

Prokletý ostrov

dobrodružné prostředí pro hru

Dračák

podle staré školy

Michal Světlý

Obsah

Prokletý ostrov	4
Úvod.....	4
Jak ostrov funguje	4
Velikost ostrova.....	5
Lokace	5
Oblasti	5
Začátek hry	5
Hnízda harpyjí	6
Jeskyně	7
Les	8
Počasí.....	8
Ve dne	8
V noci	10
Mrtvoly v lese	10
Oltář v moři.....	11
Za svítání	11
Ráno	13
Pirátská základna	13
Průplav.....	14
Pozorovatelná.....	14
Přístav	15
Racek.....	15
Medůza.....	17
Kovárna.....	17
Putyka „U rezavé kotvy“.....	18
Aclhymistův domek.....	20
Pobřeží.....	21
Počasí.....	21
Ve dne	22
V noci	23
Rozbitý člun	23
Trosečník	24
Věž.....	24

Přízemí věže	25
První patro věže.....	25
Orlí hnízdo	25
Podzemní patro věže.....	26
Místnost s propadlem.....	26
Jáma pod propadlem.....	27
Místnost s podstavci.....	27
Místnost se zrcadlem	27
Pokladnice.....	28
Zatopená jeskyně	29
Jeskyně	30
Zárodek hvozdu.....	31
Srdce hvozdu.....	32
Ztroskotaná loď.....	34
Podpalubí	34
Kajuta.....	35



PROKLETÝ OSTROV

Vítej!

ÚVOD

Jak ostrov funguje

- Na ostrově žije *hydra*. Přes den se toulá lesem, v noci spí v zatopené jeskyni na pobřeží. Nemusí lovit, protože každé ráno pro ni mořské panny na kamenném oltáři u pobřeží nechávají obětiny.

- Mořské panny hydru krmí, aby je nechala na pokoji. Udělaly z toho součást svého náboženství, každé ráno před svítáním u oltáře provádí obřad. Hlavní kněžka při něm používá *měsíční kámen*, s jehož pomocí promítá na břeh ostrova světelný obraz hydry. Z moře, z okolního pobřeží případně z vyvýšených míst na ostrově je přitom vidět jasný záblesk stříbrného světla.

Velikost ostrova

Obejít ostrov po pobřeží nebo ho obeplout na člunu zabere 4 dny. Přejít ho napříč zabere 4 dny – je to trochu kratší cesta, zato ale obtížným terénem.

Lokace

Oblasti

Les, pobřeží.

Začátek hry

Našli jste si lod' – štíhlá elfská lod' se dvěma stěžni (Racek). Kapitán je elf jménem Gilidan.

Kapitán Gilidan

Vysoký elf s dlouhými světlými vlasy. Na tváři má švihácký, sebevědomý úsměv. U pasu má krátký meč a dýku, pod drahými šaty lehkou zbroj.

Důstojník Silnar

Zjizvený barbar v těžké zbroji se zlatým zubem a sípavým hlasem. U pasu má tesák, přes rameno má zavěšený dvojruční meč.

12 námořníků/veslařů

„Kdyby se náhodou vyskytly potíže, očekávám od vás, že přiložíte ruku k dílu.“

Hned po přistání kapitán, barbar Silnar a kudůčka Kudlička vyploujou na moře na člunu.

HNÍZDA HARPYJÍ

Z vysoké a příkré sklaní stěny se ozývá volání skřípavých lidských hlasů. Ve skále jsou svislé pukliny, kterými je možno šplhat. Zhruba v polovině výšky je temný otvor, nejspíš ústí jeskyně.

Přestože je skalní stěna příkrá, jde po ní celkem snadno šplhat díky širokým puklinám. Postavy v nich také budou částečně kryté proti útokům harpyjí.

- Zhruba 5 metrů pod jeskyní je třeba k další puklině vyšplhat po otevřené skále. Naštěstí je šikmá a je na ní dostatek chytů a stupů.
- Ústí jeskyně je zhruba 20 metrů nad zemí (případný pád je hod 20 + k6 proti **Finese**, zranění 2). Od nejbližší pukliny se k němu dá přejít jen po úzké, pět metrů dlouhé římse zády ke skalní stěně. Jde k němu také slanit z vrcholu skalní stěny, na to je potřeba alespoň 10 metrů lana.
- V hnízdech je celkem 7 harpyjích vajec. Z každého může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

✂ Na ostrově je celkem 20 harpyjí. V noci jsou všechny tady, přes den jich tu zůstává 1k6 + 4 (z toho dvě jsou vždy v jeskyni u orlího mláděte). Když dojde k boji, harpyje začnou volat o pomoc, což přiláká 1k6 dalších harpyjí (obojí samozřejmě za předpokladu, že jich ještě tolik zbývá).

Harpyje

Velký orel s ohyzdnou lidskou hlavou.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 6

0

Spáry: 4 + k6, zranění 1

Duševní úder *Nefeš nagaf*: 3 + k6 proti Duši, zranění 4kz (duševní)

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Boj: Harpyje obvykle bojují ve vzduchu, na zemi jsou neohrabané. Jelikož nemají zobák ani ruce, útočí výhradně svými spáry. Mohou také seslat kouzlo *duševní úder*. Za žádnou cenu nevletí do lesa (protože je tam loví dryády kvůli kouzelné esenci).

Jeskyně

Jeskyně ve skalní stěně je ve skutečnosti velká, částečně zasypaná puklina. Nemá tedy strop, místo toho se stěny postupně přibližují k sobě a setkávají se několik metrů nad podlahou. Vede zhruba deset metrů do hloubky skály. Na začátku je široká dva metry a postupně se zužuje do ztracena.

Uvnitř jsou dvě harpyje a mezi nimi vykujuje vyhublé mládě obřího orla, které je o něco převyšuje. V zadní části jeskyně jsou nějaké lesklé předměty.

Mládě ještě neumí létat, takže samo jeskyni neopustí. Harpyje ho navíc ke vchodu nepustí.

Mládě obřího mořského orla

Orlí mládě velké jako běžný dospělý orel.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 4

0

Zobák nebo spáry: 3 + k6, zranění 1

Mládě, na rozdíl od svých rodičů, neumí mluvit a nerozumí lidské řeči.

Lesklé předměty: zlatá náušnice (2 zl), stříbrná spona (1 zl), zlatá jehlice (4 zl), achátový náhrdelník (6 zl), měděný náramek (1 st), pochva na dýku vykládaná polodrahokamy (8 zl), nůž s perleťovou rukojetí (4 st), bronzový prsten s jantarem (1 zl), nefritové náušnice (2 zl), soška draka ze slonoviny (20 zl), bandalír se šesti vrhacími noži (celkem 2 zl), tisový krátký luk s ebenovým madlem (2,5 zl), dřevěná protéza nohy, pět stříbrných lžiček (celkem 2 zl), zlatá slánka (5 zl).

Celková cena je 56 zlatých.

LES

Cesmínové duby, cedry, TODO. Na okraji lesa jsou na kamenných sloupech varovné značky (v noci světélkují).

Počasí

- 1: jasno
- 2: polojasno
- 3: oblačno
- 4: zataženo, občas slabý déšť
- 5: slejvák (potrvá 1k6 hodin, pak hod' na počasí znovu)
- 6: bouřka (potrvá 1k6 hodin, pak hod' na počasí znovu)

Ve dne

- 1: Změna počasí.
- 2: Hydra (není moc agresivní, protože se každé ráno nažere).
- 3: Černovous (má amulet ochrany proti přízrakům a dá ho postavám, když zlivkidují stopaře).

Rozložitý trpaslík s vysokou, zkrouceno holí. Ve vlasech i vousech mu roste mech.

- Hojivý dotyk.
- Proměna ve velkého černého medvěda.
- Proměna hole v jedovatého hada.
- Může si na pomoc přivolat dryády (dorazí za 2 kola).

4: Dryády

Získávání kouzelné esence: Pokud se dryádám podaří získat 33 kapek kouzelné esence, provedou rituál na oživení stromu. 3 kapky mají z nedávno ulovené harpyje, takže zbývá 30.

5: Stopař

Stopař – elf, tetovanej, dlouhovlasej

/* Popravdě moc nedává smysl, aby stopař lozil do lesa – asi by ho mělo jít potkat jen na pobřeží. Místo toho sem dát setkání s nějakou další potvorou. */

- Snaží se na ostrově probudit Hvozd – dryády mu říkají Prorok.
- Černovous ho nemá rád – má pocit, že se ho snaží sesadit.
- Vykupuje veškerou kouzelnou esenci (od alchymisty, od pirátů, kteří ji nakoupí někde za vodou. Vydělává na to tím, že do základny vozí dřevo.
- Vyplouvá zásadně večer. Přes noc je loď vždycky zakotvená a skrytá, aby neprozradila přítomnost pirátů.

6: Jedna z postav se propadla do tunelů obřího červa.

Obří červ

Velký orel s ohyzdnou lidskou hlavou.

Fyzička **4**, Finesa **1**, Duše **0**, Životy **13**

 0

 Znehybnění slizem : **4** + k6 (úspěchy se sčítají)

- zpomalení
- znehybnění končetiny
- kompletní znehybnění

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti kolem červa

Trvání: dokud někdo zatuhlý sliz neroztluče

Jakmile sliz přijde do kontaktu s něčím pevným, okamžitě zatuhne. Vypadá pak jako matné bílé sklo a je pevný jako kámen.

Boj: Když je obří červ hladový, útočí bez pudu sebezáchovy. Je ale pomalý, takže se mu dá snadno utéct a když přestane kořist cítit, hned na ni zapomene. Když ji však dožene, překvapivě rychle se vymrští a pokusí se ji znehybnit slizem, který vylučuje celým povrchem těla. Když se mu to podaří, začne ji požírat svým ústním otvorem.

Suroviny: alchymista může ze slizu z obřího červa (prodej 6 zl) vyrobit láhev *rychleutuhnoucího slizu* (prodej 12 zl) nebo vydestilovat 8 kapek kouzelné esence.

V noci

1: Změna počasí.

2: Jedna z postav se propadla do tunelů obřího červa (viz setkání ve dne).


3–5: Nic.


MRTVOLY V LESE

⚠ Tato lokace existuje, pouze pokud na začátku hry postavy nechaly kapitána Gilidana odplout na člunu.

Na zemi jsou dvě částečně sežrané mrtvoly. Hoduje na nich několik mrchožravých ptáků.

Mrtvoly: velký barbar se zlatým zubem a potetovanou tváří (**barbar Silnar** – u sebe má dvouruční meč, tesák a těžkou zbroj pro barbara), štíhlý elf s dlouhými světlými vlasy v drahých šatech a lehké zbroji s bandalírem (**kapitán Gilidan** – na krku má *amulet ochrany proti přízrakům*, u sebe má krátký meč, dýku, potřhané drahé šaty (původně 20 zl, teď tak 2 zl), potřhanou zdobenou lehkou zbroj pro elfa (původně 5 zl, teď 1 zl), v měšci má 5 zl a 7 st). Jsou částečně sežrané, mají na sobě stopy velkých, ostrých zubů.


 Zabil je velký, čtyřnohý ještěr. Celkem byli tři, jednomu se podařilo utéct. Byl to hobit nebo kudůk (**kudůčka Kudlička**).

 **Sledování stopy:** Dotyčný nejdřív několik hodin bloudil lesem, pak běžel přímo k pobřeží.

OLTÁŘ V MOŘI


Malá zátoka s písčitou pláží ohraničenou lesem. Nedaleko od břehu z vody vystupuje plochá skála, na které je kamenný oltář.

Na pláži jsou stopy velkého čtyřnohého ještěra.

 Vyšel z lesa, zamířil k ploché skále v moři, pak se zase vrátil zpět. Chodí sem pravidelně, naposledy tu byl ráno.

 Pach velkého ještěra.

Na ploché skále je vrstva rybích kostí a dalších zbytků sněžených mořských tvorů (**jsou okousané od velkých, ostrých zubů**).

 Rybí pach je smíšený s lidským.

V oltáři je štěrbin, do které je zasazena tenká dřevěná destička s otvorem ve tvaru čtyřnohého ještěra se třemi hlavami na dlouhých krcích.

Za svítání

Na ploché skále sedm kněžek provádí nějaký rituál. Mají ženská těla, ale místo nohou rybí ocasy. Až na lesklé náramky, náhrdelníky a ozdoby ve vlasech jsou nahé. U pasu mají nože.

Kolem plave 13 dalších mořských panen. Pět z nich vleče ryby, humry a jiné mořské tvory, zbylých osm má kromě nože ještě harpunu.

Mořská panna

Fyzička **2**, Finesa **4**, Duše **3**, Životy **8**

🐉 **Nůž:** **4** + k6, zranění 1

🐉 **Harpuna:** **4** + k6, zranění 🖐️ 1, 💔 2, při vrhu 1

Dostřel: krátký

- ♦ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má mořská panna výhodu proti suchozemským tvorům.
- ♦ **Vodní dech:** Když mořská panna někoho políbí, dotýčný pak několik minut může dýchat, mluvit a kouzlit pod vodou.

Mořské panny jsou němé, rozumí ale obecné řeči a umí používat *telepatii* stejně jako hraničář ([při odehrávání telepatického rozhovoru je vhodné mluvit šeptem](#)). Je s nimi možné obchodovat. Mají rády med a lesní plody, případně šperky a jiné pěkné předměty. Na výměnu nabídnou ryby nebo perly.

Měsíční kámen neprodají. Pokud ale postavy zabijí *hydru*, nabídnou jim ho jako poděkování.

Kořist: Každá ze sedmi kněžek má dýku s perleťovou rukojetí (prodej 2 zl), na ruce prsten s černou perlou (prodej 6 zl) a na zápěstích dva perlové náramky (prodej 8 zl za každý). Hlavní kněžka má navíc *měsíční kámen* (karta). Zbylých 13 mořských panen má u sebe dohromady 13 nožů s perleťovou rukojetí (každý 4 st), osm harpun (každá 1 zl), 7 bílých, 9 růžových a 3 černé perly (bílá nebo růžová 1 zl, černá 5 zl).

Rituál: Zatímco kněžky zpívají, z vody se vynořují další mořské panny a na kamenný stolec pokládají ryby, humry a jiné mořské tvory. Poté jedna z kněžek otevřela dlaň a zvedla ji před sebe. Má na ní velký, blyštivý drahokam. Jakmile na něj dopadlo měsíční světlo, rozzářil se a vylétnul z něj paprsek jasného, stříbrného světla, který kněžka pomalým otáčením drahokamu nasměrovala na oltář. Vzápětí se na břehu na temné hradbě stromů objevil stříbrný obraz obřího plaza se čtyřma nohama, silným ocasem a třemi hlavami na dlouhých krcích a kněžky spustily nádherný, mnohohlasý chorál.

Po několika minutách zpěv utichnul. Stříbrný paprsek zhasnul, obraz na hradbě stromů zmizel, mořské panny naskákaly do vody a ponořily se pod hladinu.

Po skončení rituálu na oltáři zůstanou přinesené obětiny.

Ráno

Z lesa vyšel plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích a štíhlým, rozvětveným ocasem. Rozhlíží se do všech stran a vyplazuje rozeklané jazyky.

Hydra se jde nažrat ke kamennému stolci s oltářem, kde jí mořské panny za svítání nechávají obětiny.

Boj s hydrou: viz **Zatopená jeskyně.**

PIRÁTSKÁ ZÁKLADNA

„V žádném případě v lese nerozdělávejte oheň a nekácejte stromy!“

„Dejte si pozor na hydru. Alchymista vám o ní řekne víc.“

„Pořád nás tu otravujou harpyje a neustále něco kradou.“

„Na útesech nedávno ztroskotala loď. Nestihli jsme z ní ale všechno odnést, protože se tam nastěhoval obrovské krab.“

Něco o Černovousovi - asi vyprávění v putyce.

Piráti a námořníci: Křivák, Špunt, Stožár, Plachta, Pádlo, Vichr, Brázda, Hadr, Vědro

Starej Mečoun

- Vysloužilý pirát, stará se o děti. Vypráví jim příběhy.

V základně je kovář, několik truhlářů, mistr loďař, švec, krejčí, ranhojič (dovednost léčitelství).

- Na molech jsou rozložené pulty se zbožím.

Přes den piráti opravují domky, mola a lodě, rybaří, nosí bedny s nákladem, natírají lodě, kovář kove v kovárně.

Piráti rybaří, ale jen v základně. Platí zákaz s čímkoliv vyplout na moře přes den.

Domky jsou kamenné. V oknech jsou blány z rybích měchýřů, všechna mají okenice (na noc se zavírají).

Průplav

Úzký, ale hluboký průplav lemovaný příkrými skalami. Na čtyřech z nich jsou vidět balisty, každou obsluhují dva muži v námořnickém oblečení s tesáky u pasu.

TODO: V noci tu hlídají elfové, ve dne lidi.

Piráta u balisty

Fyzička **2**, Finesa **3**, Duše **1**, Životy **8**

✂ **Tesák:** **3** + k6, zranění 1

✂ **Balista:** **3** + k6, zranění 5

Dostřel: dlouhý

Nabíjení: několik minut

TODO: Co mají u sebe.


Pozorovatelná

Na dřevěném posedu dobře skrytém proti pohledu z moře mezi dvěma stromy jsou dva námořníci s tesáky u pasů.

TODO: V noci tu hlídají elfové, ve dne lidi.

Pirát s tesákem

Fyzička **2**, Finesa **3**, Duše **1**, Životy **8**

 **Tesák:** **3** + k6, zranění **1**

TODO: Co mají u sebe.

Výhled ve dne: Na vrcholku nejvyšší hory ostrova je věž – **elf pozná, že na jejím vrcholu je obří ptačí hnízdo.**

Výhled v noci: Ostrov se topí ve tmě.

Přístav

Malá zátoka skrytá za skalami. Jsou zde tři mola, u kterých mohou kotvit velké lodě. Za nimi se o skalní stěnu opírá řada nízkých domků s břidlicovými střechami.

U mol jsou dvě velké lodě a šest člunů.

Pronájem člunu: 1 st na den

Racek

Štíhlá elfská loď se dvěma stěžni.

Posádka: kapitán Gilidan (elf), důstojník Silnar (barbar), 12 námořníků/veslařů

Má palubu, podpalubí a kapitánskou kajutu na zádi. **Veslaři jsou v podpalubí ve střední části lodi. Vesla slouží jen jako doplňkový pohon.**

V podpalubí je bedna (TODO - dát ji do popisu), ve které jsou 3 torny s cestovní výbavou.

Kapitán Gilidan

Vysoký elf s dlouhými světlými vlasy. Na tváři má švihácký, sebevědomý úsměv. U pasu má krátký meč a dýku, pod drahými šaty lehkou zbroj.

- mluví spisovně

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, Životy 8

🛡 1 (lehká zbroj)

🗡 **Krátký meč a dýka:** 4 + k6, zranění 2

🗞 **Vrhací nůž:** 4 + k6, zranění 2

Dostřel: krátký

Kořist: krátký meč, dýka, drahé šaty (20 zl), zdobená lehká zbroj pro elfa (5 zl), měšec (5 zl, 7 st).

Důstojník Silnar

Zjizvený barbar v těžké zbroji se zlatým zubem a sípavým hlasem. U pasu má tesák, přes rameno má zavěšený dvojruční meč.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, Životy 9

🛡 2 (těžká zbroj)

🗡 **Dvojruční meč:** 4 + k6, zranění 4

🗡 **Tesák:** 4 + k6, zranění 2

Kořist: dvouruční meč, tesák, těžká zbroj pro barbara

Kudlička

Kudrnatá kudůčka v lehké zbroji s bandalírem vrhacích nožů.

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, Životy 7

🛡 1 (lehká zbroj)

🏹 Vrhací nůž: 4 + k6, zranění 1

Dostřel: krátký

Medůza

Štíhlá válečná loď s klounem, jedním stěžněm a jednou řadou vesel.
Na přídi má hlavu mýtické medůzy.

Posádka: kapitánka Karanga, 20 veslařů, 12 bojovnic.

Nemá palubu ani kajutu.

Celou posádku tvoří barbaři s černou pletí. Veslaři mají krátké meče, kapitánka a bojovnice dýku, šavli, dlouhé dvouruční kopí a dlouhý luk.

Kapitánka Karanga

Vysoká barbarská bojovnice s ebenově černou pletí. U pasu má šavli a dýku.

Fyzička 4, Finesa 5, Duše 3, Životy 9

🛡 1 (lehká zbroj)

🏹 Šavle a dýka: 5 + k6, zranění 3

Kovárna

Pod střechou podepřenou kamennými sloupy je plně vybavená kovárna.

Ve dne: Pracuje tady postarší svalnatý barbar v kožené kovářské zástěře (kovář Hagur).

Má ženu a dvě děti (kluka a holku, 6-8 let).

„Až vyrostu, budu kovář jako táta!“

„Já budu pirátská kapitánka!“

Putyka „U rezavé kotvy“

Dlouhá, jednopatrová budova s mnoha okny a dvojicí dveří. Nad jedněmi je zavěšená kotva (těmi se vchází do nálevny, druhými do zázemí).

Nálevna: Dlouhá místnost, jejímž prostředkem se táhne stůl. Na jednom konci je kamenné pódium, na druhém dveře do zázemí. Okna jsou jen z jedné strany.

- Vyprávění o Černovousovi, který tuhle základnu založil.
- Servírka Mila – člověčice, 17 let, ne moc pohledná, nemluví, často pláče, i bez zjevného důvodu.

Piráti ji sem přivezli před 4 lety, od té doby ji tu vězní a dělají s ní, co chtějí. Chce utéct a postavy pro ni představují příležitost, kterou určitě nepromarní.

- Hazardní hry a další druhy pirátské zábavy (vrhání nožů, bodání nože do stolu mezi prsty apod.).
- U stolku sedí tři piráti: Grim (s opičkou, která za něj posouvá mince a hází kostkami), Dlouhán (elf) a Přísná Helda (barbarka).

Možnost vyhrát *bronzový klíček* (pirát řekne, že ho našel při průzkumu vraku lodi, ale nepřišel na to, k čemu pasuje).

- Hru začíná ten, kdo vyhrál předchozí. Na stůl vloží libovolný vklad a hodí kostkou. Pokračuje vždy hráč po levici.
- Další hráč musí buď zdvojnásobit vklad nebo hodit kostkou. Když přehodí předchozí hod, je stále ve hře a pokračuje další hráč v pořadí, jinak je ze hry venku.
- Vyhrává hráč, který hodí 6, nebo kterému odpadli všichni protihráči.

Zázemí: Spíž, kuchyně, pokoj hostinského, schody do sklepa.

U jednoho ze stolů sedí tlustý hobit v honosném oblečení a kouří vodní dýmku.

„Přisedněte a nabídněte si, ochutnávka je zdarma!“

Ibana

Zjizvená krollka ve středních letech.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, Životy 9

🛡 1 (lehká zbroj)

🗡 **Těžká šavle:** 4 + k6, zranění 3

Velitelka základny.

Čmelák

Tlustý hobit v honosném oblečení.

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, Životy 7

🛡 1 (lehká zbroj)

🏹 **Vrhací nůž:** 4 + k6, zranění 1

Dostřel: krátký

Překupník.

Čmelák prodává:

- | | |
|---------------------------|-------|
| • Balíček omamného tabáku | 2 zl |
| • Arzenik (jen 1 dávka) | 6 zl |
| • Prsten uhranutí | 20 zl |
| • Masky mnoha podob | 80 zl |
| • Elfi boty | 25 zl |
| • Torna beztlíže | 60 zl |

Hlídkají ho dva barbaři:

Barbar

Dvoumetrový svalovec v těžké zbroji se sekerou u pasu.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, Životy 9

🛡️ 2 (těžká zbroj)

🔪 Sekera: 4 + k6, zranění 3

TODO

Grim

Postarší, zamračený trpaslík s opičkou na rameni.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, Životy 9

🛡️ 1 (lehká zbroj)

🔪 Těžká šavle: 4 + k6, zranění 3

Kočkodan

Šedohnědá opice s černým obličejem a dlouhým ocasem velká jako liška.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, Životy 4

🛡️ 0

🔪 Zuby, zápas: 2 + k6, zranění -1

Arzenik

Popis: šedozelený prášek bez chuti a zápachu

Aplikace: požitím

Příznaky: intenzivní zvracení, prudký průjem

Latence: 30 minut

☠ 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 6
Vážné zranění: slabost a nevolnost (nevýhoda)

Aclhymistův domek

Domek se čtyřmi okny a dvojicí dveří. Nad jedněmi je zavěšený kovový tyglík.

Laboratoř: Malá, začouzená místnost. Na stolech rozestavených kolem stěn jsou různé baňky, křivule a kahany, na policích řady lahviček a flakónů plných rozličných ingrediencí.

👃 Zápach chemikálií.

🔊 Bublání vařící se kapaliny, mladý ženský hlas a stařecký mužský hlas – stařec dává instrukce, dívka podle nich provádí alchymistický experiment.

☀ **Ve dne:** Uprostřed místnosti se na kolečkovém křesle hrbí jednoноhý bělovlasý muž v ošuntělém kaftanu (**alchymista Abad**). U jednoho ze stolů pracuje baculatá hobitka v prostých šatech s koženou zástěrou (**hobitka Baňka**).

Vyprávění o hydře, lektvaru regenerace a o tom, jak se sem Abad dostal. V družině byl barbar s dvojručním mečem, elfí hraničářka a hobití zlodějka.

Alchymista Abad


Fyzička **1**, Finesa **5**, Duše **4**, Životy **8**

🦋 Abad nemá žádnou zbraň a nebude se bránit.

TODO: Co má u sebe.

Hobitka Baňka

Fyzička **1**, Finesa **5**, Duše **4**, Životy **8**

 Baňka nemá žádnou zbraň. Když dojde k boji, pokusí se utéct a přivolat pomoc.

TODO: Co má u sebe.

 **V noci:** V místnosti nikdo není.

POBŘEŽÍ

Počasí

- 1: jasno
- 2: polojasno
- 3: oblačno
- 4: zataženo, občas slabý déšť
- 5: slejvák (potrvá 1k6 hodin, pak hod' na počasí znovu)
- 6: bouřka (potrvá 1k6 hodin, pak hod' na počasí znovu)

Ve dne

- 1: Změna počasí.
- 2: Hod' znovu 1k6:


1–3: Od věže přilétá velký dravý pták. Míří na moře.

4–6: Od moře přilétá velký dravý pták. Míří k věži.

Je to obří mořský orel, viz Věž.

- 3: Hod' znovu 1k6:

1–3: V písku jsou otisky tlap velkého čtyřnohého ještěra.

 Měl dlouhý, rozeklaný ocas. **Stopy jsou staré 1k6 hodin.**

1: Vyšel z lesa, chvíli šel po pláži a pak zamířil do moře.

2: Vyšel z moře, chvíli šel po pláži a pak se vrátil do moře.

3: Vyšel z moře, chvíli šel po pláži a pak zamířil do lesa. **Sledování stopy postavy zavede k hydře (viz Zatopená jeskyně).**

4–6: Plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích a štíhlým, rozvětveným ocasem (*hydra*).

4: Plave v moři, čas od času se potopí (*loví ryby*).

5: Právě vyšel z moře. Míří do lesa.

6: Právě vyšel z lesa. Míří do moře.

Boj s hydrou viz Zatopená jeskyně.

4: Od lesa přilétá 1k6 velkých dravých ptáků s lidskými hlavami (*harpyje*). Nechtějí postavy zabít, jen je rozptýlit a něco jim ukrást. Případný lup odnesou do jeskyně ve skalní stěně (jeskyně a boj s harpyjemi viz *Hnízda harpyjí*).

5: V moři plave 1k6 nahých dívek s rybími ocasy místo nohou (*mořské panny*). Jsou zvědavé a chtějí obchodovat. Jednání a boj s mořskými pannami viz *Oltář v moři*. Šance 1 ze 6, že se jedna z mořských panen na první pohled vášnivě zamiluje do některé z postav.

6: Hod' znovu 1k6:

1–3: 🐞 Od moře k lesu se táhne pruh písku s trochu jinou barvou, někdo tady zřejmě táhl velký předmět a stopu následně zamaskoval. Na kraji lesa je perfektně zamaskovaná malá plachetnice. TODO - doplnit popis.

4–6: TODO - Stopař nakládá dřevo. Nosí mu ho dryády.

Stopař – elf, tetovanej, dlouhovlasej

- Snaží se na ostrově probudit Hvozd – dryády mu říkají Prorok.
- Černovous ho nemá rád – má pocit, že se ho snaží sesadit.
- Vykupuje veškerou kouzelnou esenci (od alchymisty, od pirátů, kteří ji nakoupí někde za vodou. Vydělává na to tím, že do základny vozí dřevo.
- Vyplouvá zásadně večer. Přes noc je loď vždycky zakotvená a skrytá, aby neprozradila přítomnost pirátů.

V noci

1: Změna počasí.

2–6: Nic.

ROZBITÝ ČLUN

⚠ Tato lokace existuje, pouze pokud na začátku hry postavy nechaly kapitána Gilidana odplout na člunu.

Na břeh malé zátoky je vytažený člun.

V písku kolem člunu jsou otisky tlap velkého, čtyřnohého ještěra.

👉 Ještěr měl dlouhý, rozeklaný ocas. Přišel z lesa, chvíli zkoumal člun a pak se zase do lesa vrátil – **sledování stopy postavy po dvou hodinách zavede k *Mrtvolám v lese*. Stopy zde hydra zanechala druhý den po příjezdu postav na ostrov.**

Člun je pro šest osob. Jsou v něm dvě vesla, jinak je prázdný. Ve dně je díra, zřejmě do něj šlápnul ještěr, který v písku zanechal stopy – k opravě jsou potřeba dřevěná prkna. Pokud se postavy rozhodnou pokácet strom, přivolá to dryády (viz TODO).

TROSEČNÍK

TODO

VĚŽ

⚠ Věž ani podzemí nejsou nijak chráněné proti přízrakům. Pokud zde tedy postavy zůstanou přes noc, stane se to samé co v lese (viz *Les*).

Kulatá věž se dvěma patry. Místo dveří a oken má rozeklané díry a na jejím vrcholu je obří hnízdo. U paty věže leží mrtvola velkého dravého ptáka s ohyzdnou lidskou hlavou (**harpyje**). Na prostranství před věží je listím zasypané kruhové pódium s kuželovou stříškou uprostřed.

Okraj hnízda je převislý, nepůjde na něj vyšplhat bez pomůcek.

Mrtvola dravého ptáka s lidskou hlavou je v pokročilém stádiu rozkladu, nejspíš tu je už několik dní – **má smrtelná zranění od obřího zobáku**. Alchymista z jejího srdce může vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

Podél stěn věže je velké množství velkých rybích kostí.

Pódium je z hladce vyleštěné žuly – **odstranění listí a zeminy odhalí, že je na něm vyrytý složitý obrazec s astronomickými symboly (zachycuje pozici měsíce v průběhu roku)**.

Stříška je z tvrdého, pevného kovu, na kterém není ani stopa rzi (**ne-reznoucí ocel**). V jejím vrcholu je díra s držáčky, do kterých by se dalo vsadit něco o velikosti slepičího vejce – **ke kamenné podsadě je připevněná, sundat jde jen násilím**.

Pod stříškou je úzká kruhová šacha – **má hladké stěny, je 2 metry hluboká a vede do *Místnosti se zrcadlem***. Vejde se do ní jen hobit, kudůk nebo elf, musel by ho tam ale někdo spustit na laně. Dole pod šachtou je kovové zrcadlo. Neleskne se, protože je oproti šachtě v úhlu 45°.

Pod věží je malé podzemí (viz mapa *Podzemí pod věží*).

Přízemí věže

Točité schodiště vede nahoru (**do prvního patra**) i dolů (**do podzemního patra**). Za ním je na nízkém podstavci zhruba metr vysoká mramorová socha muže v lehké zbroji s bandalírem vrhacích nožů a dýkou u pasu.

Sochu je možné odnést.

První patro věže

Točité schodiště vede jen dolů (**do přízemí**), nahoru je zavalené (**je tam orlí hnízdo**). Za ním je na nízkém podstavci zhruba metr vysoká mramorová socha muže v těžké zbroji s mečem a štítem.

Sochu je možné odnést.

Orlí hnízdo

 Orlí pach


V hnízdě je jedno velké vejce a vytlačený důlek od druhého.

Hnízdí zde pár obřích mořských orlů. Jsou inteligentní a umí mluvit (při řeči ráčkují). Samice zůstává v hnízdě, samec zajišťuje potravu. Vejce před časem ukradly harpyje (viz **Skalní stěna**). Mládě se mezitím vylíhlo a harpyje ho drží v zajetí. Orli se k němu nemůžou dostat, štěrby ve skalách jsou pro ně moc úzké. Když ho postavy zachrání, udělají pro ně cokoli, co je v jejich silách, včetně případného odněsení mimo ostrov.

Obří mořský orel

Obrovský orel s osmimetrovým rozpětím křídel

Fyzička **5**, Finesa **3**, Duše **0**, Životy **16**

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo spáry:** 5 + k6, zranění 5

Podzemní patro věže

Točité schodiště vede do vyššího patra. Za ním je na nízkém podstavci zhruba metr vysoká mramorová socha muže v róbě s kouzelnickou holí. Chodby na východ a západ jsou dva metry široké i vysoké, stěny jsou z masivních žulových kvádrů. Nad oběma chodbami jsou nějaké nápisy (**ve staré řeči**).

Sochu je možné odnést.

Nápis nad západní chodbou: „Necht' je vůdcem ten nejsilnější“.

Nápis nad východní chodbou: „Pýcha předchází pád“.

Místnost s propadlem

Místnost je prázdná. Na druhé straně je vidět krátká chodba zakončená dveřmi.

⚠ Pokud někdo půjde prostředkem místnosti (skrz modře vytečkovaný obdélník na mapě), otevře se pod ním propadlo a spadne dolů.

Zranění pádem je hod 4 + k6 proti **Finesa** + k6, zranění 1.

Propadlo zní na poklep dutě. Kolem něj je tenká spára (je vidět jen zblízka).

Dveře na jihu jsou z tvrdého kamene, nemají kliku ani zámek. **Není** je možné nijak otevřít a hned za nimi chodba končí.

Jáma pod propadlem

Čtyři metry hluboká obdélníková jáma. Podlaha i stěny jsou z tvrdého, hladkého kamene bez jediné šterbiny.

Bez pomoci nebo vhodných pomůcek nejde vyšplhat zpět.

V **západní stěně** jsou tajné dveře. Kolem nich je tenká spára a na poklep znějí dutě. Otevírají se zatlačením. Když je nic nedrží otevřené, samy se zavrou.

Místnost s podstavci

Uprostřed místnosti jsou tři nízké kamenné podstavce (**na stejných stojí sochy ve věži**).

Dveře na jihu jsou z tvrdého kamene, nemají kliku ani zámek. Otevrou se, pouze když někdo na postavce v místnosti rozestaví sochy z věže v pořadí uvedeném na mapě (na jihu válečník, uprostřed kouzelník, na severu zloděj). Zůstanou otevřené, dokud budou sochy na podstavcích.

Podstavce reagují na hmotnost. Pokud tedy bude nějaká socha rozbitá, je třeba na podstavec položit všechny její kusy.

Místnost se zrcadlem

V severní části místnosti jsou schody dolů. V jižní části je na podstavci připevněné kovové zrcadlo. Nad ním je ve stropě kruhový otvor. Zrcadlo je zkosené tak, aby světlo přicházející dírou ve stropě odráželo na jižní stěnu.

V jižní stěně jsou kouzelné tajné dveře. Nejsou vidět a otevrou se, pouze když na ně dopadne paprsek měsíčního světla. Zjevná možnost, jak toho dosáhnout, je vložit *měsíční kámen* (viz *Oltář v moři*) do držáčku na vrcholu kuželové stříšky o patro výš (viz *Prostranství před věží*). Je s ním třeba chvíli otáčet, aby světlo měsíce dopadlo na jednu z jeho vybroušených stěn a zlomilo se dolů do šachy.

Jakmile na jižní stěnu dopadne měsíční světlo, rozzáří se na ní stříbrný obrys velkých dvoukřídlých dveří pokrytých tajemnými runami a ty se následně pomalu otevrou.

Pokladnice za těmito tajnými dveřmi je chráněná mocným kouzlem, není se do ní možné dostat násilím. Když se tam někdo pokusí prokopat, narazí na neprostupnou zeď.

⚠ Jelikož se do pokladnice dá vstupit jen v noci (kvůli měsíčnímu světlu) postavy potřebují nejprve získat *amulet ochrany proti přízrakům*.

Šachta nad otvorem ve stropě má hladké stěny, je 2 metry vysoká a je zakrytá kovovou stříškou. Vede na prostranství před *Věží*.

Pokladnice

Velká kruhová místnost. Podél stěny na nízkých kamenných podstavcích stojí sedm kamenných soch bojovníků v těžké zbroji se štíty a kopími, na tři ze stropu dopadá kužel měsíčního světla. Čtvrtý ozařuje podstavec uprostřed místnosti, na kterém leží vejce velké jako meloun.

Nad vstupem do místnosti je ve stropě drážka přes celou šířku chodby – je v ní spodek padací mříže.

⚠ Jakmile někdo sundá vejce z podstavce, osvícené sochy ožijí a zaútočí. Vstup současně zablokuje padací mříž.

Podstavec reaguje na tlak. Pokud ho tedy něco udrží stlačený, například něčím podobně těžkým jako vejce, sochy neožijí a mříž se nespustí. Když v pokladnici ani ve vstupní chodbě několik minut nikdo nebude, mříž se opět zvedne a vstupní tajné dveře se zavrou a pohasnou.

Kamenná socha strážce

Kamenná socha bojovníka v těžké zbroji s mečem a štítem.

Fyzička **4**, Finesa **2**, Duše **3**, Životy **12**

🛡 **4** (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen **2**), imunita proti **jedům**.

🗡 **Pěsti: 4** + k6, zranění **2**

🗡 **Meč a štít: 4** + k6, zranění **2**


Boj: Socha je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje jako dobře vycvičený těžkooděnc.

⚕ **Léčení:** Sochám se samovolně léčí zranění rychlostí **1 život** za hodinu. Nemohou jim „dorůst“ ztracené části těla, pokud si ale uraženou část přiloží tam, kam patří, za hodinu přiroste.

ZATOPENÁ JESKYNĚ


V cestě po pobřeží brání skalní výběžek. Jde na něj snadno vyšplhat, případně ho obeplavat po moři.


Z **moře** je vidět, že je v něm částečně zatopený, několik metrů široký tunel (**vede do Zatopené jeskyně**).

 V tunelu je pach velkého ještěra

Na **vrcholu** skalního výběžku je plošina s rozeklanou dírou do země. Je odtud nádherný výhled na moře.


Díra je zhruba 2 metry široká – **vede do Zatopené jeskyně**. Dolů visí staré, zpuchřelé lano – **je přivázané na masivním hřebu zatlučeném do skály, pod vahou postavy praskne**. Dno je 12 metrů hluboko.

 Zezdola je cítit pach velkého ještěra

 **Ve dne:** Dole je prostorná, zatopen jeskyně. Přímo pod dírou je písčité ostrůvek.

 **V noci:** Hluboko dole se měsíční světlo odráží od vodní hladiny.

Jeskyně

 **Ve dne šero** (dírou ve stropě sem proniká denní světlo), v noci téměř úplná tma

Prostorná jeskyně, do které by se snadno vešla celá loď i se stěžněm a plachtou. Až na malý ostrůvek uprostřed je zatopená. Dírou ve stropě je vidět obloha. Ve stěně je několik metrů široké ústí částečně zatopeného tunelu (**vede ven na moře**).

 Pach velkého ještěra

- **V noci:** Na ostrůvku leží plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích a štíhlým, rozvětveným ocasem (**hydra**). Hlavy má na zemi, zřejmě spí.

Hydra

Plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích a štíhlým, rozvětveným ocasem.

Tělo: Fyzička **5**, Finesa **2**, Duše **0**, Životy **25**

Hlava: Fyzička **3**, Finesa **6**, Duše **0**, Životy **6**

🛡️ tělo 2, hlavy 1 (šupiny)

🦷 **Zuby:** **6** + k6, zranění 6

🦷 **Plivnutí žíraviny:** **6** + k6, zranění 7kz **žíravinou**

Dosah: krátká vzdálenost

Příprava: jedno kolo natažení slin

- ◆ **Dorůstání hlav:** Kdykoliv hlava ztratí všechny životy, v průběhu dalšího kola místo ní narostou dvě nové. Takto může hydře dorůst nejvýše 6 hlav (navíc ke třem, které má na začátku).

Na ostrůvku jsou v písku otisky tlap velkého čtyřnohého ještěra.

🦎 Ještěr tady v noci přespává. V písku jsou zašlapané předměty.

Předměty zašlapané do písku: Mezi zetlelými zbytky kůže je rezavý dvouruční meč, rezavý tesák, rezavá zprohýbaná těžká zbroj na barbara, plesnivý dlouhý luk, dvě rezavé dýky, šest rezavých vrhacích noží, amulet vodního dechu (**karta**), očarovaná hvězdice (**karta**), léčivý pyrit (**karta**), 5 zlatých a 12 stříbrných mincí.

Všechny zbraně s výjimkou očarované hvězdice jsou v mizerném stavu. Nikdo je nebude chtít koupit a při každém útoku je šance 1 ze 6, že se zbraň zlomí.

ZÁRODEK HVOZDU

💡 Ve dne šero, v noci téměř úplná tma

Les je zde hustší a temnější, skrz propletené koruny proniká jen trocha světla. Stromy jsou rozestavené tak, že tvoří klikaté uličky. Máte pocit, že vás někdo sleduje.

👣 Stopy štíhlých, bosých nohou

V kmenech stromů jsou ukryté dryády (mají schopnost vstoupit do stromu a splynout s ním). Ven vystupují jen jejich tváře. Když si jich postavy všimnou, zase splynou se stromem.

Dryády nebudou postavám bránit ve vstupu. Budou je ale bedlivě sledovat a pokud postavy udělají něco nerozumného, například zapálí oheň nebo zraní nějaký strom, dryády na ně zaútočí.

Dryáda

Štíhlá dívka s kůrou místo kůže a listím místo vlasů.

Fyzička **2**, Finesa **4**, Duše **5**, Životy **8**

🛡️ 0

🗡️ **Kostěná dýka:** **4** + k6, zranění 0 + *jed ze zmije*

🏹 **Dlouhý luk:** **4** + k6, zranění 1 (šípy s pazourkovými hroty) + *jed ze zmije*

Dostřel: dlouhý

💀 **Jed ze zmije:** **5** + k6 **jedem** proti Fyzičce, zranění 3

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- zpomalení na několik desítek minut (nevýhoda)

Příznaky: intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost a potíže s dýcháním, otok a modřiny po celé zasažené končetině

Latence: 5 minut

Boj: Když dojde k boji, dryády se budou snažit hlavně střílet z luku a používat svou schopnost *splynutí se stromem*. Dryáda, na kterou se postavy zaměří, v průběhu jednoho kola vstoupí do stromu a v dalším se vynoří z jiného. Musí to ale vždy být strom stejného druhu – dubová dryáda (místo kůže má dubovou kůru a místo vlasů dubové listí) může například vstoupit jen do dubu a vystoupit opět z dubu. Zraněné dryády ve stromě zůstanou a do boje se zapojí, pouze když budou postavy dál ohrožovat les. Pokud postavy ustoupí, dryády se je nebudou snažit dorazit, budou je ale bedlivě sledovat.

Srdce hvozdů

TODO: Měl by tady bejt Černovous.

Po chvíli bloudění spletítm stromovým labyrintem jste vešli na kruhové prostranství zastřešené převislými větvemi okolních stromů. Uprostřed je velký, plochý kámen. Kolem něj tančí sedm štíhlých dívek s kůrou místo kůže a listím místo vlasů. Máte silný pocit cizí přítomnosti.

Pokud se k tanci někdo přidá, propadne kouzlu a bude s dryádami tančovat až do večera.

TODO: To asi není dobrý nápad, v noci by postavy roztrhaly přízraky (to možná nebude vadit, pokud budou jen vyhánět z lesa).

IDEA: Oživlé stromy mohou mluvit ústy dryády (hluboký, dunivý hlas).

Plochý kámen je pokrytý silnou vrstvou zaschlé krve a zbytky peří, masa a kostí (**pozůstatky obětované harpyje**). Uprostřed je prohlubeň, ve které bublá hustá zelená tekutina – **obsahuje kouzelnou esenci, kterou se dryádám podařilo získat**. Jsou jí tam 3 kapky + množství, které dryády získaly od postav.

Okolní stromy: Dva z nich jsou oživlé. Pokud dojde k boji, bude jim trvat dvě kola, než vytrhnou kořeny ze země. Následně budou chránit dryády.

Oživlý strom

Vykořeněný krácející strom.

Fyzička **7**, Finesa **1**, Duše **5**, Životy **48**

🛡️ proti **bođu** a **drcení** 3, jinak 0

✂️ **Větve, kořeny:** **7** + k6, zranění 4

Boj: Oživlý strom se ohání větvemi a může také někoho zamotat do kořenů a uškrtit ho. Má obrovskou sílu – neboj se popisovat, jak postavy odhazuje několik metrů daleko.

Suroviny: Z kořenů oživlého stromu může alchymista vytěžit 33 kapek kouzelné esence.

ZTROSOTANÁ LOĎ

Přes písčitou pláž se do moře táhne úzký skalní výběžek. Zhruba uprostřed je v něm pevně zaklíněná bachratá obchodní loď. Má dva stěžně, jeden je ale zlomený. Plachty jsou potrhané a třepotají se ve větru. V boku je velká díra. Na zádi je vstup do kajuty, po žebříku jde sešplhat do podpalubí.

🦀 Stopy obřího kraba se čtyřmetrovým rozpětím nohou

👃 Krabí pach


⚠️ **Ve vraku lodi bydlí obří krab (viz *Lod'*).** Pokud se zde postavy chvíli zdrží, vyleze dírou v boku a přijde se na ně podívat. Jelikož není na lovu, není agresivní. Pokud ho ale postavy napadnou, nebo když mu vlezou do doupěte, zaútočí.


Na skalním výběžku jsou pozůstatky dalších vraků – kromě zbytků lan a plachet tu není nic zajímavého. Vypadá to, že to tu někdo důkladně prohledal a kromě cenností odnesl také všechny použitelné kusy dřeva.

Pod vodou je několik přehlédnutých cenností – stříbrný prut (10 zl), bronzová soška lva (12 st) stříbrná jehlice (3 zl), zlatá náušnice (6 zl).

Podpalubí

Podpalubí je prázdné, zbyl tu jen balast. Někdo dokonce odvázal i sítě na spaní.

 Stopy obřího kraba se čtyřmetrovým rozpětím nohou

 Krabí pach

Zabydlel se tu obří krab.

Obří krab

Obří krab se čtyřmetrovým rozpětím nohou a jedním klepetem výrazně větším.


Tělo: Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, Životy 20

Velké klepeto: Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, Životy 8

Malé klepeto: Fyzička 5, Finesa 4, Duše 0, Životy 4

 svrchu 3 (tvrdý pancíř), zespodu 1, klepeto 2

 Malé klepeto: 5 + k6, zranění 3

 Velké klepeto: 5 + k6, zranění 4

 Ústa: 5 + k6, zranění 5

- ◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má obří krab výhodu proti suchozemským tvorům.

Boj: nepůjde do lesa.

Kajuta

Kromě podsady postele a velkého stolu přibitého k palubě je prázdná.

Podsada postele: Na jednom místě jsou do prken zatlučené hřebíky, které zřejmě k ničemu neslouží a musejí dole trčet.

Pod postelí je dřevěný rám, do kterého je zasunutá okovaná truhlice (zamčená) s vnitřním zámkem (pasuje do něj bronzový klíček). Uvnitř je měšec (8 zl, 24 st) a krabička z černého, lakovaného dřeva s rytinou lodi na víčku.

⚠ Pokud bude někdo chtít krabičku otevřít, nech si popsat nebo ukázat, jak ji drží.

Krabička: Ve dně je malá dírka jako po vpichu jehly. Na boku je malý čudlík – pokud při otevření víčka není stisknutý, z dírky ve dně vyjede jehlice otrávená jedem z varana. Uvnitř je kompas.

TODO: Deník. Nebo možná ne...

Jed z varana

☠ 6 + k6 jedem proti Fyzičce, zranění 1

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost na několik desítek minut (nevýhoda)
- rozostřený zrak a závratě na několik minut (nevýhoda)

Příznaky: silná bolest, otok a intenzivní krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších, nápadná bledost

Latence: 15 minut

Prokletý ostrov



Michal Světlý
2022

