. KRÁLOVNINA LOŽNICE

Místnosti dominuje velká zdobená postel s hlavou ke zdi, nacházející se uprostřed jižní stěny. Na ní leží několik polštářů a pokrývek. Vedle postele je na východě malý stolek s hrubě zarámovanou kresbou mocně vyhlížející ještěrecké královny.

V jihovýchodním rohu stojí železná truhla, zavřená a opatřená visacím zámekem. Vedle ní se nachází velká, elegantně vyřezávaná skříň na šaty.

Tajné dveře v jihozápadním rohu se dají objevit úspěšným ověřením Moudrosti (Všímání) se SO 16. Vedou do oblasti 11.

Truhlu chrání jehlice. Pasti si může všimnout postava, která uspěje v ověření Inteligence (Pátrání) se SO 12, zneškodnění pasti vyžaduje úspěšné ověření Obratnosti se SO 12. Otevření truhly bez zneškodnění pasti nebo neúspěšný pokus o její zneškodnění past spustí.

Po spuštění past vystřelí ze zámku malou jehlici. Každý tvor stojící před zámkem je automaticky zasažen. Jehlice nezpůsobí žádný Bodný zásah a není otrávená. Znepokojená postava si ale může myslet něco jiného; klidně popíše nejasnou bolest, kratičkou strnulost a podobně, abys postavy vyplašil; úspěšné ověření Moudrosti (Lékařství) se SO 10 ovšem odhalí pravdu.

Poklad. V truhle se nacházejí následující předměty: souprava kožených pásků a opasků se zlatými sponami, zdobená perlami (100 zl). Zlatem zdobená dýka v pochvě (25 zl), kožený vak obsahující 25 zl, láhev s parfémovaným olejem (5 zl) a nefritová Semuanyjova figurka (25 zl).

Šatní skříň obsahuje luxusní, zlatou nití vyšívanou róbu z červeného sukna. Róba má hodnotu 100 zl a slouží jako oficiální královský oděv.

35. KRÁLOVNIN SALÓNEK

Ve středu místnosti stojí kulatý stůl z leštěného dřeva, s dvojicí židlí proti sobě. Na obou židlích sedí nad stolem shrbení ještěrci. Na stole je čtvercová herní deska se střídajícími se černými a bílými políčky, stříbrná miska, ozdobná stolní láhev a dva poháry.

U jižní stěny stojí vyšívaná pohodlná pohovka a na stěně nad ní visí v dřevěném rámu velké skleněné zrcadlo. Na obou koncích pohovky stojí dřevěná truhla.

Pokud nenastane mimořádná situace (například že sem budou zatlačeni strážníci z oblasti 32), sedí u stolu dva **ještěrcí proští obyvatelé** (viz dodatek C) a hrají v kostky.

Tito ještěrci se vyhýbají boji; raději uprchnou do oblasti 36, kde se ukryjí v bazénku. Pokud budou zahrnutí do rohu nebo se postavy budou pokoušet vstoupit do oblasti 37, budou bojovat.

Poklad. V jedné truhle se nacházejí následující předměty: souprava kožených pásků a opasků se stříbrnými sponami, zdobená korálem (10 zl), láhev s parfémovaným olejem (5 zl), hedvábný šátek (3 zl) a váček obsahující 50 el.

V druhé truhle se nachází stříbrné zrcátko (10 zl), láhev s parfémovaným olejem, balík aksamitové látky (20 zl) a váček obsahující 50 el.

Mísa (10 zl), stolní láhev (5 zl) a oba poháry (3 zl za každý) jsou ze stříbra.

36. KRÁLOVSKÁ LÁZEŇ

Hlavním rysem této jinak holé, kamenem dlážděné místnosti je bazének čiré vody o velikosti 2 na 2 sáhy ve středu místnosti. Dno bazénku je stupňovité, aby se do něj lépe sestupovalo.

Schody do bazénku jsou vysoké 2 až 6 coulů. Bazének vyplňuje čistá teplá voda, ale postavy dna v jeho středu nedohlédnou – je v hloubce 3 sáhů. Pokud sem z oblasti 35 uprchnou ještěrcí proští obyvatelé, ukryjí se právě v něm.

37. KRÁLOVSKÁ LÍHEŇ

Je zde znatelně tepleji než jinde. Stěny a strop nejsou ničím zajímavé, podlahu pokrývá bahno.

Teplé bahno na podlaze je hluboké 6 coulů a je v něm pohřbeno 6 ještěreckých vajíček (zvenčí nejsou vidět). Jde o královninu snůšku. Královna na ní velmi lpí – na rozdíl od vajíček v obecní líhni (oblast 25) můžou postavy uspět, pokud královninu snůšku použijí jako argument při vyjednávání.

38. MINISTROVO OBYDLÍ

Jedná se o malou, ale pohodlně zařízenou místnost. Ve středu se nachází kulatý dřevěný stůl, na jehož desce leží zavřená kniha. Na jedné straně sedí v hrubě polstrovaném křesle postarší ještěrec; naproti němu je prázdná prostá dřevěná židle. V severozápadním rohu nese mosazná trojnožka mosaznou mísu naplněnou žhavým uhlím. Místnost je teplá a zakouřená.

V křesle sedí a studuje papýrový svitek hlavní královnin rádce a zdaleka nejchytřejší ještěrec v doupěti: starý ministr Sauriv. Ministr nebude bojovat dokonce ani kvůli vlastní obraně a jeho zabití není příliš náročné. Jeho bezprostřední reakcí na objevení se vetřelců – pokud nebude ihned napaden – je mírný údiv: bude se jich vptávat, kdo jsou, odkud přicházejí, kdo je poslal a tak podobně. Ví, že nejde o vyslance, protože s lidmi nejednal. I tak je přátelský a ochotný si popovídat.

Sauriv má vlastnosti ještěreckého šlechtice s následujícími změnami:

- Je zákonně neutrální.
- Má obranné číslo 13 (přirozená zbroj).
- Má rychlost plavání 6 sáhů a dokáže zadržet dech na 15 minut.
- Má hodnotu Moudrosti 18 (+4).
- Jeho dovednostmi jsou Klamání +7, Přesvědčování +7, Vhled +6.
- Má pasivní Vnímání 14 a má nevýhodu na všechna ověřování Moudrosti (Vnímání).
- Mluví obecnou řečí a dračí řečí.

Sauriv je mimořádně moudrý; právě on inspiroval myšlenku na vytvoření aliance proti sahuaginům. Vyjednal nákup zbraní, které převážel *Mořský duch* (tak jak se uvádí v dobrodružství *Zlověstné tajemství Slaniska*).

Jeho zjev ukazuje na jeho stáří. Má skvrnitě a ztupené zuby, ochabuje mu zrak a čich a sluch ztratily svou ostrost. Kolem krku nosí velký zlatý řetěz (200 zl).

Vývoj. Než začne jakýkoli rozhovor ohledně aliance nebo sahuaginů, je potřeba ministra přesvědčit, že postavy nejsou spojenci sahuaginů. Pokud postavy nebyly vůči ještěrcům tvrdé víc, než bylo nutné, uspějí ověřením Charismatu (Přesvědčování) se SO 10. Pokud ale zabil



SAURIV

SPOLUPRACUJÍCÍ MINISTR

Sauriv, ještěrecký ministr, nabídne postavám nejpřímější cestu k získání mírumilovné audience u královny a pozitivní výsledek pro Slanisko i ještěrce. Při rozhovoru s postavami by je měl okamžitě informovat, že skutečnou hrozbu pro region představují sahuaginí.

Co chce. Ministr chce to, co chce královna: silnou alianci, sjednocenou v zájmu zahnání sahuaginů zpět do hlubin.

nějakého ještěrce, stupeň obtížnosti se za každého zabitého zvýší o 2.

Při úspěšném ověření ministra přesvědčí, že nejsou spojenci sahuaginů, a tak jim prozradí informace o plánovaném útoku na doupe mořských ďáblů. Dále nabídne postavám možnost okamžitým schůzky s královnou za účelem zapojení lidí do aliance.

Při neúspěšném ověření Charismatu, nebo pokud jsou postavy při vysvětlování, že nejsou přátelé sahuaginů (nebo pokud předstírají, že jsou s nimi v přátelských vztazích), nepřesvědčivé, ministr se o alianci nebo blízcím se útoku nezmíní. Místo toho se omluví, že se musí vzdálit, a odejde do oblasti 40 varovat královnu, že tu jsou vetřelci.

V případě, že postavy nebudou spolupracovat a budou se bránit pokusům o vzetí do vazby, skončí jejich mise neúspěchem. Královna ihned nařídí svým válečníkům, aby družinu vypátrali a zabili nebo zajali – pravděpodobnost setkání s hlídkou v chodbách se změní z 1 na 1k12 každých 10 minut na 1 na 1k2 každých 5 minut.

Přečtení materiálů. Svitek, který ministr studuje, je pověřovací listina vyslance loktašů – napsaná obecnou řečí náčelníkem loktašů královně ještěrců –, která identifikuje dotyčného jako osobu pověřenou jednáním ve všech otázkách týkajících se aliance. Neobsahuje žádné podrobnosti o alianci nebo o tom, proti komu je namířená, ani se v něm neobjevuje slovo „sahuagin“.

Kniha na stole se jmenuje *Silová politika* a napsal ji Abel Mackie. Je napsaná v obecné řeči a probírá ošidnější a nejčistší stránky politického života. Dá se prodat za 5 zl.

39. MINISTROVA LOŽNICE

U východní stěny stojí postel. U jižní zdi je malá dřevěná knihovna s pěticí knih; vedle ní je stará kožená židle. U západní stěny se nachází železná truhla se zavřeným víkem a visacím zámkem na petlici. Na víku leží jedna rukavice. Vedle postele stojí vysoká šatní skříň s pootevřenými dveřmi. Vypadá to, že je prázdná.

Postava, která si bude prohlížet truhlu, si všimne, že klíč od zámku je přilepený zezadu na truhle kapkou lepivé pryskyřice. Pryskyřice je při dotyku jedovatá, a pokud se jí někdo dotkne holou kůží, musí uspět v záchranném hodů na Odolnost se SO 12, jinak bude na 1 hodinu otrávený. Otrávený tvor může každých 15 minut záchranný hod zopakovat. Rukavice na víku nese na polštářcích prstů stopy pryskyřice – toho si všimne každý, kdo ji bude prohlížet.

Pětice knih v knihovně patří k ministrovým oblíbeným:

Politika moci od Lucie Dominiciové (5 zl), další spíše bezvýznamný spis o úskočnější stránce politiky.

Triumf diplomacie od Tyronse Scroota (5 zl), historie autorových úspěchů na poli diplomacie.

Okultní vlastnosti drahokamů napsal arcimág Tenser (10 zl). Další Tenserova kniha o jeho oblíbeném tématu (bohatství) navazuje na jeho ranější dílo, *Magické vlastnosti drahokamů* (nachází se v oblasti 2 domu v *Zlověstném tajemství Slaniska*). Pokud hráči budou chtít, aby si jejich postavy knihu přečetly, a zeptají se na něco z obsahu, může být tvá představivost dost napínaná! Přečtení knihy postavám neposkytne žádné zvláštní znalosti, protože obsah je příliš zamlžený a nejasný, aby se dal plně pochopit.

Gramatika jazyka ještěřů a obecné řeči od anonymního autora, dle předmluvy druida (10 zl). Intenzivní studium knihy umožní čtenáři naučit se dračí řeč, rodný jazyk ještěrců. Potřebný čas k naučení určíš ty (nápovědu ti poskytnou pravidla pro mezidobí v *Xanatharově průvodci vším*).

Přirozenost sahuaginů od profesora Gaxma (15 zl). Tento útlý svazek přináší podrobný náhled do přirozenosti sahuaginů. Pokud budou hráči chtít, aby si jejich postavy knihu přečetly, a zeptají se na něco z obsahu, shrň informace o sahuaginech z *Bestiáře* (kromě detailů, jako je obranné číslo, Kostky obnovy a podobně) a informuj hráče, že zbytek se nese v podobném duchu.

Poklad. Truhla je zamčená a dá se otevřít za pomoci zlodějského náčiní a úspěšným ověřením Obratnosti se SO 12. Nachází se v ní: kožený vak obsahující 50 el, láhev parfémovaného oleje (5 zl) a malý flakónek základního jedu (viz kapitola 5 *Příručky hráče*).

40. CVIČIŠTĚ

V této otevřené prostoře se nachází šestice sloupů sahuajících od podlahy po strop, které vymezují ústřední oblast bez nábytku. V ní je hlína na podlaze ušlapaná víc než jinde, jako by tudy prošlo mnoho nohou. U severní a jižní zdi je několik dřevěných lavic.

Uprostřed východní stěny visí připevněná velká matrace. K ní je připoutaný velký cvičný cíl, nahoře s hlavou rybovitého tvora.

Několik ještěrců tu spolu procvičuje boj, případně vrhá oštěpy na terč. Je tu mohutná vysoká ještěrecká žena, kterou doprovází několik těžce ozbrojených válečníků. Výcvik sleduje zúženými očima. Poblíž ní stojí další ještěrec, v róbě barvy chaluh, držící dlouhý leštěný zub.

Othokent, Irtos (**ještěrecký podnáčelník**) a dva **ještěrci šupinoštítové** sledují osm **ještěrců** a jednoho **ještěrece trhače** (kromě **ještěrců** všichni ostatní viz dodatek C), kteří zde cvičí do bitvy.

Othokent je ještěrecká královna s následujícími změnami:

- Je zákonně neutrální.
- Kromě démonštiny a dračí řeči mluví i obecnou řečí.

Pokud sem postavy vstoupí s tasenými zbraněmi nebo se chovají jinak výhrůžně, budou bez zaváhání napadeny. Zdejší ještěrci budou královnu agresivně bránit. Pokud se postavy zdrží boje a zavolají na královnu, že chtějí vyjednat, královna ještěrece zadrží a pustí se s nimi do hovoru.

Cvičný cíl. Objekt přivázaný k matraci je cvičný terč ze dřeva, látky a slámy, nahoře s hnijící hlavou sahuagina. Má zhruba velikost a proporce sahuagina.

Poklad. Žádný ze zdejších ještěrců u sebe nemá nic cenného. Královna a podnáčelník u sebe mají klíče od truhel ve svých pokojích.

41. TLUSTÁ BRÁNA

Cestu vám uzavírá dřevěná brána dosahující od podlahy po strop. Je zavěšena na stěnách a uprostřed má zámek.

Na každém z konců chodby umožňující přístup do východní části doupěte se nachází jedna taková brána. Zámek se dá otevřít za pomoci zlodějského náčiní úspěšným ověřením Obratnosti se SO 20. Brána se dá i vyrazit (OČ 15, 18 Bodů výdrže, prahové poškození 10).

Pokud bude brána otevřena nebo vyražena, ukáže se za ní krátké schodiště vedoucí dolů.

Pokud chce za obvyklých podmínek někdo z obyvatel doupěte projít do oblasti, kterou brána uzavírá, musí počkat, až se objeví hlídka a bránu odemkne. Pokud postavy na jednu z bran zaklepu nebo jinak upoutají pozornost těch na druhé straně, ještěrci z nejbližších strážnic (oblasti 42 nebo 48) přijdou během 1k6 kol, aby zjistili, co se děje.

Podobně všichni ještěrci, kteří chtějí přejít do západní části doupěte, dostanou k bráně doprovod ze strážnice, který za nimi bránu zase zamkne.

42. STRÁŽNICE

Na stráži tu jsou čtyři ještěrci. V jihozápadním rohu místnosti jsou železem okované dveře. Vedle nich stojí u jižní zdi hrubá lavice.

Nacházejí se tu tři **ještěrci** a jeden **ještěrec šupinoštít** (viz dodatek C). Boj zde nebude v oblasti 44 slyšet, ale pokud některý ze strážných uprchne, poběží tam zavolat o pomoc.

Poklad. Strážní u sebe nemají žádné cennosti. Šupinoštít má na svém opasku klíče od cel v oblasti 43.

43. CELY PRO ZAJATCE

Krátké schodiště z vysokých, hrubých stupňů vede do úzké východozápadní chodby, která končí po nějakých dvanácti sázích slepou zdí. Po pravici se nachází pětice zavřených, železem okovaných dveří. Dveře zvenčí nenesou nic, co by narušovalo jejich jednotvárný vzhled, kromě klíčové dírky na levé straně, zhruba uprostřed výšky.

Dveře od cel jsou zamčené a klíče u sebe má ještěrec šupinoštít v oblasti 42. Dokáže je otevřít postava se zlodějským náčiním úspěšným ověřením Obratnosti se SO 15. Každé dveře jde násilně otevřít úspěšným ověřením Síly (Atletika) se SO 18, nebo se dají rozbít (OČ 15, 18 Bodů výdrže, prahové poškození 10).

Komunikace skrze zavřené dveře je přinejlepším tlumena a bude obtížné vést víc než fragmentární konverzaci s uvězněným. Kdokoli se pokusí o smysluplnou konverzaci s vězněm, musí uspět v ověření Moudrost (Vnímání) se SO 15.

43A. SAHUAGINOVA VODNÍ CELA

Tam, kde jste čekali podlahu, je vodní hladina. Místnost půlí kovová mříž.

I když voda není nijak zvlášť čistá, vidíte za mříží plavat pod hladinou jakýsi tvar.

Nad hladinou je cela holá.

Celu dělí vertikální mříž na dvě části – hlubokou, a mělkou. Mříž je zavěšena na pantech a uzamčená. Dokáže ji odemknout stejný klíč jako celu, případně to zvládne postava se zlodějským náčiním ověřením Obratnosti se SO 12.

Postava, která násilně otevře dveře, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 12, jinak vinou setrvačnosti spadne do vody. Mříž zamezuje, aby se ten, kdo spadne do vody, skutálel z mělčiny do hlubiny.

V hluboké části je uvězněný **sahuagin**. Mluví obecnou řečí (má zázemí špion a zvěd) a je mimořádně mazaný a lstivý. Pokud postavy nevědí, o koho se jedná, pokusí se je přesvědčit, že jde o tritona uvězněného zlými ještěrci, a nabídne postavám, že jim pomůže proti „společným nepřátelům“, pokud ho osvobodí. I pokud postavy budou vědět, o koho se jedná (možná proto, že už předtím nějakého viděly), stále se je bude pokoušet přesvědčit, aby ho osvobodily, že jim za svou svobodu pomůže proti ještěrcům. Při argumentaci je velmi přesvědčivý a neváhá lhát o svých schopnostech, jen aby posílil svůj potenciál jako možný spojenec. Pokud postavy jeho nabídku pomoci přijmou a osvobodí ho, při nejbližší příležitosti je opustí a vrátí se ke svému kmeni. Sahuagini se musejí nejspíše každé čtyři hodiny vrátit do vody, a vězeň to klidně použije jako výmluvu pro pokus o útek. Když bude s družinou, bude s nepřátelskými tvory bojovat s velkou zuřivostí.

Pokud družina sahuaginu nabídku spolupráce odmítne, napadne je a pokusí se probojovat si cestu skrz ně, aby mohl uprchnout mořskou jeskyní v oblasti 49. Nemá žádné zbraně nebo poklady.

Oceánus. Pokud je s družinou mořský elf, jediným pohledem pozná sahuagina a řekne postavám, o koho se jedná. Bude se rozhodně stavět proti spojenectví s ním a přijetím jeho pomoci. Pokud družina rozhodne proti jeho radě, pokusí se sahuagina dříve nebo později zabít. Když mu nikdo nebude překážet ani mu nebude pomáhat, zabije oslabeného mořského ďábla během 2 kol.

43B. PRÁZDNÁ VODNÍ CELA

Cela je stejná jako ta v oblasti 43A, ale je prázdná a mříž je otevřená.

43C–43D. PRÁZDNÁ CELA

Cela je prázdná.

43E. JEŠTĚRČOVA CELA

V této jinak holé cele je uvězněný jeden ještěrec.

Sem na pár dní zavřeli **ještěreckého prostého obyvatele** (viz dodatek C), který měl problémy s disciplínou. Pokud se k němu postavy přiblíží, syčí a krčí se v rohu. Pokud bude moct, uprchne do oblasti 44.

Vývoj. Pokud je s družinou sahuagin, ještěrec ihned zaútočí.

44. KASÁRNA

Na lavicích kolem prostého dřevěného stolu sedí tři ještěrci. Podél stěn se nachází jedenáct slaměných matrací, každá s dřevěnou truhlou v nohách.

U stolu sedí dva **ještěrci** a jeden **ještěrec šupinoštit** (viz dodatek C) a hrají v kostky o měďáky.

Poklad. Šupinoštit má kolem krku postříbřený náhrdelník (10 zl). V kelímku na kostky se nachází 20 měďáků.

Truhly nejsou zamčené. Obsahují různorodé kožené pásky a pásy, osobní věci a náhodně rozmístěné následující věci:

- Čtyři váčky, každý s 6 st
- Tři láhve oleje (každá za 3 st)
- Vak plný lastur (bezpečné)
- Celistvá křemenná koule (bezpečná)
- Dýka v pouzdře (2 zl)

45–46. BYTY VELITELŮ

Pokoje jsou jednoduše zařízené. Následující popis se hodí pro každý z nich, i když, pokud si to budeš přát, může být jinak rozestavěný nábytek.

U zdi nejdál ode dveří stojí prostý dřevěný stůl a dvě dřevěné židle. Po jedné straně pokoje se nachází prostá postel, pouhá hrubá matrace na jednoduchém dřevěném rámu. V nohách postele stojí dřevěná truhla.

Na stole v oblasti 45 se nachází dřevěná mísa, v oblasti 46 keramický džbán a korbel.

Poklad. Truhla není zamčená a obsahuje osobní věci. V truhle v oblasti 45 se nachází dýka v pouzdře (2 zl) a váček s 20 zl. V truhle v oblasti 46 je neopracovaný kus jantaru v hodnotě 10 zl a váček s 15 st.

47. KOMORA NA ODPADKY

Na rozdíl od většiny místností v doupěti není osvětlená. Pokud si postavy posvítí nebo nějakým způsobem vidí ve tmě, přečti:

Místnost páchne rozkladem. Po podlaze leží roztroušené zlomené a rezivělé zbraně, hnijící kožené popruhy, hromady plesnivých vaků, špinavé a roztrhané oblečení různých barev a kusy dřeva, které kdysi mohly být nábytkem.

V jihozápadním rohu, v hromadě plesnivých vaků, leží ošuntělá torna patřící jednomu z dobrodruhů, kteří se zúčastnili předchozího neúspěšného přepadu doupěte. Potom co jeho druhové padli, dokázal se smrtelně zraněný odpoutat z boje a uprchl sem, kde zemřel. Ještěrci odstranili tělo, ale přehlédli vybavení.

Poklad. Tornu můžou objevit postavy, které se probírají hromadou látky a uspějí v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15. Obsahuje 5 zl, 11 st, topaz (10 zl) a průzkumníkův balíček, který obsahuje všechno obvyklé součásti kromě vody a zásob.

48. STRÁŽNICE

Pokud boj jinde odláká zdejší posádku, popis níže uprav.

Na stráži tu stojí čtyři ještěrci. Jediným kusem vybavení je dřevěná lavice u jižní zdi.

Stojí tu čtyři **ještěrci**. Pokud se bude v oblasti 52 bojovat, hluk boje uslyší. Tři strážníci ihned vyrazí za zvukem, kdežto čtvrtý poběží do oblasti 44 pro posily.

49. STRÁŽNÁ TŮŇ

Tato tůň a další tři na jihu (oblasti 50, 51 a 52) částečně osvětlují pochodně vložené do držáků na zdi vedle chodníku. Pokud sem postavy vstoupí ze severu, budou nejprve ve tmě, ale jak se přiblíží k pobřeží, budou vidět.

V závislosti na tom, odkud postavy přijdou, použij část nebo celý následující popis.

Tuto velkou, zhruba kruhovou, vodou naplněnou jeskyni o průměru nějakých čtrnáct sáhů spojuje s mořem průchod. V nejširším místě je otvor zhruba 3 tři sáhy široký a strop má většinou ve výšce jednoho sáhu nad hladinou vody. Další průchod, široký zhruba šest sáhů, nacházející se v jihovýchodním rohu, ji spojuje se sousední jeskyní. I v něm je strop zhruba sáh nad hladinou vody.

Hlavní jeskyně má vysoký strop, tyčící se do výšky až pěti sáhů nad hladinou vody. Většina jeskyně vypadá přírodně, výjimkou je do skály vytesaná hrubá římsa běžící podél jižní strany do průchodu v jihovýchodním rohu. Na západním konci římsy se nachází průchod do další chodby. U něj vede do vody hrubé kamenné schodiště.

Voda je čirá. Dno jeskyně pokrývají líně se kývajícím vysoké chaluhy.

V chaluhách ve vodě se skrývají čtyři **ještěrci**.

Vývoj. Ještěrci se nejvíc bojí, že tu zaútočí sahuagini, proto jsou strážce ostrážité a pečlivě vycvičené v obranné proceduře. Procedura funguje následně:

- Jeden strážný doplave ke schodům a půjde zburcovat obyvatele oblastí 42, 44, 45, 46 a 48, se kterými se vrátí tak rychle, jak to jen půjde.
- Druhý strážný doplave do oblasti 50 varovat koalinty, do oblasti 51 varovat loktaše a do oblasti 52 varovat mořany. Všechny skupiny ihned poplavou do oblasti 49, aby se postavily vetřelcům; dorazí sem těsně po sobě.
- Zbývá dva strážní se ukryjí v chaluhách v naději, že se jim povede napadnout vetřelce zezadu.

50. KOALINTÍ TŮŇ

Popiš průchod vedoucí do a z oblasti v závislosti na tom, odkud se postavy přiblíží.

Tato zaplavená přírodní jeskyně je zhruba kruhovitá, o průměru asi dvanáct sáhů. Voda je kalná, ale těsně pod hladinou jde vidět vršky chaluh. Podél západní stěny vede pár stop nad hladinou kamenná římsa. Z ní vedou do vody kamenné schody.

V chaluhách odpočívají tři **koalintí a koalintí seržant** (viz dodatek C), kteří se připravují k odchodu. Aby si jich postavy všimly, musejí uspět v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 14. Pokud družinu nedoprovázejí ještěrci, koalintové ji hned po zpozorování napadnou.

Vývoj. Koalintové před nedávnem odmítli královninu nabídku spojenectví proti sahuaginům. Velmi silně nenávidí jakékoli elfy a napadnou je přednostně.

Poklad. Seržant má na ruce stříbrný náramek (25 zl).

51. LOKTAŠÍ TŮŇ

Popiš průchod vedoucí do a z oblasti v závislosti na tom, odkud se postavy přiblíží.

Tato zaplavená přírodní jeskyně je zhruba kruhová, o průměru asi čtrnáct sáhů. Voda je čistá, ovšem dno pokrývá porost chaluh, takže hloubka nejde odhadnout. Podél západní stěny vede pár stop nad hladinou vytesaná kamenná římsa. Z ní sestupují do vody úzké kamenné schody.

V tůni se nacházejí čtyři **loktaši**, jeden **loktaší lovec** a pět **obřích mořských úhořů** (viz dodatek C).

Vývoj. Loktaši postavy nenapadnou kromě případu, že je s nimi sahuaginí vězeň. Pokud zaslechnou zvuky boje z oblasti 50 nebo 52, zareagují a půjdou na pomoc potenciálním budoucím spojencům.

Poklad. Lovec má u sebe kožený váček s 20 zl.

DRSNÝ START

Pokud postavy přijdou z moře a pokusí se vstoupit do doupěte skrze oblast 49, od počátku narazí na vážný odpor. Naštěstí pro ně přijali ještěrci pro případ sahuaginího útoku zvláštní (nezabíjející) opatření. Reakcí ještěrců na vpád jiných tvorů než sahuaginů je snaha zneškodnit je kyji a ne je rovnou zabít a pak podezřelé cizince odvést k výsledku ke královně.

52. TŮŇ MOŘANŮ

Tuhle tůň i další tři tůně na severu (oblasti 49, 50 a 51) částečně osvětlují pochodně v držácích.

Popiš průchod vedoucí do a z oblasti v závislosti na tom, odkud se postavy přiblíží.

Tato zaplavená přírodní jeskyně je zhruba kruhová, o průměru asi čtrnáct sáhů.

Hladinu pokrývá vodní květ pestrých modrých a zelených řas, takže hloubka vody nejde odhadnout.

Z kamenné římsy sestupuje do vody úzké kamenné schodiště.

Pod řasami se ukrývají jeden **mořan zachránce** (viz dodatek C) a tři **mořani**.

Vývoj. Pokud budou napadení, budou se bránit, jinak nechají postavy na pokoji. Jsou ochotní bavit se o důvodech, proč se nacházejí v doupěti (vyjednání spojenectví), pouze pokud postavy doprovází přátelský ještěrec, případně pokud postavy uspějí v ověření Charismatu (Přesvědčování) se SO 14. Pokud z oblasti 50 nebo 51 uslyší zvuky boje, zareagují a půjdou na pomoc potenciálním budoucím spojencům.

Poklad. Zachránce má u sebe kožený váček s 20 zl.



KOALINTÍ
SERŽANT

ZÁVĚR

Na konci dobrodružství jsou možné dva výsledky. Použij jeden z následujících scénářů k určení, co se stane dál.

Odměna ZK. Pokud postavy ve své misi uspějí a mezi Slaniskem a ještěrci bude uzavřeno spojení, postavy dostanou celkem 1 600 ZK.

Pokud postavy podniknou seriózní pokus udělat na ještěrci dojem, ale neuspějí, je jejich odměna jen 1 200 ZK.

ZFORMOVÁNÍ SPOJENECTVÍ

Pokud postavy uspějí při dělení dojmů na ještěrci, královna Othokent přehodnotí své původní názory na neschopnost lidí poskytnout hodnotnou pomoc. Nabídne Slanisku spojení; družina o nabídce informuje městskou radu.

Ještěrci vyšlou v doprovodu postav do Slaniska dva šupinotíky hovořící obecnou řečí jmény Garurt a Vyth. Ještěrci, na které udělaly dojem činy a snaha postav napravit všechny spáchané křivdy a škody v doupěti, pozvou město k účasti na útoku na sahuaginí pevnost. Městská rada vyslance přijme dobře, a jakmile se seznámí se skutečnou situací týkající se sahuaginů, rychle spojení uzavře.

Městská rada uzná roli postav při vyjednávání spojení a odmění je zlatem slíbeným při zadávání úkolu.

Kromě toho se rada začíná poohlížet po někom, kdo pronikne do sahuaginí pevnosti a provede průzkum. Vše popisuje kapitola 6 v dobrodružství *Poslední nepřítel*.

MISE SE NEPOVEDLA?

Obyvatelé Slaniska, postrádající důkazy o opaku, budou zpočátku vítat vracející se postavy jako hrdiny, protože oslabily nebo eliminovaly (předpokládané) nebezpečí představované ještěrci. I v případě, že postavy nepřinesou zpět žádné užitečné informace, bude rada získanými zprávami potěšená, a přislíbí vyplacení odměny.

Zatímco se postavy budou vzpomínat na výpravu, dorazí do města kontingent mořanů a požádá o schůzku s městskou radou. Při jednání informují radu, že přicházejí z doupěte ještěrců, které je ve stavu od strachu po naprostý rozklad. Informují o blížící se hrozbě sahuaginů a pokusu ještěrců se vyzbrojit a vytvořit alianci proti mořským ďáblům.

Rada zjistí, že mise postav nebyla tak úspěšná, za jakou ji původně považovala. Jako projev dobré vůle bude s mořany sdílet základní informace o misi postav a vysvětlí, jak byly jejich činy po návratu do města špatně vyhodnoceny. Rovněž projeví přání připojit se k alianci.

Mořani poté, co se vzpomínají z šoku, se rozhodnou považovat činy postav za nevinnou – byť necivilizovanou – chybu. Rozhodnou se přijmout pomoc města v hrozícím střetu a požádají radu, aby znovu požádala o pomoc dobrodruhy. Aliance potřebuje někoho na misi, která by jí poskytla výhodu ještě dřív, než propukne skutečná válka, a dobrodruzi ukázali, že mohou uspět.

Další krok příběhu představuje kapitola 6 *Poslední nepřítel*.

EPILOG: LOV NA KROKODÝLA

Toto setkání vrhne postavy, ať už hledající prostředek k vylepšení své pozice mezi ještěrci, nebo jen milující boj a hledající vzrušení, proti děsivému protivníkovi žijícímu v nehlubším bahně bažin. Královna Othokent popíše hrozbu a odvypráví postavám příběh o tvorovi, kterého ještěrci nazývají Tisícizub Požírač. Odehraj rozhovor s královnou nebo shrň konverzaci za pomoci následujících informací.

- Když se ještěrci vrátili do této dlouho opuštěné pevnosti, brzy zjistili, že v okolním močálu loví obří krokodýl.
- Krokodýlové jsou pro kmen posvátní, a tak jeho přítomnost považovali za dobré znamení. Ještěrci mají s krokodýly spoustu zkušeností a nepovažují je proto za nebezpečí.
- Jejich uspokojení skončilo, když obří krokodýl napadl a sežral tři členy hlídky, která se zastavila nedaleko jeho doupěte.
- Problém je, že krokodýl je pro ně posvátný, a oni ho tak nemůžou napadnout.
- Od prvního útoku se situace už jen zhoršuje. Krokodýl napadá hlídky v močále a zabil a sežral už spoustu ještěrců.
- Protože se jeho doupě nachází v trase předpokládaného příchodu sahuaginů, neodvažují se ještěrci nechat oblast nehlídanou.
- Pokud dobrodruzi krokodýla z pověření královny zabijí, nedojde k porušení posvátného zákazu. Kromě toho, královna chce přidat jeho hlavu do své sbírky.

Pokud se družina rozhodne vyřešit krokodýlí problém, královna jim nabídne láhev odporně chutnající močálové vody doplněné výluhem z různých kořenů (*lektvar kvalitního léčení*).

POŽÍRAČOVO DOUPĚ

Tisícizubova tůň se nachází u Šedé vody, nějakých dvacet mil proti proudu od doupěte ještěrců.

CESTA K TŮNI

Cesta močálem je nebezpečnou záležitostí. Postavy si můžou vybrat mezi přímou cestou po souši, nebo cestou kolem klikatícího se toku řeky.

Plahočení se močálem. Močál je těžký terén, a proto bude pochod dlouhý dvanáct mil trvat osm hodin (pokud se půjde obvyklou rychlostí). Za každou hodinu, kterou postavy půjdou, mají pravděpodobnost 50 %, že budou mít náhodné setkání (viz tabulka Náhodná setkání v močále).

NÁHODNÁ SETKÁNÍ V MOČÁLE

k8	Výsledek
1	6 hladových obřích žab
2	1 troll požírající kraby
3	2 fanatičtí kultisti vykonávající rituál
4	3 roje hmyzu (vosy) bránící svá hnízda
5	1 druid (zlého přesvědčení) a 2 hejna krysy
6	4 ještěrci (ne z královnina doupěte)
7	1 zraněný (polovina Bodů výdrže) ent bojující s 6 hejny krysy
8	2 zlobři ztracení v močálu

Stejně tak postavy zřejmě narazí i na nebezpečí představené v rámečku „Nástrahy v močálech“ na začátku dobrodružství.

Sledování břehu řeky. Řeka se klikatí močalem skoro dvacet mil, než dorazí k Tisícizubově tůni. Břeh řeky je těžký terén a cesta z ještěreckého doupěte k tůni bude při obvyklé rychlosti trvat třináct hodin. Cesta je ale méně dobrodružná – k náhodnému setkání dojde s pravděpodobností 50 % každé tři hodiny cesty.

ZNEČIŠTĚNÁ TŮŇ

Půda se svažuje ke změti močálových stromů, částečně skrytých oparem. Dočvachtáním se do mělkého údolí jste dorazili k velké tůni brakické vody. Tůň má v průměru dvanáct sáhů a zastiňují ji pokroucené větve stromů a popínavé rostliny. Napájí ji bublající potůček na jejím severním konci.

Na mělčině je vidět pár zažloutlých větších kostí, a ve středu tůně vidíte velkou hromadu bahna.

Tůň má v nejhlubším místě hloubku osm stop. Vodu znečišťují pozůstatky Tisícizubových obětí, a pokud tvor požije víc než lžici vody, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak bude na 1 hodinu otrávený.

Kromě **Tisícizuba** (viz dodatek C), schovaného v hromadě bahna, číhají v korunách stromů dva **obří hadi škrtiči**, kteří se spustí na nic netušícího tvora, zdržujícího se příliš dlouho na břehu tůně. Všimnout si jich dřív, než zaútočí, může postava s hodnotou pasivního Vnímání 15 a víc.

Vývoj. Tisícizub momentálně spí ve své hromadě bahna. Jeho nos je na hladině skoro neviditelný. Pokud tvor vstoupí do tůně, nebo se z břehů tůně začnou ozývat hlasité zvuky (třeba boje s obřími hady), krokodýl se probudí a popluje se podívat, co se děje. Pokud vpadne do boje s hady, hadi utečou zpět do korun stromů.

Tisícizub







KAPITOLA 4: ZÁCHRANNÁ MISE





KAPITOLA 5: OSTROV OPATSTVÍ





KAPITOLA 6: POSLEDNÍ NEPŘÍTEL





KAPITOLA 7: OSUD TAMMERAUT





KAPITOLA 8: STYES

DODATEK A: O LODÍCH A MOŘI

DODATEK B: KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Tento dodatek popisuje nové magické předměty, které se vyskytují v dobrodružství a které jsou zde představeny v abecedním pořadí. Dobrodružství, ve kterém se předmět objevuje, je uvedeno na konci popisu.

TALISMAN OVLÁDÁNÍ ROSTLIN

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Tento talisman velikosti pěsti tvoří svazek sušených rostlinných lodyh omotaný stříbrným drátem, visí na koženém řemínku a obvykle se nosí pověšený kolem krku nebo na opasku.

Má 3 dávky. Když ho nosíš, můžeš spotřebovat jednu dávku, abys jako akci seslal kouzlo *mluv s rostlinami*. Po dobu trvání kouzla máš zároveň výhodu k ověřování Charismatu při ovlivňování chování a postoje rostlin. Spotřebované dávky se obnoví každý den za úsvitu. (*Osud Tammeraut*)

PROKLETÝ KÁMEN ŠTĚSTÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Tento plochý šedočerný říční oblázek nese neznámý mystický znak a na dotyk je chladný. Když kámen nosíš, dostáváš dle svého výběru výhodu na jedno ověření vlastnosti. Kámen pak nelze znovu použít až do příštího úsvitu.

Prokletí. Tento předmět je prokletý. Sladěním se staneš prokletým až do doby, než na tebe bude sesláno kouzlo *sejmi kletbu* nebo podobná magie. Dokud jsi prokletý, nemůžeš se kamene zbavit, protože se ihned teleportuje zpět do tvé kapsy nebo batohu. Poté co využiješ moci kamene, provádíš dvě následující ověření vlastností s nevýhodou. (*Zlověstné tajemství Slaniska*)

PŘILBA PODVODNÍ ČINNOSTI

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když nosíš tuto mosaznou přilbu, můžeš dýchat pod vodou, získáš vidění ve tmě na 12 sáhů a rychlost plavání 6 sáhů. (*Nebezpečí na Šedé vodě, Osud Tammeraut*)

DÝMKA VZPOMÍNEK

Divotvorný předmět, běžný

Tato křehká dlouhá dřevěná dýmka má hlavici z ohlazeného říčního kamene. Když se zapálí, vydechnutý kouř se nerozptýlí, ale drží se kolem kuřáka. Po 10 minutách vytvoří pohybující se podoby, které přehrávají po následujících 5 minut kuřákovy nejpůsobivější a nejhrdinštější činy. Když je tento mimořádně realistický spektakl dokončen, kouř se rozplyne. Dýmku není možné znovu použít až do úsvitu příštího dne. (*Zlověstné tajemství Slaniska*)

TĚLAKOVÁ TABLETKA

Divotvorný předmět, běžný

Tato malá tabletky je vyrobena ze směsi včelího vosku, písku a řady různých očarovaných vodních rostlin. Tvor, který *tlakovou tabletku* spolkne, ignoruje účinky pohybu v hloubce větší než 20 sáhů (viz „Neobvyklá prostředí“ v kapitole 5 *Průvodce Pána jeskyně*). (*Osud Tammeraut*)

SEKOLAHOVA KULTOVNÍ SOŠKA

Divotvorný předmět, běžný

Tato stopu vysoká, mistrně zpracovaná soška zobrazuje žraloka s otevřenou tlamou, proplétajícího se vodou. Pokud se k sošce přiblíží na 1 coul nějaký Drobný mořský tvor, soška ožije a způsobí mu Bodný zásah 1. Žralok nemůže způsobit tímto způsobem Zásah častěji, než jednou za hodinu. (*Poslední nepřítel*)

DODATEK C: NESTVŮRY A NEHRÁČSKÉ POSTAVY

Tato příloha přináší statistiky tvorů a cizích postav zmíněných v knize a neobjevujících se v *Bestiáři* nebo v *Jeskyních a dracích*. Popis bloků statistik a způsob, jak je interpretovat, se nachází v úvodu *Bestiáře*.

Někteří z tvorů se nacházejí v *Hrobce anihilace*, *Knížatech apokalypsy* a ve *Volově průvodci netvory* a zde jsme je přetiskli pro tvé pohodlí.

Tvorové jsou uvedeni v abecedním pořadí.

AMFISBÉNA

Tito podivuhodní plazi, vyskytující se v *Nebezpečí na Šedé vodě*, mají hlavu s jedovými zuby na obou koncích svého hadovitého těla. Při pohybu sevře amfispébna zuby jedné hlavy krk druhé hlavy, a vzniklá obruč se kutálí po zemi.



AMFISBÉNA

Střední obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 14

Výdrž 11 (2k8 + 2)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Dvě hlavy. Amfispébna má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání) a záchranným hodům proti oslepení, ohlušení, omráčení, sražení do bezvědomí, vystrašení a zmámení.

AKCE

Vícenásobný útok. Amfispébna zaútočí dvakrát kousnutím.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 6 (1k4 + 4) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak utrpí jedový zásah za 3 (1k6) Bodů výdrže; při úspěchu za polovinu.



BARD

Bardi jsou nadaní básníci, vypravěči a baviči, kteří cestují do všech koutů světa, ale běžně se nacházejí v hospodách nebo ve společnosti veselých družin dobrodruhů, drsných žoldněrů a bohatých patronů.

BARD

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 15 (kroužková košile)

Výdrž 44 (8k8 + 8)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Záchranné hody Obr +4, Mdr +3

Dovednosti Akrobacie +4, Vnímání +5, Vystupování +6

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky jakékoliv dva jazyky

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Odpočinková píseň. Bard může zahrát píseň během krátkého odpočinku. Každý spojenec, který píseň slyší, si obnoví 1k6 bodů výdrže navíc, pokud na konci tohoto odpočinku utratí alespoň jednu Kostku obnovy. I sám bard může tohoto prospěchu využít.

Sesílání kouzel. Bard je sesílatel na 4. úrovni (kouzel až 2. stupně). Jeho sesílací vlastností je Charisma (SO záchrany kouzla je 12, útočný bonus kouzla je +4). Má připravena následující bardská kouzla:

Triky (libovolně): *mágova ruka, přátel, zlomyslný výsměch*

1. stupeň (4 pozice): *hrdinství, hromová vlna, léčivé slovo, spánek, zmam osobu*

2. stupeň (3 pozice): *neviditelnost, roztříštění*

Výsměch (2/den). Bard může bonusovou akcí ve svém tahu zacílit jednoho tvora do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl barda slyší, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 12, jinak bude mít až do začátku bardova příštího tahu nevýhodu k ověření vlastností, hodům na útok a záchranným hodům.

AKCE

Krátký meč. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 5 (1k6 + 2).

Krátký luk. Útok na dálku zbraní: +4 k útoku, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 5 (1k6 + 2).

BODAK

Bodaci patří mezi početné nemrtvé strážce *Ostrova Opatství*. Tyto příšernosti postrádající duše, vzniklé z pozůstatků někoho, kdo uctíval Orkuse, Knížete nemrtvých, existují pouze proto, aby šířily utrpení a smrt.

BOUŘNÝ OBR KVINTESENT

Někteří bouřní obři, když se blíží konec jejich přirozeného života, hledají únik před smrtí. Vymáčknou maximum ze

svého mocného spojení s živly a rozptýlí se do přírody, doslova se přemění v bouře s určitým stupněm vědomí.

BODAK

Střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Výdrž 58 (9k8 + 18)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Dovednosti Nenápadnost +6, Vnímání +4

Odolání vůči zásahům chladné, nekrotické, ohnivé; bodné, drtivé a sečné z nemagických útoků

Imunity vůči zásahům bleskové, jedové

Imunity vůči stavům otrávený, vystrašený, zmámený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky démonština, jazyky, které znal za života

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

Aura anihilace. Bodak může aktivovat či deaktivovat tento rys jako bonusovou akci. Když je aktivní, aura způsobuje nekrotický zásah 5 každému tvorovi, který skončí svůj tah do 6 sáhů od bodaka. Běšové a nemrtví tento účinek ignorují.

Smrtící pohled. Když tvor začne svůj tah do 6 sáhů od bodaka a vidí jeho oči, bodak ho může donutit hodit si záchranný hod na Odolnost se SO 13, pokud není bodak neschopný a tvora vidí. Když tvor neuspěje o 5 či více a není imunní vůči stavu vystrašený, sníží se mu Body výdrže na 0. Jinak tvor, který jen neuspěje, utrpí psychický zásah 16 (3k10).

Pokud tvor není překvapený, může odvrátit zrak, aby se záchrannému hodů na začátku svého tahu vyhnul. Udělá-li to, má proti bodakovi až do začátku svého příštího tahu nevýhodu k hodům na útok. Podívá-li se mezitím na bodaka, musí si okamžitě hodit záchranný hod.

Přecitlivělost na sluneční světlo. Když bodak začne svůj tah ve slunečním světle, utrpí zářivý zásah 5. Když je ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením vlastností.

AKCE

Pěst. *Útok na blízko zbraní:* +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivý za 4 (1k4 + 2) plus Nekrotický zásah za 9 (2k8) Bodů výdrže.

Chřadnoucí pohled. Jeden tvor, kterého bodak vidí do 12 sáhů od sebe, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když neuspěje, utrpí nekrotický zásah 22 (4k10), nebo poloviční zásah při úspěšném záchranném hodů.

BOUŘNÝ OBR KVINTESENT

Obrovský obr (bouřný obr), chaotické dobro

Obranné číslo 12

Výdrž 230 (20k12 + 100)

Rychlost 10 sáhů, létání 10 sáhů (vznášení se), plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	19 (+4)

Záchranné hody Sil +14, Odl +10, Mdr +10, Cha +9

Dovednosti Historie +8, Mystika +8, Vnímání +10

Odolání vůči zásahům chladné; bodné, drtivé a sečné z nemagických útoků

Smysly pravdivé vidění 12 sáhů, pasivní Vnímání 20

Jazyky gigantština, obecná řeč

Nebezpečnost 16 (15000 ZK)

Obojživelník. Obr může dýchat vzduch i vodu.

AKCE

Vícenásobný útok. Obr zaútočí dvakrát bleskovým mečem, nebo použije dvakrát větrný oštěp.

Bleskový meč. *Útok na blízko zbraní:* +14 k útoku, dosah 3 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bleskový za 40 (9k6 + 9).

Větrný oštěp. Obr vytvaruje vítr do podoby oštěpu a vrhne ho na tvora, kterého vidí do 120 sáhů. Oštěp se považuje za magickou zbraň a spolehlivě způsobí cíli Bodný zásah za 19 (3k6 + 9) Bodů výdrže. Po zásahu oštěp zmizí.

LEGENDÁRNÍ AKCE

Obr může provést 3 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Obr si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

Poryv. Obr zacílí na tvora, kterého vidí do 12 sáhů od sebe, a vytvoří kolem něj magický poryv větru. Cíl musí uspět v záchranném hodů na Sílu se SO 18, jinak je odtlačen až 4 sáhů jakýmkoli vodorovným směrem, který obr zvolí.

Hromová střela (stojí 2 akce). Obr vrhne hromovou střelu na tvora, kterého vidí do 120 sáhů od sebe. Cíl si musí uspět v záchranném hodů na Obratnost se SO 18, jinak utrpí Hromový zásah za 22 (4k10) Bodů výdrže; při úspěchu za polovinu.

Zajedno s bouřkou (stojí 3 akce). Obr zmizí a rozptýlí se do bouřky, která jeho doupě obklopuje. Obr může tento účinek ukončit na začátku libovolného svého tahu, načež se opět stane obrem a objeví se na libovolném místě, které si ve svém doupěti vybere. Zatímco je obr rozptýlený, nemůže provádět žádné akce kromě akcí doupěte a nelze ho zacílit útoky, kouzly ani jinými účinky. Obr nemůže použít tuto schopnost mimo své doupě ani ji nemůže použít, pokud jiný tvor používá kouzlo *ovládni počasí* nebo podobnou magii k potlačení bouře.

FATHOMER

Fathomeři jsou kultisté, kteří uzavřeli pakt s Olhydrou, živlovou Paní zlé vody. Kromě schopnosti sesílat kouzla mají i schopnost proměnit svá těla do hadovité formy tvořené vodou. V podobě vodního hada získávají řadu odolností živlových tvorů a schopnost chytat a drtit nepřátele svým tělem.

FATHOMER

Střední humanoid (člověk), neutrální zlo

Obranné číslo 10 (13 s *mágovou zbrojí*)

Výdrž 52 (8k8 + 16)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Dovednosti Mystika +2, Nenápadnost +4, Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky akvanština, obecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Tvaromětec (2/den). Fathomer může použít svou akci k proměně na Středního hada tvořeného vodou, nebo zpět do své skutečné podoby. Vše, co nese nebo má na sobě oblečeno, se v hadí podobě rozpustí a bude pro něj nedostupné do doby, než se promění zpět do přirozené podoby. Do ní se promění také po 4 hodinách v hadí podobě, pokud nebude moci použít další dávku této schopnosti, pokud zemře nebo pokud bude sražen do bezvědomí.

V hadí podobě má rychlost plavání 8 sáhů, schopnost dýchat pod vodou, imunitu vůči jedovému zásahu a bodnému, drtivému a sečnému zásahu z nemagických útoků. Také má imunitu vůči následujícím stavům: ležící, chycený, otrávený, paralyzovaný, únava, v bezvědomí, zadržovaný. Had může vstoupit do prostoru obsazeného nepřátelským tvorem a zastavit se tam. Kromě toho, pokud nějakým otvorem může protéct voda, pak jím může projít bez protlačování i had.

Olhydřina zbroj (jen v lidské podobě). Fathomer může libovolně sesílat kouzlo mágova zbroj, jež od něj nevyžaduje surovinové složky.

Sesílání kouzel (jen v lidské podobě). Fathomer je sesílatel na 5. úrovni (kouzla až 3. stupně). Jeho sesílací vlastností je Charisma (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má dvě pozice kouzla 3. stupně, které si obnoví po ukončení krátkého nebo dlouhého odpočinku, a zná následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): *mágova ruka, mrazivý dotyk, tajemný výšleh*

1. stupeň: *kletba, spěšný ústup, zbroj Agathysu*

2. stupeň: *neviditelnost*

3. stupeň: *upíří dotyk*

AKCE

Škrčení (jen v hadí podobě). Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivý za 9 (2k6 + 2). Pokud je cíl Střední a menší, bude chycený (SO úniku je 12). Cíl je zadržovaný, dokud chycení neskončí, a fathomer nemůže současně škrčit nikoho dalšího.

Dýka (jen v lidské podobě). Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 4 (1k4 + 2).

HARPYJÍ MATRIARCHA

Tuto šedoperou harpyjí matrónu, s potěšením sledující své hejno hašteřící se o mršinu v *Osudu Tammeraut*, obklopuje oblak kouzelných duchů připomínajících kostlivé mořské ptáky.

HARPYJÍ MATRIARCHA

Střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 88 (16k8 + 16)

Rychlost 4 sáhy, létání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	16 (+3)

Záchranné hody Obr +6, Cha +6

Dovednosti Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Mistr vábení. Tvorové do 12 sáhů od matriarchy mají nevýhodu k záchranným hodům proti její Podmanivé písni.

Magické odolání. Matriarcha má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a jiným magickým účinkům.

AKCE

Vícenásobný útok. Matriarcha zaútočí dvakrát drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 13 (3k6 + 3).

Podmanivá píseň. Matriarcha zazpívá magickou melodii. Každý humanoid a obr do 60 sáhů od, který píseň slyší, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 11, jinak je zmámený, dokud píseň neskončí. Harpyje může pokračovat ve zpívání pomocí bonusové akce v následujících tazích. Přestat zpívat může kdykoliv. Pokud se matriarcha stane otřesenou, píseň skončí.

Když je cíl matriarchou zmámený, je otřesený a ignoruje písně jiných harpyjí. Pokud je od matriarchy dál než 1 sáh, musí se ve svém tahu pohnout nejpřímější trasou směrem k ní. Nevyhýbá se příležitostným útokům, ale než vstoupí na zraňující terén, například lávu či jámu, a kdykoli utrpí zásah od někoho jiného než této matriarchy, může si hodit záchranný hod znovu. Tvor taky může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a v případě úspěchu pro něj účinek skončí.

Cíl, který uspěje v záchrance, bude imunní vůči písni této matriarchy 24 hodin.

Prchavý vzhled. Matriarcha se může na 1 hodinu magicky zamaskovat, aby připomínala humanoida zhruba stejné velikosti a tvaru. Jako bonusovou akci na sebe může vzít svou skutečnou podobu. Tato iluze nevydrží pečlivé zkoumání.

Žádostivý vzhled (1/den). Matriarcha vyše do mysli všech tvorů do 6 sáhů, kteří nejsou výtvoři nebo nemrtvými, vizi toho, jak dosahuje věci, po které nejvíc touží. Postižený tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak upustí vše, co právě drží, a bude až do konce svého příštího tahu paralyzovaný.

HEJNO HNILOBNÝCH ČERVŮ

Hnilobní červi jsou velcí jako prsty. Živí se živým i mrtvým masem, ale mohou přežít i na rostlinných látkách. Zamořují mrtvolu a hromady rozkládajícího se materiálu a útočí na živé tvory, kteří je vyruší. Když se hnilobný červ zavrtá do masa živého tvora, instinktivně se prokousává směrem k srdci, aby svého hostitele zabil.

Hnilobný červ představuje hrozbu sám o sobě i v hejnu – viz doprovodný blok statistik, v němž jsou uvedeny mechanismy pro hejno hnilobných červů.

Samotný hnilobný červ blok statistik nemá. Tvor, který s ním přijde do kontaktu, si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 10. Když neuspěje, hnilobný červ se mu zavrtá do masa a způsobí na začátku každého hostitelova tahu Bodný zásah za 3 (1k6) Body výdrže. Vypálení rány ohněm před koncem hostitelova příštího tahu způsobí hostiteli Ohnivý zásah 1 a zanořujícího se hnilobného červa zabije. Když se to nestihne, hnilobný červ už je příliš hluboko pod kůží hostitele a už ho nejde vypálit. Pokud tvor zamořený jedním či více hnilobnými červy skončí svůj tah s 0 Body výdrže, zemře; červi se mu prokoušou do srdce a zabijí ho. Jakýkoli účinek, který uzdravuje nemoc, všechny hnilobné červi, kteří zamořují cíl, zabije. Stejný účinek pak má i spalení hostitelova těla.

HEJNO HNILOBNÝCH ČERVŮ

Střední hejno Drobných zvířat, bez přesvědčení

Obranné číslo 8

Výdrž 22 (5k8)

Rychlost 1 sáh, šplhání 1 sáh

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	7 (-2)	10 (+0)	1 (-5)	2 (-4)	1 (-5)

Odolání vůči zásahům bodné, drtivé, sečné

Imunity vůči stavům chycené, ležící, omráčené, paralyzované, vystrašené, zadržené, zkamenělé, zmámené

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 6

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Hejno. Hejno se může nacházet na místě obsazeném jiným tvorem a naopak a může se pohnout skrze otvor, který je dostatečně velký pro Drobného červa. Hejno si nemůže obnovit Body výdrže ani získat Dočasné body výdrže.

AKCE

Kousání. Útok na blízko zbraní: +0 k útoku, dosah 0 sáhů, jeden tvor na místě hejna. **Zásah:** Cíl je zamořen 1k4 hnilobnými červy. Na začátku každého svého tahu utrpí za každého hnilobného červa Bodný zásah za 1k6 Bodů výdrže. Vypálení rány ohněm před koncem příštího tahu cíle způsobí cíli Ohnivý zásah 1 a tyto hnilobné červi zabije. Když se to nestihne, hnilobní červi už jsou příliš hluboko pod jeho kůží a už je nejde vypálit.

Pokud cíl zamořený alespoň jedním hnilobným červem skončí svůj tah s 0 Body výdrže, zemře; červi se mu prokoušou do srdce a zabijí ho. Jakýkoli účinek, který uzdravuje nemoc, všechny hnilobné červi, kteří zamořují cíl, zabije.

HEJNO KOSTÍ

Toto hejno kostí, vynořující se z písku v *Ostrově Opatství*, tvoří pozůstatky několika ožvlých koster. Svůj vzhled mění mezi neúplným humanoidním tvarem a chaotickou, proměňující se masou.

HEJNO KOSTÍ

Velké hejno Středních nemrtvých, zákonné zlo

Obranné číslo 13 (úlomky zbroje)

Výdrž 60 (8k10 + 16)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Zranitelnost vůči zásahům drtivé

Odolání vůči zásahům bodné, sečné

Imunity vůči zásahům jedové

Imunity vůči stavům ležící, omráčené, otrávené, paralyzované, únava, vystrašené, zadržené, zkamenělé, zmámené

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Ohlušující chřestění. Tvorové nacházející se v prostoru hejna jsou ohlušení.

Hejno. Hejno se může nacházet na místě obsazeném jiným tvorem a naopak a může se pohnout skrze otvor, který je dostatečně velký pro Malého humanoida. Hejno si nemůže obnovit Body výdrže ani získat Dočasné body výdrže.

AKCE

Seknutí. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 0 sáhů, jeden cíl v prostoru hejna. **Zásah:** Sečný za 11 (2k8 + 2), nebo Sečný zásah za 6 (1k8 + 2), pokud má hejno polovinu Bodů výdrže a méně.



HEJNO SAHUAGINÍHO POTĚRU

Tato hejna sahuaginího potěru, vířící ve vodách v *Pоследním nepříteli*, jsou nebezpečná pro jakéhokoli tvora, kterého potkají. Ostatní sahuagini se hejnům vyhýbají,

HEJNO SAHUAGINÍHO POTĚRU

Velké hejno Drobných zvířat, chaotické zlo

Obranné číslo 14
Výdrž 52 (8k10 + 8)
Rychlost 0 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Odolání vůči zásahům bodné, drtivé, sečné
Imunity vůči stavům chycené, ležící, omráčené, paralyzované, vystrašené, zadržené, zkamenělé, zmámené
Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10
Jazyky —
Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Krvavé šílenství. Hejno má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny Body výdrže.

Vření. Jakmile se hejno pustí do boje, způsobuje si v případě, že v daném tahu nepovedlo útok, Sečný zásah za 10 Bodů výdrže. Tento zásah ignoruje odolání a nemůže hejnu snížit Body výdrže na 0.

Hejno. Hejno se může nacházet na místě obsazeném jiným tvorem a naopak a může se pohnout skrze otvor, který je dostatečně velký pro Drobného tvora. Hejno si nemůže obnovit Body výdrže ani získat Dočasné body výdrže.

Vodní dech. Může dýchat jen pod vodou.

AKCE

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 0 sáhů, jeden tvor na místě hejna. **Zásah:** Bodný za 14 (4k6), nebo Bodný zásah za 7 (2k6), pokud má hejno polovinu Bodů výdrže a méně.

zatímco členové hejna se mezi sebou vzájemně požírají, dokud nezůstanou jen ti nejsilnější a nezískají tak právo dožít se dospělosti.

HLUBINNÝ DĚDIC

Hlubinní dědicové začali svůj život jako osoby, které byly uneseny nebo zachráněny z potápějících se lodí, a dostali od podmořské mocnosti strašlivou nabídku: „Vzdej se svého těla i duše, nebo se utopíš.“ Ti, kteří se podřídili, podstoupili prastarý rituál rozšířený mezi zlými tvory. Jeho metody jsou bolestné a výsledek nejistý, ale když zafunguje, magie přetvoří osobu dýchající vzduch do tvaremence, který na sebe může vzít podobu, která je pod vlnami jako doma.

CHŘTÁNOVÝ DĚMON

Střední běs (démon), chaotické zlo

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)
Výdrž 33 (6k8 + 6)
Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Odolání vůči zásahům bleskové, chladné, ohnivé
Imunity vůči zásahům jedové
Imunity vůči stavům otrávený, vystrašený, zmámený
Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9
Jazyky rozumí démonštině, ale neumí mluvit
Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Běsnění. Když chřtánový démon ve svém tahu sníží životy tvora na 0 útokem na blízko, může se jako bonusovou akci pohnout až poloviční rychlostí a zaútočit kousnutím.

AKCE

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 11 (2k8 + 2).

HLUBINNÝ DĚDIC

Střední humanoid (tvaroměnc), neutrální zlo

Obranné číslo 11
Výdrž 67 (9k8 + 27)
Rychlost 6 sáhů (v hybridní podobě 4 sáhů, plavání 8 sáhů)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Záchranné hody Mdr +3, Cha +4
Dovednosti Čachry +3, Klamání +6, Nenápadnost +3, Vhled +3
Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11
Jazyky akvanština, obecná řeč, zlodějská hantýrka
Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Tvaroměnc. Dědic na sebe může pomoci akce vzít buď rybohumanooidní, nebo svou skutečnou podobu. Jeho statistiky, kromě rychlosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo které nese, se nepřemění. Pokud zemře, vrátí se do své skutečné podoby.

Obojživelník (jen v hybridní podobě). Dědic může dýchat vzduch i vodu.

AKCE

Vícenásobný útok. V humanoidní podobě dědic zaútočí dvakrát na blízko. V hybridní podobě zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

Válečná sekera (jen v humanoidní podobě). Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 8 (1k8 + 4), nebo Sečný zásah za 9 (1k10 + 4), pokud k útoku použije obě ruce.

Kousnutí (jen v hybridní podobě). Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 6 (1k4 + 4).

Drápy (jen v hybridní podobě). Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 7 (1k6 + 4).

Psychické pištění (jen v hybridní podobě; obnovení po krátkém či dlouhém odpočinku). Hlubinný dědic desivě zapiští. Toto pištění jde slyšet až na 60 sáhů daleko. Každý tvor do 6 sáhů od něj musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 13, jinak je do konce příštího tahu hlubinného dědice omráčený. Ve vodě psychické pištění telepaticky přeneše i vzpomínky hlubinného dědice za posledních 24 hodin jeho mistrovi, bez ohledu na vzdálenost, pokud jsou hlubinný dědic i mistr ve stejné vodní ploše.

CHŘTÁNOVÝ DÉMON

Čtveřice zavalitých bésů – sestávajících z tlamy a zloby – obrátila svůj bezedný hlad ke služebníkům Lolth v *Záchranné operaci*. Tito běsi, neblaze proslulí svým neustálým hladem po krveprolití a mase smrtelníků, sežerou všechno, na co narazí. Poté co chřtánový démon 8 hodin odpočívá, se vše, co sežral, přesune do Propasti ke strávení jiného druhu.

JEŠTĚRECKÝ PODNÁČELNÍK

Ještěrecký podnáčelník (objevující se v *Nebezpečí na Šedé vodě*) je oddaným Semuanyjovým knězem, uctívajícím svého boha podobným způsobem jako klerik. Používá dýku vyrobenou z ohromného krokodýlího zubu a požehnanou Semuanyjem, která mu slouží za odznak dovedností v boji i ve víře.

JEŠTĚRECKÝ PODNÁČELNÍK

Střední humanoid (ještěrec), neutrální

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)
Výdrž 52 (8k8 + 16)
Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Záchranné hody Mdr +5

Dovednosti Atletika +4, Přežití +5, Vnímání +5

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Zadržení dechu. Podnáčelník umí zadržet dech na 15 minut.

Sesílání kouzel. Podnáčelník je sesílatel na 5. úrovni (kouzel až 3. stupně). Jeho sesílací vlastností je Moudrost (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Má připravená následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *divotvorství, posvátný plamen, ušetří umírajícího, světlo*

1. stupeň (4 pozice): *naváděcí blesk, očisti jídlo a pití, rozkazy*
2. stupeň (3 pozice): *nižší navrácení, ticho, znehyní osobu*
3. stupeň (2 pozice): *rozptýl magii, uvrhni kletbu*

AKCE

Dýka ze zubu. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 4 (1k4 + 2).

Semuanyjovy čelisti (obnovení 5–6). Podnáčelník aktivuje Semuanyjovu prapůvodní magii a vyvolá kolem cíle, kterého vidí 12 sáhů od sebe, přízračné čelisti. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Obratnost SO 13, jinak utrpí Bodný zásah za 22 (5k8) Bodů výdrže; při úspěchu za polovinu. Tvor, který v záchranném hodu neuspěje, je současně až do konce svého příštího tahu vystrašený.

JEŠTĚRECKÝ PROSTÝ OBYVATEL

Tito ještěrci, vyskytující se v *Nebezpečí na Šedé vodě*, jsou stejně zuřiví, jako jejich ozbrojení druhové, a pokud budou dostupné zbraně a štíty, můžou se jimi vybavit.

JEŠTĚREC ŠUPINOŠTÍT

Tito statní tvorové, fungující v klanu jako elitní válečníci a vůdci, nosí silnou zbroj z krokodýlích šupin a kovu. Jsou vycvičeni v zacházení s vojenskými zbraněmi a v pokročilých bojových taktikách a střeží ještěrecká doupata, jako je například to v *Nebezpečí na Šedé vodě*.

JEŠTĚRECKÝ PROSTÝ OBYVATEL

Střední humanoid (ještěrec), neutrální

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)
Výdrž 16 (3k8 + 3)
Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +2, Přežití +3, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Zadržení dechu. Ještěrec umí zadržet dech na 15 minut.

AKCE

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 5 (1k6 + 5).

JEŠTĚREC ŠUPINOŠTÍT

Střední humanoid (ještěrec), neutrální

Obranné číslo 16 (šupinová zbroj, štít)
Výdrž 32 (5k8 + 10)
Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Atletika +4, Přežití +5, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Zadržení dechu. Šupinoštít umí zadržet dech na 15 minut.

AKCE

Vícenásobný útok. Šupinoštít zaútočí dvakrát na blízko, pokaždé jinou zbraní.

Kropáč. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 6 (1k8 + 2).

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 5 (1k6 + 2).

Ostnatý štít. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 5 (1k6 + 2).

REAKCE

Blokování štítem. Pokud je spojenec do 1 sáhu od šupinoštíta zasažen útokem, šupinoštít může snížit způsobený zásah o polovinu.

JEŠTĚREC TRHAČ

Tento ještěrec, naplněný prvotní Semuanyjovou magií, podstoupil během dny trvajícíchho rituálu vykonaného šamanem hrůznou proměnu. Jak je vidět v *Nebezpečí na Šedé vodě*, jeho pařáty vyrostly a vytvrdily se do pevnosti oceli, tělesná stavba se zvětšila a dravost jeho povahy se ještě zvýšila.

JEŠTĚREC TRHAČ

Velký humanoid (ještěrec), neutrální

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Výdrž 52 (7k10 + 14)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Atletika +5, Přežití +5, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Zadržení dechu. Trhač umí zadržet dech na 15 minut.

Krvavé šílenství. Trhač má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny Body výdrže.

AKCE

Vícenásobný útok. Trhač zaútočí dvakrát na blízko, jedou kousnutím a jednou drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 2 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 12 (2k8 + 3).

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 8 (1k10 + 3).

Rozevření (obnovení 5–6). Trhač provede útok drápy proti všem tvorům dle svého výběru v okruhu do 2 sáhů. Zasažený tvor musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak bude sražen na zem.

KNĚZ NIČÍCÍ VLNY

Střední humanoid (člověk), neutrální zlo

Obranné číslo 13 (kroužková košile)

Výdrž 52 (8k8 + 16)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Dovednosti Klamání +5, Náboženství +2, Nenápadnost +2

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky akvanština, obecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Sesílání kouzel. Kněz je sesílatel na 5. úrovni (kouzel až 3. stupně). Jeho sesílací vlastností je Charisma (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Má připravená následující čarodějská kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze, kejkle, mágova ruka, mrazivý dotyk, mrazivý paprsek*

1. stupeň: *magická střela, spěšný ústup, štít*

2. stupeň: *rozmazání, znehybni osobu*

3. stupeň: *zmrzlý déšť*

AKCE

Hůl. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivý za 6 (1k8 + 2).

KOALINT

Střední humanoid (skřet), zákonné zlo

Obranné číslo 14 (šupinová zbroj)

Výdrž 16 (3k8 + 3)

Rychlost 6 sáhů, plavání 4 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Záchranné hody Obr +2

Dovednosti Atletika +3, Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Bojová výhoda. Jednou za tah může koalint způsobit dodatečný zásah 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, pokud je do 1 sáhu od tvora aspoň jeden koalintův spojenec, který není otrávený.

Obojživelník. Koalint může dýchat vzduch i vodu.

AKCE

Trojzubec. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +3 k útoku, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 4 (1k4 + 1), nebo Bodný zásah za 5 (1k8 + 1), pokud k útoku na blízko použije obě ruce.





KNĚŽ NIČÍCÍ VLNY

Kněží kultu Ničící vlny se shromažďují v tajných klikách, aby vykonávali temné rituály k počtě Olhydry, živlové Kněžny zlé vody, kterou považují za ztělesnění ničivosti vody. Věří, že používání vody k zabíjení (například rituálním utopením) svých nepřátel jim přinese Olhydřinu přízeň.

KOALINTÍ SERŽANT

Střední humanoid (skřet), zákonné zlo

Obranné číslo 14 (šupinová zbroj)

Výdrž 33 (6k8 + 6)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14(+2)	11(+0)	12(+1)	11(+0)	10(+0)	12(+1)

Záchranné hody Obr +2, Mdr +2

Dovednosti Atletika +4, Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Bojová výhoda. Jednou za tah může seržant způsobit dodatečný zásah 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, pokud je do 1 sáhu od tvora aspoň jeden seržantův spojenec, který není otřesený.

Obojživelník. Seržant může dýchat vzduch i vodu.

AKCE

Vícenásobný útok. Seržant zaútočí dvakrát trojzubcem.

Trojzubec. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 5 (1k6 + 2), nebo Bodný zásah za 6 (1k8 + 2), pokud k útoku na blízko použije obě ruce.

Síť s háčky. Útok na dálku zbraní: +4 k útoku, dostřel 2/6 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 4 (1k4 + 2) a cíl je zadrženy. Když tvor uspěje v ověření Síly se SO 12, může pomocí akce osvobodit sebe nebo někoho jiného; stav zadrženy pak skončí. Sečný zásah sítě (OČ 12) za 5 Bodů výdrže síť zničí a zadrženyho tvora osvobodí, aniž by ho zranil.

REAKCE

Probodni bezmocného (2/den). Kdykoliv se tvor do 6 sáhů od seržanta stane zadrženy, může se k němu seržant pohnout až o hodnotu své rychlosti. Pokud pohyb ukončí v dosahu od zadrženyho tvora, může proti němu provést útok na blízko.

KOALINT

Koalintové, vyskytující se v *Nebezpečí na Šedé vodě*, jsou bojovní a agresivní vodní skuruti s jasně zbarvenými tvářemi a funkčními žábry. Prosluli svou zuřivostí a nenávistí k elfům.

KOALINTÍ SERŽANT

Tihle divocí koalinti vykonávají pro své kmeny zvláštní mise, jako je třeba funkce vyslance, vyskytujícího se v *Nebezpečí na Šedé vodě*. Seržant zaměřuje svůj hněv na největší hrozby na bojišti a pak je jednu po druhé likviduje.





KOSTĚNÝ JUGERNAUT

Jak ukazuje *Ostrov Opatství*, je kostěný jugernaut přerostlá dvounohá sbírka kostí, která s každým krokem ztrácí část své hmoty. Tihle kostliví strážci drží pohromadě jen krátkou dobu a pak se rozpadnou na tlupu jednotlivých nemrtvých.

KOSTĚNÝ JUGERNAUT

Velký nemrtvý, zákonné zlo

Obranné číslo 13 (úlomky zbroje)

Výdrž 152 (19k10 + 38)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Zranitelnost vůči zásahům drtivé

Imunity vůči zásahům jedové

Imunity vůči stavům otrávený, únava

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky —

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Rozložení. Pokud jugernautovi klesnou Body výdrže na 0, zdvihne se z jeho pozůstatků 12 **kostlivců**.

Rozpadání. Pokud jugernaut nemá na začátku svého tahu plnou Výdrž, ztratí 10 Bodů výdrže.

AKCE

Vícenásobný útok. Jugernaut zaútočí dvakrát drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 2 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 12 (2k8 + 3).

Lavina kostí (obnovení 5–6). Jugernaut se zhroutí do velké hromady a po chvíli se znovu zformuje. Všichni tvorové do 2 sáhů od jugernauta musejí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 14, jinak utrpí Drtivý zásah za 18 (4k8) Bodů výdrže; při úspěchu za polovinu. Tvor, který neuspěje v záchranném hodu, bude taky sražen na zem.

KOSTLIVÝ ALCHYMISTA

Tomuhle nemrtvému zůstalo dost původní osobnosti na to, aby pokračoval ve své práci alchymisty, často ve službách nekromanta nebo jiného zlověstného patrona. Lopotí se v temné laboratoři (jako té nacházející se ve *Zlověstném tajemství Slaniska*) a často nejsou dlouho dobu aktivní.

KOSTLIVÝ ALCHYMISTA

Střední nemrtvý, zákonné zlo

Obranné číslo 11

Výdrž 32 (5k8 + 10)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)

Dovednosti Mystika +4

Zranitelnost vůči zásahům drtivé

Imunity vůči zásahům jedové

Imunity vůči stavům otrávený, únava

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí všem jazykům, které znal zaživa, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Magické odolání. Alchymista má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

AKCE

Vícenásobný útok. Alchymista zaútočí dvakrát vrháním kyseliny.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +3 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 4 (1k6 + 1).

Vrhání kyseliny. Útok na dálku zbraní: +3 k útoku, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Kyselinový za 5 (1k8 + 1).

KRAKENSKÝ KNĚZ

Osobám, které byly svědky jeho zuřivosti, se kraken může jevit jako bůh. Ti, kteří mylně zaměňují jeho moc za božskou, a ti, kdo se pokoušejí uklidnit tuhle nestvůru uctíváním, jsou někdy odměněni zvláštní mocí a následně slouží jako krakenští kněží.

KRUNÝŘOVÝ ŽRALOK

Tyto ohromné tvory, proplovající sahuaginí pevností v *Posledním nepříteli*, si vybraly Sekolahovy kněžky za ochránce a posílčky. Jsou požeňáni v rituálu, při kterém jsou na jejich těla trvale připevněny pláty korálu a mušloviny.

KYŠ (TRITON)

Kyš, vězeň sahuaginů v *Posledním nepříteli*, je ochráncem hlubokomořských říší připravený se přidat k družině při jejím zápase. Tritoni jsou obyvateli živlové sféry Vody, kteří se vydávají na Materiální sféru dohlížet na temná místa oceánských hlubin. Hlídnou portály, hlubokomořské příkopy a další místa, kde se mohou objevit odporné nestvůry. Pokud se taková hrozba objeví, tritoni se chopí zbraní, aby ji vyhnali ze světa.



KRAKENSKÝ KNĚZ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli zlé přesvědčení

Obranné číslo 10

Výdrž 75 (10k8 + 30)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Dovednosti Vnímání +5

Odolání vůči zásahům bodné, drtivé a sečné z nemagických útoků

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky jakékoli dva jazyky

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Obojživelník. Kněz může dýchat vzduch i vodu.

Přirozené sesílání kouzel. Knězovou sesílací vlastností je Moudrost (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, která od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovole: *rozkaz, stvoř nebo znič vodu*

3/den každé: *chůze po vodě, ovládní vodu, tma, vodní dech*

1/den každé: *Evardova černá chapadla, svolaj blesky*

AKCE

Hromový dotyk. Útok na blízko kouzlem: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Hromový za 27 (5k10).

Krakenův hlas (obnovení po krátkém nebo dlouhém odpočinku). Kraken promluví skrze kněze burácivým hlasem, který je slyšet na 60 sáhů. Tvorové dle knězovy volby, kteří slyší krakenova slova (pronášena v démonštině, ďábelštině nebo prvotštině), musejí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 14, jinak budou na 1 minutu vystrašení. Vystrašený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

LOKTAŠ

Tento houževnatý a hrdý rybí lid (objevující se v *Nebezpečí na Šedé vodě*) přežil války, zotročení a špatné zacházení z rukou jiných podvodních ras. Žije v podvodních kmenových komunitách podél pobřeží a loví jak pod vodou, tak nad ní.

KRUNÝŘOVÝ ŽRALOK

Střední obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 18 (zbroj z plátů mušloviny)

Výdrž 32 (5k8 + 10)

Rychlost 0 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Záchranné hody Sil +6

Dovednosti Atletika +6

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Krvavé šílenství. Žralok má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny Body výdrže.

Magické odolání. Žralok má výhodu k hodům na záchranu proti kouzlům a jiným magickým účinkům.

Vodní dech. Žralok může dýchat jen pod vodou.

AKCE

Vícenásobný útok. Žralok zaútočí dvakrát kousnutím.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 13 (2k10).

LOKTAŠÍ LOVEC

Do daleka se toulající loktaší lovec má výcvik ve stopování a sledování kořisti nad i pod vodou. Často slouží jako vůdce malých loktašských tlup nebo vyslanec svého lidu (jako například ten vyskytující se v *Nebezpečí na Šedé vodě*). Jejich barevné, otrávené a rychle nabíjené kuše jen zřídka minou cíl



KYŠ

Střední humanoid (triton), zákonné dobro

Obranné číslo 13

Výdrž 27 (5k8 + 5)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Dovednosti Přesvědčování +4, Přežití +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky obecná řeč, prvotština

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Obojživelník. Kyš může dýchat vzduch i vodu.

Vyslanec moře. Kyš může sdílet jednoduché myšlenky s vodními a obojživelnými zvířaty. Rozumějí významu jeho slov, ale on sám zvířatům nerozumí.

Přirozené sesílání kouzel. Kyšovou sesílací vlastností je Charisma (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Může sesílat následující kouzla, která vyžadují pouze verbální složku:

1/den: *oblak mlhy*

AKCE

Vícenásobný útok. Kyš zaútočí dvakrát na blízko kopím.

Kopí. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 5 (1k6 + 2), nebo Bodný zásah za 6 (1k8 + 2), pokud k útoku na blízko použije obě ruce.

LOKTAŠ

Střední humanoid (loktaš), neutrální

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Výdrž 22 (4k8 + 4)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Záchranné hody Obr +3

Dovednosti Atletika +3, Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky akvanština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Leviatani vůle. Loktaš má výhodu k záchranným hodům proti omráčení, otrávení, paralýze, uspání, vystrašení a zmámení.

Omezená obojživelnost. Loktaš může dýchat vzduch i vodu, ale aby se neudusil, musí se aspoň jednou za 4 hodiny ponořit.

AKCE

Vícenásobný útok. Loktaš zaútočí dvakrát na blízko kopím.

Kopí. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +3 k útoku, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 4 (1k6 + 1), nebo Bodný zásah za 5 (1k8 + 1), pokud k útoku na blízko použije obě ruce.

LOKTAŠÍ LOVEC

Střední humanoid (loktaš), neutrální

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 33 (6k8 + 6)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Záchranné hody Obr +4, Mdr +4

Dovednosti Atletika +3, Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky akvanština, obecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Leviatani vůle. Lovec má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a účinkům, které můžou ovládat jeho akce.

Omezená obojživelnost. Lovec může dýchat vzduch i vodu, ale aby se neudusil, musí se aspoň jednou za 4 hodiny ponořit.

AKCE

Vícenásobný útok. Lovec zaútočí dvakrát otrávenou kuší.

Otrávená kuše. Útok na dálku zbraní: +4 k útoku, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 11 (2k8 + 2) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak bude až do konce svého příštího tahu otrávený.

MOŘAN ZACHRÁNCE

Tito zkušenější válečníci, veteráni prohledávání vraků a trosk nacházejících se v nehlubších vodách, brání svůj lid rapírovitou zbraní z živého korálu. Doprovázejí ostatní mořany při sběračských výpravách, kde svými bystrými smysly odhalují nebezpečí. Vyskytují se jako spojenci ještěrců v *Nebezpečí na Šedé vodě*.

MOŘAN ZACHRÁNCE

Střední humanoid (mořan), neutrální

Obranné číslo 12

Výdrž 22 (4k8 + 4)

Rychlost 2 sáhy, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Záchranné hody Obr +4

Dovednosti Atletika +3, Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky akvanština, obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Obojživelník. Zachránce může dýchat vzduch i vodu.

AKCE

Vícenásobný útok. Zachránce zaútočí dvakrát korálovým rapírem.

Korálový rapír. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 6 (1k8 + 2).

Vstříknutí toxinu (2/den). Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 6 (1k8 + 2) a tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak bude až do konce svého příštího tahu paralyzovaný.

MOŘSKÝ LEV

Tito velcí mořští tvorové žijí v pobřežních oblastech a kolem ostrovů v moři. Jednoho mořského lva vězní v kleci v nehlubší části sahuaginí pevnosti v *Posledním nepříteli*.

NEDOSPĚLÝ KRAKEN



Tento tvor, ukrývající se v hluboké a temné podmořské jámě u Styes, nese znamení šílenství temného boha Tharizduna. Jak se každým dnem stává samostatnějším, sní o útěku od svých aboletých opatrovníků a o době, kdy budou moře vystavena jeho vlastní zvíli.



MOŘSKÝ LEV

Velká obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Výdrž 90 (12k10 + 24)

Rychlost 2 sáhy, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky —

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Bystrý čich. Mořský lev má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

Obojživelník. Mořský lev může dýchat vzduch i vodu.

Plavecký skok. Když má mořský lev 2 sáhy na rozplavání, může vyskočit nad vodu do výšky nebo dálky až 5 sáhů.

Taktika smečky. Mořský lev má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, pokud je do 1 sáhu od tvora aspoň jeden jeho spojenc, který není otřesený.

AKCE

Vícenásobný útok. Mořský lev zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 12 (2k8 + 3).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečný za 12 (2k8 + 3).

NESTVŮRNÝ PERYTON

Tenhle velký peryton, děs pobřeží a aktuálně metla Firewatch Island v *Osudu Tammeraut*, kořistí stejně tak na lodích, jako na pobřežních komunitách. K vyznačení svého teritoria si vybudoval řadu hnízd.

OBŘÍ KORÁLOVÝ HAD

Tihle zářivě zbarvení hadi, stejně tak doma na souši jako ve vodě, prosluli svým silným jedem vyvolávajícím halucinace. Nejčastěji se nacházejí v pobřežních jeskyních. V opuštěných místnostech poustevny v *Osudu Tammeraut* se tihle obří hadi živí kýmkoli, kdo jim zkříží cestu.

OBŘÍ MOŘSKÝ ÚHOŘ

Tihle hadům podobní tvorové barvy chaluh, čfňající v temných vodách oceánů, slouží loktašům (včetně těch vyskytujících se v *Nebezpečí na Šedé vodě*) jako oří a strážci.

OCEÁNUS (MOŘSKÝ ELF)

Než ho zajali, měl za úkol vyšetřit pohyb *Mořského ducha* v *Zlověstném tajemství Slaniska*. Jde o chytrého a vynalézavého mořského elfa, který je víc než ochotný připojit se k dobrodruhům chrabrého srdce a dobrých úmyslů.



NEDOSPĚLÝ KRAKEN

Velká obluda (titán), chaotické zlo

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Výdrž 207 (18k12 + 90)

Rychlost 4 sáhy, plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
24 (+7)	11 (+0)	20 (+5)	19 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Záchranné hody Sil +12, Obr +5, Odl +10, Int +9, Mdr +7

Odolání vůči zásahům bodné, drtivé a sečné z nemagických útoků

Imunity vůči zásahům bleskové

Imunity vůči stavům paralyzovaný, vystrašený

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní vnímání 12

Jazyky rozumí démonštině, ďábelštině, nebesštině a prvotštině, ale neumí mluvit; telepatie 12 sáhů

Nebezpečnost 14 (11 500 ZK)

Obživelník. Kraken může dýchat vzduch i vodu.

Volnost. Kraken ignoruje těžký terén a magické účinky nemůžou snížit jeho rychlost ani mu způsobit stav zadržený. Může utratit 1 sáh pohybu, aby unikl z nemagického zadržení nebo chycení.

AKCE

Vicénásobný útok. Nedospělý kraken zaútočí dvakrát chapadlem, každý útok může nahradit mrštěním.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +12 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodný za 20 (3k8 + 7). Středního a menšího chyceného tvora kraken spolkně a chycení skončí. Spolknutý tvor je oslepený a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně krakena a na začátku každého krakenova tahu utrpí Kyselinový zásah za 21 (6k6) Bodů výdrže.

Pokud kraken utrpí v jednom tahu od pohlceného tvora zásah za 35 a více Bodů výdrže, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost SO 23, jinak všechny spolknuté tvory vyzvrací a ti dopadnou vleže na místo do 2 sáhů od něj. Pokud kraken zemře, spolknutý tvor jím přestane být zadržený a může uniknout z mrtvolou použitím 2 sáhů pohybu; krakena opustí vleže na zemi.

Chapadlo. Útok na blízko zbraní: +12 k útoku, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivý za 17 (3k6 + 7) a cíl je chycený (SO úniku je 20). Dokud toto chycení neskončí, je cíl zadržený. Kraken má deset chapadel a každé z nich může chytit jeden cíl.

Mrštění. Jeden Střední a menší předmět nebo tvor chycený krakenem je vržen až 8 sáhů náhodným směrem a dopadne vleže na zem. Pokud vržený cíl narazí do pevného povrchu, utrpí za každé 2 sáhy letu Drtivý zásah za 3 (1k6) Bodů výdrže. Pokud cíl dopadne na jiného tvora, musí tento tvor uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak utrpí stejný zásah a je sražen k zemi.

Blesková bouře. Kraken magicky sešle blesk na viditelný cíl do 18 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 18, jinak utrpí Bleskový zásah za 22 (4k10) bodů výdrže; při úspěchu za polovinu.

LEGENDÁRNÍ AKCE

Kraken může provést 3 legendární akce, které si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora, Utracené legendární akce si kraken obnoví na začátku svého tahu.

Mrštění. Kraken použije Mrštění.

Útok chapadlem (stojí 2 akce). Kraken zaútočí jednou chapadlem.

Inkoustový oblak (stojí 3 akce). Když je kraken pod vodou, vyloučí inkoustový oblak o poloměru 8 sáhů. Oblak se šíří kolem rohu a jeho oblast je pro ostatní tvory kromě něj hustě zahalená. Každý tvor kromě krakena, který v oblaku skončil svůj tah, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18, jinak utrpí Jedový zásah za 11 (2k10) Bodů výdrže; při úspěchu za polovinu. Silný proud oblak rozptýlí, jinak zmizí na konci krakenova příštího tahu.

NESTVŮRNÝ PERYTON

Velká obluda, chaotické zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 144 (17k10 + 51)

Rychlost 4 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Záchranné hody Sil +9, Obr +6, Mdr +6

Dovednosti Vnímání +6

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky rozumí obecné řeči a elfštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

Bystrý zrak a čich. Peryton má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o zrak a čich.

Legendární odolání (3/den). Pokud peryton neuspěje v záchranném hodu, může se místo toho rozhodnout, že uspěl.

Oblet. Když peryton odletí z dosahu nepřítele, nevyvolává přítelostný útok.

AKCE

Vícenásobný útok. Peryton zaútočí dvakrát: jednou nabodnutím na rohy a jednou pařáty.

Nabodnutí na rohy. Útok na blízko zbraní: +9 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 12 (2k6 + 5).

Pařáty. Útok na blízko zbraní: +9 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 16 (2k10 + 5).

Pokřivení stínu. Peryton zvolí až tři tvory do 12 sáhů, které může vidět. Každý z nich musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak se stane prokletým. V takovém případě musí při každém hodu na útok, ověření schopnosti nebo záchranném hodu hodit k4 a výsledek odečíst od hodnoty hodu. Prokletý tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu, a pokud uspěje, účinek pro něj skončí a je proti schopnosti tohoto perytona po následujících 24 hodin imunní.

LEGENDÁRNÍ AKCE

Peryton může provést 3 legendární akce, které si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Utracené legendární akce peryton si obnoví na začátku svého tahu.

Hledání. Peryton si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

Útok pařáty. Peryton zaútočí jednou pařáty.

Střemhlavý útok (stojí 2 akce). Peryton se pohne plnou rychlostí k jednomu cíli a zaútočí na něj nabodnutím na rohy. Při zásahu způsobí navíc Bodný zásah za 9 (2k8) Bodů výdrže.

OBŘÍ KORÁLOVÝ HAD

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Výdrž 90 (12k10 + 24)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

AKCE

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 8 (2k4 + 3) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost SO 12, jinak bude do konce svého příštího tahu omráčený, začne mít halucinace a bude postižený účinkem (určeným náhodně nebo Průvodcem hrou; viz „Šílenství“ v kapitole 8 *Průvodce Pána jeskyně*) krátkodobého šílenství. Účinek trvá 10 minut.

OBŘÍ MOŘSKÝ ÚHOŘ

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 19 (3k10 + 3)

Rychlost 0 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Záchranné hody Obr +4

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Vodní dech. Úhoř může dýchat jen pod vodou.

AKCE

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 13 (2k10 + 2).



OŽIVLÁ KŘIŠŤÁLOVÁ SOCHA MINOTAURA

Tento velký, hrubě otesaný a mocnou magií oživený minotaurus z křišťálu chrání chodby na *Ostrově Opatství*.

OŽIVLÁ ŽELEZNÁ SOCHA

Tato zavalitá, bytelně vyhlížející socha, která momentálně střeží poklad zlého kultu na *Ostrově Opatství*, je vyrobená z čistého železa. Ruce má vytvarovány do smrtících zbraní.

OCEÁNUS

Střední humanoid (elf), neutrální dobro

Obranné číslo 12 (kožená zbroj)

Výdrž 30 (4k8 + 12)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Záchranné hody Odl +5

Dovednosti Atletika +4, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky akvanština, elfština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Obojživelník. Oceánus může dýchat vzduch i vodu.

Přítel moře. Za pomoci gest a zvuků může Oceánus sdělit jednoduché myšlenky jakémukoli zvířeti, které má přirozenou rychlost plavání.

AKCE

Trójzubec. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 5 (1k6 + 2), nebo Bbodný zásah za 6 (1k8 + 2), pokud k útoku na blízko použije obě ruce.

Lehká kuše. Útok na dálku zbraní: +3 k útoku, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 5 (1k8 + 1).

PAN DORY

Pan Dory, jeden ze čtveřice radních vládnoucích Styes, skrývá svou prokletou přirozenost před zraky všech. Jeho vzácná, na vlhko citlivá „kožní choroba“ je ve skutečnosti formou stejné aboletí nákazy, která vytváří skumy. Doryho stav není tak vážný a daří se mu zachovávat si svobodnou vůli.

OŽIVLÁ KŘIŠŤÁLOVÁ SOCHA MINOTAURA

Velký výtvar, bez přesvědčení

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 136 (16k10 + 48)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	9 (-1)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Zranitelnost vůči zásahům silové

Imunity vůči zásahům bleskové, jedové

Imunity vůči stavům otrávená, paralyzovaná, únava, vystrašená, zkamenělá, zmámená

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí jazykům svého stvořitele, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

Neměnná podoba. Socha je imunní vůči všem kouzlům a účinkům, které by mohly změnit její podobu.

AKCE

Vícenásobný útok. Socha zaútočí dvakrát: jednou obouruční sekerou a jednou nabodnutím na rohy.

Obouruční sekera. Útok na blízko zbraní: +7 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečný za 17 (2k12 + 4).

Nabodnutí na rohy. Útok na blízko zbraní: +7 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 8 (1k8 + 4).

REAKCE

Odletující úlomky. V odpovědi na zásah útokem zbraní na blízko způsobí socha útočníkovi Bodný zásah za 11 (2k10) Bodů výdrže.



PIRÁTSKÝ BOCMAN

Bocman (neboli loďmistr) má za úkol organizovat na palubě lodi náklad a posádku. Jde o schopného bojovníka, jehož zkušenosti s přepravou nákladu a krocením vzpur-

OŽIVLÁ ŽELEZNÁ SOCHA

Střední výtvar, bez přesvědčení

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Výdrž 102 (122k8 + 48)

Rychlost 4 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Zranitelnost vůči zásahům kyselinové

Imunity vůči zásahům bleskové, jedové

Imunity vůči stavům otrávená, paralyzovaná, únava, vystrašená, zkamenělá, zmámená

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí jazykům svého stvořitele, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Neměnná podoba. Socha je imunní vůči všem kouzlům a účinkům, které by mohly změnit její podobu.

AKCE

Vícenásobný útok. Socha zaútočí dvakrát: jednou čepelí a jednou kladivem.

Čepel. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečný za 10 (2k6 + 3).

Kladivo. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivý za 10 (2k6 + 3) a cíl je sražen na zem.

Rotace (obnovení 5-6). Socha se začne v pase otáčet kolem své osy. Zacílení tvorové do 2 sáhů musejí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak utrpí Drtivý zásah za 19 (3k10 + 3) Bodů výdrže; při úspěchu za polovinu.

ných námořníků z něj dělají obtížného soupeře. Hnusák Frithof v *Zlověstném tajemství Slaniska* je bocmanem chránícím náklad na palubě pašerácké lodi. Od jedné nešťastné nehody nosí na jedné ruce místo dlaně hák.

PIRÁTSKÝ KAPITÁN

Pirátské kapitány tráví svůj život na moři, kde si zajišťují živobytí a velení chrabrostí a odvahou. Kapitánovo působivé šermířské umění a kousavá slova vzbuzují v posádce jak důvěru, tak strach. Sigurd „Hadí oči“ je pirátským kapitánem, který vede tlupu pašeráků v *Zlověstném tajemství Slaniska*.

PIRÁTSKÝ PALUBNÍ KOUZELNÍK

Tito solí pokrytí odborníci na magii jsou zároveň jak vzdělání, tak pověřiví. Posádka pirátské lodi se obecně vyhýbá palubnímu kouzelníkovi velkým obloukem, protože ten se pomocí magie přesouvá z místa na místo a svou slanou magií ničí útočníky. Loď *Mořský duch* v *Zlověstném tajemství Slaniska* je domovem pirátského palubního kouzelníka jménem Punketah.

PAN DORY

Střední zrůda, chaotické zlo

Obranné číslo 18 (kožená zbroj a štít)

Výdrž 170 (20k8 + 80)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	20 (+5)	19 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Záchranné hody Odl +8, Mdr +6

Dovednosti Atletika +5, Nenápadnost +9, Vnímání +6

Imunity vůči zásahům nekrotické

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky démonština, hlubinština, obecná řeč, telepatie 12 sáhů

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

Magické odolání. Pan Dory má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a jiným magickým účinkům.

Přirozené sesílání kouzel. Sesílací vlastností pana Doryho je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Může sesílat následující kouzla, která od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *najdi magii*, *neviditelnost* (jen na sebe), *odhal myšlenky* 2/den každé: *leť*, *ohnivá koule*, *strach*
1/den každé: *éteričnost*, *mrak smrti*

Závislost na vodě. Každou hodinu, kdy se pan Dory nachází mimo vodu, utrpí Kyselinový zásah za 6 (1k12) Bodů výdrže.

AKCE

Vícenásobný útok. Pan Dory zaútočí třikrát rapírem.

Rapír. Útok na blízko zbraní: +9 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodný za 9 (1k8 + 5) a Nekrotický za 7 (2k6).

Oko rozkladu (obnovení 5-6). Pan Dory probodne pohledem tvora do 6 sáhů od sebe, kterého může vidět. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak utrpí Nekrotický zásah za 27 (5k10) a Jedový zásah za 27 (5k10) Bodů výdrže a na 1 minutu obdrží vůči těmto zásahům zranitelnost. Při úspěšném záchranném hodu utrpí poloviční zásah a žádnou zranitelnost nedostane.

PIRÁTSKÝ PRVNÍ DŮSTOJNÍK

Tihle rozumní námořníci jsou důvěryhodnými spojenci kapitána. Na palubách pirátských lodí často najdou zaměstnání jako první důstojníci bývalí vojáci a zkušený zoldněři. Ve *Zlověstném tajemství Slaniska* slouží jako první důstojník *Mořského ducha* Krvavý Bjorn.

PIRÁTSKÝ BOCMAN

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12 (okovaná kožená zbroj)

Výdrž 27 (5k8 + 5)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Dovednosti Atletika +5, Zastrasování +3

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoli jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Námořnické nohy. Bocman má výhodu na ověřování vlastností a záchranné hody proti sražení na zem.

Přepravce nákladu. Bocman má výhodu k ověřování Síly.

AKCE

Hák. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 7 (1k8 + 3) a cíl je chycený.

Lehké kladivo. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Drtivý za 5 (1k4 + 3).

PIRÁTSKÝ PRVNÍ DŮSTOJNÍK

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 16 (kroužková zbroj)

Výdrž 26 (4k8 + 8)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Dovednosti Atletika +4, Zastrasování +3

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoli jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Námořnické nohy. Pirátský první důstojník má výhodu na ověřování vlastností a záchranné hody proti sražení na zem.

AKCE

Vícenásobný útok. První důstojník zaútočí dvakrát dlouhým mečem.

Dlouhý meč. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 6 (1k8 + 2), nebo Sečný za 7 (1k10 + 2), pokud k útoku na blízko použije obě ruce. Pokud je cílem tvor, může se první důstojník rozhodnout, že mu útokem nezpůsobí zásah, ale že ho odzbrojí. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak upustí jeden předmět, který drží, na zem.



ROPUŠÁK SKŘEHOTAL

Někteří ropušáci se narodí se schopností vplétat do svých písní magii. Tyto vzácné jedince vychovávají v chráněných enklávách, kde je učí využívat jejich magii k léčení i zraňování. Jak je ukázáno v *Nebezpečí na Šedé vodě*, patří k nejsebevědomějším z ropušáků.

ROPUŠÁCKÝ VLADAŘ

Největší a nejinteligentnější ropušáci pravidelně končí jako vůdci svého lidu. Tihle pohrdavě se šklebící jedinci se oblékají do šatů vyrobených z kůže, hrubé tkaniny a kousků rostlin rostoucích v močálech. Jak je ukázáno v *Nebezpečí na Šedé vodě*, často jezdí na obřích ropuchách – nebo ty je alespoň doprovázejí.

PIRÁTSKÝ KAPITÁN

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 14 (okovaná kožená zbroj)

Výdrž 45 (7k8+14)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Dovednosti Atletika +5, Zastrasování +4

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoli jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Námořnické nohy. Kapitán má výhodu na ověřování vlastností a záchranné hody proti sražení na zem.

Parádička. K hodu na útok dlouhým mečem si kapitán přičítá svou opravu Charismatu (už je započítáno).

AKCE

Vícenásobný útok. Pirátský kapitán zaútočí dvakrát: jednou dlouhým mečem a jednou ruční kuší.

Dlouhý meč. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 9 (1k8 + 5), nebo Sečný za 10 (1k10 + 5), pokud k útoku použije obě ruce.

Ruční kuše. Útok na dálku zbraní: +4 k útoku, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 5 (1k6 + 2).

REAKCE

Seberte se, vy psi (2/den). Kdykoli přátelský tvor do 6 sáhů od kapitána mine útokem, může na něj kapitán zaječet smrtící výhrůžkou a umožnit mu tak hodit si na útok ještě jednou.

PIRÁTSKÝ PALUBNÍ KOUZELNÍK

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčen

Obranné číslo 12 (15 s *mágovou zbrojí*)

Výdrž 45 (7k8+14)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Mystika +5, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky jakýkoli jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Námořnické nohy. Palubní kouzelník má výhodu na ověřování vlastností a záchranné hody proti sražení na zem.

Sesílání kouzel. Palubní kouzelník je sesílatel na 4. úrovni (kouzel až 2. stupně). Jeho sesílací vlastností je Inteligence (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Má připravená následující kouzelnická kouzla:

- Triky (libovolně): *kejkle, mágova ruka, mrazivý paprsek, přátelé*
1. stupeň (4 pozice): *čarodějnický blesk, mágova zbroj, oblak mlhy, přestrojení*
 2. stupeň (3 pozice): *Melfův kyselinový šíp, mlžný krok, porыв větru*

AKCE

Hůl. Útok na blízko zbraní: +2 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivý za 3 (1k6).

ROPUŠÁK SKŘEHOTAL

Střední humanoid (ropušák), neutrální zlo

Obranné číslo 15 (kožešinová zbroj, štít)

Výdrž 33 (6k8 + 6)

Rychlost 4 sáhy, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)

Záchranné hody Odl +3

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky ropušákovština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Bažinové maskování. Skřehotal má výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnost) při schovávání v bažinatém terénu.

Mluvení s žábami a ropuchami. Skřehotal může žábám a ropuchám sdělovat ropušákovštinou jednoduché myšlenky.

Obojživelník. Skřehotal může dýchat vzduch i vodu.

Skok z místa. Skřehotalův skok do dálky je až 4 sáhy a jeho skok do výšky až 2 sáhy, s rozběhem nebo bez.

AKCE

Kopí. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 5 (1k6 + 2), nebo Bodný zásah za 6 (1k8 + 2), pokud v boji na blízko použije obě ruce.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 5 (1k6 + 2).

Gláár-pat (3/den). Skřehotal zpívá píseň o bahnitě zkáze. Všichni zvolení tvorové do 6 sáhů od skřehotala, kteří píseň slyší, musejí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 12, jinak utrpí Psychický zásah za 9 (2k8) Bodů výdrže; při úspěchu za polovinu. Tvor, který v záchranném hodu neuspěje, má až do konce svého příštího tahu i nevýhodu k záchranným hodům na Odolnost.

Róo-glog (1/den). Skřehotal zpívá ódu na staršího žabomota. Každý ropušák do 6 sáhů od skřehotala, který píseň slyší, obdrží 10 Dočasných bodů výdrže.

ROPUŠÁCKÝ VLADAŘ

Střední humanoid (ropušák), neutrální zlo

Obranné číslo 15 (kožešinová zbroj, štít)

Výdrž 52 (8k8 + 16)

Rychlost 4 sáhy, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Záchranné hody Sil +5, Obr +3

Dovednosti Atletika +5, Nenápadnost +3, Zastrasování +4

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky ropušákovština

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Bažinové maskování. Vladař má výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnost) při schovávání v bažinatém terénu.

Jezdec na žábách. Pokud sedí na žábě, má vladař výhodu k hodu na útok při boji na blízko.

Mluvení s žábami a ropuchami. Vladař může žábám a ropuchám sdělovat ropušákovštinou jednoduché myšlenky.

Obojživelník. Vladař může dýchat vzduch i vodu.

Skok z místa. Vladařův skok do dálky je až 4 sáhy a jeho skok do výšky je až 2 sáhy, s rozběhem nebo bez.

Surovec. Pokud vladař zasáhne zbraněmi pro boj na blízko, způsobí zásah, k jehož výpočtu se použije jedna Kostka zásahu navíc.

AKCE

Vícenásobný útok. Vladař zaútočí dvakrát: jednou královským kopím a jednou kousnutím.

Kousnutí. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 6 (1k6 + 3).

Královské kopí. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k útoku, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 10 (2k6 + 3), nebo Bodný zásah za 12 (2k8 + 3), pokud v boji na blízko použije obě ruce. Pokud je cílem Střední nebo menší tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak bude sražen na zem (stav ležící).

Skřehotavý výnos (1/den). Vladař pronese hlasitě prohlášení. Všichni ropušáci do 12 sáhů od něj, kteří můžou prohlášení slyšet, mají výhodu ke svému příštímu hodu na útok.

SAHUAGINSKÝ ČEPELÁK

Střední humanoid (sahuagin), zákonné zlo

Obranné číslo 20 (plátová zbroj a štít)

Výdrž 97 (15k8 + 30)

Rychlost 6 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Záchranné hody Sil +6, Odl +5

Dovednosti Atletika +6, Zastrásování +4

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky sahuaginština

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

Krvavé šílenství. Čepelák má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny Body výdrže.

Omezená obojživelnost. Čepelák může dýchat vzduch i vodu, ale aby se neudusil, musí se aspoň jednou za 4 hodiny ponořit.

Telepatie se žraloky. Čepelák umí pomocí omezené telepatie magicky udělit příkaz jakémukoli žralokovi do 24 sáhů od sebe.

AKCE

Vícenásobný útok. Čepelák zaútočí třikrát vlnosečným ostřím, nebo jednou kousnutím a dvakrát drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečný za 7 (1k8 + 3).

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 8 (1k10 + 3).

Vlnosečné ostří. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečný za 12 (2k8 + 3).

SAHUAGINSKÝ DRTIČ KORÁLŮ

Střední humanoid (sahuagin), zákonné zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 33 (6k8 + 6)

Rychlost 6 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Dovednosti Vnímání +5

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky sahuaginština

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Krvavé šílenství. Drtič korálů má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny Body výdrže.

Obléhací nestvůra. Drtič korálů způsobuje předmětům a budovám dvojnásobné zásahy.

Omezená obojživelnost. Drtič korálů může dýchat vzduch i vodu, ale aby se neudusil, musí se aspoň jednou za 4 hodiny ponořit.

Telepatie se žraloky. Drtič korálů umí pomocí omezené telepatie magicky udělit příkaz jakémukoli žralokovi do 24 sáhů od sebe.

AKCE

Vícenásobný útok. Drtič korálů zaútočí dvakrát válečným kladivem, nebo jednou kousnutím a jednou drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečný za 5 (1k4 + 3).

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 5 (1k4 + 3).

Válečné kladivo. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivý za 7 (1k8 + 3).

SAHUAGINSKÝ

HLUBINNÝ POTÁPĚČ

Střední humanoid (sahuagin), zákonné zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Výdrž 91 (14k8 + 28)

Rychlost 6 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Záchranné hody Odl +4, Mdr +3

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +5

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky sahuaginština

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

Krvavé šílenství. Hlubinný potápěč má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny životy.

Nástraha. Hlubinný potápěč dokáže vábničku po libosti rozzářit nebo ztemnit. Pokud návnada svítí, vydává hlubinný potápěč jasné světlo do vzdálenosti 6 sáhů (se středem na sobě) a slabé světlo do vzdálenosti dalších 4 sáhů.

Omezená obojživelnost. Hlubinný potápěč může dýchat vzduch i vodu, ale aby se neudusil, musí se aspoň jednou za 4 hodiny ponořit.

Solný číhař. Hlubinný potápěč má výhodu k ověřování Obratnosti (Nenápadnost), pokud je ponořený ve vodě.

Telepatie se žraloky. Hlubinný potápěč umí pomocí omezené telepatie magicky udělit příkaz jakémukoli žralokovi do 24 sáhů od sebe.

AKCE

Vícenásobný útok. Hlubinný potápěč zaútočí dvakrát kůsou, nebo jednou kousnutím a dvakrát drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečný za 6 (1k8 + 2).

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 7 (1k10 + 2).

Kůsa. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Sečný za 13 (2k10 + 2).

Sekolahovo světlo. Hlubinný potápěč vydává svou návnadou pulzující magické světlo. Jakýkoli tvor do 6 sáhů od něj, který může světlo vidět, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 11, jinak bude až do konce svého příštího tahu zmámený. Takto zmámený tvor je, jak zírá na světlo, i otřesený.

SAHUAGINSKÝ ČEPELÁK

Čepelák, mazaný veterán nespočtu tažení, si zdobí svou zbroj kostmi poražených nepřítelů. Jak ukazuje *Poslední nepřítel*, čepeláci často slouží jako důstojníci ve vojsku sahuaginů.

SAHUAGINSKÝ DRTIČ KORÁLŮ

Drtiči korálů, v *Posledním nepříteli* používaní jako rabiáti v prvním sledu, se vybírají mezi nejsilnějšími sahuaginskými válečníky. Jejich fyzická síla překonává odpor kladený vodou a ohánějí se se stejným nadšením po stavbách jako po protivnících.

SAHUAGINSKÝ HLUBINNÝ POTÁPĚČ

Tyto mocné sahuaginy, vyskytující se v *Posledním nepříteli*, proměnila božská moc Sekolahova tak, aby mohli lépe prozkoumávat nejtajnější hlubiny oceánu. Mimo vodu se ukrývají ve stínech a slouží jako lovci a vrazi. Z čela hlubinného potápěče vyrůstá dlouhá šupinatá nástraha, kterou může navíc rozsvítit.

SAHUAGINSKÝ ŠAMPIÓN

Ti sahuaginští válečníci, kteří se vyznamenají hrdinskými činy, získají jak titul, tak společenské postavení. Jak ukazuje *Poslední nepřítel*, šampióni často slouží ve vojsku sahuaginů jako poručíci.

SAHUAGINSKÝ ŠAMPIÓN

Střední humanoid (sahuagin), zákonné zlo

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Výdrž 71 (13k8 + 13)

Rychlost 6 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Dovednosti Vnímání +5

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky sahuaginština

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Krvavé šílenství. Šampion má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny Body výdrže.

Omezená obojživelnost. Šampion může dýchat vzduch i vodu, ale aby se neudusil, musí se aspoň jednou za 4 hodiny ponořit.

Telepatie se žraloky. Šampion umí pomocí omezené telepatie magicky udělit příkaz jakémukoli žralokovi do 24 sáhů od sebe.

AKCE

Vícenásobný útok. Šampion zaútočí třikrát kopím, nebo jednou kousnutím a dvakrát drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 6 (1k6 + 3).

Kopí. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 6 (1k6 + 3), nebo Bodný zásah za 7 (1k8 + 3), pokud k útoku na blízko použije obě ruce.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 5 (1k3 + 3).

SAHUAGINSKÝ TVAROVATEL VLN

Tihle hrbatí a pokřivení sahuagini obětovali svá těla pokřivující Sekolahově magii. Sahuaginským ozbrojeným silám dodávají živlovou magii (jak ukazuje *Poslední nepřítel*) a vyžívají se v tvorbě ničivých vodních vírů.

SAHUAGINSKÝ TVAROVATEL VLN

Střední humanoid (sahuagin), zákonné zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 60 (11k8 + 11)

Rychlost 6 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)

Záchranné hody Int +6

Dovednosti Mystika +6, Vnímání +5, Zastrahování +4

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky sahuaginština

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Krvavé šílenství. Tvarovatel vln má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny Body výdrže.

Omezená obojživelnost. Tvarovatel vln může dýchat vzduch i vodu, ale aby se neudusil, musí se aspoň jednou za 4 hodiny ponořit.

Telepatie se žraloky. Tvarovatel vln umí pomocí omezené telepatie magicky udělit příkaz jakémukoli žralokovi do 24 sáhů od sebe.

Přirozené sesílání kouzel. Tvarovatelovou sesílací vlastností je Inteligence (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, která od něj vyžadují jen verbální složku:

Libovolně: *zpráva*

1/den: *porozumění jazykům*

AKCE

Vícenásobný útok. Tvarovatel vln zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 10 (2k8 + 1) plus Chladný zásah za 13 (3k8).

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 10 (2k8 + 1) plus Chladný zásah za 13 (3k8).

Vodní vír (1/den). Tvarovatel vln se zaměří na vodní těleso o hloubce alespoň 5 sáhů a ploše alespoň 2 čtvereční sáhy, a způsobí, že se uprostřed něj objeví vodní vír. Vznikne zde 5 sáhů vysoký trychtýř široký 1 sáh u paty a až 10 sáhů na vrcholku, který trvá 1 minutu nebo dokud není tvarovatel vln otřesený. Jakýkoli tvor nebo předmět, nacházející se ve vodě do 5 sáhů od trychtýře, je přitážen o 2 sáhy k němu. Tvor může od trychtýře odplavat, pokud uspěje v ověření Síly (Atletika) se SO 14.

Pokud se tvor dostane do trychtýře poprvé během svého tahu, nebo v něm svůj tah začne, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak utrpí Drtivý zásah za 9 (2k8) Bodů výdrže a trychtýř ho až do konce zachytí; v případě úspěchu utrpí poloviční zásah a zachycený není. Zachycený tvor se může pokusit odplavat od trychtýře tak, jak je popsáno výše, ale k ověření Síly (Atletika) má nevýhodu.

Když se předmět poprvé ve svém tahu dostane do trychtýře, utrpí Drtivý zásah za 9 (2k8). Tenhle zásah utrpí v každém kole, kdy zůstává v trychtýři.

SAHUAGINSKÁ VELEKNĚŽKA

Velekněžka patří k nejoddanějším a nejdravějším Sekolahovým uctívacím. Lze ji vidět v *Posledním nepříteli*, jak ozbrojena holí posázenou zubatými žraločími zuby vede temné rituály.

SAHUAGINSKÁ VELEKNĚŽKA

Střední humanoid (sahuagin), zákonné zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 71 (11k8 + 22)

Rychlost 6 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)

Záchranné hody Mdr +6

Dovednosti Vhled +6, Vnímání +6

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky sahuaginština

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Krvavé šílenství. Velekněžka má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny životy.

Omezená obojživelnost. Velekněžka může dýchat vzduch i vodu, ale aby se neudusila, musí se aspoň jednou za 4 hodiny ponořit.

Telepatie se žraloky. Velekněžka umí pomocí omezené telepatie magicky udělit příkaz jakémukoli žralokovi do 24 sáhů od sebe.

Sesílání kouzel. Velekněžka je sesílatka na 7. úrovni (kouzel až 4. stupně). Její sesílací vlastností je Moudrost (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *divotvorství, odolání, oprava, vedení*

1. stupeň (4 pozice): *najdi magii, naváděná střela, požehnání*
2. stupeň (3 pozice): *duchovní zbraň (trojzubec), znehybni osobu*
3. stupeň (3 pozice): *hromadné léčivé slovo, jazyky, strach, uvrhni kletbu*
4. stupeň (1 pozice): *vypuzení*

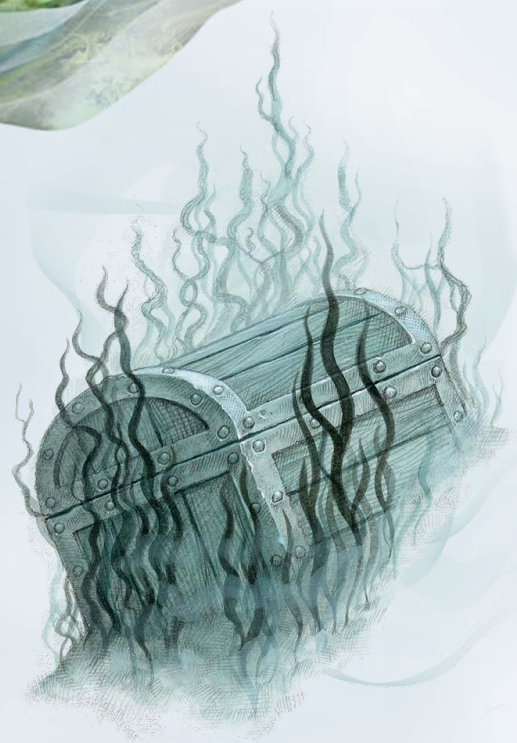
AKCE

Vícenásobný útok. Velekněžka zaútočí dvakrát zubatou holí, nebo jednou kousnutím a jednou drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečný za 4 (1k4 + 2).

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 4 (1k4 + 2).

Zubatá hůl. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 11 (2k8 + 2).



SANBALET

Sanbalet je v *Zlověstném tajemství Slaniska* vůdce pozemní části pašerácké organizace. Jde o mazaného sebestředného narcise zajímajícího se o iluze a ovládání mysli. Chrání pašované zboží uložené v jeskyních pod strašidelným domem.

SANBALET

Střední humanoid (člověk), neutrální zlo

Obranné číslo 11

Výdrž 27 (6k8)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)

Dovednosti Mystika +5

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Sesílání kouzel. Sanbalet je sesílatel na 3. úrovni (kouzel až 2. stupně). Jeho sesílací vlastností je Inteligence (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze, mrazivý paprsek, tančící světla*

1. stupeň (4 pozice): *barevná sprška, magická střela, tichý obraz, zmam osobu*
2. stupeň (3 pozice): *magická ústa, sežehující paprsek*

AKCE

Dýka. Útok na blízko zbraní: +3 k útoku, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 3 (1k4 + 1).

SEKOLAHŮV CHŘTÁN

Sekolahův chřtán, přivolaný z tmavých hlubin oceánu pomocí rituálu a přlivové magie, se objevuje v *Posledním nepříteli* jako avatar hladového boha sahuaginů. Tohoto obrovského dvouhlavého žraloka sahuagini neustále krmí chycenými inteligentními tvory, nabídnutými mu jako hold. Sahuaginské kněžky ozdobily ploutve Sekolahova chřtánu páskami posázenými drahokamy a leštěnými lebkami.

SKUM

Několik nebohých duší ve Styes podlešlo skrze nákazu nesoucí dotyk aboletí magii. Po proměně do tvorů zvaných skumové se jen vzdáleně podobají sami sobě, protože mají slizkou průsvitnou kůži, kdežto končetiny se jim pokrivily do podoby připomínající hlubokomořské podivnosti. Proměna jim přinesla závislost na vodě, do které se musejí pravidelně ponořovat, jinak budou trpět bolestivými – a potenciálně smrtícími – kožními vředy. Skumy k jejich aboletímu pánovi poutá nejen jejich stav, ale i psychické pouto, které je nutí sloužit jakémukoli jeho rozmaru.



SEKOLAHŮV CHŘTÁN

Obrovská obluda, neutrální zlo

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Výdrž 114 (12k12 + 36)

Rychlost 0 sáhů, plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Záchranné hody Sil +8, Odl +6

Dovednosti Atletika +8, Vnímání +5

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky sahuaginština, telepatie 20 sáhů

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

Legendární odolání (2/den). Pokud chřtán neuspěje v záchranném hodu, může si zvolit, že uspěl.

Vodní dech. Chřtán může dýchat jen pod vodou.

AKCE

Vicénásobný útok. Chřtán zaútočí dvakrát kousnutím a jednou úderem ocasem.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +8 k útoku, dosah 2 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 16 (2k10 + 5).

Úder ocasem. Útok na blízko zbraní: +8 k útoku, dosah 2 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Drtivý za 9 (1k8 + 5).

LEGENDÁRNÍ AKCE

Sekolahův chřtán může provést 3 legendární akce, které si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Utracené legendární akce chřtán si obnoví na začátku svého tahu.

Nalezení. Chřtán si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

Sekolahova rychlost. Chřtán se pohne kupředu až do vzdálenosti odpovídající jeho rychlosti.

Krmení (stojí 2 akce). Dravý Sekolahův duch prokmitává vodou a trhá na kusy protivníky Sekolahova chřtánu. Všichni tvorové do 12 sáhů, které chřtán zvolí, musejí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 16, jinak utrpí Sečný zásah za 7 (2k6) Bodů výdrže; v případě úspěchu za polovinu.

SKUM

Střední zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 93 (11k8 + 44)

Rychlost 4 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	7 (-1)	12 (+1)	9 (-1)

Dovednosti Vnímání +4

Odolání vůči zásahům psychické

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky hlubiniština, obecná řeč, telepatie 12 sáhů

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Aboletí vazal. Skum je trvale zmámený svým aboletím pánem.

Obojživelník. Skum může dýchat vzduch i vodou.

Upravená psychika. Skum je imunní vůči stavům vystrašený a zmámený, pokud nepocházejí z účinků vytvořených aboletem.

Závislost na vodě. Každých 10 minut, kdy se skum nachází mimo vodu, utrpí Kyselinový zásah za 6 (1k12) Bodů výdrže.

AKCE

Vicénásobný útok. Skum zaútočí třikrát: dvakrát trojzubcem a jednou mysl lámajícím dotykem.

Trojzubec. Útok na blízko zbraní: +7 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 7 (1k6 + 4).

Mysl lámající dotyk. Útok na blízko zbraní: +7 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Psychický za 18 (4k8) a cíl má až do konce skumova příštího tahu nevýhodu k záchranným hodům na Moudrost.



TISÍCIZUB POŽÍRAČ

Velká obluda, neutrální zlo

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Výdrž 93 (11k10 + 33)

Rychlost 6 sáhů, plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Záchranné hody Sil +7, Odl +6

Dovednosti Atletika +7, Nenápadnost +3

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

Zadržení dechu. Tisícizub umí zadržet dech na 30 minut.

Legendární odolání (2/den). Pokud Tisícizub neuspěje v záchranném hodu, může si zvolit, že uspěl.

AKCE

Vicénásobný útok. Tisícizub zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou ocasem.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +7 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 15 (2k10 + 4).

Ocas. Útok na blízko zbraní: +7 k útoku, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Drtivý za 8 (1k8 + 4) a pokud je cílem tvor, musí uspět včáchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak bude sražen na zem.

LEGENDÁRNÍ AKCE

Tisícizub může provést 3 legendární akce, které si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Utracené legendární akce si Tisícizub obnoví na začátku svého tahu.

Nalezení. Tisícizub si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

Výpad. Tisícizub se pohne až polovinou své rychlosti.

Kousnutí (stojí 2 akce). Tisícizub provede útok kousnutím.

TISÍCIZUB POŽÍRAČ

Tisícizub je prastarým krokodýlím děsem, fungujícím jako vrcholový predátor v močálech kolem Slaniska po tak dlouho, co sahá lidská paměť. V současnosti bojoval s velkým množstvím ještěrců, a v bojích ztratil jeden ze svých zubů. Rozzuřený a hladový truceje ve svém doupěti a sní o trhání a drásání. Nachází se v hlubinách močálů v *Nebezpečí na Šedé vodě*.

UPÍRSKÁ NEFRITOVÁ SOCHA

Velká nefritová znamenitě vytesaná socha upíra střeží chodby v *Ostrově Opatství*, kde ji k životu přivedla temná magie. Její kamenné zuby sají krev, kterou pak používá k prokletí svých obětí.

UPÍRSKÁ NEFRITOVÁ SOCHA

Velký výtvar, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 114 (12k10 + 48)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Zranitelnost vůči zásahům silové

Imunity vůči zásahům bleskové, jedové

Imunity vůči stavům otrávená, paralyzovaná, únava, vystrašená, zkamenělá, zmámená

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí jazykům svého stvořitele, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

Legendární odolání (3/den). Pokud socha neuspěje v záchranném hodu, může si zvolit, že uspěla.

Neměnná podoba. Socha je imunní vůči všem kouzlům a účinkům, které by jinak změnily její podobu.

AKCE

Vicénásobný útok. Socha zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodný za 10 (2k6 + 3), a pokud je cílem tvor, socha ho prokleje. Kletba trvá 10 minut. Když je tvor prokletý, socha má k útokům proti němu výhodu.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečný za 10 (2k6 + 3).

LEGENDÁRNÍ AKCE

Socha může provést 3 legendární akce, které si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Utracené legendární akce si socha obnoví na začátku svého tahu.

Kousnutí. Socha zaútočí kousnutím.

Krvavý žnec. Všichni tvorové prokletí sochou, kteří se nacházejí do 4 sáhů od ní, utrpí Nekrotický zásah za 5 bodů výdrže.

Pohyb. Socha se pohne až plnou svou rychlostí bez nebezpečí, že vyvolá příležitostný útok.



UTOPENEC ASKETA

Utopenec asketa, oblečený v potrhane róbě a s pěstmí obalenými dlouhými cáry hnijící látky, se na nemrtvého pohybuje se znepokojivou rychlostí. Tento adept bojových umění, povstávající z oceánského dna v *Osudu Tammeraut*, si i přes rozkládající se tělo zachovává své bojové reflexy.

UTOPENEC ASKETA

Střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 13
Výdrž 75 (10k8 + 30)
Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	3 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Záchranné hody Obr +5
Imunity vůči zásahům jedové
Imunity vůči stavům otrávený
Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9
Jazyky rozumí jazykům, které znal zaživa, ale neumí mluvit
Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Chodec po dně. Utopenec asketa nedokáže plavat a klesne na vodní dno. Nemá žádné postihy k pohybu nebo útokům pod vodou. Je imunní vůči efektům hloubky větší než 20 sáhů.

Nemrtvá výdrž. V případě, že zásah sníží utopenci asketovi Body výdrže na 0 a nejedná se o Zářivý ani Kritický zásah, hodí si záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpený zásah. Pokud uspěje, sníží se mu místo toho Body výdrže na 1.

Spojení navzájem. Utopenci asketové sdílejí mysl se všemi ostatními utopenci v okruhu 1 míle a dokážou jim ihned a bez omezení posílat svá pozorování a myšlenky.

AKCE

Vícenásobný útok. Utopenec asketa zaútočí třikrát úderem beze zbraně.

Úder beze zbraně. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivý za 7 (1k8 + 3) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se nakazí modrou hnilobou (viz rámeček „Modrá hniloba“).

REAKCE

Obratný cíl. Proti jednomu útoku na dálku, který by utopence asketu zasáhl, si přičte +3 ke svému OČ. Podmínkou je, že musí útočníka vidět.

MODRÁ HNILOBA

Tahle choroba napadá humanoidy. Po nákaze se oběti na tváři a zádech objevují bizarní modré vředy. Nemoc přenáší nejčastěji (včetně utopenců v *Osudu Tammeraut*) a oběti se nejčastěji nakazí kvůli zraněním způsobeným nakaženým tvorem.

Vředy se objeví během 1k4 hodin a snižují Odolnost i Charisma oběti o 1k4 body, minimum je 3. Vředy rychle následuje horečka a brnění v končetinách. Nakažený tvor je zranitelný vůči Zářivému zásahu a získává schopnost dýchání pod vodou.

Na konci každého dlouhého odpočinku si nakažený tvor hodí záchranný hod na Odolnost se SO 12. Při úspěchu si obnoví 1 bod Odolnosti a 1 bod Charismatu, o které v důsledku nemoci přišel. Když se nakaženému obnoví všechny body vlastností ztracené nemocí, vyléčí se. Jiné účinky, zvyšující oběti hodnotu vlastností, nemoc nevyléčí. Při neúspěchu v záchranném hodu oběť utrpí, jak se vředy provalí a šíří, Nekrotický zásah za 18 (4k8) Bodů výdrže. Tvor, kterému takhle klesnou Body výdrže na 0, si je nemůže obnovit až do doby, než se vyléčí; stabilizovat ho jde obvyklým způsobem.

UTOPENEC ČEPELÁK

Tenhle vilejší porostlý nemrtvý válečník, napadající v *Osudu Tammeraut* poustevnu, bojuje s překvapující mazaností. Řídkých vousů se mu drží hvězdice a ve zduřelých šedých očích se mu odráží ďábelský vztek.

UTOPENEC ČEPELÁK

Střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 10 (kožená zbroj)
Výdrž 45 (6k8 + 18)
Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Imunity vůči zásahům jedové
Imunity vůči stavům otrávený
Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9
Jazyky rozumí jazykům, které znalo zaživa, ale neumí mluvit
Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Chodec po dně. Utopenec čepelák nedokáže plavat a klesne na vodní dno. Nemá žádné postihy k pohybu nebo útokům pod vodou. Je imunní vůči efektům hloubky větší než 20 sáhů.

Nemrtvá výdrž. V případě, že zásah sníží utopenci čepelákov Body výdrže na 0 a nejedná se o Zářivý ani Kritický zásah, hodí si záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpený zásah. Pokud uspěje, sníží se mu místo toho Body výdrže na 1.

Spojení navzájem. Utopenci čepelákové sdílejí mysl se všemi ostatními utopenci v okruhu 1 míle a dokážou jim ihned a bez omezení posílat svá pozorování a myšlenky.

AKCE

Vícenásobný útok. Utopenec čepelák zaútočí dvakrát zrezivělým dlouhým mečem.

Zrezivělý dlouhý meč. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 7 (1k8 + 3), a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se nakazí modrou hnilobou (viz rámeček „Modrá hniloba“).

UTOPENEC MISTR

Tenhle vodou nasáklý nemrtvý, připoutaný k Jámě nenávisti v *Osudu Tammeraut*, se hrozivě vznášá nad kostmi svých obětí. Jeho trup, hlava a ruce si zachovávají původní podobu, zato nohy se rozdělily do stínových chapadel. Je připoutaný ke zdroji mocné magie, která mu zabraňuje se vzdálit. Vládne ostatním utopencům, kteří mu slouží jako agenti při realizaci jeho temných pletich.

UTOPENEC MISTR

Střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 157 (21k8 + 63)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)

Záchranné hody Odl +7, Mdr +6

Dovednosti Vnímání +10

Imunity vůči zásahům jedové

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 20

Jazyky rozumí jazykům, které znal zaživa, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

Aura chladu. Na začátku každého tahu utopence mistra utrpí všichni tvorové do 1 sáhu Chladný zásah za 5 (1k10) Bodů výdrže. Tvor, který se ho dotkne nebo ho zasáhne zbraní v boji na blízko a je do 1 sáhu, utrpí Chladný zásah za 5 (1k10) Bodů výdrže.

Nemrtvá výdrž. V případě, že zásah sníží utopenci mistrovi Body výdrže na 0 a nejedná se o Zářivý ani Kritický zásah, hodí si záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpěný zásah. Pokud uspěje, sníží se mu místo toho Body výdrže na 1.

Spojení navzájem. Utopenci mistři sdílejí mysl se všemi ostatními utopenci v okruhu 1 míle a dokážou jim ihned a bez omezení posílat svá pozorování a myšlenky.

AKCE

Vícenásobný útok. Utopenec mistr zaútočí dvakrát: jednou obouručním mečem a jednou život vysávajícím chapadlem.

Obouruční meč. Útok na blízko zbraní: +7 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečný za 10 (2k6 + 3) plus Chladný zásah za 14 (4k6), a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se nakazí modrou hnilobou (viz rámeček „Modrá hniloba“).

Život vysávající chapadlo. Útok na blízko zbraní: +7 k útoku, dosah 3 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Nekrotický za 10 (2k6 + 3) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak se mu Maximum výdrže sníží o utrpěný zásah. Pokud se Maximum výdrže takto sníží na 0, zemře. Snížení Maxima výdrže trvá, dokud si cíl dlouze neodpočine. Při neúspěšném záchranném hodu se cíl nakazí modrou hnilobou (viz rámeček „Modrá hniloba“).

Nekrotický inkoust (obnovení 5–6). Utopenec mistr vypustí před sebe v 6 sáhů dlouhém kuželu odporný inkoust. Všichni tvorové zasažení inkoustem musejí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak utrpí Nekrotický zásah za 27 (6k8) Bodů výdrže, budou až do konce svého příštího tahu oslepení a nakazí se modrou hnilobou (viz rámeček „Modrá hniloba“). Při úspěšném záchranném hodu utrpí pouze poloviční zásah.



UTOPENEC VRAH

Utopenec vrah pronásleduje a zabíjí svou oběť v příšerné nápodobě svého původního povolání. Objevuje se při útoku nemrtvých v *Osudu Tammeraut*, kde se plíží ze stínů do stínů a se smrtící přesností střílí svou vilejší porostlou ruční kuší. Tvář tohoto tvora, ukrytá za jednoduchou maskou z naplaveného dřeva, vzbuzuje při svém odhalení v srdcích smrtelníků děs.

UTOPENEC VRAH

Střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 14 (kožená zbroj)

Výdrž 67 (9k8 + 27)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15(+2)	16 (+3)	16 (+3)	9 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Záchranné hody Obr +5, Odl +5

Dovednosti Nenápadnost +5, Zastrasování +5

Imunity vůči zásahům jedové

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky rozumí jazykům, které znal zaživa, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

Chodec po dně. Utopenec vrah nedokáže plavat a klesne na vodní dno. Nemá žádné postihy k pohybu nebo útokům pod vodou. Je imunní vůči efektům hloubky větší než 20 sáhů.

Nemrtvá výdrž. V případě, že zásah sníží utopenci vrahovi Body výdrže na 0 a nejedná se o Zářivý ani Kritický zásah, hodí si záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpěný zásah. Pokud uspěje, sníží se mu místo toho Body výdrže na 1.

Spojení navzájem. Utopenci vrazi sdílejí mysl se všemi ostatními utopenci v okruhu 1 míle a dokážou jim ihned a bez omezení posílat svá pozorování a myšlenky.

AKCE

Vícenásobný útok. Utopenec vrah zaútočí dvakrát ruční kuší nebo dvakrát dýkou. Pak může podniknout akci Sprint, Odpoutání se nebo Schování se.

Dýka. Útok na blízko zbraní: +5 k útoku, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 5 (1k4 + 3) plus Jedový zásah za 9 (2k8), a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se nakazí modrou hnilobou (viz rámeček „Modrá hniloba“).

Ruční kuše. Útok na dálku zbraní: +5 k útoku, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodný za 6 (1k6 + 3) plus Jedový zásah za 3 (1k6), a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se nakazí modrou hnilobou (viz rámeček „Modrá hniloba“).

Odhalení (1/den). Utopenec vrah si sejme masku a odhalí svou shnilou tvář. Všichni tvorové dle vrahova výběru do 6 sáhů, kteří ho můžou vidět, musejí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 13, jinak budou až do konce svého příštího tahu vystrašení.



VRAŽEDNÁ RÉVA

Vražedná réva je chodící rostlina, která svou kořist lapá a zabíjí, aby do jejího rozkládajícího se těla zapustila kořeny. Obvykle se nehne z místa, pokud nepotřebuje vyhledat novou kořist. Dospělá rostlina se skládá z hlavního stonku dlouhého asi 4 sáhů, ze kterého vyrůstají v 6coulových rozestupech menší větve dlouhé až 1 sáh. V pozdním létě na těchto větvích vyrůstají malé plody připomínající divoké hrozny. Ovoce je tuhé a má plnou, ale hořkou chuť.

Podzemní varianta révy roste poblíž horkých pramenů, vulkanických výpustí a dalších zdrojů tepla. Vražedná réva žijící pod zemí si obvykle vytvoří dostatek kompostu, který užíví celou kolonii hub, které kolem rostliny dále vyrůstají a poskytují jí živiny.



UTOPENEC
VRAH

VRAŽEDNÁ RÉVA

Velká rostlina, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Výdrž 85 (10k10 + 30)

Rychlost 1 sáh, šplhání 1 sáh

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18(+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Odolání vůči zásahům chladné, ohnivě

Imunity vůči stavům hluchá, ležící, slepá, únava

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, pasivní vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Falešný vzhled. Dokud réva zůstává nehybná, je k nerozeznání od normální rostliny.

AKCE

Škrčení. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 4 sáhů, jeden tvor. **Zásah:** Drtivý za 11 (2k6 + 4) a cíl je chycený (SO úniku je 14). Dokud toto chycení neskončí, cíl je zadrženy a utrpí na začátku každého svého tahu Jedový zásah za 21 (6k6) Bodů výdrže. Réva může najednou škrtil pouze jeden cíl.

Vražedné větve. Vražedná réva může oživit obyčejné větve a kořeny na zemi v dosahu 6 sáhů, a to až do plochy velikosti čtverce o hraně dlouhé 3 sáhů. Tyhle rostliny promění okolí v obtížný terén. Tvor v oblasti musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je masou větví a kořenů zadrženy. Tvor zadrženy rostlinami může použít svou akci k ověření Síly (Atletika) se SO 13, a pokud uspěje, osvobodí se. Účinek skončí po 1 minutě, nebo pokud vražedná réva zemře či použije tuto akci znovu.

DOBRODRUŽSTVÍ NA ŠIRÉM MOŘI

Na pobřeží Azurového moře leží Slanisko, ospalá rybářská vesnice stojící na pokraji zkázy. Pašeráci navádějí své lodě do skrytých zátok a hodlají podříznout hrdlo každému, kdo jim zkříží cestu. Pod vlnami se shromažďují krutí sahuaginové, kteří plánují, že smetou pobřežní města z povrchu zemského. Temná magie probouzí utopené námořníky k nepřirozenému životu a vysílá je hledat pomstu. Kult zakázaného boha se rozšiřuje ze zašlého přístavu a dychtí po čerstvých obětech a ochotných rekrutech. Zatímco Slanisko dřímá, zlo, které se ho snaží vyplnit, sílí. Musejí povstat hrdinové, aby udrželi mořské cesty bezpečné.

Tento doplněk představuje přístavní město Slanisko, ideální výchozí bod pro námořní kampaň. Sedm námořních dobrodružství, včetně klasického Zlověstného tajemství Slaniska a jeho pokračování, je určeno pro postavy od 1. do 12. úrovně. Součástí jsou i pravidla a rady Průvodci hrou pro lodě a cestování po moři, stejně jako plány palub pro různá plavidla. Dodatky pak obsahují pravidla pro nové i klasické nestvůry.

Napněte plachty, zvedněte kotvy a vydejte se vstříc dobrodružství.

Dobrodružství pro DUNGEONS & DRAGONS
pro postavy na 1.–12. úrovni

Pro hru s využitím knih 5. edice
Příručka hráče, Bestiář
a *Průvodce Pána jeskyně...*
a pro *Jeskyně a draky*



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

