

Prokletý ostrov

dobrodružné prostředí pro hru

Dračák

podle staré školy

Michal Světlý

Obsah

Prokletý ostrov	5
Úvod.....	6
Cestování po ostrově.....	6
Události	6
Počasí	7
Náhodná setkání	7
Les ve dne.....	7
Les v noci.....	8
Pobřeží ve dne	8
Pobřeží v noci	10
Přístav ve dne	10
Přístav v noci	11
Začátek hry.....	11
Začátek hry – Tuňák.....	11
Začátek hry – cesta na lodi	16
Hnízda harpyjí	16
Hnízda harpyjí – harpyje.....	17
Hnízda harpyjí – jeskyně.....	18
Hroby na pláži.....	19
Hroby na pláži – čerstvé pařezy.....	19
Les	19
Les – v noci	20
Les – Černovous	20
Les – Stopař.....	22
Les – Dryády.....	23
Les – oživlé stromy	26
Les – okolí srdce hvozdu.....	26
Les – srdce hvozdu.....	27
Oltář v moři.....	27
Oltář v moři – o půlnoci	28
Oltář v moři – ráno	29
Opuštěné tábořiště.....	30
Pobřeží.....	30

Podzemní svatyně.....	31
Podzemní svatyně – svatyně.....	31
Podzemní svatyně – chodba.....	32
Podzemní svatyně – obří červ	33
Poklad na dně moře.....	34
Přístav.....	34
Přístav – mola.....	36
Přístav – průplav	36
Přístav – pozorovatelná.....	36
Přístav – balisty	37
Přístav – Medůza	37
Přístav – aelchymistův domek.....	38
Přístav – kovárna.....	40
Přístav – dům velitelky.....	40
Přístav – putyka „U rezavé kotvy“	41
Trosečník.....	44
Věčné loviště.....	45
Věž.....	47
Věž – přízračný svět.....	48
Věž – přízemí	51
Věž – první patro	51
Věž – orlí hnízdo	51
Věž – podzemní patro věže.....	52
Věž – místnost se zrcadlem	52
Věž – sál s krystalem	53
Věž – balzamovací sál	54
Věž – pracovna	54
Věž – pokladnice.....	55
Zatopená jeskyně.....	56
Zatopená jeskyně – ráno.....	56
Zatopená jeskyně – večer	57
Zatopená jeskyně – jeskyně.....	57
Zatopená jeskyně – hydra	58
Ztroskotaná loď.....	58

Ztroskotaná loď – kajuta	59
Ztroskotaná loď – podpalubí	60
Ztroskotaná loď – obří krab	61
Ztroskotaná loď – Rufina družina	61
Konec hry	62



PROKLETÝ OSTROV

Prokletý ostrov je dobrodružství pro družinu začínajících postav, které se rozhodly vyplout za dobrodružstvím.

⚠ Nečti tuto kapitolu, pokud se toto dobrodružství chystáš hrát za postavu!

ÚVOD

Cestování po ostrově

Obejít ostrov po pobřeží nebo ho obeplout na člunu zabere 4 dny. Přejít ho napříč trvá 2 dny. Cestování vnitrozemím ovšem komplikuje kletba – po setmění se v lese objeví přízraky, které každého inteligentního tvora k smrti vyděsí a vyženou zpět na pobřeží (viz **Les – v noci**). Nedokáží šplhat, jde se tedy před nimi ukrýt například na stromech, na vrcholu věže na nejvyšším bodě ostrova nebo na příkrých skalách. Pokud se tedy postavy chtějí dostat k věži, potřebují buď amulet na ochranu proti přízrakům nebo naplánovat cestu tak, aby noc strávily někde, kam přízraky nemohou (například v jeskyni ve sklaní stěně s **Hnízdy harpyjí**).

UDÁLOSTI

Každé ráno:

- Ze **Zatopené jeskyně** vyleze hydra a plave k **Oltáři v moři**, aby se nažrala (mořské panny tam pro ni vždy o půlnoci nechávají obětiny).

Každý večer:

- Hydra se vrací do **Zatopené jeskyně**, kde přes noc spí.
- Ve vnitrozemí ostrova se objeví přízraky, které k smrti vyděsí každého tvora s duší a odnesou ho na pobřeží (viz **Les – v noci**).

Každou půlnoc:

- Mořské panny provádí u **Oltáře v moři** obřad. Z celé východní části ostrova je v těch místech vidět jasný paprsek měsíčního světla – chvíli míří přímo vzhůru, pak se stočí na západ (**jako kdyby tam někdo**

mířil světlometem přímo k nebi a pak jej pomalu otočil na západ].
V zátoce s oltářem je také slyšet mnohlasý zpěv mořských panen.
Průběh rituálu viz *Oltář v moři*.

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)

NÁHODNÁ SETKÁNÍ

Každý den se 3x hází na náhodná setkání: dopoledne, odpoledne a v noci.

- 1: změna počasí
- 2-3: nic
- 4-6: nastalo náhodné setkání (použij tabulku příslušné oblasti)

Náhodná setkání mohou nastat jen v lese, v přístavu nebo na pobřeží.
Pokud jsou zrovna postavy jinde, může se pouze změnit počasí.

Les ve dne

- 1: *Postavy narazily na Zárodek hvozdů.*
- 2: *Pokud jsou postavy na východním břehu ostrova, potkaly hydru (viz Zatopená jeskyně – hydra). Pokud na západním, našly Podzemní svatyni.*
- 3: *Hod' znovu 1k6:*

4–6: 🐞 Stopy jedné osoby s holí – pomalu se procházela lesem a sbírala houby a jedlé bobule.

1–3: Lesem prochází rozložitý trpaslík v prostých šatech s dlouhou, zkroucenou holí. Ve vousech mu roste mech, na krku má jantarový amulet (viz *Les – Černovous*).

4: Dryády. TODO: Lepší popis. (viz *Les – dryády*).

5: Stopař TODO - popis Stopaře a encounteru (viz *Les – Stopař*). Jsou s ním dryády (získávají a nosí pro něj dřevo).

6: Na kmenu padlého stromu rostou krásné trsy modrozelené houby.

Učenost: Je to neškodná houba *ucukavka nedůtklivá*.

Uhýbá před dotykem. V případě ohrožení se začne hlemýždí rychlostí přesouvat jinam. Při poškození vřeští jako malé dítě. Alchymista z ní může vydestilovat 4 kapky kouzelné esence.

Les v noci

1: Postavy narazily na *Podzemní svatyni*.

2–6: Nic.

TODO: Možnost potkat Černovouse, možnost narazit na Zárodek srdce hvozdů.

Pobřeží ve dne

TODO: piráti jedou na dřevo (vejde se mi to sem ještě?)

1: Kolem pobřeží pluje člun.

Hod' znovu k6:

1–4: Rufina parta jede na obřího kraba (viz *Ztroskotaná loď – Rufina družina*).

5-6 nebo pokud už postavy potkaly výpravu na kraba: Objíždí ostrov a sbírají dřevo (naplavené a na kraji lesa).

TODO: tabulka na vygenerování posádky člunu.

2: Hod' znovu k6:

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: V písku jsou otisky bosých nohou. Vedou k lesu (**viz Trosečník**).

4: V moři plave k6 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.

5: Hod' znovu k6:

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 – malá loď bez paluby. Jeden stěžeň, Jeden pár vesel, kormidelní veslo. Uvnitř odštěpky dřeva a kůry.

4-6: TODO - Stopař nakládá dřevo. Nosí mu ho dryády. (**viz Les – Stopař**)

6: Pokud jsou postavy na východním břehu ostrova, potkaly Hydru. Pokud na západním, od lesa přilétají Harpyje.

Hydra: Hod' znovu 1k6:

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

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

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*.

Harpyje: Od lesa přilétá k6 + 2 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.

Skalní jeskyně a boj s harpyjemi viz *Hnízda harpyjí*.

Pobřeží v noci

- 1: Na pláži někdo leží (*viz Trosečník*).
- 2: Na pobřeží táboří Rufina družina. Jedou na obřího kraba (*viz Ztroskotaná loď – Rufina družina*).
- 3–6: Nic.

Přístav ve dne

- 1: Do přístavu připlouvá malá plachetnice vrchovatě naložená dřevem. Řídí ji drobný elf s dlouhými vlasy zacuchanými do dredů a tetováním připomínajícím kořeny a větvičky. *Jede prodat dřevo (viz Přístav – dům velitelky) a za tržbu nakoupit 30 kapek kouzelné esence od kapitána Melvara (viz Začátek hry – Tuňák). Poté se vrátí do lesa a následující den s dryádami oživí strom (viz Les – Dryády).*
- 2: Piráti chytili dryádu. Vylákali ji z lesa (jak?) a pak na ni skočili.

3: Útok harpyjí.

4: Do přístavu připluly mořské panny. Chtějí obchodovat.

5: Střelecký turnaj na pláži.

6: Zápas v bahně. (female only a na ostro)

Přístav v noci

TODO

ZAČÁTEK HRY

Vyrážíte sice na svou první výpravu, všichni jste ale prošli náročným výcvikem a jste zdatní v boji, alchymii, kouzlech či jiném oboru, který se hodí při prozkoumávání nebezpečných podzemí a divokých, neobydlených končin. Rozhodli jste se vydat se na Dračí osrovy, o kterých se říká, že jsou dosud neprozkoumané a plné tajemství a pokladů.

Konečně přišlo jaro, skončila doba divokých bouří a je bezpečné vyrazit na moře. Potkali jste se v rušném přístavu. Seznámil vás kapitán Melvar, postarší trpaslík s dýmku a přísnou tváří, který vám nabídl cestu na jeden z Dračích ostrovů. Nalodili jste se na jeho bachratou obchodní loď a vypluli jste vstříc dobrodružství.

Cestu a stravu mají postavy zaplacenou – počáteční hotovost určená podle pravidel je částka, která jim zbyla. Po vylodění si stravu budou muset zajistit samy.

Začátek hry – Tuňák

Loď se jmenuje Tuňák. Má jeden stěžeň, čtyři páry vesel a dvě kormidelní vesla.

Kromě kapitána je na lodi 10 potetovaných námořníků, kteří v případě potřeby veslují (6 lidí, 1 barbar, 2 trpaslíci, 1 kroll), a druhá družina pěti dobrodruhů: trpaslice v těžké zbroji s dvojruční sekerou a sveřepým výrazem (Rufa), polonahý zjizvený kroll (Sochor), dva kudrnatí hobiti v námořnickém oděvu přepásaném bandalírem vrhacích nožů (Střevlík a Cvrček) a pohledná elfka ve slušivém koženém oblečení s dlouhým lukem a dýkou (Zlatka).

Do podpalubí vede nákladový poklop a dva žebříky. Je v něm silný zápach od domácích zvířat přivázaných v přední části lodi (tři prasata, dvě kozy a houf slepic). Dál jsou tu lavice pro veslaře, sudy (s vodou a jídlem), pytle (s obilím), zavěšené sítě na spaní a 12 kuší s připravenou municí v držácích na bocích lodi. Veškeré zbylé místo zaplňuje náklad dřeva (stavebního i na topení).

Pod naloženým dřevem je okovaná truhlice s vnitřním zámkem (pasuje do něj mosazný klíček, který má u sebe kapitán Melvar). Uvnitř je 15 zl, 20 st a tři flakóny – v každém je 10 kapek kouzelné esence (po odšpuntování je cítit silná vůně ozónu).

Posádka: kapitán a všichni námořníci mají na pravém předloktí vytetovanou hlavu vousatého trpaslíka s páskou přes oko. Na případný dotaz odpoví, že to je podobizna jejich bývalého kapitána (jde slavného pirátského kapitána Černovouse).

Co vědí o Dračích otrovech:

- Vypráví se, že na nich žijí různí fantastičtí tvorové: kentauři, wyverny, bazilišci, jednorožci, obří brouci a možná i draci.
- Osobně znají jen Prokletý ostrov, vozí tam dřevo a zásoby.

Co vědí o Prokletém ostrově:

- Říká se mu tak, protože je celý obehnaný sloupky s varovnými značkami, které v noci slabě září. Kletba je skutečná – pokud někdo v noci zůstane ve vnitrozemí, zažije nevýslovnou hrůzu.
- Místní mají problém s hypyji (jsou neskutečně drzé a ukradnou všechno, co se leskne).


- Dobrodruzi tam ještě žádní nebyli, postavy jsou první.
- Na ostrově se zdrží tři týdny, pak zas vypluje pro další náklad.

Kapitán Melvar

- klid'as, kouří dýmku

Postarší trpaslík s dýmkou, přísným výrazem a dlouhou jizvou na tváři. Na sobě má lehkou zbroj, u pasu tesák. Na pravém předloktí má vytetovanou hlavu vousatého trpaslíka s páskou přes oko.

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, Životy 8

 **Tesák:** 4 + k6, zranění 1

 **Kuše:** 4 + k6, zranění 3

Dostřel: střední

Nabíjení: 1 kolo

U sebe má: měšec (5 zl, 6 st a mosazný klíček), tesák, lehkou zbroj na trpaslíka, dýmku, balíček s tabákem, troud a křesadlo.

10 trpaslíků (posádka)

Všichni mají námořnické tetování – kotvy, lodě, mořské panny, velryby, krakeny a podobně. Na pravém předloktí mají všichni vytetovanou hlavu trpaslíka s páskou přes oko.

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

 0

 **Tesák:** 3 + k6, zranění 1, barbar a kroll 2

 **Kuše:** 3 + k6, zranění 3

Dostřel: střední

Nabíjení: 1 kolo

U sebe mají dohromady dohromady 4 st, 35 mk a různé osobní předměty – hrací kostky, kostěnou píšťalku, starou stříbrnou minci

(1 st), lasturu, ve které jsou slyšet zvuky moře, váček s vonnými bylinami, voskovou kuličku.

Členové Rufiny party nejsou součástí posádky, stejně jako hráčské postavy se rozhodli vydat na Dračí ostrovy. Nemají ale dobrodružné povolání, takže se budou vyhýbat příliš velkému nebezpečí.

Družinu vede hrabivá trpaslice Rufa. V případném jednání postavám dá nevýhodnou nabídku, případně se je pokusí podrazit. Kroll Sochor ji v tom bude podporovat, hobiti budou spíš pro férové jednání. Elfka Zlatka se do vyjednávání nebude zapojovat, případný podraz ale rázně zarazí – následný konflikt nejspíš povede k rozpadu Rufiny party.

Rufa

- hrabivá, mluví hlubokým hlasem

Trpaslice v těžké zbroji s dvojruční sekerou a sveřepým výrazem.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 2, Životy 8

🛡 2 (těžká zbroj)

🔪 Dvojruční sekera: 3 + k6, zranění 3

U sebe má: těžkou zbroj na trpaslíka, trpaslickou dvojruční sekeru, skleničku s rybím tukem, párátka, 2 zl.

Sochor

- miluje boj

Polonahý zjizvený kroll s dvojručním kladivem a malou vyschlou hlavou zavěšenou na krku.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, Životy 9

🛡 0

🔪 Dvojruční kladivo: 3 + k6, zranění 4

U sebe má: velké dvojruční kladivo, malou vyschlou hlavu na šňůře, píšťalku vydávající strašidelné zvuky, 2 st.


Zlatka

- marnivá, krásně hraje na flétnu

Pohledná zlatovlasá elfka ve slušivém oblečení z měkké kůže s dlouhým lukem a dýkou.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 8

 0

 **Dýka:** 3 + k6, zranění 1

 **Dlouhý luk:** 3 + k6, zranění 2

Dostřel: dlouhý

Dovednosti: lov a stopování, léčitelství, plavání a potápění

U sebe má: dřevěnou flétnu, mýdlo, líčidla, zrcátko, 6 st.


Střevlík a Cvrček

- rádi si povídají, vzájemně si dokončují věty

Dvojce nerozeznatelných kudrnatých hobitů v námořnickém oblečení přepásaném bandalírem vrhacích nožů.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 7

 0

 **Vrhací nůž:** 3 + k6, zranění 1

Dostřel: krátký

Cvrček u sebe má: kuličku a tři dřevěné kelímky.

Střevlík u sebe má: flakón s modrou pěnivou tekutinou a nálepkou „na nespavost“, 11 st.

Začátek hry – cesta na lodi

Kromě neustálého houpání jste si museli zvyknout na silný zápach domácích zvířat v podpalubí. Na lodi se nevaří, kapitán třikrát denně vydává trvanlivé zásoby – nasolené maso, hrách, fazole, suchary, tvrdý sýr a zakysané zelí. Na lodi není žádná kajuta, kapitán spí s vámi a posádkou v podpalubí.

Cesta zabrala osm dní a v průběhu se nestalo nic zajímavého.

Hod' na počasí (viz *Počasí*), pak přejdi na lokaci *Přístav*.

HNÍZDA HARPYJÍ

Z příkré sklaní stěny se ozývá volání skřípavých lidských hlasů proložené občasným voláním mláděte dravého ptáka (*orla*). Skála je zhruba 40 metrů vysoká. Jsou v ní 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.

Hnízda harpyjí – harpyje

✂ 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 ohybnou lidskou hlavou.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 2, Životy 6

🛡 0

✂ Spáry: 3 + k6, zranění 1

📖 Duševní úder *Nefeš nagaf*: 2 + k6 proti Duši

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- zmatení na několik minut (nevýhoda)
- ztráta paměti na několik minut

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Zranění: 4kz (duševní), neodečítá se zbroj

Duševní úder způsobuje duševní zranění. Nepomáhá tedy proti němu zbroj, nemůže ale způsobit vážné zranění a neúčinkuje na zvířata a ostatní tvory, kteří mají Duši 0. Cíl zraněný duševním úderem se bude cítit slabý a apatický, jako kdyby mu něco vysálo chuť do života.

Boj: Harpyje obvykle bojují ve vzduchu, na zemi jsou neohrabané. Je-likož nemají zobák ani ruce, útočí výhradně svými spáry. Každá také může jednou seslat kouzlo duševní úder (před dalším použitím si ho musí znovu připravit). Za žádnou cenu nevletí do lesa (protože je tam loví dryády kvůli kouzelné esenci).

Suroviny: Z harpyjího srdce nebo vejce může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

Hnízda harpyjí – jeskyně

Jeskyně je ve skutečnosti velká, částečně zasypaná puklina. 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 a zbytky skořápky zhruba půlmetrového vejce zamotané v rybářské síti.

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

Mládě obřího mořského orla

Orlí mládě velké jako běžný dospělý orel. Na rozdíl od svých rodičů neumí mluvit a nerozumí lidské řeči.

Fyzička **3**, Finesa **2**, Duše **0**, Životy **4**



 **Zobák nebo spáry: 3 + k6, zranění 1**

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.

Zbytky skořápky jsou zamotané v rybářské síti, ve které ho harpyje přinesly. Nemají žádnou cenu a nedá se z nich vytěžit kouzelná esence.

HROBY NA PLÁŽI

Na pláži je pečlivě vyrovnaná řada hrobů z písku. Jsou do nich zabodané šípy.

Šípy mají pazourkové hroty a letky z tenké kůry.

V hrobech jsou elfové. Nemají u sebe žádné osobní předměty ani cennosti (někdo je důkladně obral).

TODO: Jeden z nich byl na první pohled někdo bohatý (čaroděj), nemá ale šaty. Ostatní mají na sobě námořnické oblečení.

- jeden z nich možná byl kapitán? Pár vojáků, respektive čarodějova družina? Nejspíš měli elfské meče (mohly by být v přístavu na prodej)

TODO: Někdo v přístavu by mohl chodit v róbě elfského čaroděje.

Hroby na pláži – čerstvé pařezy

Na kraji lesa je několik čerstvých pařezů.

Stromy byly pokácené sekerou.

LES

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

Sloupky jsou zhruba metr vysoké. Jsou magické, na dotek brní. Kdykoliv se je někdo pokusí poškodit nebo vyvrátit, sešlou na něj výboj 6 + k6 proti Fyzičce, zranění 4kz bleskem.

Značky na sloupcích jsou v řeči dávno zaniklé Dračí říše (dovednost staré jazyky).

„Ve vlastním zájmu nevstupovat! Smrtelné nebezpečí!“

Les – v noci

Jakmile zapadlo slunce, okolí zaplnila hustá, přízračná mlha. Máte pocit, že se v ní míhají postavy.

Dej hráčům možnost zareagovat. Pokud vyběhnou za sloupy s varovnými značkami, nic dalšího se nestane. Jinak:

Z husté mlhy vystoupily přízračné postavy s mrtvými tvářemi bez očí a s děsivým, nelidským řevem se na vás vrhly. Přemohla vás nevýslovná hrůza a ztratili jste vědomí.

Ráno se postavy probudí na pobřeží s děsivou vzpomínkou na přízračné pařáty, které rvaly jejich duše na kusy. Budou mít také nepřírozeně šedou kůži a bílé vlasy. Původní barva se jim vrátí v průběhu několika dní. Piráti v přístavu vědí, co to znamená, a určitě to budou komentovat.

Pokud má některá z postav válečnickou *neohroženost* nebo jinou ochranu proti strachu, bude si pamatovat, jak ostatní v hrůze utekli, zatímco ho zoufalá snaha odolat nadpřirozenému děsu zcela paralyzovala a mohl jen bezmocně přihlížet, jak ho přízračné postavy obklopily, zvedly a odnesly ven z lesa.

Přízraky nedokáží šplhat, jde se tedy před nimi ukrýt například na stromech, na vrcholu věže nebo na skalách. Nemohou také opustit oblast ohraničenou varovnými značkami – v přístavu a na plážích jsou tedy před nimi postavy v bezpečí.

Les – Černovous

Tato lokace je náhodné setkání (viz *Les – ve dne*).

Černovous býval slavným pirátským kapitánem. Před léty na tomto ostrově založil základnu. Časem ho ale pirátské řemeslo omrzelo, velení předal své krollí důstojnici Ibaně a stal se poustevníkem.

- „Před několika měsíci na ostrov přišel lesní elf. Ze začátku byl zdvořilej, pak jsem ale zjistil, že dryádám věší na nos povídačky. Ty ho teď maj za proroka a hltaj každý jeho slovo. Začal je dokonce učit magický

rituly, to nevěští nic dobrého. Když mi přinesete jeho hlavu, naučím vás, jak se chránit proti přízrakům (**dá jim za ni svůj amulet ochrany proti přízrakům**).“ TODO: Změnit, chce ho jen vyhnat z ostrova.

- „Poklad? No, asi by se tomu tak dalo říkat. Moje poslední plavba skončila neslavně, chytila nás nejhorší bouře, jakou jsem zažil, a potopila nás na dohled od ostrova. Nakreslil jsem si tehdy mapu, abych věděl, kde loď leží. Zkoušel jsem pak náklad vyzvednout, ale ukázalo se, že tak hluboko se nikdo potopit nedokáže. Nakonec jsem to vzdal, protože většinu cenností jsme zachránili. V lodi zůstaly jen mramorové sochy, který zas takovou cenu nemaj.“

Černovous

Rozložitý šedovlasý trpaslík v prostých šatech s dlouhou, zkroucenou holí a páskou přes oko. Ve vousech mu roste mech. Na krku má jantarový amulet.

Fyzička **5**, Finesa **3**, Duše **4**, Životy **8**

 0

 **Hůl:** 5 + k6, zranění 1

- ◆ *Hojivý dotyk (vyléčí 3kz + 2 životů)*
- ◆ *Proměna ve velkého černého medvěda (trvá 1 kolo).*

Boj: Když postavy Černovouse napadnou, slovy „*Dcery lesa, volám vás!*“ si zavolá na pomoc dryády (**Přijde jich celkem 6, každá za k6 kol – viz Les – Dryády**). Ve druhém kole formulí *Šinah* promění svou hůl v jedovatého hada, ve třetím se sám změní ve velkého černého medvěda (**po proměně bude mít víc životů, ale zůstanou mu všechna zranění**). Po smrti se medvěd promění zpět v Černovouse.


Kořist: *ochranný amulet (chrání proti přízrakům), hadí hůl*

Černovousova hůl (po proměně)

Dvoumetrový šedý had se světlými kosočtverci na hřbetě a chřestidlem na konci ocasu.

Fyzička **1**, Finesa **5**, Duše **0**, Životy **3**

 0

 **Uštknutí:** **5** + k6, zranění -2 + 3 dávky *jedu z chřestýše*

Příznaky: otok, zhmožděnina, silná bolest, mravenčení a pálení v okolí rány, později znecitlivění tváře a končetin, silné pocení a slinění, obtíže při dýchání

Latence: 30 minut

 **6** + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění **4**

- zranění
- slabost a mátožnost (nevýhoda)
- rozmazané vidění (nevýhoda)

Vážné zranění: slabost a mátožnost (nevýhoda)

Černovous (medvědí podoba)

Velký černý medvěd s kulatou hlavou.

Fyzička **5**, Finesa **1**, Duše **0**, Životy **16**

 1 (silná kůže)

 **Zuby nebo drápy:** **5** + k6, zranění **5**

Boj: Při boji s jedním soupeřem se ho pokusí povalit, přidržet ho drápy a prokousnout mu hrdlo. Při boji proti přesile si sedne na zem a bude se ohánět předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

Les – Stopař

Tato lokace je náhodné setkání (viz *Les – ve dne*).

Stopař – drobný elf s dlouhými vlasy zacuchanými do dredů. Po celém těle má tetování připomínající do sebe spletené kořeny a větvičky.

- 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. Nabízí 1 zl za každou kapku.
- Vydělává na to tím, že na své lodi do základny vozí dřevo. Plný náklad prodá za 10 zl.
- /* Vyplovává zásadně večer. Přes noc je loď vždycky zakotvená a skrytá, aby neprozradila přítomnost pirátů. */ (Tohle asi zrušit)

Stopař

Drobný elf v loveckém oblečení s dlouhými vlasy zacuchanými do dredů. Po celém těle má vytetované kořeny a větvičky. U pasu má dýku, přes rameno toulec a krátký luk.

Fyzička **4**, Finesa **5**, Duše **3**, Životy **8**

 0

 Dýka: **5** + k6, zranění 1

 Krátký luk: **5** + k6, zranění 2

Dostřel: střední

U sebe má: Lovecké oblečení, dýku, toulec, krátký luk, v záhradří měšec s 15 zl.

Les – Dryády

Tato lokace je náhodné setkání (viz *Les – ve dne*).

- Dryády nabízí dřevo nebo lesní plody za harpyje (mrtvé nebo živé, ale musí mít srdce – harpyje z něj chtějí vytěžit kouzelnou esenci – viz *Les – zárodek hvozdů*) nebo jejich vejce.

Co dryády vědí o ostrově:

- Věž je prastará, podepsal se na ní zub času. Na jejím vrcholu má hnízdo pár obřích orlů.
- Orli do lesa nelétají a dryád si nevšímají.
- Harpyje nedávno ukradly z orlího hnízda vejce a odnesly ho do svojí jeskyně (viz **Hnízda harpyjí**). Vejce se mezitím vylíhlo a mládě brzy zahyne, protože harpyje mu nedávají žrát.
- Piráti nedávno porušili dávnou úmluvu a začali kácet stromy. Doufáme, že vy budete mít víc rozumu.
- Po východní části ostrova se toulá hydra. Každé ráno se chodí nažrat k **Oltáři v moři**, přespává v **Zatopené jeskyni**.
- Ve vraku **Ztroskotané lodi** se nedávno zabydlel obří krab.
- V moři žijí mořské panny (viz **Oltář v moři**). O jejich půlnočním obřadu dryády nevědí, protože noci kvůli kletbě tráví uvnitř stromů.

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.

Dva dny poté tři oživé stromy a 12 dryád zaútočí na **Přístav**. Jejich cílem je získat kouzelnou esenci z laboratoře alchymisty Abada. Pokud do toho postavy nezasáhnou, uspějí, pirátům se podaří zabít jeden z oživých stromů a k6 + 2 dryád, zahyne při tom ale 2k6 pirátů z Černovousovy frakce, 1k6 členů posádky kapitána Gilidana a 1k6 barbarských bojovnic z Medúzy a dalších 4k6 Černovousových a 2k6 Gilidanových pirátů a 2k6 bojovnic z Medúzy bude zraněno (pokud to budeš potřebovat, hod' za každého k6 na to, o jak vážné zranění půjde).

Pokud se dryádám podaří získat dalších 57 kapek kouzelné esence, o den později pod Stopařovým vedením probudí srdce hvozd.

/ * Možná se Stopař stane srdcem? To zní cool.

- celý les se probudí. Bude v něm nepřírozené šero, stromy se začnou hýbat, zahrazovat postavám cestu a strkat jim do cesty kořeny.
- začne se házet na bloudění (kompas by mohl dávat bonus)
- bude k postavám promlouvat (šumění větví, ve kterém lze rozeznat slova). „Odejděte z ostrova, dokud můžete. */


TODO: Šípy dryjád mají pazourkové hroty a letky z tenké kůry


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.

Les – oživlé stromy

Oživlý strom

Vykořenělý krácející strom. **Může mluvit ústy nedaleké dryády (hluboký, dunivý hlas).**

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


 proti **bodu** a **drcení** 3, jinak 0

 **Větve, kořeny:** **7** + k6, zranění 5


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

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

Les – okolí srdce hvozdů

 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, ven vystupují jen jejich tváře (mají schopnost vstoupit do stromu a splynout s ním). Když si jich postavy všimnou, zase splynou se stromem.

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

Les – srdce hvozdů

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).


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.

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.

Oltář v moři – o půlnoci

TODO: Oltář se topí ve tmě, následující popis je jen pro elfy, nebo když je výjimečně jasná noc. Jakmile hlavní kněžka rozsvítí měsíční kámen, celý oltář to zalije stříbrným světlem.

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.

- ♦ **Telepatie:** Mořská panna umí používat *telepatii* jako hraničář (při odehrávání telepatického rozhovoru je vhodné mluvit šeptem).

Mořské panny mluví obecnou řečí a 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). Zbýlých 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.

Oltář v moři – ráno

/* Tohle asi zrušit, místo toho jsou události. Popis by se tam ale asi hodil... */

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**.

OPUŠTĚNÉ TÁBOŘIŠTĚ

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

Na pláži jsou stopy po opuštěném tábořišti: ohniště a vyleželé důlky v písku.

 Den poté, co postavy připluly na ostrov, zde tábořily tři osoby – jedna velká jako člověk, druhá jako barbar a třetí jako hobit (**kapitán Gilidan**, **barbar Silnar** a **kudůčka Ručka**).

V písku je zašlapané lano (**vede k člunu skrytém na kraji lesa**).

Člun skrytý na kraji lesa je pro šest osob. Je v něm jeden pár vesel, jinak je prázdný. Na stromě vedle něj je vyrytá značka ve tvaru X. **Směrem do lesa** pokračují další značky – kudůčka si značkovala cestu, aby dokázala najít cestu zpět ke člunu. Sledování stop nebo značek postavy po třech hodinách cesty lesem zavede k **Díře v lese**.

POBŘEŽÍ

Výhled: Na nejvyšším bodě ostrova ostrova je věž – **elf pozná, že na jejím vrcholu je obří ptačí hnízdo**.

Po celém pobřeží není téměř žádné naplavené dřevo. Dokonce i v blízkém lese je povětšinou vysbírané (pravidelně ho sbírají a odváží piráti).

PODZEMNÍ SVATYNĚ

Mezi stromi zeje v zemi díra. Vypadá to, jako když se tu někdo propadnul do podzemí.

👉 K díře vedou stopy tří osob. První byla velká jako člověk a propadla se dolů, zbylé dvě, velké jako barbar a hobit, dolů sešplhaly. Žádná z nich nevyšplahala ven.

Díra je široká zhruba metr a hluboká 6 metrů. Dole je tma a je tam cítit mrtvolný puch. Na dně je suť, která se svažuje do nějaké místnosti (viz *Podzemní svatyně – svatyně*). Na suti je povlak připomínající matné, bílé sklo (je tuhý jako kámen) a zaschlé stopy krve.

Prohledání okolí odhalí schody do podzemí (viz *Podzemní svatyně – schodiště*). Od díry nejsou vidět, překrývá je terén a vstup je z odvrácené strany.

Podzemní svatyně – schodiště

Mezi stromy je vstup do podzemí. Je zhruba metr široký a tři vysoký a tvoří ho staré kamenné kvádry pokryté mechem a lišejníkem. Z lesa k němu vede metr široká slizová stopa připomínající matné, bílé sklo (sliz je zatuhlý a pevný jako kámen). Dolů se pozvolna svažuje schodiště s kamennými stupni pokrytými stejným matně bílým povlakem. Je tam tma a je odtamtud cítit nepříjemný, dráždivý zápach. Do kamenných stěn jsou vytesané ornamenty ve tvaru hranaté spirály.

V okolí jsou slizové stopy obřího červa.

👉 Ve dne je zalezlý v doupěti, v noci vylézá na lov.

Podzemní svatyně – svatyně

👤 Mrtvolný puch.

Obdélníková místnost se stěnami pokrytými ornamenty ve tvaru hranaté spirály. Strop je vysoký 4 metry. V jihovýchodním rohu je v něm díra, z ní se do místnosti vyvalila suť. Před sutí leží na břiše mrtvý elf ([kapitán Gilidan](#)) probodaný loket dlouhými bodci ([vyjíždí z podlahy na modře vyšrafovaných dlaždicích](#)). Zhruba uprostřed místnosti je kamenný stolec ve tvaru krychle s hranou o délce jednoho metru, na kterém je svrchu mozaika ve tvaru hranaté spirály ([viz mapa podzemní svatyně](#)). Od suti směrem do chodby se podél zdi táhne povlak připomínající matné, bílé sklo ([je tuhý jako kámen](#)). Pod dírou ve stropě jsou na něm zaschlé skvrny od krve ([obří červ, který ho vylučuje, se zde nasoukal nahoru do díry, aby chytil kudůčku, která se před ním snažila utéct](#)).

⚠️ Na modře vyšrafovaných čtvercích jsou zblízka vidět otvory, ze kterých po došlápnutí na dlaždici prudce vyjedou bodce – vždy jen na jedné dlaždici, ostatní se neprozradí.

🗡️ Past má útok 6 + k6 proti **Finese** a zranění 2.

👤 V místnosti nejsou žádné stopy ([jsou zakryté sklovitým povlakem](#)).

Bodce, které trčí ze zad mrtvého elfa, vychází z podlahy. Jsou dlouhé zhruba jako lidský loket a tvoří čtverec velký zhruba 1 x 1 metr. [Jsou bronzové](#).

Mrtvý elf má dlouhé, světlé vlasy, zkrvácené drahé šaty probodané bodci ([původně 20 zl, teď 5 zl](#)) a pod nimi obdobně zkrvácenou a probodanou zdobenou lehkou zbroj pro elfa ([původně 5 zl, teď 1 zl](#)). U pasu má krátký meč, dýku a přeříznutý řemínek, na kterém byl zřejmě pověšený měsíc. Na krku má tenký řemínek ([amulet ochrany proti přízrakům](#)). Na tváři má jizvu.

Podzemní svatyně – chodba

👤 Nepříjemný, dráždivý zápach.

Chodba je metr široká a tři metry vysoká. Do kamenných stěn jsou vytesané ornamenty ve tvaru hranaté spirály. Na zemi je slizovitý povlak připomínající matné, bílé sklo. Jsou v něm rýhy a otlačeniny, jako kdyby se chodbou plazilo něco velkého (🐛 obří červ).

⚠️ V chodbě žije *Obří červ*. Je nažraný, takže postavy nebude aktivně lovit. Když ho ale budou dráždit, napadne je.

Sklovitý povlak je pevný jako kámen.

Půl metru vysoký a zhruba dva metry dlouhý hrbol na podlaze (tmavá skvrna na mapě) je tvořen pevným sklovitým povlakem. Uvnitř prosvítá mrtvola barbara (Silnar) se zlatým zubem (5 zl) – v ruce stále drží dvojruční meč, na sobě má těžkou zbroj, u pasu tesák. Povlak je možné rozpustit slinami obřího červa.

Podzemní svatyně – obří červ

Obří červ

Několik metrů dlouhý, částečně průsvitný bělavý červ. Do přední části těla má hluboko zabodnutý vrhací nůž. Uprostřed je vyboulený – vypadá to, že nedávno sežral nějakou velkou kořist.

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.

V břiše obřího červa je mrtvá, částečně strávená kudůčka (**Kudlička**). Na sobě má rozleptanou lehkou zbroj na hobita a bandalír na šest vrhacích nožů (**jeden chybí**). U sebe má křesadlo a troud, balíček dýmkového koření a papírky na balení cigaret. V ruce svírá uříznutý měšec (**5 zl a 7 st**).

Suroviny: alchymista může ze *slizu z obřího červa* (**prodej 6 zl**) vyrobit láhev *rychletuhnoucího slizu* (**prodej 12 zl**) nebo vydestilovat 8 kapek kouzelné esence. Je také možné odebrat flakón *slin obřího červa* (**prodej 1 zl**, obsahují 1 kapku kouzelné esence a rozpouští zatuhlý sliz).

POKLAD NA DNĚ MOŘE

Poklad je v hloubce, kam se dokáže potopit jen válečník se schopností *hluboký nádech* nebo někdo schopný dýchat pod vodou.

Hluboko na mořském dně se ve vraku lodi zarostlém chaluhami rýsují obrysy lidských postav.

Jsou to zlacené mramorové sochy. Je jich celkem 5, každá váží přes 100 kg a stojí 7 zl. K vytažení je potřeba alespoň 50 metrů lana. To lze získat *bud' v Přístavu* nebo ze *Ztroskotané lodi*.

PŘÍSTAV

Přišli jste v noci. Ranní světlo vám ukázalo přístav v malé zátocě skryté za skalami ([viz **Přístav na mapě ostrova**](#)). Jsou zde tři mola. K levému je uvázaná vaše loď ([viz **Začátek hry – Tuňák**](#)), u prostředního je štíhlá, černá válečná loď s klounem, jedním stěžněm, řadou vesel a hlavou mýtické medúzy na přídi ([viz **Přístav – Medúza**](#)). Stráží ji dvě svalnaté barbarské válečnice s ebenovou černou pletí v lehké zbroji z tmavé kůže a ozbrojené kopím, krátkým lukem, šavlí a dýkou. U posledního mola je šest různě velkých člunů a stojí na něm potetovaný holohlavý barbar a dva námořníci ([viz **Přístav – mola**](#)).

Za písčitou pláží se o skalní stěnu opírá řada nízkých domků s brilicovými střechami. Některé z nich mají nad dveřmi zavěšená znamení: zkřížené šavle ([viz **Přístav – dům velitelky**](#)), kotvu ([viz **Přístav – putyka**](#)), alchymistický tyglík ([viz **Přístav – alchymistův domek**](#)), kovářské kladivo ([viz **Přístav – kovárna**](#)).

V přístavu je živo a pilně se tu pracuje: námořníci zašívají plachty, rybáři opravují sítě, nosiči vynáší náklad z vaší lodi.

- TODO: rybáři a jejich loďky
- Ráno Bidlo postavám oznámí, že jsou na Dračích ostrovech a mají se tedy sbalit a opustit loď – přístav zná a může jim říct, že mu velí krollka Ibana, jaké jsou tu význačné budovy (putyka „U rezavé kotvy“, domek alchymisty Abada a kovárna). Dodá, že je zakázáno v lese kácet stromy a rozdělovat oheň ([přivolá to dryády, které rázně zakročí, protože každá dryáda je spojená s určitým stromem a když ten zahyne, zemře i ona](#)).

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

„Dejte si pozor na hydry. 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 obrovskej krab.“

TODO: 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 přístavu 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).

Přístav – mola

Barbar Dugar (potetovaný, holohlavý) se dvěma námořníky zde pronajímá čluny.

Pronájem člunu: 1 st na den

(Mají jich tu osm, na jednom odplul kapitán Gilidan.)


Přístav – průplav a balisty


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.

Pirát 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.


Přístav – 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 nejvyšším bodě ostrova ostrova je věž – elf pozná, že na jejím vrcholu je obří ptačí hnízdo.

Přístav – Medůza

Štíhlá válečná loď s klounem, jedním stěžněm a jednou řadou vesel. Nemá palubu ani kajutu, většinu prostoru zabírají lavice pro veslaře. Na přídi má hlavu mýtické medůzy.

Posádka: kapitánka Karanga, 20 veslařů, 12 bojovnic.

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 svalnatá barbarská bojovnice s ebenově černou pletí. Na sobě má lehkou zbroj z tmavé kůže, přes rameno má toulec a krátký luk, u pasu šavli a dýku.

Fyzička 4, Finesa 5, Duše 3, Životy 9

 1 (lehká zbroj)

 Šavle a dýka: 5 + k6, zranění 3


 Krátký luk: 5 + k6, zranění 2


Dostřel: střední

Bojovnice z Medůzy

Vysoká svalnatá barbarská bojovnice s ebenově černou pletí. Na sobě má lehkou zbroj z tmavé kůže, v ruce drží dlouhé kopí a u pasu má dýku.

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, Životy 9

 1 (lehká zbroj)

 Dvojruční kopí: 4 + k6, zranění 3

 Šavle a dýka: 4 + k6, zranění 4

 Krátký luk: 4 + k6, zranění 2

Dostřel: střední

Přístav – aclhymistův domek


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


TODO: Kolik má Abad kouzelný esence? Stopař na probuzení hvozdu potřebuje 57 kapek, takže by jí tu mohlo být o něco víc. Dejme tomu 64, -1 kapka za každý předmět, který si postavy koupily.


TODO: Kde je kouzelná esence ukryta (dobrá skrýš, nejspíš zapastovaná). Je možný tajně pozorovat Abada při práci a zjistit tak, kde je a jak se bezpečně otevírá.

TODO: Cena laboratoře (v Přístavu ji ale nelze prodat).

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 jednonohý bělovlasý muž v ošuntělém kaftanu ([alchymista Abad](#)). U jednoho ze stolů pracuje baculatá hobitka v prostých šatech s koženou zástěrou ([hobitka Baňka](#)).

TODO: 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.

TODO: Informace o mořských pannách.

- „Vykupuju kouzelnou esenci, 1 kapku za 6 stříbrných.“ ([Normálně se vykupuje za 5 st.](#))

Alchymista Abad

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


 Abad nemá žádnou zbraň a nebude se bránit.

Dovednosti: čtení a psaní, staré jazyky

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.

Abad prodává:

- | | |
|-------------------------|---------------|
| • Hojivá mast | 5 st za dávku |
| • Dýmovnice | 2 zl |
| • Cibulový extrakt | 2 zl |
| • Lektvar vodního dechu | 5 zl |
| • Léčivý lektvar | 5 zl |
| • Bomba | 5 zl |
| • Pavoučí lektvar | 10 zl |

 **V noci:** V místnosti nikdo není.

Přístav – kovárna

Pod střechou podepřenou kamennými sloupy je plně vybavená kovárna. Sousední domek má nad dveřmi pověšené kovářské kladivo.

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!“

Přístav – dům velitelky

Velký dům se čtyřmi okny a bytelnými dveřmi se vnitřním zámekem. Nad nimi jsou zkřížené šavle.

Inara

Trpaslice s tetováním Černovouse. TODO.

Fyzička **4**, Finesa **3**, Duše **2**, Životy **9**

🛡 2 (těžká zbroj)

🗡 Dvě těžké šavle: **4** + k6, zranění 4

Velitelka základny. Nabízí odměnu 20 zl za likvidaci obřího kraba, který se usídlil ve vraku **Ztroskotané lodi** na severovýchodním pobřeží ostrova. Jako důkaz chce přinést klepeto nebo jinou část těla.

Přístav – 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 Černovousevi, 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). /* Dlouhán ho zkusí vsadit místo 10 stříbrných. */

Možnost vyhrát mapu k pokladu (viz *Poklad na dně moře*). /* Grim ji zkusí vsadit místo 5 zlatých. */

Pravidla hry:

- Hru začíná ten, kdo vyhrál předchozí. Na stůl vloží nejméně 1 stříbrný a hodí kostkou.
- Hráč po levici musí buď zdvojnásobit vklad nebo přehodit předchozí hod, 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!“

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


Hlídají 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)

TROSEČNÍK

Trosečník Eluniel

- bojácný, mluví spisovně

Bosý, vyhublý a špinavý elf v prostém námořnickém oblečení. V ruce drží klacek s přivázaným nožem.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 8

 0

 **Nůž na klacku:** 3 + k6, zranění 0

U sebe má: hrst lesních plodů.

- Bojí se pirátů – je přesvědčený, že pobili posádku lodi, na které sem připlul.

Trosečníkův příběh:

- Připlul na lodi jménem Jarní hvězda jako prostý námořník. Najal ho elfský čaroděj Malendil, lodivodem byl elf Gilidan.
- Čaroděj trval na vyplutí, přestože mu všichni říkali, že ještě nejmíň měsíc potrvá období bouří. Bouře skutečně přišla a zahнала loď na útesy.

- Ztroskotání všichni přežili. Ráno zjistili, že loď zaklíněná mezi útesy a zeje v ní obrovská díra.
- Čaroděj se šel podívat na kraj lesa. Tam najednou vykřiknul radostí, padnul na kolena a děkoval bohům. Pak všechny instruoval, že po setmění nikdo nesmí v lese zůstat, jinak ho dostihne kletba ostrova. Následně přikázal vyložit z lodě náklad a začít kácet stromy na její opravu.
- Trosečník dostal za úkol prozkoumat okolí. Když se vrátil, našel všechny mrtvé, zastřelené šípy. Začal jim kopat hroby, vyrušil ho ale blížící se člun. Skryl se do lesa a pozoroval, co se bude dít.
- Z člunu vystoupilo šest ozbrojených námořníků. Prohlédli okolí a vrak lodi, dva pak na člunu odpluli a čtyři tu zůstali. Přebírali se nákladem, potom začali vykopávat mrtvoly z hrobů a obírat je o zbraně a cennosti.
- O několik dní později připlulo šest člunů plných pirátů a začali odvážet všechno cenné. Nakonec se pustili se do rozebírání ztroskotané lodi. Vyrušila je ale nestvůra, která se vynořila z moře – krab velký jako člun. Spěšně naskákali do člunů, odpluli a od té doby se k vraku nevrátili.
- Krab je nepronásledoval, vlezl dírou do vraku lodi a zabydlet se tam.
- Trosečník se po čase osmělil a šel znovu pohřbít mrtvoly svých druhů. Od té doby se skrývá a vyhlíží loď, na které by se dostal z ostrova. Vyhýbá se pirátům a dává si pozor, aby nezůstal po setmění v lese, přespává tedy vždy na pláži.

Jako elf má skvělý zrak a může tedy postavám říct, co se děje kolem:

- Na útesech hnízdí harpyje (viz *Hnízda harpyjí*). Jednou se na něj vrhly, utekl ale před nima do lesa a tam ho nepronásledovaly.
- Na věži uprostřed ostrova je hnízdo s párem obřích orlů. Jeden vždycky zůstává na hnízdě, druhý létá na moře lovit.
- Ostrov občas na člunu objíždí piráti a sbírají naplavené dřevo.

- Obří krab je většinu času zalezlý ve vraku lodi, jen občas chodí na lov.

VĚČNÉ LOVIŠTĚ

Jste na vrcholu pahorku. Máte nádherný rozhled na rozlehlou pláň, jejíž konec se topí v mlžném oparu. Putují po ní obrovská stáda zvěře, místy je vidět stanový tábor lovců.

Přímo před vámi je na zemi z písku a šterku vytvořená hranatá spirála. V jejím středu zády k vám stojí rozložitá postava vysoká jako kroll oblečená v plášti z ptačího peří. Kůže na jeho holé lebce má še-
dozelenou barvu.

Orkský šaman Kahagur

Mluví orksky, postavy mu ale rozumí a stejně tak on rozumí jim.

Historie:

Zmizelo nám několik bojovníků. Zvědové zahlédli u břehu posvátného ostrova neznámou loď. Ukolébalo nás, že několik dalších týdnů se nic nestalo.

Pak ale přišela smrtící rána. Útočníci byli tak malí, že bychom jim dokázali holýma rukama zlomit vaz. Tu možnost jsme ale nikdy nedostali. Vládli mocnou magií, proti které byla naše síla marná a ani požehnání duchů nás neochránilo. Za jediný den bylo poraženo několik tuctů našich nejlepších bojovníků. Přežil jsem jen já, protože jsem zrovna meditoval ve svatyni a útočníci mě nenašli.

Poté připlyly další lodě naložené stavebním materiálem. Mocnými kouzly jej očarovali a přinutili létat na nejvyšší bod ostrova, kde se kameny samy začaly skládat do tvaru věže. Po pouhých několika týdnech byla stavba hotova.

Toho večera jsem prožil nejhorší chvíli mého života: Cítil jsem, jak jsou duše mých druhů vyrvány z jejich těl a násilím uvězněny, takže nikdy nebudou moci odejít do věčného loviště. Přísahal jsem, že ani moje duše nikdy nedojde pokoje, dokud tato zrůdnost nebude napravena!

Na přenos do přízrakova světa: „Ka grug Kahagur harug!“
Na přenos zpět: „Ka harug Kahagur grug!“

V podzemí pod věží je přízrak máguse Aryáramny, udržuje kletbu v chodu. Když umře, kletba se zlomí a duše orků se budou moci odebrat do věčného loviště.

- kletbu lze zrušit i bez zabití přízraku: buď likvidací těl v sarkofázích (pokaždé pohasne světelný provazec, který se od těla táhne ke krystalu uprostřed sáhu), nebo rozbitím krystalu – v tom případě všechna těla ožijí jako zombie, otevrou víka sarkofágů a vydají se na lov.

VĚŽ

⚠ Věž ani část podzemí před tajnými dveřmi nejsou nijak chráněné proti přízrakům. Pokud zde tedy postavy zůstanou přes noc, stane se to samé co v lese (viz **Les**). Za tajnými dveřmi jim přízraky dají pokoj.

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 nízké, listím zasypané kruhové pódium s kuželovou stříškou uprostřed.

Okraj hnízda je převislý, nepůjde na něj vyšplhat bez pomůcek. **Popis hnízda viz Věž – orlí hnízdo.**

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

Podél stěn věže je velké množství velkých rybích kostí (**zbytky potravy obřích orlů nahoře na hnízdě**).

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 otvor 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 mety 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 podzemí (viz mapa *Podzemí pod věží*).

Věž – přízračný svět

Pokud se postavy ve Věčném lovišti setkaly s orkským šamanem a dozvěděly se od něj kouzelnou formuli „Ka grug Kahagur harug!“, mohou se v části podzemí pod věží za kouzelnými dveřmi přesunout do přízračného světa.

Přenos funguje podobně jako kouzlo: postava musí zřetelně a nahlas vyslovit formuli, musí se na to soustředit a nemůže v příslušném kole dělat nic jiného. Kouzlo to ale není, takže ho není třeba připravovat. Pokud se přesunem brání (zmizí útočníkovi do druhého světa), hází si na obranu **Duší** s výhodou za plnou obranu. Stejně funguje i přenos zpět do normálního světa, pouze formule je „Ka harug Kahagur grug!“

Přízračný svět je kopie skutečného světa v dávné minulosti, kdy ještě existovala Dračí říše. Žije v něm mág, který na ostrov seslal kletbu. Je zaseknutý v časové zaseknutý ve smyčce, kterou neustále opakuje:

- Půl hodiny vždy stráví u stolu v pracovně, pak jde zkontrolovat krystal ve velkém sále, nahlédne do pokladnice a do balzamovací místnosti a zase se vrátí do pracovny.

Postavu, která se přesune do přízračného světa, ostatní uvidí jako přízrak, ona je neuvidí a neuslyší. Nic z přízračného světa není možné přenést zpět do skutečného. Obráceně to možné je, ale jakmile se postava vrátí do skutečného světa, z toho přízračného zmizí všechno, co tam přinesla.

Mágus Aryáramna

Muž ve středních letech s dlouhými černými vlasy a plnovousem v ornamentální kouzelnické róbě.

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 5, Životy 8

 0

 **Modrý blesk *Artak bárah*:** 5 + k6 proti **Fyzičce**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Zranění: 6kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

 **Zelený blesk *Járah bárah*:** 5 + k6 proti **Fyzičce**

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Zranění: 5kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

 **Fialový blesk *Sagol bárah*:** 5 + k6 proti **Fyzičce**

Dosah: střední

Rozsah: 1–3 cíle

Zranění: 4kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

 **Ledová dýka *Kerach pygion*:** 5 + k6 proti **Finese**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Zranění: 6kz (**bodné**), odečítá se Zbroj

Ohnivá střela *Eš týl*: 5 + k6 proti Finese

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Zranění: 6kz **ohněm**, odečítá se Zbroj

Za druhý úspěch může zapálit šaty zasaženého. Ty pak hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo.

Ohnivý oblouk *Eš kešet*: 5 + k6 proti Finese

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti před mágusem

Zranění: 7kz **ohněm**, odečítá se Zbroj

Za druhý úspěch může zapálit šaty zasaženého. Ty pak hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo.

Návrat *Hašavah*:

Obrana: 5 + k6 s výhodou (+1) za plnou obranu

Návratem se mágus teleportuje zpět na místo, kde byl posledních v několika minutách.

Mágus sám postavy nenapadne. Pokusí se s nimi mluvit, mluví ale jazykem dávné Dračí říše, takže mu budou rozumět pouze postavy znalé starých jazyků.

- Ochotně povypráví o svém životě: Narodil se v odlehlé provincii do rodiny nevýznamného úředníka a jen díky své pílí a cílevědomosti se dostal na magickou univerzitu. Vystudoval jako nejlepší z ročníku, věnoval se hlavně duševní a rituální magii. Krátce po promoci předložil ke schválení svůj první velký projekt – mocné ritální kouzlo, které mělo zabránit vstupu nepovolaných osob do chráněné oblasti. Pak mě ale zradil můj asistent a odsoudil mě tím k věčné údržbě mého vlastního kouzla.

- Na dotaz na zabezpečení pokladnice se pochlubí, jak důmysleně to zařídil: okamžitě po zvednutí dračího vejce vchod zablokuje padací mříž (viz *Věž – pokladnice*) a případného zloděje pak zlikvidují oživlé sochy.
- Nedopustte, aby někdo rozbil centrální krystal! Pokud by se to stalo, všechny uvězněné duše utečou, kouzelná ochrana ostrova pomine a těla stovky orků uložená v sarkofázích všechna naráz ožijou jako zombie.

Boj: Pokud boj začne v sále s krystalem, mágus se nejprve pomocí kouzla *návrat* teleportuje zpět do pracovny a odtud začne sesílat útočná kouzla. Pokud boj začne v pracovně, bude rovnou útočit, protože posledních několik minut tam seděl na židli a nikam se tedy přemístit nemůže.

Věž – přízemí

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.

Schodiště dolů vede do podzemního patra věže (viz *Podzemí pod věží – podzemní patro věže*).

Věž – první patro

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.

Věž – 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 (vy-slovují drnčivé „r“ – „orrel“). Samice zůstává v hnízdě, samec zajišťuje potravu.

Jedno vejce před časem ukradly harpyje. Mládě se mezitím vylíhlo a harpyje ho drží v zajetí. Orli se k němu nemůžou dostat, protože jeskyně, kde ho harpyje vězní, je moc úzká (viz *Hnízda harpyjí – jeskyně*). Když ho postavy zachrání, orli pro ně udělají cokoli, co je v jejich silách, včetně případného odnešení mimo ostrov.

Obří mořský orel

Obří orel s osmimetrovým rozpětím křídel

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, Životy 16

🛡 1 (tuhé opeření)

🦅 Zobák nebo spáry: 5 + k6, zranění 5

Věž – podzemní patro věže

Točité schodiště vede do vyššího patra.

Věž – 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 odrazilo 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**.

Věž – sál s krystalem

Hod' k6:

1-2: Přízrak je zde.

3-6: Přízrak je v pracovně.

Velký kruhový sál s klenutým stropem a východy do všech světových stran. Přízračným tyrkysovým svitem jej osvětluje velký krystal, který se vznáší nad kamenným podstavcem uprostřed. Kolem stěn jsou vyrovnané kamenné sarkofágy. Z většiny z nich vychází kroutící se provazec stejného tyrkysového světla a vede do krystalu uprostřed místnosti. Na zemi kolem krystalu je šest fialových koulí velkých jako lidská hlava.

Pokud je tady přízrak: Místností kráčí přízračná postava v dlouhé róbě. Na vaši přítomnost nereaguje, jako kdyby vás vůbec neviděl.

👣 Podlahu pokrývá silná vrstva prachu, dlouho tu nikdo nebyl.

Přízrak postavy nevidí, neslyší a nemůže na ně útočit – chová se tedy, jako kdyby pro něj neexistovaly. Postavy s ním nemohou nijak interagovat, dokud se nepřesunou do přízračného světa (viz **Věž – přízračný svět**).

Přízrak žije v časové smyčce, kterou stále opakuje: Momentálně je na obhlídce – zkontroluje krystal, nahlédne do pokladnice a do balzamovací místnosti a odejde do pracovny. Tam stráví půl hodiny, následně opět vyrazí na obhlídku.

Sarkofágů je 100. Jsou kamenné, přiklopené těžkými víky. Jsou přes dva metry dlouhé, pohodlně by se do nich vešli krollové. **Uvnitř každého z nich je vyschlá orkská mumie.**

⚠ **Mrtvoly v pěti sarkofázích, ze kterých nevychází provazec tyrkysového světla, po otevření sarkofágu ožijí a zaútočí – jsou to zombie.**

Zombie orka

Oživlá balzamovaná mumie orka.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 14



0

🦷 **Zuby nebo pařáty: 4 + k6, zranění 1**

Imunita: Zombie je imunní proti strachu a necítí bolest.

Krystal uprostřed místnosti je požírač duší. Jsou v něm uvězněné duše orků, kteří se v noci zjevují jako přízraky.

Věž – balzamovací sál

Dva masivní kamenné stoly, police s různými nádobami a balzamovacími nástroji.

V nádobách bývaly balzamovací oleje, dávno ale vyschly.

Věž – pracovna

Psací stůl, židle, police.

Pokud je tady přízrak: U stolu sedí přízračná postava v dlouhé róbě.

Na stole je dávno vyschlé psaní náčiní, svitek a lahvička s ochranným voskem (po nanesení ochrání svitek před zubem času).

Přízrak postavy nevidí, neslyší a nemůže na ně útočit – chová se tedy, jako kdyby pro něj neexistovaly. Postavy s ním nemohou nijak interagovat, dokud se nepřesunou do přízračného světa (viz **Věž – přízračný svět**). Jednou za půl hodiny vyrazí na obhlídku sálu s krystalem (viz **Věž – sál s krystalem**).

Věž – 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, osvětlené 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 útes. 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, lano končí zhruba 2 metry nad ním.

🕯️ Zezdola je cítit pach velkého ještěra

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

🌙 **V noci:** Hluboko dole se měsíční světlo odráží od vodní hladiny. Na ostrůvku přímo pod dírou leží tvor velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích a štíhlým, rozvětveným ocasem (*hydra*).

Zatopená jeskyně – ráno

Z ústí jeskyně vyplaval plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích a štíhlým, rozvětveným ocasem. Rozhlédl se do všech stran, pak vyrazil směrem k oltáři uprostřed zátoky.

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

Zatopená jeskyně – večer

Z lesa vyšel plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích a štíhlým, rozvětveným ocasem. Přešel pláž, vstoupil do moře a zamířil k ústí jeskyně. Před ní se ještě na chvíli zastavil, rozhlédl se do všech stran, a pak se ponořil a zmizel v tunelu.

Hydra jde spát.

Zatopená jeskyně – 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 (**viz Zatopená jeskyně – hydra**). Hlavy má na zemi, zřejmě spí.

Na ostrůvku jsou v písku otisky tlap velkého čtyřnohého ještěra.

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

Předměty zašlapané do písku: zetlelé zbytky kůže, částečně rozkousané kosti (patřily barbarovi, elfce a hobitce), rezavý dvouruční meč, rezavý tesák, rezavá zprohýbaná těžká zbroj na barbara, plesnivý dlouhý luk, dvě rezavé dýky, šest rezavých vrhacích nožů, *amulet vodního dechu* (**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.

Na dně je vrhací hvězdice v perfektním stavu (**karta očarovaná hvězdice**).

Zatopená jeskyně – hydra

Hydra není hladová, protože se každé ráno vydatně nažere u **Oltáře v moři**. Na postavy vyběhne, ale případné pronásledování po chvíli vzdá.

Hydra

Plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích a štíhlým, rozvětveným ocasem. **Když se cítí ohrožena, zvedne všechny hlavy do výše tří metrů a výhruzně syčí.**

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).

ZTROSOTANÁ LOĎ

Mezi dvěma útesy je pevně zaklíněná mírně nakloněná bachratá obchodní loď. Má dva stěžně, jeden je ale zlomený. Plachty jsou potrhane a třepotají se ve větru. V boku je velká díra. Uprostřed lodi je nákladový poklop, na zádi jsou dveře do kajuty a dva žebříky, po kterých jde sešplhat do podpalubí nebo vylézt nahoru ke kormidelním veslům.

 Stopy obřího kraba se čtyřmetrovým rozpětím nohou

 Krabí pach

⚠ **Ve vraku lodi bydlí obří krab (viz Ztroskotaná loď – obří krab).** Pokud se zde postavy chvíli zdrží, vyleze dírou v boku a přijde se na ně podívat. 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).

Pažení (část boků lodi vystupující nad palubu) je částečně rozebrané. Odebrané dřevo v okolí není, někdo ho musel odvézt.

Dřevo z lodi má v přístavu cenu 200 zl. Není ale pravděpodobné, že by ho někdo chtěl koupit – piráti o vraku vědí a sami si na něj činí nárok. Velitelka přístavu Ibana za likvidaci obřího kraba (viz podpalubí) nabízí odměnu 20 zl.

Ztroskotaná loď – kajuta

Kromě podsady postele a velkého stolu je prázdná.

Stůl je přibitý k podlaze.

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, prodejní cena 8 zl) s vnitřním zámkem (pasuje do něj *bron- zový klíček*). Uvnitř je měšec (8 zl, 24 st), svitek s kouzlem *dlouhá ruka*, svitek se zápisky vedoucího výpravy a krabička z černého, lakovaného dřeva s rytinou lodi na víčku (prodej 1 zl).

⚠ 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* (prodej 20 zl).

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

Ztroskotaná loď – podpalubí

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

 Stopy obřího kraba se čtyřmetrovým rozpětím nohou

 Krabí pach

Zabydlel se tu obří krab.

Ztroskotaná loď – obří krab


Obří krab

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

Tělo: Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, Životy 20

Velké klepeto: Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, Životy 8

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

 svrchu 3, zespodu 1, klepeta 3 (tvrdý pancíř)

 Klepeta, polknutí kořisti: 4 + k6, zranění 4

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

Obří krab umí dýchat pod vodou i na vzduchu. Neumí plavat, může ale chodit po dně.

Boj: Obří krab se snaží kořist sevřít svými klepety a podat si ji k ústům, podobně jako když člověk jí příborem. Zuby nemá v ústech, ale v žaludku. Když před ním postavy utečou, nebude je pronásledovat.

Suroviny: alchymista může z mozku obřího kraba vydestilovat 7 kapek kouzelné esence.

Ztroskotaná loď – Rufina družina

Tato lokace je náhodné setkání (viz *Pobřeží*).

Velký člun pro šest osob se dvěma páry vesel. Za jedním sedí polonahý zjizvený kroll, o druhý se dělí dva kudrnatí hobiti v námořnickém oblečení přepásaném bandalírem vrhacích nožů. Na zádi se veze pohledná zlatovlasá elfka ve slušivém oblečení z měkké kůže s dlouhým lukem a dýkou, na přídi stojí trpaslice v těžké zbroji s dvojruční sekerou a sveřepým výrazem.

Trpaslice Rufa (velitelka), elfka Zlatka, kroll Sochor, hobití bratři Střelvík a Cvrček. Chtějí ulovit kraba, který se usídlil ve *Ztroskotané lodi*. Jejich popis viz *Začátek hry – Tuňák*.

Pokud do jejich boje s krabem postavy nebudou zasahovat, je šance 2 ze 6, že se jim ho podaří zabít. Nehledě na výsledek hod' za každého k6:

- 1: Vyváznu bez zranění.
- 2: Přežil s lehkým zraněním.
- 3: Přežil s těžkým zraněním.
- 4–6: Nepřežil.

KONEC HRY

Hraní Prokletého ostrova skončí, když se ho hráči rozhodnou opustit a vydat se za dalším dobrodružstvím. Je na nich, jak to udělají.

- Nejjednodušší je si zaplatit cestu na zásobovací lodi – ta připlouvá jednou za měsíc. Piráti se nebudou bát, že by postavy prozradily polohu jejich základny, protože lodě vyplouvají zásadně v noci a bez navigačních pomůcek je prakticky nemožné určit přesnou polohu ostrova. Cena za cestu bude 1 st na osobu a den – je na hráčích, kam se rozhodnou cestovat a na tobě, jak to bude daleko.
- Hráči se také mohou rozhodnout ukrást nějakou loď, nebo třeba odplout na Stopařově člunu. Na to budou ovšem potřebovat někoho, kdo umí ovládat loď, a kdo se vyzná v okolních vodách nebo dokáže navigovat. Pokud od někoho zjistí, jakým směrem mají plout, mohou navigovat pomocí *kompasu ze Ztroskotané lodi*.

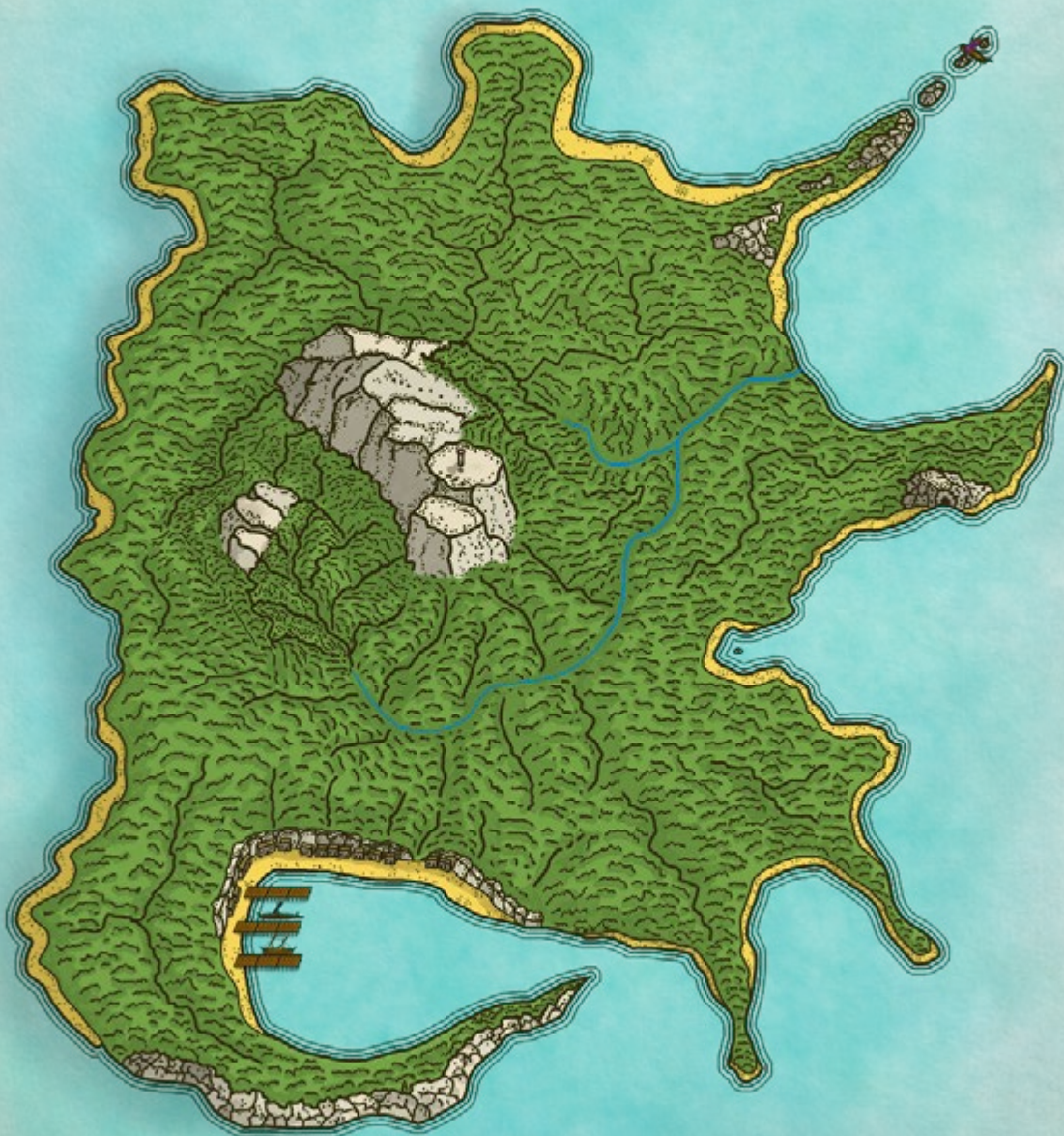
TODO: Seznam pirátů, kteří se vyznají v mořeplavbě a navigaci.

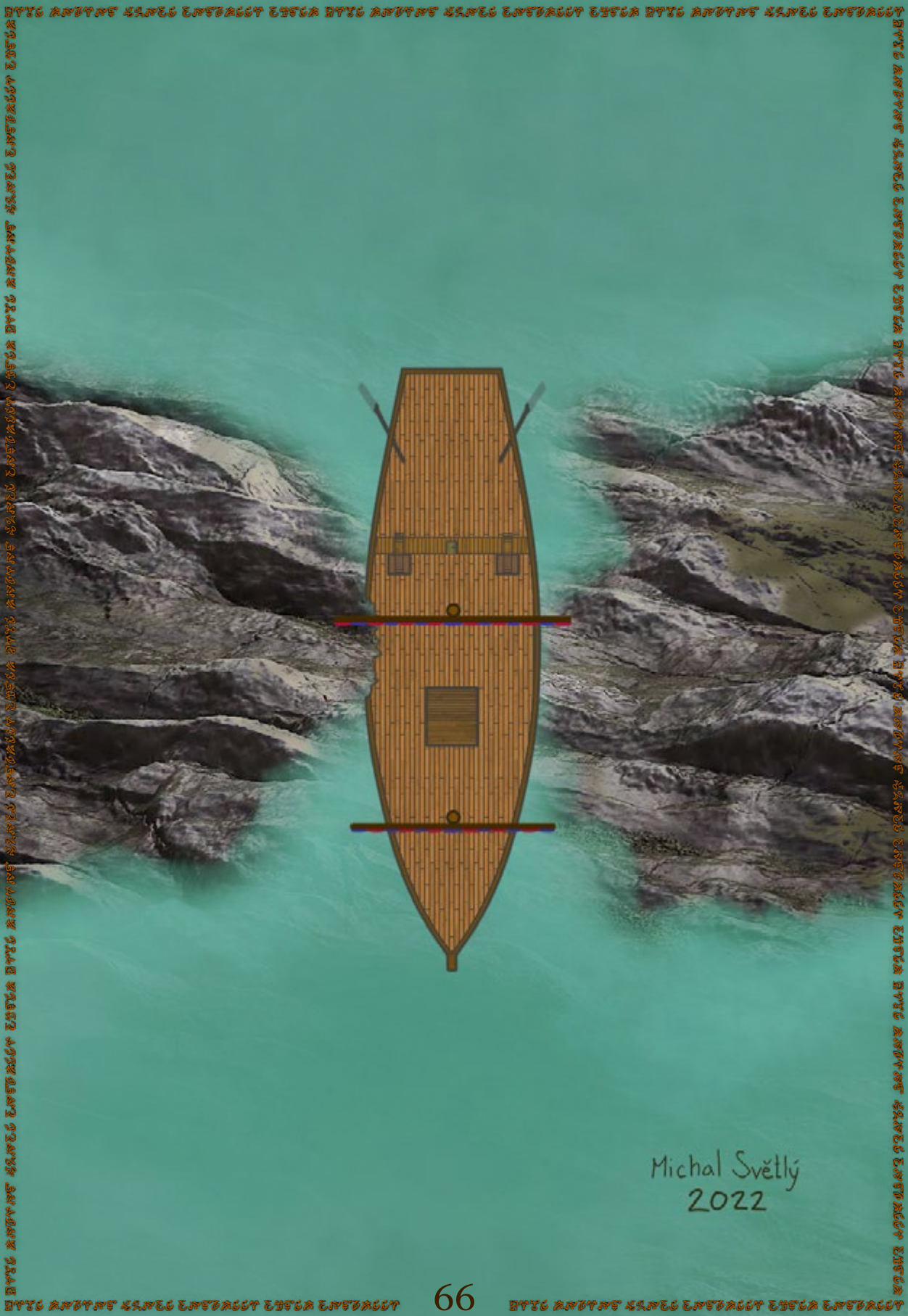
TODO: Zmínit, že se postavy mohou později naučit dovednost *navigace a mořeplavba*.

Prokletý ostrov



Michal Světlý
2022





Michal Světlý
2022

