

ŽELVÁCKÝ BALÍČEK

DOPLNĚK PRO HROBKU ANIHILACE



CO DALŠÍHO KOSTKA NABÍZÍ?

PŘEKLADY DND 5E

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

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

Kromě samotných pravidel a rozšiřujících pravidel na Kostce naleznete i:

PŘEKLADY KAMPAŇÍ

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

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

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

KRATŠÍ DOBRODŘUŽSTVÍ

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

- Vydejte se na mnohá ústí *Zejcího portálu*
- Unikněte kletbě *Alcrosského řezníka*
- Postavte se nemrtvým v *Kapli na útesech*
- Vydejte se na *Draka z Ledového štítu*
- Navštivte *Pobřeží snů*
- Poražte gobliny a zachraňte *Kovářovu dceru*
- Užijte si sváteční *Nádhernou zimu*
- Proplujte krami v *Prokletí Rezavého mrože*
- Vyšetřete zločin v *Zrcadle*
- ...nebo *Vraždu v Baldurově bráně*
- Uspějte při *Obléhání Dragonfeldu*
- ...A MNOHÉ DALŠÍ



O PŘEKLADU



D20 V KOSTCE

Překlad: JohnJarik

Korektura a bloky statistik: Pan Bača

Sazba: Pan Bača

Verze překladu: 1.0 (květen 2020)

Nejnovější verze dostupná na www.d20.cz

DALŠÍ PŘEKLADY!

Od kompletních her:

- Fate (+Zrychlený Fate a Systémové nástroje)
- Cyberpunk Red Startovací sada
- Divoké světy (Savage Worlds)
- Shadowrun 6e
- Apokalyptické svět (Apocalypse World)



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

...A VLASTNÍ TVORBU

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

KOMUNITU

Obecné diskuse k RPG a RPG blízké kultuře, autorské blogy, vlastní prostor pro herní skupiny (jejich organizaci, materiály, zápisy atd.), pravidelné i nepravidelné srazy.

...A MNOHO DALŠÍHO



CO V LÉTĚ?



Nejzábavnější festival nepočítačových her u nás!

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

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

ÚVOD

Čenich Omgaru je geografická oblast stručně popsána v *Hrobce anihilace*. O tomto místě nebo jeho obyvatelích se však v daném dobrodružství moc nedozvíš. *Želvácký balíček* je určen pro Pány jeskyně, kteří se chtějí o Čenichu Omgaru dozvědět více. Tento doplněk také představuje novou hratelnou rasu – želváka – a místo pro nová dobrodružství: Dangwaru – Palác tajfunů.

Želváci jsou inteligentní humanoidi podobní želvám, kteří mají talent na přežití v divočině. Tato rasa se poprvé objevila v prvních vydáních D & D, nejvýrazněji v modulu X9, *Divoké pobřeží*, jenž byl zasazen do světa Mystary. Želváci, stejně jako většina jiných dobrodružných ras, se mohou objevit v kterémkoli světě D & D. V Zapomenutých říších právě u poloostrova Chult, kde Čenich Omgaru vytváří vhodné podmínky pro takové obyvatele.

Tento doplňující balíček předpokládá, že vlastních základní knihy (*Příručka hráče*, *Průvodce Pána jeskyně* a *Bestiář*) stejně jako *Volova průvodce netvory* a *Hrobku anihilace*.

Text v takto vypadajícím rámečku je určen k tomu, abys ho přečetl nebo převyprávěl hráčům, když jejich postavy poprvé dorazí na dané místo nebo při zvláštních okolnostech, které jsou v textu popsány.

Bestiář, *Volův průvodce netvory* a *Hrobka anihilace* obsahují většinu ze zde zmiňovaných tvorů. Na konci tohoto doplňku je popsáno i několik nových nestvůr. Pokud je jméno nestvůry napsáno **tučným** písmem, jde právě o nestvůru z *Bestiáře*. Pokud jsou vlastnosti nestvůry jinde, text ti to řekne.

Kouzla a vybavení zmíněné v dobrodružství jsou popsány v *Příručce hráče*. Kouzelné předměty jsou popsány v *Průvodci Pána jeskyně*.

ČENICH OMGARU

Čenich Omgaru byl kdysi součástí poloostrova, ale otřesy způsobené Morem kouzel odřaly poloostrovu jeho špičku a vytvořily tak ostrov oddělený od chultské pevniny úzkým průlivem. Když k odtržení došlo, želváci žijící v blízkosti si nárokovali ostrov jako svou domovinu. Úžina poskytovala přirozenou ochranu před agresivními dravci z pevniny.

Želváci z Čenichu jsou pohostinným národem, rádi loví, chytají ryby, budují a obchodují s návštěvníky. Nedlouho po vytvoření ostrova byla jedna pirátská loď, vedená klerikem mořské bohyně Amberlie, polapena tajfunem a vyvržena na břeh. Želváci přeživší ze ztroskotané lodě zachránili a postarali se o ně. Kapitán zapůsobil na želváky svou magií a vyprávěl příběhy, které Amberlii vykreslovaly v lichotivém světle. Časem je i přesvědčil, aby na její počest vystavěl palác. Kněz zvolil úbočí s výhledem na moře a tam želváci strávili deset let budováním Dangwaru, Paláce tajfunů, který tajně sloužil jako Amberliin chrám. Na oplátku se kněz a jeho následovníci od želváků odstěhovali a stali se jejich tichými sousedy.

Postupem času Amberliini ostrovní uctívači vymřeli a palác se proměnil v ruinu. Potomci želváků, kteří Palác tajfunů vystavěli, objevili vbrzku uvnitř zlého číhajícího tvora. Starší želváci se zničenému paláci moudře vyhýbají, ale mladší z želváků se ho občas snaží prozkoumat při obřadu přechodu. Jen málo z nich se ale dostane dost daleko, než je podivná nestvůra vystraší.

POUŽÍVÁNÍ TOHOTO DOPLŇKU

Zde je několik způsobů, jak tento doplněk použít ve shodě s *Hrobkou anihilace*:

- S tvým souhlasem si můžou jeden nebo více hráčů vytvořit podle pravidel v části „Želvák“ postavu želváka. Tito želváci odcestovali daleko od Čenichu Omgaru při hledání dobrodružství a společnosti. Mohou se připojit k družině v Port Nyanzaru nebo na jiném místě v Chultu.
- Družina se může potkat s želváckou CP ochotnou sloužit jí jako průvodce divočinou. Tento doplněk popisuje tři nové želvácké průvodce (viz „Želváčtí průvodci“, strana 6).
- Družina může na Čenich Omgaru přicestovat, aby jej prozkoumala a při tom se setká s místními obyvateli.

ZÁPLETKY DOBRODRUŽSTVÍ

Zde je několik zápletek, které můžeš pro přilákání postav na Čenich Omgaru použít:

- Při cestování lodí kolem poloostrova Chultu jsou postavy unášeny bouří k neznámému břehu – Čenichu Omgaru, nepříteli daleko od Vysokého rohu (viz „Vysoký roh“, strana 20).
- Velitelka Fort Beluarian, Liara Portyrová, najme dobrodruhy, aby prozkoumali ruiny Paláce tajfunů a podali jí zprávu. Zařídí, aby je loď dopravila do Hojahoj.
- Postavy si v Port Nyanzaru nebo Fort Beluarian najmou želváckého průvodce. Ten jim vypráví příběhy o Paláci tajfunů. Jako platbu za své služby nežádá nic než pomoc při zbavování paláce nestvůr.
- Kupecká knížata z Port Nyanzaru se obávají rostoucího počtu yuan-tských špiónů ve svém městě. Obávají se, že se je hadí lidé chystají zavraždit. Na těle zabitého čistokrevného yuan-tského špióna, který se pokusil infiltrovat domácnost kupecké kněžny Zanti, byla nalezena mapa Čenichu Omgaru. Zanti nabízí odměnu 1 000 zl pro dobrodruhy, kteří budou ochotni navštívit každou z památek na ostrově a podat o svých objevech zprávu. Zanti jim dá mapu a zařídí rychlou loď (*Drzý peřas*), která je na ostrov dopraví.
- Loď vezoucí slavného průzkumníka Volothampa „Volo“ Geddarma se ztratila. Odplula na jižní pobřeží Chultu, ale nedoplula. Volo měl v plánu navštívit krásnou Zátoku kajmanek a poté strávit týden ve společnosti želváků z Hojahoj. („O želvácké pohostinnosti se říká, že druhá taková není!“) Pověsti, že loď padla za kořist pirátům, jsou nepravdivé; ve skutečnosti loď ztroskotala v bouři a Volo byl vyplaven na břehu Čenichu Omgaru.

ŽELVÁK

Veliká ryba –
společník dobrých přátel
k obědování.

— Želvácké haiku

To, co mnoho želváků považuje za prostý život, by jiní mohli nazvat životem dobrodružným. Želváci se rodí na písčiny plážích, ale jakmile jsou schopni chodit po dvou, stanou se kočovnými přeživšími, kteří touží prozkoumat divočinu, zažít v ní mnoho zázraků, vyzkoušet své dovednosti a vytvořit si nové známosti.

ŽELVÁCKÝ ŽIVOT

Želvák se vylíhne z vajíčka se silnou skořápkou. Prvních pár týdnů života stráví plazením se po všech čtyřech. Jeho rodiče stárnou a očekávají příchod smrti. Tráví to málo času, co jim zbývá, učením svých potomků skrze vyprávění příběhů. Během jednoho roku se mladý želvák stane sirotkem, i když ne dříve, než se naučí mluvit a přežít o samotě.

Mladý želvák a jeho sourozenci zdědí veškeré nástroje, zbraně a dary, které jim jejich rodiče zanechali. Očekává se, že každý z mladých se bude starat sám o sebe. Opouští proto místo narození a nachází svůj vlastní koutek divočiny, ve které loví, chytá ryby a žije. S každým dalším rokem želvák zdokonaluje své schopnosti přežít. Uzavírá přátelství se svými sousedy a zároveň se učí respektovat jejich soukromí. V určitém okamžiku ucítí želvák nepřekonatelnou touhu vydat se daleko od domova a vidět více ze světa. Shromáždí svůj majetek a vyrazí na cesty. Vrací se o několik měsíců nebo i let později s příběhy o svých cestách a s novými dovednostmi.

Když je želvák na sklonku přirozené délky svého života, vyhledá partnera, aby spolu zplodili potomky. Želváci kladou vejce (od jednoho po tucet) na malém, opevněném území, které dokáží snadno ubránit. Pokud takové území neexistuje, vytvoří si jej. Zbytek života tráví rodiče hlídáním této oblasti, ochranou svých potomků a sdílením celoživotních znalostí než umřou. Když jsou děti dost staré na to, aby místo narození opustily, poberou všechny zbraně a nástroje, které jim jejich rodiče zanechali a vydají se poznávat svět na vlastní pěst.

NABOŽENSTVÍ

Želváci nemají panteon svých vlastních bohů, ale často uctívají bohy jiných ras. Není neobvyklé, že želvák zaslechne příběhy nebo legendy týkající se některého božstva a rozhodne se jej uctívat. V Zapomenutých říších jsou u želváků obzvláště oblíbeni Eldath, Gond, Lathander, Savras, Selúna a Tymora. V Greyhawku tíhnou směrem k bohům jako jsou Celestian, Dálnamíl, Foltus, Pelor a Sv. Gisbert. V Dragonlance jsou často přitahováni k bohům Dobra, a v Eberronu k Svrchovanému dvoru. Pokud volí mezi nelidskými božstvy, pak je nejvíce zajímaví Moradin a Jon-dala.

Želváci věří tomu, že noc a den stále bdí nad nimi i ostatními bytostmi. Měsíc je okem, které nad nimi hlídá během noci, a slunce je stejně ostražitým okem ve dne. Želváci se cítí nejvíce v klidu, když se na ně dívá jedno nebo obě z těchto „očí“. Stávají se nervóznější a nejistější, když na

obloze není vidět žádná koule. Nejnepříjemnější bývají v podzemí, kde nemohou vidět ani slunce, ani měsíc.

Požehnané jsou dny, kdy jsou na obloze současně vidět slunce i měsíc. Takové dny želváci často volí, když opouštějí svůj domov, aby zahájili výpravu do divočiny nebo vykonali nějaký jiný úkol, o kterém vědí, že je nebezpečný.

DOBRODRUŽSTVÍ V SRDCI

Želváci říkají: „Nosíme si své domovy na zádech.“ Krunýř, který nosí, poskytuje veškerý úkryt, který potřebují. V důsledku toho želváci necítí potřebu zakořenit se na příliš dlouho na jednom místě. Želvácké osady jsou primárně používány jako shromaždiště, kde se želváci mohou navzájem stýkat, sdílet užitečné informace a obchodovat s cizími lidmi v bezpečí vyššího počtu. Želváci nepovažují tyto osady za místa, která stojí za to bránit svými životy, a bez problémů je opouští, když už neslouží svému účelu.

Většina želváků ráda zjišťuje, jak žijí ostatní tvorové a objevuje nové zvyky a nové způsoby, jak cokoli udělat. Nutkání zplodit potomky se začíná ozývat až na konci života, takže želvák může strávit desítky let od své rodné země, aniž by se mu po ní zastesklo.

Želváci přijali jednoduchý pohled na svět. Je to úžasné místo a oni vidí krásu v čemkoliv prostém. Užívají si možnost cítit jemný vítr vanoucí skrz palmy, sledovat kvákající žáby na leknínových listech, anebo stát na přeplněném lidském tržišti.

Želváci se rádi učí novým dovednostem. Vyrábějí si vlastní nástroje a zbraně a jsou velmi dobří při stavbě budov a opevnění. Žasnou nad prací jiných civilizovaných tvorů, zejména lidí. Ve městě se mohou snadno ztratit i na několik let, aby studovali architektonické zázraky a učili se dovednostem, které mohou použít při stavbě opevnění chránících jejich potomstvo.

Přestože značnou část svého života tráví v osamění, jsou želváci společenší tvorové, a rádi vytvářejí smysluplná přátelství. Nemají žádný vrozený odpor vůči osobám jiných ras. Ve skutečnosti budou želváci často hledat přátelství s 'ne-želváky', aby se od nich naučili novým zvykům a novým pohledům.

ŽELVÁCKÁ JMÉNA

Želváci dávají přednost jednoduchým jménům, která neobsahují více než dvě slabiky. Při jejich výběru nerozlišují pohlaví. Pokud se jim jméno z jakéhokoliv důvodu nelíbí, změní si jej. Želvák může mít během života i tucet jmen. Želváci nepoužívají příjmení ani rodové jméno.

Mušská a ženská jména: Baka, Damu, Gar, Gura, Ini, Jappa, Kinlek, Krull, Lim, Lop, Nortle, Nulka, Olo, Ploqwat, Quee, Queg, Quott, Sunny, Tibor, Ubo, Uhok, Wabu, Xelbuk, Xopa, Yog

ŽELVÁCKÉ RYSY

Tvá postava želváka získává rysy, které jí umožňují vyrovnat se s nebezpečími divokého světa.

Zvýšení hodnot vlastností. Tvá Síla se zvyšuje o 2 a tvá Moudrost se zvyšuje o 1.

Věk. Mladí želváci se od narození několik týdnů plazí, než se naučí chodit po dvou nohách. Dospělosti dosahují ve věku 15 let a v průměru se dožívají 50 let.

Přesvědčení. Želváci inklinují k tomu vést řádný, rituální život. S tím jak dospívají, ovlivňují jejich životy stále

více a více zvyky a rutina. Většina jich je zákonně dobrá. Někteří z nich můžou být sobečtí a chamtiví a směřovat více ke zlu, ale je neobvyklé, aby se želvák zcela zbavil řádu ve prospěch chaosu.

Velikost. Dospělý želvák měří 5 až 6 stop a váží okolo 450 liber. Jeho krunýř tvoří zhruba jednu třetinu hmotnosti. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost. Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů.

Drápy. Tvé drápy jsou přirozené zbraně, které můžeš použít k útokům beze zbraně. Pokud s nimi zasáhneš, způsobilíš sečné zranění rovnající se 1k4 + tvá oprava Síly, namísto drtivého, které je pro útok beze zbraně normální.

Zadržetí dechu. Můžeš zadržet dech na 1 hodinu. Želváci nejsou přirozenými plavci, ale vydrží déle pod vodou, než se musejí znovu nadechnout.

Přirozená zbroj. Vzhledem k tvému krunýři a tvaru těla jsi stále oblečen do zbroje. Tvůj krunýř ti poskytuje dostatečnou ochranu; dává ti základní OČ 17 (tvá oprava Obratnosti toto číslo nijak neovlivní). Žádná jiná zbroj ti OČ nezlepší, ale pokud používáš štít, můžeš jeho bonus použít jako obvykle.

Ochranný krunýř. Můžeš se stáhnout do svého krunýře. Dokud se za bonusovou akci nevynoříš, máš bonus +4 k OČ a výhodu k záchranným hodům na Sílu a Odolnost. V krunýři máš stav ležící, tvá rychlost je 0 a nemůžeš se postavit, máš nevýhodu k záchranným hodům na Obratnost, nemůžeš provádět reakce a jedinou tvou akci (bonusovou) je vynoření se z krunýře.

Instinkt přežití. Získáváš zdatnost v dovednosti Přežití. Instinkty přežití piluje želvák po celý život.

Jazyky. Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a akvanštinou. Zahájení na vyšší úrovni

ŽELVÁČTÍ PRŮVODCI

Následující seznam želváckých CP můžeš přidat do seznamu průvodců sehnatelných v okolí Chultu. Jeden z želváckých průvodců, Kwilgok, pracuje pro kupeckého knížete Jobala v Port Nyanzaru. Ti ostatní, Eeyala a Mudgraw, jsou na volné noze ve Fort Beluarian a Hojahoj.

EYALA

Želvácká průvodkyně (Fort Beluarian)

Když se postavy setkají s Eeyalou, dej jim dokument A, který najdeš na konci tohoto doplňku.

Eeyala je **želvačka** (viz „Želváci“, strana 24), která nosí brýle, jež si sama vyrobila, aby si chránila oči před sopečným popelem. Trvalo jí to téměř rok, ale cestovala pěšky z Čenichu Omgaru do Fort Beluarian, prošla Chult přes drsné hory, husté džungle a území zamořená nemrtvými. Viděla jezero Luo, zahradní palác v Nangalore, rokli Atáz Muhahah a ruiny Mezra. V džungli dokonce našla ztroskotanou loď (vrak *Narvalu*) a spřátelila se s tygrodlakem, který tam žil.

Eeyala je zkušená řemeslnice, nosí s sebou sadu kovářských nástrojů a sadu kutilského náradí. Vlastní také horolezeckou soupravu, léčitelskou soupravu a průzkumnický balíček. Tyto nástroje a soupravy má připojeny ke speciálně vytvořenému koženému postroji připevněnému ke krunýři. Eeyala prohlašuje, že má vhodné nástroje pro každou příležitost a své vybavení si bedlivě chrání. Trvá proto na tom, že si vše ponese sama.

Eeyala je vysoká 5 stop a 8 coulů a váží 420 liber. I když je jí pouhých 17 let, její chování je srovnatelné s mnohem

staršími a mnohem moudřejšími želváky. Opatrně volí slova a nechodí do zbytečného rizika. Když putuje džunglí, používá svou hůl k tomu, aby s ní prozkoumávala prostor před sebou. Je si plně vědoma, že pasti a nástrahy mají mnoho podob.

Pokud si postavy Eeyalu najmou, doporučí jim, aby si před odjezdem z Fort Beluarian pořídili i dokumenty potřebné pro průzkum. Eeyala očekává, že se setkají s hlídkami Planoucí pěsti, a takové setkání se může rychle pokazit, nejsou-li k dispozici potřebné doklady.

Eeyala má strach z podzemních míst. Pokud existuje jiná možnost, dobrovolně do podzemí cestovat nebude.

Eeyala je důvěryhodná a účtuje si 5 zl za den. Pro dlouhodobé závazky také nabízí zvláštní sazbu 40 zl na deset dní, ale platba musí být uhrazena předem a je nevratná.

KWILGOK

Želvácký průvodce (Port Nyanzar)

Když se postavy setkají s Kwilgokem, dej jim dokument B, který najdeš na konci tohoto doplňku.

Kwilgok se před třemi lety nalodil na obchodní loď, jež navštívila želví přístav Hojahoj. V Port Nyanzaru objevil svět jako žádný jiný. Našel opravárenské doky a během jednoho roku si vydělal dost peněz na nákup ankylosaura, se kterým se zúčastnil několika dinosauřích závodů. Do hry vložil hodně prostředků, ovšem ztratil víc než vyhrál. Ale upoutal pozornost kupeckého knížete Jobala, který ho přesvědčil, aby se kvůli zisku raději vydal na průzkum divočiny. **Želvák** Kwilgok (viz „Želváci“, strana 24) se stal průvodcem a stejně jako všichni legitimní průvodci v Port Nyanzaru se s Jobalem dělí o své výděly.

Kwilgok cestuje s hašteřivým **ankylosaurem** jménem Smrtící poklad. Želvák se veze na zádech ankylosaura a vede jej pomocí 2sáhové tyče se svazkem listů přivázaných na jednom konci. Želvák nedovoluje ostatním jezdit na tomto zvířeti, ale mnozí budoucí průzkumníci jsou dinosaurem natolik ohromeni, že rádi zaplatí Kwilgokovi poplatek 6 zl za den, s jistinou 30 dní dopředu.

Ačkoliv je Kwilgok schopný a čestný průvodce, krk pro své zaměstnavatele nenasadí nikdy. Díky svému nenáročnému chování a ochotě vést výpravu do všech koutů Chultu dostává stabilní práci. Mnohokrát cestoval po řece Sošenstar a docela dobře zná Kotlinu aldanů a blízké okolí. Vedl také výpravy do Orolungy, ačkoliv se nikdy nestřetil s tajemným věštcem, o kterém se říká, že tam žije. Jedním z míst, kam by se raději nevrátil, je Dangwaru, Palác tajfunů. Když byl ještě mladý, rozhodl se ruiny prozkoumat a narazil tam na temné stíny. Tyto stíny téměř přivodily jeho zkázu, z paláce ale dokázal uprchnout, přestože v žalostném stavu. Stíny Kwilgoka stále pronásledují ve snech a on se jim nechce znovu postavit tváří v tvář.

Kwilgokovi je 26 let, je vysoký 6 stop a váží 450 liber.

MUDGRAW

Želvácký druidský průvodce (Hojahoj)

Když se postavy setkají s Mudgrawem, dej jim dokument C, který najdeš na konci tohoto doplňku.

Postavy, které navštíví želváckou pevnost Hojahoj, si Mudgrawa mohou najmout jako průvodce. Mudgraw je přesvědčen, že je přirozeným vůdcem. Rád řve, aby byl vyslechnut a nikdy nepřizná, že se mýlí, i když neví, o čem mluví. Tento **želvácký druid** (viz „Želváci“, strana 24) si nenechá ujít žádné dobrodružství a je ochoten za ním

i vycestovat z ostrova. Dříve vedl výpravy do Omu, Šilku a Ubtaova srdce. Ale je to už pět let, co Srdce naposledy navštívil; kvůli tomu neví nic o jeho současných obyvatelích.

Mudgrawova jediná návštěva Omu před třemi lety skončila katastrofou. Byl přepaden skupinou yuan-tiů. On, i lovci pokladů z města Athkatly, které doprovázel. Mudgraw byl přinucen opustit své společníky. Skryl se v troskách, které byly kdysi svatyní boha Ubtaa, prošel proměnlivým bludištěm a našel dřevěný svatý symbol, který zde zanechali předchozí obyvatelé svatyně. Věří, že Ubtao mu pomohl uprchnout a nyní nosí tento svatý symbol na krku. Lituje, že opustil výpravu, a raději o tom nikdy nemluví. Jedním z jeho nejoblíbenějších výroků je: „Život je jako bludiště.“ Mudgraw ho používá vždy, když je nervozní nebo když má informace, které by raději neprozradil.

Mudgrawovi je 44 let, je vysoký 6 stop a váží 480 liber. Účtuje si 5 zl za den. Je ochotný se své mzdy vzdát, pokud dostane šanci vést další expedici do Omu. Mudgraw vidí jakoukoli takovou výpravu jako příležitost k odčinění své minulosti.

PRŮZKUM OSTROVA

Relativně plochou severozápadní část ostrova pokrývá deštný prales. Tento prales je obklopen travnatými kopci na severu, písčnými plážemi na východě a západě a horami na jihu. Želvácká pevnost Hojahoj stojí na západním pobřeží, kde se setkávají okraje deštného pralesa a hor.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ

Hoď třikrát denně (v herním čase) k20 a zkontroluj tak setkání každé ráno, odpoledne a večer nebo v noci. K náhodnému setkání dojde, pokud ti padlo 18 a víc. Poté hoď k100 a porovnej hod s tabulkou Setkání na Čenichu Omgaru dle vhodného terénu. Po určení, s čím se postavy setkaly, můžeš pomocí níže uvedených informací setkání ozvláštnit. Nech hráče vyprávět, jak se během cesty vyhýbají snadným setkáním, nebo zvyšuj obtížnost takových setkání, aby byly stále vzrušující.

Obtížnost náhodných setkání není přizpůsobena postavám určité úrovně. Pokud se postavy setkají s nepřáteli, kteří přesahují jejich schopnosti, dej jim příležitost k útěku, schování se, vyjednávání nebo jinou možnost k záchraně před jistou smrtí. Můžeš také nechat dorazit jiné tvory a poskytnout tak rozptýlení, které postavám poslouží k útěku. Například, pokud postava provádí stěžejní ověření vlastnosti nebo záchranný hod, může se objevit **chwing** (viz *Hrobka anihilace*), seslat na postavu *požehnaní* nebo *odolání* a vzápětí opět zmizí.

SETKÁNÍ NA ČENICHU OMGARU

| Setkání | Země | Voda |
|-------------|-------|-------|
| Almiraj | 01–05 | — |
| Delfíni | — | 01–15 |
| Dimetrodoni | 06–10 | — |
| Geonidi | 11–15 | — |
| Chwing | 16–20 | — |
| Iblís | 21–25 | — |
| Jakuliové | 26–30 | — |
| Kanibalové | 31–35 | 16–30 |
| Krvostřábi | 36–40 | — |

| Setkání | Země | Voda |
|-----------------|-------|-------|
| Létající hadi | 41–45 | 31–40 |
| Mořský dekapus | — | 41–50 |
| Obří ještěrky | 46–50 | — |
| Obří kajmanka | 51–55 | 51–60 |
| Paviáni | 56–60 | — |
| Plesiosaurus | — | 61–75 |
| Pteranodoni | 61–65 | 76–85 |
| Řemdišnek | 66–70 | — |
| Sekerozobáci | 71–75 | — |
| Strigy | 76–80 | — |
| Topijové | 81–85 | — |
| Útesoví žraloci | — | 86–00 |
| Želvák | 86–00 | — |

ALMIRAJ

Postavy spatří zhruba 12 sáhů od sebe **almiraje** (viz *Hrobka anihilace*). Almiraj uteče od jakéhokoliv stvoření, které se k němu přiblíží na 6 sáhů. Každá postava, která almiraje úspěšně polapí, může v rámci své akce provést ověření Moudrosti (Ovládnutí zvířat) se SO 14. Při úspěchu se almiraj uklidní a pokud se necítí ohrožen nebo není poraněn, na postavu nezaútočí ani neuteče.

DELFINI

Družina narazí na 2k4 **delfínů** (viz *Volův průvodce netvory*) nebo na 1 **kostaku**, pokud chceš. Pokud postavy chtějí promluvit a použijí k tomu magii, mohou dostat radu, jak se dostat k nejbližšímu pobřežnímu sídlu.

DIMETRODONI

Pokud se postavy pohybují blízko pobřeží, mohou spatřit 1k4 **dimetrodonů** (viz *Hrobka anihilace* nebo *Volův průvodce netvory*), jak se potápějí na mělčině. Tato zvířata se stanou nepřátelskými, pokud jsou vyrušena. Nejsou-li postavy nikde poblíž vody nebo nejsou-li utábořeny na noc, jsou dimetrodoni na cestách a zaútočí na cokoli, nač narazí.

GEONIDI

Geonidi žijí v horských jeskyních, ale je možné se s nimi setkat kdekoli na ostrově. Pokud k setkání dojde během dne, jsou postavy přepadeny 2k4 **geonidy** (viz „Geonid“, strana 23), kteří se maskují jako malé balvany. Aby nechali postavy bezpečně projít skrze své území, dožadují se pokladů v hodnotě nejméně 25 zl. Pokud k setkání dojde v noci, do tábora postav se pokusí vplížit 3k6 **geonidů** a ukrást jídlo.

CHWING

O postavy se zajímá **chwing** (viz *Hrobka anihilace*). Pokouší se ukrást něco cenného z nehlídaných zavazadel, ale všimne si jej jakákoliv postava, která má hodnotu pasivní Moudrosti (Vnímání) 17 nebo vyšší. Chwing vždy nechává na oplátku něco jiného: pěknou skořápku, hrst ořechů nebo neopracovaný drahokam (10 zl).



MAPA 1: ČENICH OMGARU

IBLÍŠ

Pokud postavy cestují, když má dojít k tomuto setkání, narazí na 1k4 + 2 **iblíšy** (viz *Hrobka anihilace*), kteří loví ještěrky nebo létající hady. Iblíšové jsou zdvořilí a rádi prodají informace za poklady. Za poklad v ceně 50 zl nasměrují postavy k blízkým pamětihodnostem. Pokud je iblíšů více než postav a ty obchod s informacemi odmítají, zaútočí. Uprchnou, je-li polovina z nich zabita nebo zneškodněna.

Pokud k tomuto setkání dojde během táboření, iblíšové se vkradou do tábora a snaží se odtáhnout jednu z postav pryč.

JAKULIOVÉ

Bez varování se na postavy spustí ze stromů nebo horských říms 1k6 **jakuliů** (viz *Hrobka anihilace*). Jakákoliv postava s hodnotou pasivní Moudrosti (Vnímání) 14 nebo vyšší si jich všimne ještě před útokem, ale všichni ostatní jsou překvapeni.

KANIBALOVÉ

Lidští kanibalové z pevniny, kteří k dosažení ostrova použili kánoe. Přicházejí hledat ty, kteří přežili ztroskotání, aby je ulovili a snědli. Postavy se setkávají s 3k6 nepřátelskými kanibaly (ChZ muži a ženy Chultánci **kmenoví válečníci**), kteří bojují až do smrti. Nosí masky vyrobené z lidské kůže zdobené primitivními šperky z lidských kostí a zubů.

KRVOSTRÁBI

Tito jasně červení ptáci jsou na ostrově běžně spatřitelní. Živí se létajícími hady a želváci je loví pro zábavu. Krvostrábi se objevují pouze během dne a typické setkání čítá 2k6 **krvostrábů**, kteří zaútočí a bojují, dokud není z nich polovina zabita. Jestliže má toto setkání nastat v noci, neproběhne.

LÉTAJÍCÍ HADI

Družina narazí na 1k6 **létajících hadů**. Tito hadi útočí, pouze když jsou ohroženi. Létající had, který je úspěšně chycen, může být vložen do pytle nebo jiného měkkého obalu. Po jedné hodině takového uvěznění se had uklidní. Postava, která uspěje v ověření Moudrosti (Ovládnutí zvířat) se SO 13, může klidného hada vyjmout, aniž by vyprovokovala jeho útok nebo odlet.

MOŘSKÝ DEKAPUS

Tento mořský **dekapus** (viz „Dekapus“, strana 22) přepadá plavce a dokonce napadne veslaře v kánoi (i když musí použít polovinu svých chapadel, aby se plavidla zachytil než tak učiní). Dekapus se stahuje do hloubky, pokud ztratí více než polovinu svých životů.

OBŘÍ JEŠTĚRKY

Postavy narazí na 1k6 **obřích ještěrek**. Během dne jsou ještěrky dobře nakrmeny a jsou-li napadeny, uprchnou; v noci se stávají agresivními a útočí na postavy, které se k nim přiblíží na 6 sáhů.

Čenich Omgaru je domovem stovek obřích ještěrek. Želváci je loví kvůli kůži či masu a ještěrčí kosti a zuby používají k výrobě jednoduchých šperků.

OBŘÍ KAJMANKA

Tyto agresivní nestvůry se rády vyhřívají na teplých skalách a pobřeží ostrova, ale občas se některá vydá do vnitrozemí, aby našla jídlo. Postavy se setkají s osamělou **obří kajmankou** (viz *Hrobka anihilace*) a mohou se jí vyhnout tím, že si udrží odstup.

PAVIÁNI

Tlupa 3k6 **paviánů** se přizpůsobila bydlení v malých horských jeskyních, ale při hledání potravy musejí šplhat dolů až k linii stromů. Paviány lze uklidnit tím, že každý z nich dostane denní porci jídla, jinak zaútočí. Prchají, jakmile se jejich počet sníží na polovinu.

PLESIOSAURUS

Postavy vpluly do teritoria hladového **plesiosaura**, který útočí na proplovající kánoe nebo na cokoliv jiného, co dokáže obemknout čelistmi.

PTERANODONI

Pteranodoni hnízdí na vrcholcích hor a shromažďují se v hejnech, aby lovili podél pobřeží ostrova. Postavy spatří v blízkosti 1k6 **pteranodonů**. Ti si udržují odstup a útočí pouze v případě ohrožení.

ŘEMDIŠNEK

Postavy spatří slizkou stopu **řemdišneka** (viz *Hrobka anihilace* nebo *Volův průvodce netvory*). Pokud se jej rozhodnou sledovat, musejí uspět v ověření Moudrosti (Přežití) se SO 10, aby odvodily, kterým směrem se řemdišnek plazil. Řemdišnek chce zůstat o samotě a zaútočí pouze na ty, kteří ho vyruší.

SEKEROZOBÁCI

Hejno 1k6 + 3 **sekerozobáků** se seběhne kolem postav a zaútočí na kohokoliv, koho mají v dosahu.

STRIGY

Čenich Omgaru obsahuje spoustu jeskyní, ruin a stromů, ve kterých se mohou skrývat hnízda strig. Přes den vyruší postavy během putování džunglí 2k6 **strig**. V noci při táboření stejné množství strig družinu napadne.

TOPIJOVÉ

Postavy jsou napadeny 1k4 + 2 **topiji** (viz „Topij“, strana 23), kteří unikli z Paláce tajfunů.

ÚTESOVÍ ŽRALOCI

Voda obklopující ostrov je domovem tisíců útesových žraloků, kteří jsou vábeni pachem krve ve vodě. Plavec s otevřenou krvácivou ránou je napaden 1k6 **útesovými žraloky**, pokud stráví ve vodě více než 1 minutu.

ŽELVÁK

Postavy narazí na **želváka** (viz „Želváci“, strana 24). Navrhovaná jména želváka najdeš v části „Želvácká jména“, strana 5. Pokud k tomuto setkání dojde u pobřeží, je želvák rybářem s rybářským prutem, sítí a košem na ryby. Pokud se má setkání odehrát ve vnitrozemí, loví želvák hady, ještěrky, sekerozobáky nebo krvostráby.

Želvák se snaží být nápomocný. Pokud postavy hledají místo k odpočinku a obchodu, pak je nasměruje směrem k Hojahoj. Jsou-li na cestě za dobrodružstvím, nasměruje je k Paláci tajfunů. Jestliže nechtějí prozradit, co hledají, nasměruje je ke Svatyni tesáků. Pokud hledají vrak, který by mohly vydrancovat, nasměruje je k Vysokému rohu. A pokud se chtějí dobře pobavit, poradí jim návštěvu Florbova jíloviště.

OBLASTI OSTROVA

Následující oblasti jsou označeny v mapě 1.

HOJAHOJ

Na severozápadním pobřeží ostrova se nachází želvácká pevnost Hojahoj (viz mapa 2). Želváci sem přicházejí, aby se setkali, kladli vejce a obchodovali s obchodníky. Toto místo nemá žádnou vládu. Očekává se, že se želváci i hosté budou chovat co nejlépe, a od těch, kteří přinesou potíže, se požaduje, aby odešli dobrovolně – k násilnému vystěhování dochází jen když není zbytlí.

V každém okamžiku je Hojahoj domovem 4k6 dospělých želváků (viz „Želváci“, strana 24), 2k6 mladých želváků (nebojujících s OČ 14 a 2 životy) a starého želváckého druida jménem Mudgraw (popis viz „Želváčtí průvodci“, strana 6; blok statistik viz „Želváci“, strana 24). Čtyři z dospělých želváků stojí na hradbách (dva v oblasti 3 a dva v oblasti 9). Zbytek spí na tkaných rohožích nebo se věnuje řemeslům či osobním projektům (výroba šipek do kuší, kuchání ryb, oprava poškozeného opevnění atd.). Želváci dávají přednost spánku pod širým nebem. Vejce kladou do zvláštních oblastí překrytých lanovými sítěmi, které chrání vejce před velkými létajícími predátory.

Pokud postavy vyzvídají u želváků v Hojahoj informace o ostrově a jeho obyvatelích, každý želvák, se kterým mluví, se s nimi může podělit o jednu užitečnou informaci. Hod k8 a nahlédni do tabulky Drby v Hojahoj, abys zjistil, jaké informace jim sdělíš.

DRBY V HOJAHOJ

k8 Drb

- 1 U severního výběžku ostrova se nalézají několik vraků. Většina jich byla již vyplněna, ale ustupující písek a voda při odlivech mohly odhalit něco vzácného, co si ještě nikdo nenárokoval. Prozkoumávat vraky je nejbezpečnější při odlivu. Po mělčinách se při přílivu pohybuje dvouhlavý dinosaurus.
- 2 Z Hojahoj do Dangwaru vede vysoko na úbočí hor stará stezka. Za přeživší ztroskotání zde želváci před stoletím postavili Palác tajfunů, ale teď je již dlouho opuštěný. Palác nyní hlídají zlí duchové a říká se o něm, že je plný pokladů. (Pokud postavy usilují o další informace, dej jim další kousky drbů uvedené v oddílu „Dangwaru“.)
- 3 Před nějakým časem, při lovu létajících hadů v džungli, mě napadly scvrklé, zombiím podobné potvory ne větší než lidské děti. Několik jsem jich zabil a ostatní uprchly. Od té doby jsem je neviděl.
- 4 Z Hojahoj vede stezka k několika jílovým jámám v srdci džungle. Pokud se v tomto jílu alespoň jednu hodinu koupete, utuží vás to.
- 5 Východně od Hojahoj, vytesaná do úpatí hor, je stará svatyně, která patřila nějakému hadímu kultu. Je to záhadné a tajemné místo.



MAPA 2: HOJAHOJ

k8 Drb

- 6 Když želváci zestárnou, páří se a snářejí vejce. Rodiče vejce hlídají dokud se nevyhlídnou a pak se podělí o své životní zkušenosti s novorozenečným potomkem. Nedlouho poté co se naučí chodit na dvou nohách, se z mladého želváka stane sirotek, který je připraven vtisknout do mapy světa vlastní stopy.
- 7 Hojahoj často navštěvuje loď zvaná *Striga*. Její kapitán Laskilar je proradný pirát, ale vždy má k obchodování užitečné zboží. Poté co opouští Čenich Omgaru, zamíří *Striga* obvykle na místo zvané Jahakské kotviště. Nikdy jsem o něm neslyšel, takže musí být daleko. (Více informací o kapitánovi Laskilarovi a Jahakském kotvišti najdeš v *Hrobce anihilace*.)
- 8 Ostrov je domovem malých, neškodných elementálních duchů zvaných chwingové. Pokud vás mají rádi, obdarují vás.

Pevnost je postavena na vrcholu skalnatého útesu, ze kterého majestátně shlíží dolů na písčitou pláž. Návštěvníci si na pláži mohou postavit stany a vydat se za obchodem do samotného města. Jednou za pár měsíců zakotví několik set sáhů od pobřeží loď a kapitán vyše ve člunu několik členů posádky za obchodem. Pro více informací o obchodování se želváky viz oblast 9.

Z Hojahoj vedou dvě stezky. Severní protíná džungli a končí u Florbova jíloviště. Jižní vede po horském úbočí do Dangwaru.

1. JIŽNÍ BRÁNA

Pokud postavy přicházejí k pevnosti z jihu, přečti jim:

Na pobřeží stojí několikaúrovňová pevnost, jejíž mohutné kamenné hrady jsou zdobeny velkými želvími krunýři. Stezka vedoucí k pevnosti končí u dřevěných dvoukřídlých vrat. Dva strážní stojí na vrcholku opevnění východně od brány. Vypadají jako přerostlé želvy chodící po dvou a jsou vyzbrojeni kušemi. Po vaší levici je vidět pláž, kde je k molům přivázáno několik širokých rybářských lodí.

Pro další informace o želvácích na stráži viz oblast 9. Jsou k návštěvníkům přátelští, pokud ti nevykazují žádné vnější známky nepřátelství.

Dvoukřídlá vrata v jižní bráně jsou otevřená, ale v případě potřeby je možné je zavřít. Násilné otevření vyžaduje úspěšné ověření Síly (Atletika) se SO 27. Zavřená vrata lze i rozbít; mají OČ 15, prahové poškození 10, 120 životů a imunitu vůči jedovému a psychickému poškození. Vrata jsou 2 sáhy vysoká, 12 stop široká a jsou umístěna v 3 sáhy vysoké hradbě. Okolní stěny opevnění jsou vysoké rovněž 3 sáhy.

Na pláž vedou dřevěné schody. Rybářské lodě želváků jsou funkčně totožné s veslicemi (další informace o veslicích najdeš v kapitole 5 *Průvodce Pána jeskyně*).

2. SEVERNÍ BRÁNA A DVORANA

Pokud postavy přicházejí k pevnosti ze severu, přečti jim:

Na pobřeží stojí několikaúrovňová pevnost, jejíž mohutné kamenné hrady jsou zdobeny velkými želvími krunýři. Stezka vedoucí k pevnosti končí u dřevěných dvoukřídlých vrat, na jejichž každé straně stojí jeden strážný. Vypadají jako přerostlé želvy chodící po dvou a jsou vyzbrojeni kušemi.

Vrata jsou identická s těmi v oblasti 1. Dva **želváci** (viz „Želváci“, strana 24) stojí po stranách na 2 sáhy vysokých dřevěných hradbách, které chrání vnitřek pevnosti. Na nádvoří jsou žebříky, jež poskytují k hradbám snadný přístup.

Ve dvoraně pokryté tenkou vrstvou písku jsou želváci, kteří zde opravují rybářské sítě. Krátká kamenná schodiště stoupají do sousedních oblastí. Pod přístřeškem je zde 1k4 **kanců**, v kotcích je 1k4 **mul** a v proutěných klecích 2k8 kuřat. Krmivo pro zvířata je uloženo v podkroví. Tato zvířata nejsou typickými obyvateli Čenichu Omgaru; želváci si je obstarali od navštěvujících obchodníků.

3. OBYTNÁ OBLAST

I zde je zem pokryta pískem. Želváci sem přicházejí spát na tkaných rohožích, sedět pod stinnými markýzami, věšet ryby a maso k vysušení, vařit jídlo na malých ohništích a pít z hlavního vodojemu, který shromažďuje dešťovou vodu. Také sem přicházejí, aby udržovali společenské kontakty.

4. RYBOLOVIŠTĚ A SKLAD

Rybářské potřeby a další materiál jsou zde uloženy v bednách a sudech. Na zdech se nachází několik dlouhých dřevěných prutů, které želváci používají k lovu ryb v mělčinách. Leštěná kovová hvězda připojená k dřevěnému sloupku se používá k zachycení a odrazu slunečního a měsíčního světla. Želváci používají tuto hvězdu jako poplachový hlásič, aby varovali rybářské lodě v západních vodách při útoku na pevnost.

5. AMFITEÁTR

Nejdůležitějším místem Hojahoje je zděný amfiteátr, kde se želváci shromažďují, aby diskutovali o společných záležitostech a vyprávěli si příběhy. Doba vyprávění je příležitostí, na kterou se želváci z Hojahoj těší. Od vyprávěčů se očekává, že utkají své příběhy co nejzábavnějším způsobem. Návštěvníci se mohou zdarma účastnit, ať už jako posluchači, nebo vyprávěči.

6. VAJEČNÉ LÍHNĚ

Hojahoj má dvě velké, pískem vyplněné plochy vyčleněné jako želvácké líhně. Přes tyto oblasti jsou z vrcholů stěn navlečena lana a vytvářejí tak sítě, které brání pteranodům a podobným létajícím predátorům krást vejce.

Existuje 20% šance, že líheň obsahuje 1k12 želváckých vajec. Jsou-li přítomna vejce, starají se o ně 1k2 starší **želváci** (viz „Želváci“, strana 24). Každé želvácké vejce váží 5 liber. Novorozenec je obvykle omezen na líheň po několik měsíců, dokud se nenaučí chodit po dvou nohách.



MAPA 3: DANGWARU

7. GONG

Uprostřed pevnosti stojí gong z taženého bronzu zabalený do prošívané ještěrcí kůže. Je spojen s palicí pověšenou na tyči. Želváci z Hojahoj používají u gongu jednoduchou sadu signálů:

- Jeden úder označuje příchod návštěvníků po zemi.
- Dva údery označují návštěvníky připlouvající lodí.
- Tři údery jsou výzvou ke shromáždění v amfiteátru.
- Čtyři údery naznačují, že hrozí útok.

8. KOVÁRNA

Želváci využívají nejvýchodnější oblast v pevnosti k výrobě nástrojů, štítů a zbraní. Obsahuje kamennou kovárnu a zařízení pro kovoobrábění, opracovávání kamene a koželužství. Uprostřed oblasti je primitivní dřevěná figurína, kterou želváci používají pro testování zbraní.

9. TRŽIŠTĚ

Tato obezděná oblast obsahuje nástrahy trhu. Země je pokryta pískem, na kterém jsou položeny tkané rohože, dřevěné stánky a pultíky. Uprostřed trhu stojí kamenné sluneční hodiny. Jsou zde i schody vedoucí na dřevěnou terasu, která lemuje jižní zeď.

Zde se želváci shromažďují, aby obchodovali s přátelskými návštěvníky. Na hradbách stojí dva **želváci** (viz „Želváci“, strana 24), kteří dávají pozor na návštěvníky nebo potíže přicházející z jihu.

Želváci často získávají od návštěvníků věci, které nepotřebují, aby je mohli prodat jiným návštěvníkům. Pokud se postava snaží koupit zbraně, výbavu dobrodruhů, pomůcky nebo obchodní zboží (vše z kapitoly 5 v *Příručce hráče*), existuje 25% šance, že želváci zde mají požadovanou položku k prodeji nebo něco stejné hodnoty, co ji dokáže nahradit. Želváci kupují a prodávají štíty, ale ne zbroje.

Tabulka Zboží v Hojahoj obsahuje neobvyklé tvory a předměty, které zde lze od želváků získat. Pokud chtějí postavy získat více než jednu konkrétní bytost nebo předmět, hod k4 a určí, kolik jich má želvák k prodeji nebo výměně.

ZBOŽÍ V HOJAHOJ

| Cena | Zboží |
|-------|---|
| 2 st | 1 lb. košíček s červeným peřím krvostřábů |
| 1 zl | 2 lb. krytý koš obsahující 4 jedovaté hady nebo škorpiony |
| 2 zl | 2 lb. koš ozdobných skořápek nebo korálů |
| 3 zl | 70 lb. barel obsahující 80 lb. kokosových ořechů |
| 5 zl | 5 lb. dřevěná klec nesoucí netrénovaného almiraje (viz <i>Hrobka anihilace</i>) nebo paviána |
| 10 zl | 5 lb. dřevěná klec s vycvičeným krvostřábem nebo létajícím hadem |
| 25 zl | Dimetrodoní nebo pteranodoní vejce |

Cena Zboží

| | |
|----------|---|
| 50 zl | Domestikovaná obří ještěrka (ochočené zvíře) |
| 50 zl | Nezkrocený sekerozobák na vodítku, s kapucí |
| 500 zl | 500 zl v diamantech |
| 500 zl | 25 lb. hromada střepů z ulity řemdišneka |
| 1 000 zl | Pouzdro obsahuje deset perel (100 zl za každou) |
| 5 000 zl | 250 lb. ulita z řemdišneka (neporušená) |

DANGWARU (PALÁC TAJFUNŮ)

Palác tajfunů (viz mapa 3) stojí na svém místě téměř století. Pokud jsou postavy na 3. nebo nižší úrovni, budou muset mezi setkáními v paláci často odpočívat a léčit se. Možná budou muset několikrát ustoupit a znovu nabrat síly. Postavy 4. nebo vyšší úrovně by měly být schopné vyčistit palác jen s několika krátkými (pokud vůbec) odpočinky.

Palác vystavěli želváci; je to robustní, víceúrovňová kamenná budova s terasami vytesaná do úbočí skály. Jeho jméno, Dangwaru, se dá z akvanštiny volně přeložit jako „vznešený dům“. Nikdo si nepamatuje jméno kněze, pro kterého byl palác postaven, ale želváci z ostrova vědí o Dangwaru a jeho původních obyvatelích následující útržkovité pověsti:

- Přibližně před sto lety ztroskotala poblíž Vysokého rohu kvůli bouři jedna loď. Několik členů posádky bylo zachráněno a želváci se snažili, aby se jim zde dobře žilo.
- Kapitánkou lodi byla charismatická žena, kterou želváci obdivovali. Uctívala bohyni moří a uměla vyprávět poutavé příběhy o děsivých mořských příšerách, velkých lodních bitvách a velkolepých ostrovních palácích. Želváci pro ni postavili Palác tajfunů, aby se na ostrově mohla usadit.
- Kapitánka a její posádka žila v paláci po zbytek svého života. Poslední z těchto obyvatel zahynuli před více než padesáti lety.
- Palác nyní chátrá a straší v něm. Mladí želváci občas prozkoumávají jeho ruiny a hledají poklady. Většina se nedostane moc daleko, než je vyděsí podivné zvuky a tmavé stíny.

Želváci postavili Palác tajfunů tak, aby odolal bouřím, zemětřesením i plynutí času. Většina škod, které utrpěl, je způsobena zanedbanou údržbou a poškození jsou většinou pouze povrchová.

Není-li uvedeno jinak, jsou stropy uvnitř paláce jsou vysoké 3 sáhy. Stěny jsou postaveny z omítnutého kamene. Do omítky jsou umně zabudovány ozdobné kameny, lastury ústřic, hvězdice a korálové větve. Dveře jsou vyrobeny ze silného dřeva a nemají zámky.

Několik oblastí je magicky chráněno, ale kdokoliv, kdo nosí svatý Amberliin symbol, může vstoupit. Postavy mohou takový symbol najít ve vraku *Královný děvky* (viz „Vysoký roh“, strana 20).

1. POBOŘENÝ PORTIKUS

Stezka se vine po úbočí hor podél skalnatého pobřeží ostrova několik mil, než končí u kamenného paláce postaveného jen šest sáhů nad mořem. Vlny se třítí o skály těsně u paty palácových hradeb.

Do paláce vede mohutný vstup. Je lemovaný kolonádou révou obrostlých sloupů, jež končí až u kamenných dvoukřídlých dveří zdobených motivy dvou vln, které se uprostřed srážejí. Části střechy portiku se propadly a z popraskaného kamenného dláždění vyrašily palmy a kapradiny. Desítky neškodných ještěrek používají stinné oblasti portiku jako útočiště. Východně od portiku je dva sáhy vysoká socha zarostlá popínavými rostlinami. Má hlavu a trup ženy, a v místech, kde bývají nohy, je překryta zkroucenou vlnou. Západně od portiku stojí zarostlá zahradní terasa s výhledem na bouřící moře.

Pokud postavy následují jižní stezku z Hojahoj do Dangwaru, přečti jim nebo převyprávěj následující text:

Šikmé sluneční nebo měsíční paprsky pronikají otvory ve střeše portiku v závislosti na denním nebo nočním čase. Přestože jsou drobné ještěrky neškodné, v jihovýchodním rohu portiku se uprostřed rostlin skrývá nepřátelská **obří ještěrka**. Postavy, které vstoupí do portiku, ji mohou spatřit úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 15. Ta pak každého, kdo se přiblíží na 4 sáhy od ní nebo do oblasti padací mříže (viz oblast 4), napadne. Obrovská ještěrka je vyhladovělá a bojuje až do poslední kapky krve.

Dvoukřídlá vrata jsou odemčená a otevírají se zatlačením. Visí na zrezivělých, pískajících železných pantech. Pokud postavy našly svatý Amberliin symbol uvnitř vaku na Vysokém rohu (viz „Vysoký roh“, strana 20) nebo jinde, uvědomí si, že vlny motivu vyřezaného na dvoukřídlých vratech se tomuto symbolu velmi podobají.

2. AMBERLIINA SOCHA

Na východ od palácového portiku stojí 2 sáhy vysoká socha bohyně moří Amberlie. Socha popsána v textu pro oblast 1 je neškodná.

Na jihu se půda mírně svažuje a zvedá se o jeden sáh, dokud nenarazí na 5 coulů širokou a 8 stop vysokou prasklinu ve zdi paláce, která poskytuje přístup do oblasti 7. Trhlina je jasně viditelná pro kohokoli, kdo do této oblasti vstoupí.

3. ZAROSTLÁ ZAHRADA

Této zarostlé zahradě dominují divoké kapradiny a palmy. Tři sochy, z nichž dvě zobrazují žraloky a jedna chobotnici, jsou umístěny nad mořem na vrcholu 3 stopy vysoké opěrné zdi. Všechno je zde zmáčené kapkami vody z dopadajících vln. Kamenné schodiště stoupá o 2 sáhy nad terén na rozpadající se kamenný balkón, táhnoucí se na jih podél hradní zdi.

Od zahrady k moři jsou to 4 sáhy. Během dne je zahrada domovem neškodných ještěrek, hadů a pavouků, ale ničeho, co by mohlo být nebezpečné. V noci se mezi rostlinami a jinými volně žijícími zvířaty skrývá sedm **topijů** (viz „Topij“, strana 23). Snaží se překvapit každou postavu, která do zahrady vstoupí. Není zde ukrytý žádný poklad.

4. PŘEDSÍŇ S PADACÍ MŘÍŽÍ

Palácová vrata se otevírají do malé předsíně. Na západní stěně je držák pochodní, v jižní stěně pak velká a těžká železná padací mříž. Tu lze zvednout a spustit pomocí rumpálu v oblasti 5. Přestože je padací mříž příliš robustní na to, aby byla poškozena zbraněmi, neodolá kouzlu *zaklep*. Postava může také mříž zvednout při úspěšném ověření Síly (Atletika) se SO 25 a Malá postava se může protáhnout mezerami v mříži úspěšným hodem na Obratnost (Akrobacie) se SO 20.

5. HODOVNÍ SÍŇ

Rezavý železný lustr visí na řetězu uprostřed prostorné místnosti nad kdysi velkým jídelním stolem. Světlo dopadá na stůl skrz díry ve střeše a po místnosti poletuje několik neškodných tropických ptáků. Dlážděná podlaha je plná rozbitého nádobí, ptačího trusu a dalšího smetí. Široké schodiště na jihu stoupá o jeden sáh na vyvýšenou galerii obepínající celou místnost. Na zdech galerie visí staré zarámované obrazy plachetnic. Z galerie vedou do ostatních částí paláce troje uzavřené dvoukřídlé dveře. Čtvrtý vchod v jihovýchodním rohu je téměř úplně zablokovan sutí.

Tato zničená slavnostní síň neobsahuje nic hodnotného. Postavy prohledávající zdi však najdou malý železný klíč skrytý za jedním ze zarámovaných obrázků. Klíč s hlavicí ve tvaru kotvy odemkne malovanou truhlu v oblasti 18.

Mechanismus rumpálu pro zvedání a spouštění padací mříže (oblast 4) je na východní zdi v severozápadní části galerie.

Sut v jihovýchodním rohu je důsledkem částečného zhroucení střechy. Dá se odstranit za 4 hodiny při úklidu jednou postavou, nebo za úměrně méně času dvěma nebo více spolupracujícími postavami. Jakmile je sut odstraněna, uvolní se vstup vedoucí do oblasti 9.

6. OPUŠTĚNÁ UBIKACE

Tento pokoj obsahuje řadu lůžek, pohovek a jiného nábytku, z nichž vše již zažilo lepší dny. Omítka opadala ze stropu a stěn, čímž dokonala zmatek a nepořádek. Ve zdi naproti dvoukřídlým dveřím je směrem k moři umístěno úzké okno.

Prohledávání místnosti nepřináší nic zajímavého ani hodnotného. Okno je dostatečně široké, aby se jím protáhl Malý nebo Střední tvor.

7. ZNIČENÉ LÁZNĚ

Do této místnosti se postavy mohou dostat dveřmi v západní stěně nebo sáh širokou prasklinou ve stěně severní.

Této místnosti dominuje zahlobený bazén, který je plný vegetace. Omítnuté stěny jsou zdobeny barevnými motivy rozvětvených korálů a mušlí. Mezerami v dlážděné podlaze proniká spousta rostlin, čímž se zde vytváří skutečná džungle. U stropu se třepotá netopýr, vyrušený vaší přítomností.

Kromě netopýra je ve zničených lázních také několik neškodných ještěrek, hlemýžďů a pavouků.

Poklad. Postava, která prohledá 3 stopy hluboký bazén a uspěje v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 13, najde v podrostu svatý Amberliin symbol (25 zl); pro ilustraci viz dokument D.

8. KAPLE

Uprostřed této místnosti stojí na kruhovém pódiu kamenný podstavec. Na vrcholu podstavce, obráceného ke vstupním dveřím na východě, je dřevěná, 10 coulů vysoká soška představující ženu držící trojzubec se žraločím ocasem místo nohou. K vlhkým stěnám jsou přichyceny čtyři železné držáky pochodní. Stěny samotné jsou pokryty oprýskanou omítkou a zdobeny barevnými korálovými motivy a hvězdicemi. Úzké okno naproti dvoukřídlym dveřím se otevírá směrem k moři.

Okno je dostatečně široké, aby se jím protáhl Malý nebo Střední tvor.

Relikvie s pastí. Soška na podstavci představuje Amberlii. Želváci ji vyřezali z naplaveného dříví, namalovali a darovali Amberliiným uctíváčům v paláci. Byla umístěna sem, aby se návštěvníci mohli před bohyní moře poklonit.

Kouzlo *strážný znak* se spouští v okamžiku kdy je soška odstraněna z podstavce bytostí, jež na sobě nemá svatý Amberliin symbol. Postava, která sošku prozkoumá a uspěje v ověření Inteligence (Vyšetřování) se SO 15, odhalí téměř neviditelnou runu, jež je napsána na trojzubci. Když se spustí, runa uvolní magickou energii v kouli o poloměru 4 sáhů, jíž je středem. Každý tvor v oblasti musí uspět v záchraném hodů na Obratnost se SO 15, jinak utrpí 22 (5k8) hromového zranění; polovinu při úspěchu.

9. KRABÍ BAZÉN

Částečný propad střechy zavalil západní dveře troskami. Postavy nemohou dveře používat, dokud suť neodstraní (podrobnosti viz oblast 5).

Omítnuté stěny této temné vlhké místnosti jsou hladké a zdobené barevnými kameny do tvarů hvězdic, mušlí a korálových shluků. Z východní zdi vyčnívá kamenná socha obřího kraba, jehož klepeta objímají dva sáhy širokou kamennou nádrž, do níž z krabích úst vytéká voda. V okrajích nádrže jsou otvory, které slouží jako odtoky. Úzké okno v jižní stěně umožňuje, aby se sem při přílivu dostala tříštící se voda, ale zároveň aby i odtékala ven.

Želváci postavili na střeše nádrž, která zachycuje dešťovou vodu a odvádí ji skrze sochu kraba do bazénu. Pokud se nějaký tvor v bazénu koupe, vyrojí se z otvorů v soše kraba tucet **krabů**, aby koupajícího očistili. To trvá 10 minut. Krabi jsou neškodní a lze je normálně zabít.

Kouzlo *najdi magii* odhalí auru transmutační magie vycházející z bazénku. Bazén má následující schopnosti, které lze zjistit pomocí kouzla *určení*:

- Tvor, který do bazénu vhodí 10 zl (nebo i více pokladů) a pomodlí se k Amberlii, získá na 24 hodin magickou schopnost dýchat pod vodou. Zároveň si zachová svůj běžný způsob dýchání. Když je požehnání uděleno, poklad zmizí.
- Každý tvor, který bazén poškodí, musí uspět v záchraném hodů na Odolnost se SO 15, jinak se promění na

24 hodin v **kraba**. Účinek je jinak totožný s účinkem kouzla *proměň*.

Okno. Okno je dostatečně široké, aby se jím protáhl Malý nebo Střední tvor. Směřuje do zatopené mořské jeskyně (oblast 12) a je ve výšce 5 sáhů nad hladinou.

10. ROZPADAJÍCÍ SE CHODNÍK

Kamenný ochoz nad vodní hladinou se částečně zhroutil do zvířeného moře a zanechal v sobě široké mezery. Zbytky chodníku jsou konstrukčně pevné. Aby postava mohla bezpečně překonat poškozenou oblast, musí uspět v ověření Síly (Atletika) se SO 15. Pokud selže, spadne o 6 sáhů dolů po skalnatém svahu, přičemž utrpí 10 (3k6) drtivého zranění a přistane v 2 sáhy hluboké vodě.

Postavy, které přijdou k chodníku ze severu, mohou obejít poškozenou část skrze okno v oblasti 6, přesunem přes palác a výstupem z okna v západní zdi oblasti 8, odkud mohou pokračovat na jih.

Přímořský vchod. Na jižním konci chodníku jsou kamenné dvoukřídle dveře. Jsou vyzdobeny řezbou zpěných vln, které se uprostřed rozdělují. Dveře visí na rezačných pantech a vedou do oblasti 11.

11. TRŮNNÍ SÁL

Přes den je místnost tlumeně osvětlena slunečními paprsky pronikajícími prasklinami ve stropu a oknem v západní stěně. Za jasných nocí dělá totéž měsíční svit. Zvuk narážejících vln je trvalý, ve dne i v noci.

Omítnuté stěny tohoto sálu zdobí odlupující se nástěnné malby zobrazující chapadlovité mořské příšery, které za bouře stahují lodě do hlubin. Do omítky jsou vsazeny bílé korály a mozaika žraloků z ozdobných kamenů a mušlí. Sloupy vyřezávané tak, aby vypadaly jako silné shluky řas, podpírají popraskaný, 6 sáhů vysoký klenutý strop. Na protilehlých stranách místnosti stojí dva páry dřevěných soch želvovitých humanoidů. Mezi jižním párem ústí temná chodba. Směrem k východní stěně se podlaha stupňovitě zvedá až k žulovému trůnu, který připomíná chobotnici. Za trůnem jsou dvoukřídle dveře, vedle nichž stojí vysoká hliněná urna. Ve zdi naproti trůnu je 9 stop vysoké klenuté okno s výhledem na moře.

Číhají zde čtyři **stíny**. Jde o pozůstatky dávno mrtvých Amberliiných uctíváčů, které dělají vše pro to, aby vetřelce překvapily a zabily. Mají zbraně, které vypadají jako chapadla, a jejich útok Vysátí síly má dosah 2 sáhy namísto jednoho. Jinak se jejich statistiky nemění. Stíny nemohou místnost opustit ani nemohou komunikovat. Bojují, dokud nejsou odvráceny nebo zničeny.

Místnost obývá také **mimik**, maskovaný jako hliněná urna u východní zdi. Mimik okrádá tvory rozptýlené stíny nebo vyčká s útokem proti někomu, kdo prozkoumává východní dveře. Sníží-li se mimikovi životy pod polovinu, stáhne se. Stíny a mimik se navzájem ignorují.

Sochy. Čtyři dřevěné sochy jsou vyřezávané a malované tak, aby vypadaly jako želváci. Jsou 6 stop vysoké a každá váží 200 liber.

Trůn. Žulový trůn váží 3 000 liber a použití kouzla *najdi magii* nebo podobného odhalí silnou auru transmutační magie. Kouzlo *určení* odhalí jeho magické vlastnosti:

- Humanoid, sedící na trůnu, jej může použít k seslání kouzla *ovládní počasí*, jež od něj nevyžaduje žádné surovinové složky. Dokud tvor zůstane sedět na trůnu, nemusí se k udržování kouzla soustředit. Opuštěním trůnu účinek kouzla skončí, načež se počasí postupně vrátí k normálu.
- Humanoid, sedící na trůnu, se může proměnit v racka (použij statistiky **krkavce** bez rysu Napodobení) nebo **chobotnice**. Účinek je totožný s účinkem kouzla *proměň*, kromě doby trvání. Ta je 8 hodin a tvor může účinek kdykoli ukončit (bez použití akce).

12. MOŘSKÁ JESKYŇE

Do této vlhké prostory se vlévá mořská voda, narazí na zeď a naplní jeskyni studenými stříkanci. Na stěně za dveřmi lpí půlkruhový kamenný balkón. Blízko zadní části jeskyně visí prohnutý most z roztržených lan a dřevěných prken. Mezi balkónem a mostem je do severní stěny vytesáno úzké okno.

Divoká voda je zde 4 sáhy hluboká. Jakýkoliv tvor, který v ní začne svůj tah, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 10, jinak bude mrštěn na stěnu, utrpí 2k6 drtivého zranění a protože voda se do jeskyně buď řítí, nebo z ní ustupuje, bude silou proudu smýkán 1k6 sáhů na západ nebo na východ.

Balkón. Kamenný balkón je 6 sáhů nad vodou a je spojen s trůnním sálem (oblast 11) kamennými dvoukřídlými dveřmi.

Most. Most visí 6 sáhů nad vodou a spojuje oblasti 22 a 24. Mnoho z jeho prken chybí a ta, která zůstala, jsou shnilá a nebezpečná. Když bude nějaká postava přes most přecházet, hoď k6. Padne-li 1, prkno se jí prolomí pod nohou a pokud neuspěje v záchranném hodu na Obratnost se SO 10, spadne do vody pod sebou. Během cesty hoď za každou postavu pouze jednou. Pokaždé, když most ztratí prkno, zvyš SO budoucích záchranných hodů o 1.

Okno. Okno v severní stěně je dostatečně široké, aby se jím protáhl Malý nebo Střední tvor. Je ve výšce 5 sáhů nad hladinou.

13. ZNIČENÁ STRÁŽNICE

Postavy mohou vstoupit do této místnosti otevřenými dveřmi v západní zdi nebo kamennými dvoukřídlými dveřmi na východě.

Vnější dveře této místnosti se vylomily a dovnitř pronikla vegetace. Popínavé rostliny prorostly rozbitým nábytkem a tropičtí ptáci se uhnědili na policích a ve výklencích. Schody na západě se stáčeji dolů na rozlehlou víceúrovňovou zahradní terasu.

Zařízení místnosti se při dotyku rozpadne. Prohledávání místnosti nepřináší nic cenného.

14. TERASOVITÁ ZAHRADA

Přes den se nad zahradou ve výšce 12 sáhů vznášejí šest **krvostřábů**. Tito agresivní červenokřídlí ptáci se živí ještěrkami a dalšími malými zvířaty a napadnou postavu, která zkoumá terasovitou zahradu osamocena. V noci nejsou krvostřábi přítomni.

Vlny narážejí na skalní ostroh, na jehož vrcholu je postavena velkolepá víceúrovňová zahrada. Terasy jsou porostlé vegetací a ohraničeny kamennými zdmi se sochami žraloků v rozích. Kamenné schody spojují nižší terasy s vyššími.

Na nejvyšší terase je vinnou révou ozdobený altán obklopený palmami. Popraskané schody východně od altánu stoupají k podestě přede dveřmi vyřezávanými tak, aby připomínaly obří vlnu, která se uprostřed rozděluje.

Hodnoty výšky na mapě 3 označují výšky různých teras nad hladinou moře.

V altánu číhá hladový **dekapus** (viz „Dekapus“, strana 22), který zaútočí na první stvoření, jež bude mít na dosah. Schovává-li se pod střešou altánu, má výhodu při ověřování Obratnosti (Nenápadnost).

Poklad. Podlaha altánu je posetá zbytky jídla, včetně kostí ještěřů, peří krvostřábů a dvou želváckých krunyřů. Mezi odpadky je prsten vyrobený z lazuritu (25 zl). Prsten obsahuje kouzelný žert, který přináší svému nositeli noční můru, kdykoliv jej má nasazený a spí déle než jednu hodinu. Noční můra je jako živá: zatímco se drží na plovoucím sudu na rozbouraném moři, pohltí nositele velrybí spermie. Poté co byl v noční můře celý spolknut, se nositel probudí, a prsten již nechce nosit.

15. KLERIČČINY KOMNATY

Amberliina klerička obývající Palác tajfunů prohlásila tyto místnosti za své. Dvoukřídlé dveře vedoucí do tohoto komplexu mají na sobě kouzlo *strážný znak*, které se spustí, když otevřenými dveřmi někdo projde. Pouze tvor vlastnící svatý Amberliin symbol znak neaktivuje a může dveřmi bezpečně projít. Postava, která prozkoumává dveřní rám a uspěje v ověření Inteligence (Vyšetřování) se SO 15, odhalí téměř neviditelnou runu. Když se spustí, uvolní runa magickou energii v kouli o poloměru 4 sáhů, jíž je středem. Každý tvor v oblasti musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak utrpí 22 (5k8) hromového zranění; polovinu při úspěchu.

Když postavy poprvé spatří kleriččinu ložnici, přečti:

Tato luxusní ložnice je děsivě tichá a klidná. Zdi jsou modře omítnuty a ozdobeny rytinami barevných korálů a mušlí. Klenutý strop ve tvaru velké kopule vymalované jako noční obloha, podpírají vyřezávané chapadlovité sloupy. Pod kopulí mezi sloupy stojí na širokém kruhovém pódiu velká postel. Dřevěný rám postele je vyřezávaný tak, aby připomínal vzdouvající se vlny. Do severní stěny jsou umístěny dvoje dveře. Vše pokrývá prach.

Ložnice neobsahuje nic hodnotného. Dveře na sever vedou do menších místností popsaných níže.

Koupelna. Východní dveře z kleriččiny ložnice vedou do koupelny obložené kachličkami. Vana je dlouhá, obdélníkové kamenné koryto usazené v podlaze. Potrubí připojuje vanu k nádrži na dešťovou vodu umístěnou na střeše. Vedle vany je kamenná zátka, kterou lze použít k zabránění vypouštění vody skrz otvor ve dně.

Šatna. Západní dveře z kleriččiny ložnice vedou do šatny, kde si Amberliina duchovní schovávala své osobní věci. Kamenné police vystupují z holých kamenných stěn a uprostřed podlahy leží dvě dřevěné truhlice.

Police obsahují bezcenné dřevěné sošky mořských tvorů, které Amberliině kleričce dali želváctí obdivovatelé, stejně jako čtyři plesnivé knihy, které obsahují záznamy z jejich dnů jako kapitánky *Královniny děvky*. Tyto staré lodní deníky zaznamenávají plavby a každá z nich má pro zájemce v jakémkoliv přístavním městě hodnotu 25 zl.

Truhlice jsou uzamčeny a jejich klíče lze nalézt v oblasti 24. Odemknutí zámku vyžaduje zlodějské náčiní a úspěšné ověření Obratnosti se SO 15. Jedna truhlice obsahuje pět sad cestovního oblečení velikosti pro lidskou ženu. Druhá truhlice obsahuje kněžská roucha hodící se Amberliinu klerikovi a osm železných klíčů různých tvarů a velikostí. Klíče odemykají osm z devíti truhel v oblasti 18. (Devátý klíč byl odebrán a skryt v oblasti 5.)

16. KUCHYŇ A SPIŽÍRNA

Tato kuchyně nebyla roky navštívena a její obsah je pokryt prachem a pavučinami. Do jedné stěny je zabudována kamenná trouba a menší dvířka se otevírají do skladů a spižíren.

Postavy, které místnosti prohledají, mohou zachránit dostatek materiálu k sestavení pěti sad nádobíčka. Jakékoliv jídlo, které se zde kdysi skladovalo, se již dávno rozpadlo.

17. CHODBA

Tato klenutá chodba je podepřena kamennými pilíři, mezi nimiž jsou nástěnné malby zobrazující ponuré podvodní scény. Na západě jsou velké dvoukřídlé dveře a do zdi na východním konci je zabudována blikající koule. Chodbu doplňují ještě dva páry dvoukřídlých dveří, jedny jednokřídlé a dvě hliněné urny pokryté prachem a pavučinami.

Koule na východním konci haly je vyrobena z křišťálu a při použití kouzla *najdi magii* nebo podobného účinku vyzařuje auru vyvolávací magie. Koule, průměru asi jedné stopy, vrhá jasné světlo v okruhu 6 sáhů a slabé světlo dalších 6 sáhů. Kdykoli se nějaký tvor koule dotkne, hoď k6. Padne-li 2 nebo více, teleportuje se do oblasti 24. Pokud padne 1, koule selže a vypustí blesk o délce 20 sáhů s šířkou přes celou chodbu. Každý tvor v oblasti musí uspět v záchranném hodě na Obratnost se SO 15, jinak utrpí 14 (4k6) bleskového zranění; polovinu při úspěchu. Kouli nelze z jejího nástěnného držáku vyjmout. Má OČ 10, 1 život a imunitu vůči jedovému a psychickému poškození. Po zničení koule světlo zhasne a kousky se stanou nemagickými.

Dveře podél severní stěny se otevírají do místností za nimi. Dveře na západě a na jihu mají panty na této straně a otevírají se do chodby.

Hliněné urny jsou čistě dekorativní a neobsahují nic cenného.

18. POKLADNICE

Když postavy nahlédnou do této oblasti z oblasti 17, přečti:

Za dvoukřídlými dveřmi je 4 sáhy široká a 4 sáhy dlouhá chodba vedoucí k temné, sloupy podepřené komoře zaplněné truhlami, bednami a dalšími nádobami. Na všem leží vrstva prachu, ale ne ta vysoká, aby zakryla rozdrčené kosti a zbraně ležící v chodbě.

Zbytky na podlaze patří dvojici zlodějů, kteří zde zemřeli už před dávnými časy. Postavy, které odmetou prach, najdou na zemi také krvavé skvrny a hluboké škrábance. Tato vodítka naznačují přítomnost pasti.

Drťící past. Plocha čtverce o straně 4 sáhy jižně od dvoukřídlých dveří obsahuje mechanickou past s magickým snímačem. Když do této oblasti vstoupí nějaký tvor, ve stěnách skrytá obří napínací kola uvolní pružiny, a pak se kamenné bloky z obou stran chodby zabouchnou k sobě. Pouze tvor nesoucí svatý Amberliin symbol se může oblastí pohybovat, aniž by past spustila. Postava stojící na sever nebo na jih od spouštěcí oblasti může při pohledu na škrábance na podlaze zjistit, že stěny jsou pohyblivé kamenné bloky, ale neexistuje způsob, jak identifikovat spoušť pasti nebo způsob, jak ji obejít bez experimentování nebo použití věštecké magie.

Tvor mezi srážejícími se kamennými bloky musí provést záchranný hod na Obratnost se SO 13. Úspěch mu umožní uskočit z nebezpečného místa na sever či na jih, dle vlastní volby. Při neúspěšném hodu způsobí past 44 (8k10) drtivého zranění. Tvor, kterému klesne počet životů na 0, je tímto zraněním rozdrčen na kaši. Stažení bloků zpět do zdi, a tím i obnovení pasti, trvá 1 minutu.

Vytesaná busta. Široký výklenek ve východní stěně není ze severního vchodu viditelný. Když postavy spatří výklenek poprvé, přečti jim:

V zadní straně prohlubně ve východní stěně je do basreliéfu vytesaná obří kamenná busta. Jde o tvář božsky krásné ženy s řasami místo vlasů, mušlemi místo víček a nejasně hrozivým úsměvem.

Tvář, asi 12 stop vysoká a 2 sáhy široká, představuje mořskou bohyni Amberlii a při použití kouzla *najdi magii* nebo podobného účinku vyzařuje auru transmutační magie. Pokud tvor otevřeně nosí nebo mává ve vzdálenosti do 2 sáhů od obličeje svatým Amberliiným symbolem, jeho ústa se otevrou dokořán a vytvoří otvor o průměru 1 sáhu, který umožňuje vstoupit do jeskyně za ním (oblast 22). Otvor je lemován řadami trojúhelníkových zubů podobných těm, které mají obří žraloci, ale snadno se jim lze vyhnout. Ústa se zavrou po 1 minutě, ale z obou stran je lze znovu otevřít.

Poklad. Tato místnost obsahuje kořist vyplněnou z vraků, uloženou ve dvou zapečetěných sudech, devíti uzamčených dřevěných truhlách, čtyřech hliněných urnách a čtyřech zapečetěných bednách. Tabulka Národy s pokladem popisuje každou nádobu a její obsah. Klíče, které odemykají truhly 1 až 8, lze najít v oblasti 15; klíč, který odemyká truhlu 9, je skrytý v oblasti 5. Postava může odemknout truhlu pomocí zlodějského náčiní při úspěšném hodu na Obratnost se SO 15.

NÁDOBY S POKLADEM

| Nádoba | Obsah |
|--|--|
| Sud 1 | 40 galonů běžného vína |
| Sud 2 | 80 liber soli |
| Truhla 1 | 150 zl v mazitkánské ražbě (mincích) |
| Truhla 2 (ožehlá plamenem) | Tři prázdné knihy kouzel (každá za 50 zl) a malé dřevěné pouzdro obsahující dvacet svíček |
| Truhla 3 (pokrytá škrábanci od drápů) | Úhledně složené svatební šaty se závojem (25 zl) |
| Truhla 4 | Sada alchymistických zásob a čtyři lahvičky alchymistického ohně |
| Truhla 5 (ztrouchnivělá) | Šupinová zbroj (50 zl) a ocelová přilbice s elektrovým úhořem zdobícím její vrchol (50 zl) |
| Truhla 6 (potřísněná krví) | Diplomatický balíček (viz "Balíčky vybavení" v kapitole 5 <i>Příručky hráče</i>) |
| Truhla 7 (s pečeti Baldurovy Brány) | Dalekohled vykládaný perletí (1 000 zl) uložený na fialovém sametovém polštáři |
| Truhla 8 | Padesát lahviček se zakharanským parfémem (každý za 5 zl) |
| Truhla 9 (s malbou zakotvené lodi) | <i>Quaaluv péřový žeton</i> (kotva) oceněný na 200 zl |
| Bedna 1 | Gryfí sedlo (60 zl) |
| Bedna 2 (s vyraženým erbem Hlubiny) | Rozebrané dřevěné sáně o váze 300 liber (20 zl) včetně pokynů k jejich montáži |
| Bedna 3 | Loutna (35 zl), lyra (30 zl) a viola (30 zl) uložené ve slámě |
| Bedna 4 | Pět těžkých kuší a 100 šipek do kuše uložených ve slámě |
| Hliněná urna 1 | Prázdná |
| Hliněná urna 2 | Prázdná |
| Hliněná urna 3 (pomalovaná výjevy pegasů) | Deset desetisáhových návínů konopného lana (každý za 1 zl) |
| Hliněná urna 4 (pomalovaná výjevy chobotnic) | 10 galonů tmavě fialové barvy |

19. SKLENĚNÁ SOCHA

Tato temná obdélníková místnost obsahuje sedm stop vysokou skleněnou sochu mračící se ženy s chapadly chobotnice místo rukou vycházející z temných vln oceánu. U paty sochy leží tři zaprášené koberce.

Bližší prohlídka odhalí, že je socha dutá a uvnitř ní víří voda. Socha má OČ 10, 10 životů a imunitu vůči jedovému a psychickému poškození. Pokud je socha rozbita, voda vyteče a nabude podoby **vodního elementála** ovládaného tím, kdo ho uvolnil. Elementál rozumí pouze akvanštině a nepřijímá příkazy, kterým nerozumí. Zmizí 1 hodinu po svém uvolnění.

20. KLEC UTRPENÍ

Ze stropu této temné obdélníkové místnosti visí na řetězu stará potápěčská klec posetá schránkami korýšů. Před klecí, vysokou 8 stop, průměru jednoho sáhu a visící dvě stopy nad podlahou, jsou položeny staré roztrhané koberce. Mezi další vybavení patří holé police a pomalované hliněné urny, vše pokryté prachem a pavučinami.

Největší z koberců je **dusící běhoun**. Napadne prvního tvora, který jej vyruší. Urny obsahují lebky a kosti šesti mrtvých Amberliiných uctíváčů.

Klec byla zachráněna z *Královný děvky* (viz „Vysoký roh“, strana 20), kde byla používána pro hlubinnou záchranu ve vodách zamořených žraloky. Kapitánka ji také používala k mučení a topení vězňů. Pokud se klece dotkne živý tvor, zhmotní se uvnitř ní **duch** neutrálního mořana. Duch je vše, co zbylo ze Siburata, mužského mořana, kterého před více než stoletím zajala a mučila kapitánka *Královný děvky*. Siburatův duch nemůže klec opustit, pokud stále existuje někdo, kdo jej mučil. Teprve potom může dojít odpočinku.

Duch se pokusí ovládnout první postavu, která se k němu přiblíží na jeden sáh, s cílem využít hostitele k nalezení a zabítí svého mučitele. Pokud duch nikoho neovládá, pokusí se přesvědčit postavy (v akvanštině nebo obecně řeči), aby mu pomohly nalézt klid. Duch cítí, že jeho mučitel je poblíž, ale nedokáže rozpoznat přesné umístění. Pokud postavy zabijí červa v oblasti 24, duch je propuštěn a postavy dostanou ZK, jako by jej porazily v boji.

Poklad. Když spočine v pokoji, zanechá po sobě duch dvě libry těžkou perleťovou lasturu. Je-li zacílena kouzlem *najdi magii* nebo podobným účinkem, vyzařuje ulita auru zaklínací magie.

Kouzlo *určení* odhalí, že lastura je jednorázový magický předmět s následujícími vlastnostmi: tvor může využít akci k zadutí na lasturu jako na roh, čímž vytvoří účinek totožný s účinkem kouzla *Leomundova chatka*. Jakmile se kouzlo projeví, lastura zmizí. Účinek skončí, když tvor, který roh využil, opustí oblast kouzla.

21. SALONEK

Do této místnosti vedou dva páry dvoukřídlych dveří a úzké okno mezi nimi vyhlíží na zarostlou zahradní terasu. Vybavení místnosti už zažilo lepší časy. Omítka se odlupuje ze stěn a v popraskaném stropu si vytvořili hnízda tropičtí ptáci. Schodiště lemované mramorovými sloupy stoupá na vyvýšenou kamennou podestu doplněnou potrhanými koberci, polštáři a tapisériemi. V místnosti jsou tři hliněné urny pomalované obrazy žraloků a chobotnic a dvě shnilé pohovky.

Uvnitř uren se schovává šestice **topijů** (viz "Topij", strana 23), dva na každou urnu. Všech šest se objeví a zaútočí, pokud je některá urna poškozena nebo pokud někdo otevře dvoukřídle dveře mířící na západ.

22. JESKYNĚ UCTÍVAČŮ

Tato oblast se skládá ze tří přírodních jeskyní spojených tunely. Od severu sem proniká mořská mlha a ozývají se ozvěny vln narážejících na útesy. V každé jeskyni je sáh hluboké vodní jezírko. Neškodní krabi se kutálejí po

podlaze a lesklí šneci lpějí na stěnách. Je zde rozptýleno několik rozbitých sudů a beden.

Když postavy procházejí jeskyněmi, ze zdi za nimi se vynoří hladový **xorn** a dožaduje se jídla (v terranštině). Pokud jej postavy nenakrmí drahokamy nebo mincemi v hodnotě alespoň 50 zl, zaútočí na ně. Pokud je xorn řádně nakrmen nebo mu počet životů klesne na polovinu, ukryje se zpět do kamene.

23. VZDUCHOVÉ OTVORY

V nepředvídatelných intervalech přitéká čtyřmi otvory v podlaze skrze 14 sáhů dlouhý tunel mořská voda a potom zase odtéká zpět do oblasti 12, přičemž s sebou stáhne i tvory nacházející se v tunelu. Hoď na konci každého kola, v němž je jeden nebo více tvorů v tunelu. Při hodu 1 nebo 2 právě vytryskla z otvorů voda a vzápětí rychle odtéká, což nutí všechny Střední nebo Malé tvory v tunelu, aby provedli záchranný hod na Sílu se SO 10. Každý tvor, který v záchraně neuspěje, je spláchnutý do oblasti 12 a otloukáním o stěny utrpí 5 (2k4) drtivého zranění. Je-li bytost jištěna lanem, je smetena pouze tak, jak to lano dovolí, ale zranění utrpí také. Postava spláchnutá do oblasti 12 může provést ověření Obratnosti se SO 15 a nechat se vlnou donést zpět do jeskyně. Při úspěchu opět utrpí 5 (2k4) drtivého zranění a přistane v tunelu.

24. AMBERLIINA SVATYNĚ

Z podlahy této vlhké, temné jeskyně stoupá groteskní, dva sáhy vysoká socha mořského netvora s lesknoucíma se očima a chapadly. Nedaleko stojí na podstavci kamenná mísa. Podstavec byl vytesán tak, aby připomínal vzedmutou vlnu. Naproti u stěny jsou dvě rozbité bedny, dvě hliněné urny a tři shnilé dřevěné truhly.

Socha zobrazuje krakena – jednu z mnoha Amberliiných forem. Postavy, jež přistoupí k soše, uvidí stvoření, které se za ní schovává:

Ke zdi za sochou je přísátý dva sáhy dlouhý červ s lesknoucí se černou kůží a chapadly vyčnívajícími z hlavy. Když otevře tlamu, odhalí se ostré zuby.

Obrovský červ býval Amberliinou kněžkou, pro kterou byl Palác tajfunů postaven. Bohyně moří kněžku přeměnila jako trest za neznámý přestupek. Obří červ nemá vzpomínky na předchozí život a má statistiky **mrchodravce** s následujícími změnami:

- Obří červ má 66 životů.
- Jeho rychlost je 2 sáhy. Umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.
- Umí jednou denně přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné surovinové složky: *azyf*, *duchovní zbraň* a *naváděcí blesk*. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 11, účinná oprava kouzla je +3).
- Pokud červ utrpí zranění v této jeskyni, může pomocí své reakce oživit jedno z chapadel sochy krakena a způsobit, že provede útok na blízko zbraní (+3 k zásahu) proti jednomu tvorovi, kterého červ vidí ve vzdálenosti

do 4 sáhů od sochy. Chapadlo způsobuje 8 (1k8 + 4) drtivého zranění.

- Má vidění ve tmě s dosahem 12 sáhů.
- Rozumí akvanštině, démonštině a obecné řeči, ale nemí mluvit.
- Jeho nebezpečnost je 3 (700 ZK).

V oblasti jsou také dva **stíny** podobné těm, které se nacházejí v oblasti 11. Vynoří se zpoza krakenovy sochy a zaútočí, pokud je obří červ zraněn. Má-li červ 11 nebo méně životů, sešle na sebe *azyf* a ukryje se za krakenovou sochou.

Socha a svatý symbol. Socha váží 5 000 liber a je pokryta plesnivým slizem. Na podlaze za sochou leží svatý Amberliin symbol (25 zl), který obsahuje malý kouzelný žert: když jej sebere nebo nosí někdo, kdo není Amberliiným uctívatelem, naplní svatý symbol svého majitele pocitem strachu. Tento svatý symbol kdysi patřil Amberliině kněžce, ale ve své současné podobě ho nemůže používat. Pro představu o podobě svatého symbolu viz dokument D.

Kamenná mísa. Amberliina kněžka používala tuto mísu k věštění. Potrubí zabudované do podstavce naplňuje mísu mořskou vodou tak dlouho, dokud nepřetéká. Na dně nádoby, pod 10 galony mořské vody, jsou dva rezavé železné klíče, které odemykají truhly v oblasti 15.

Poklad. Rozbité bedny, hliněné urny a dvě hnijící truhly jsou prázdné. Třetí truhla je odemčená a obsahuje 120 st a 70 md v hnijícím pytli (dary pro Amberlii), dva *léčivé lektvary* v lahvičkách vyrobených z vnitřností mořských ježků, *vznášivou kouli* a korálovou korunu (250 zl).

Vývoj. Zabití obřího červa uloží Siburatova ducha (viz oblast 20) k odpočinku.

JESKYNĚ GEONIDŮ

Hory jsou protkány přírodními jeskyněmi, které byly obsazeny a rozšířeny geonidy. Každé z doupat je malým labyrintem pokroucených tunelů a komor obývaných 2k6 **geonidy** (viz „Geonid“, strana 23).

Každý jeskynní systém je posetý kostmi předchozích pokrmů geonidů (především netopýřích, krysíků a ještěřích). Existuje třicetiprocentní šance, že geonidi sdílejí své doupě buď s **řemdišnekem** (viz *Hrobka anihilace* nebo *Volův průvodce netvory*), který nereaguje na vetřelce, nebo s **xornem**, který pro bezpečný průchod vyžaduje drahokamy.

POKLAD

Geonidi skrývají poklady v těch nejzazších místech svých doupat. Důkladné hledání v nehlubší jeskyni odhalí kamenné šperky a umělecké předměty v hodnotě 2k10 zl (vyřezávané figurky, talismany apod.) a 1k4 neopracovaných drahokamů, každý v hodnotě 10 zl. Pokaždé, když postavy najdou takovou hromádku, existuje kumulativní dvacetiprocentní šance, že v ní bude i šest coulů vysoká obsidiánová figurka svinutého hada (25 zl). Takovou památku lze nalézt pouze jednou. Geonidi ji ukradli za Svatyně tesáků a její návrat do svatyně dokončí úkol v této svatyni (viz „Svatyně tesáků“, strana 21).

VYSOKÝ ROH

Na nejsevernějším cípu ostrova stojí na vrcholu skalnatého útesu, natočena k severozápadu, 6 sáhů vysoká kamenná socha želváka s velkým kamenným rohem pozdviženým k ústům. Pod touto památkou se rozprostírá písečná pláž pokrytá mušlemi. Černé skály porostlé mechem trčí z vody jako staré rozeklané tesáky. A hned za těmito „zuby“ se nachází několik vraků ztroskotaných lodí.

Socha představuje dávno mrtvého želváka jménem Gumdarr, který kdysi zaslechl zvuky lodi, jež ztroskotala na skaliscích a vystoupal na vrchol útesu, aby vše lépe viděl. Poté zadul na roh, aby na pláž přilákal další želváky a společně vylovili přeživší z vraku.

Za posledních sto let zde ztroskotalo celkem šest lodí, včetně lodi, která přivedla na ostrov Amberliinu kněžku a její posádku. Když je příliv, jsou tři vraky zcela ponořeny pod hladinou (*Carcerian*, *Královna děvka* a *Mořský koník*), zatímco ostatní (*Dračice*, *Jitřní mstitel* a *Špinavý zbabělec*) jsou alespoň částečně viditelné. Při odlivu je do jisté míry viditelných všech šest vraků. Každá ze ztroskotaných lodí je popsána níže.

Kolem vraků křížuje vodu během přílivu dvouhlavý plesiosaurus. Když dojde k odlivu, stahuje se do severního průlivu. Má statistiky **plesiosaury** s těmito změnami:

- Dvouhlavý plesiosaurus má 100 životů.
- Má výhodu při ověřování Moudrosti (Vnímání) a záchranných hodech vůči stavům hluchý, omráčený, slepý, v bezvědomí, vystrašený a zmámený.
- V rámci své akce může provést dva útoky kousnutím, jeden každou hlavou.
- Jeho nebezpečnost je 4 (1 100 ZK).

CARCERIAN

Tato karavela přepravovala před sedmdesáti pěti lety otroky okolo Chultu, když byla zachycena bouří. Posádka byla smetena z paluby a otroci zůstali připoutáni v podpalubí. Když loď konečně narazila na skály a potopila se, všichni otroci se utopili.

Tři části rozbitého trupu tvoří trojúhelník, a většina z *Carceriana* je pohřbena v písku. Vrak je při přílivu zcela ponořen, při odlivu jsou pak zpola viditelné dvě sekce. Mrchožrouti si již zahodovali, přesto se však stále dají najít shnilé kosterní pozůstatky připoutané k rezavým poutům.

DRAČICE

Dračice byla obchodní loď ze *Zazesspuru*. Před třiceti lety ji přepadli piráti a pronásledovali ji kolem chultánského poloostrova. Dračice by unikla, kdyby se nedostala do pyroklastického oblaku popela a nezachvátil ji oheň. Hořící loď byla unášena několik dní, než ji vlny odnesly na Vysoký roh, kde se potopila. Při přílivu je z lodi vidět pouze torzo jednoho z ohořelých stožárů; při odlivu je nad vodou viditelná spálená horní paluba *Dračice*; shnilá spodní paluba a kýl jsou pohřbeny hluboko v písku. Z těchto troskek nelze zachránit nic cenného.

JITŘNÍ MSTITEL

Kapitánkou *Jitřního mstitele* byla ásimarská Lathanderova kněžka. Před více než rokem připlula k jižním břehům Chultu s povolením lovit piráty. Místo toho však její loď najela na mělčinu. Na vině byla hustá mračka kouře ze sopek na severu, která bránila ve výhledu. Sedm přeživších včetně kapitánky se dostalo k Čenichu, ale nezůstali zde dlouho. Použili záchranné čluny, aby překročili severní úžinu, přistáli na pevnině a zmizeli v chultánské divočině. Přeživší se na ostrově s želváky nesetkali, takže nikdo neví, co se s nimi stalo.

Jitřní mstitel se rozlomil vejpúl. Jeho zadní část byla proudem stažena do mořských hlubin, ale přední část uvízla mezi skalisky, nakloněná na jednu stranu a se zlomeným stožárem směřujícím na jih. Trosky jsou při odlivu zcela viditelné. Při přílivu se pod vodu ponoří celá pravá polovina lodi. Želváci ji však zcela vybrakovali a nezbylo nic cenného.

KRÁLOVNA DĚVKA

Královna děvka byla plovoucím chrámem bohyně Amberlie. Když se loď před téměř stoletím převrhla při bouři a byla vržena na skály, mnoho členů posádky bylo uvězněno v zatopených kajutách. Želváci, kteří je zachránili a vytáhli na břeh, byli ohromeni lidskou kapitánkou *Královny děvky*, jež jim vymalovala Amberlii v lichterovějším světle než si zasloužila. V touze potěšit kapitánku i její bohyni postavili želváci za pomoci přeživších na úbočí palác s výhledem na moře.

Z *Královny děvky* zůstala viditelná jen malá část čelenu a dřevěné figury – v podobě hlavy ječící ženy s dlouhými prameny řas místo vlasů – obtékané vlnami. Část zadní nástavby leží na boku poblíž mezi skalisky. Vrak je při přílivu zcela ponořen; při odlivu je vidět čelen a polovina figury, stejně jako malý, na slunci vybledlý roh zadní nástavby.

Poklad. Na části roztříštěného zábradlí patřícího k čelenu je připevněný matně stříbrný svatý Amberliin symbol (25 zl). Aby jej našla, musí se postava potápět pod vodu, ale třpytit se ve světle a je snadno vidět. Pro ilustraci viz symbol v dodatku D.

MOŘSKÝ KONÍK

Mořský koník byl obchodní loď, která padla před čtyřia dvaceti lety za obětí pirátům. Poté co piráti zabili posádku a loď samotnou vyplnili, pokusili se ji před opuštěním zapálit. Bouřka s deštěm sice uhasila plameny dřív, než mohly způsobit velké škody, ale silné víchry odnesly opuštěnou loď na místo její zkázy. Ze všech ztroskotaných lodí nalezených na Vysokém rohu je *Mořský koník* tou nejvzdálenější od břehu, uvízl v prohlubni korálového útesu. Je z velké části neporušený, ale při přílivu leží zcela pod hladinou. I při odlivu lze nad vodou spatřit jen zbytky vraního hnízda – hlídkového koše.

Želváci se snažili vrak mnohokrát vyplnit, ale marně. Jeho kapitánka s posledním výdechem přislíbila svou duši Orkusovi a přeměnila se ve **fexta**, který se nyní skrývá v útrokách lodi. Přestože nemá žádné zbraně, hlídá vše, co zbylo z nákladu (viz „Poklad“ níže).

V zatopeném prostoru, mezi kostrami ohlodanými rybami, mohou postavy najít vzduchotěsný sarkofág vytesaný do podoby démona se složenými křídly. Sarkofág váží 2 000 liber a jeho víko je chráněno *mystickým zámkem*. Otevření sarkofágu vyžaduje seslání kouzla *zaklep* nebo úspěšné ověření Síly (Atletika) se SO 28. Obsahuje mumifikovanou mrtvolu arcimága, který zahynul během proměny v kostěje. Mrtvola je zabalena do černého pláště. U nohou jí spočívá zapečetěné bronzové pouzdro na svitky a vedle ní leží hůl vyrobená z jediné větve světle bílého dřeva (viz „Poklad“ níže).

Bronzové pouzdro obsahuje suchý list pergamentu s následující zprávou v démonštině: „Orkusi, získáváš svou odměnu! Tajemství kostějství zůstávají v tvé moci, ale mé skutky a magie budou žít dál, stejně jako má duše bude žít v Propasti.“

Poklad. Horní část arcimágovy hole má tvar démonského drápu. Hůl není magická, ale pokud je prozkoumána kouzlem *odhal magii* nebo podobnou magií, vyzařuje falešnou auru vyvolávací magie. Je-li na ni sesláno kouzlo *rozptyl magii*, falešná aura zmizí. Hůl má hodnotu 25 zl a může být použita jako mystický ohniskový předmět.

ŠPINAVÝ ZBABĚLEK

Tato pirátská loď se potopila před devíti lety. Leží na skalním podloží dnem vzhůru, její stožáry a horní paluba jsou nenávratně odlomeny a odkryté dno je pokryto mlžia ulitami korýšů. Při odlivu je trup zcela nad vodou. Poškození na pravoboku vytváří dostatečný vstup. Při přílivu je vše kromě lodního kýlu ponořeno.

Špinavý zbabělek byl vydrancován želváky chvíli po ztroskotání. Nedávno se stal doupětem **mořské ježibaby** Mildred Ježopáteřné. Tato hnusná čarodějnice se ukrývá v temných útrobách lodi a je připravena sežrat kohokoliv, kdo k ní vnikne bez pozvání. Podlaha jejího doupěte je pokryta pískem a zbytky syrových ryb, mořských řas a rozbitých ulit. Pod pískem a odpadky se skrývají dva **obří krabi**, kteří se řídí ježibabinými příkazy.

Poklad. Ježibaba si s sebou přinesla starou odemknutou mořskou truhlu obsahující její majetek. Truhla leží pohřbená pod pískem a kameny. Postavy, které stráví nejméně 15 minut prohledáváním jejího doupěte, odhalí hniující truhlu při úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15. Ověření se provádí s nevýhodou, pokud jsou trosky pod vodou.

Mildredina truhla obsahuje tři cetky (určí je náhodně pomocí tabulky v kapitole 5 *Přírůčky hráče*), 200 md, hřeben vyrobený z kostice (5 st) a vycpaného papouška s karneolem (50 zl) ukrytým v jeho útrobách. Po úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 16 je možné najít a otevřít tajný prostor ve víku truhly; ten obsahuje *medailon myšlenek*.

FLORBOVO JÍLOVIŠTĚ

V srdci ostrovní džungle jsou tři bahenní bazény vytápěné geotermálními průdchy. Každý z bazénů je v dohledu ostatních dvou a je sáh hluboký a přibližně kruhový s průměrem 10 sáhů. (Bazény zobrazené na mapě 1 nejsou v měřítku). Kouzlo *najdi magii* odhalí kolem každého z bazénů slabou auru vymítací magie.

Želváci z ostrova se v těchto jílových jámách rádi koupou a celé hodiny v nich odpočívají. Čas tráví zpěvem a hlaholem. Klikatá stezka spojuje jíloviště s pevností Hojahoj.

„Pánem“ jíloviště je Florb, **bahenní mefit** s 1k10 dočasnými životy (které získal pobytem v bahenních jámách). Mefit a želváci si rozumějí skrze společný jazyk (akvanštinu). Florb používá slova a gesta, aby vybídl návštěvníky ke koupeli v bahně a zábavě. Nevyžaduje žádnou platbu, ale vyžaduje spoluúčast na „koupeli“. Florb má rád svůj přírodní živel, ale čím déle je mefit v bahně, tím je zarputilejší. Úspěšné ověření Moudrosti (Vhled) se SO 10 odhalí, že bahenní mefit čeká, až se něco stane. Florb nechce, aby ostatní věděli, co se skutečně děje a příčinu své úzkosti odhalí pouze pokud je k tomu donucen magií.

FLORBŮV PROBLÉM

Když se před sto lety vytvořilo jíloviště, Florb a další dva bahenní mefiti do něj byli přeneseni z živelné Sféry země. Tito dva mefiti našli způsob, jak se zpět do svého domovské sféry vrátit, ale Florb zde uvízl. Chce se také vrátit domů, ale neví jak. Když ostatní mefiti zmizeli, plavali právě v blátivých jámách. Během let zmizeli při koupeli v jílovišti i další tvorové, ale Florb ještě nepřišel na to, jak je aktivovat. Při úspěšném ověření Charismatu (Přesvědčování) se SO 15 může postava Florbovi pomoci, aby si vzpomněl, že každý z ostatních mefitů zmizel během sopečné erupce, protože z nebe padaly uhlíky a popel.

Kouzlo *poslyš mýty* odhalí, že všechny tři bahenní bazény jsou portály k živelné Sféře země a že k jejich odemknutí je potřebný speciální „klíč“, kterým je otevřený plamen. (Plamen a bláto symbolizují spojení čtyř prvků: zemi a vodu v bahně, oheň a vzduch v plameni.) Kdykoli vzplane do 2 sáhů od jíloviště otevřený plamen, stane se bazén portálem propojeným s podobným, ale větším jílovištěm v živelné Sféře země. V takovém okamžiku se v druhém bazénu objeví jakýkoliv tvor, který se zcela ponoří do bazénu prvního. Samotný otevřený plamen není k cestování mezi jílovišti zde a v živelné Sféře země nutný.

EFEKT JÍLOVIŠTĚ

Každý tvor, který se koupe v jílovišti po dobu nejméně 1 hodiny, získá 1k10 dočasných životů. Bahno odnesené z jíloviště tuto schopnost ztrácí.

SVATYNĚ TESÁKŮ

Na úpatí hor je uhnížděna starobylá svatyně yuan-ti zasvěcená Merršaulkovi. Ohavní yuan-ti zde kdysi prováděli oběti a doufali, že probudí své spící božstvo nebo získají záblesk božského vhledu.

Blízko úpatí hory je vytesána obří hadí hlava, jejíž rozeklaný jazyk tvoří 2 sáhy širokou a 4 sáhy dlouhou kamennou rampu. Kamenné tesáky čnějí z horní čelisti hadích úst a vytvářejí klenbu nad temným, 2 sáhy širokým tunelem vedoucím do hory.

Tunel v zadní části hadí hlavy je dlouhý 40 sáhů, ve spirále mírně klesá do nitra hory a končí před neosvětlenou oválnou komorou. Postavy, které mají světelný zdroj nebo mohou vidět ve tmě, rozeznají rysy místnosti:

Tunel končí v klenuté oválné místnosti šest sáhů dlouhé, čtyři sáhy široké a čtyři sáhy vysoké. Stěny jsou zdobeny freskami zobrazujícími klubka hadů. Na opačném konci místnosti je popraskaný, tři stopy vysoký oltář ve tvaru mísy o průměru šesti stop se zřetelnými stopami zaschlé krve. Na dně mísy je malá prázdná prohlubeň. Nad oltářem visí ze stropu rezavý řetěz s krví potřísněným železným hákem na konci.

Průzkum nástěnných fresek odhalí, že oční důlky hadů kdysi obsahovaly vzácné drahokamy. Xorn žijící v hoře však všechny drahokamy vytrhl a snědl a zanechal po nich jen prázdné poškrábané otvory.

Yuan-ti rádi nabodávali své oběti na hák nad oltářem. Krev těchto obětí se pak shromažďovala v kamenné oltářní misce a yuan-ti se za vzývání Merršaulkova jména v čerstvé krvi umývali, doufajíce, že boha probudí z jeho spánku.

MLUVÍCÍ HADI

Za oltářem se skrývají dva probuzení **jedovatí hadi** jménem Ssura a Y'zlet. Vyplazí se z úkrytu, aby se postavili každému, kdo se přiblíží do jednoho sáhu od oltáře. Oba čerstvě probuzení hadi jsou neutrální, mají hodnotu Inteligence 10 a mluví obecnou řečí. Hadi tvrdí, že mají užitečné informace, o které jsou ochotni se podělit, pokud pro ně postavy vykonají úkol.

Před šesti měsíci vstoupila do svatyně stvoření s balvanitou skořápkou (geonidi) a ukradla Merršaulkovu modlu. Touto modlou je hadí figurka vyřezaná z obsidiánu. Ssura a Y'zlet chtějí, aby se našla a vrátila se do výklenku na základně oltáře. Zloděj a jeho druh žijí ve spletitých horských jeskyních (viz „Jeskyně geonidů“, strana 19). Hadi varují postavy, že budou muset prohledat několik jeskyní, aby figurku našly.

Jako Merršaulkovi služebníci jsou Ssura a Y'zlet proti jiným yuan-tiským božstvům. Zejména se snaží mařit intriky yuan-tiů, kteří jsou zasvěceni Dendaře, Nočnímu hadovi. Pokud postavy dokončí úkol, Ssura a Y'zlet prozradí za odměnu následující informace:

- Uzamčená brána pod Plamennými štíty vede do říše apokalyptické bohyně známé jako Dendara, Noční had. Pokud se Noční had objeví, pohltní svět. Jeho yuan-tišť následovníci hledají relikvii zvanou Koruna s černým



opálem, o které se říká, že má sílu otevřít bránu do Dendařiny říše.

- Před dávnými věky žil v Chultu tajemný bůh jménem Ubtao a stavěl bludiště, aby zabránil Dendařiným uctívacům, aby ji našli a osvobodili. Od té doby, co se Ubtao stáhl ze světa, zde nezůstal nikdo, kdo by Dendařině osvobození nadále bránil.
- Ras Nsi, jeden z padlých Ubtaoových následovníků, spojil své síly s yuan-ti a stal se jedním z nich. Ras Nsi a jeho yuan-tišť následovníci postavili Dendaře pod zničeným městem Omu, západně od Plamenných štítů, chrám.
- Jedním z největších nepřátel Rase Nsiho je nága jménem Saja N'baza. Nága sídlí v padlém království zvaném Orolunga. Ani Ssura, ani Y'zlet neví, jak se tam dostat.

Ssura a Y'zlet se všechno, co vědí, dozvěděli od yuan-tiských návštěvníků svatyně. Mohou znát i jiná fakta, podle tvého uvážení. Probuzení hadi neopustí svatyni úmyslně a zaútočí na každého, kdo se je bude snažit chytit nebo zabít.

NOVÉ NESTVŮRY

Mezi nejčastější obyvatele Čenichu Omgaru patří následující tvorové.

DEKAPUS

Dekapové jsou masožraví samotářští lovci, již visí mezi stromy a anášejí kořist svými dvousáhovými přísavkovitými chapadly, která používají i k lezení po zdech a stropech.

Po zaujetí pozice na vysokém výhodném místě se pověsí na jedno ze svých chapadel a ostatními devíti zaútočí.

DEKAPUS

Velká obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 75 (10k10 + 20)

Rychlost 3 sáhy, šplhání 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 15 (+2) | 14 (+2) | 14 (+2) | 4 (-3) | 10 (+0) | 7 (-2) |

Dovednosti Atletika +4, Nenápadnost +4, Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

AKCE

Vícenásobný útok. Dekapus zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou chapadly.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor dekapusem uchvácný. **Zásah:** Bodné zranění 7 (2k4 + 2).

Chapadla. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 24 (9k4 + 2), nebo drtivé zranění 14 (5k4 + 2), pokud už dekapus uchvacuje jiného tvora nebo pokud leží na zemi nebo na podlaze. Pokud ještě dekapus žádného tvora neuchvacuje, je cíl i uchvácný (SO úniku je 14). Dokud toto uchvácní neskončí, je cíl i zadržný.



Na druhou stranu je třeba říci, že na zemi je dekapus pomalý a málo nebezpečný. Musí použít polovinu svých chapadel, aby se udržel ve vzpřímené poloze, a pak mu zbývá už jen pět chapadel, se kterými může útočit a bránit se.

Mořský dekapus. Mořský dekapus je podobný svému suchozemskému příbuznému, s výjimkou toho, že umí plavat rychlostí 6 sáhů za kolo a může dýchat pouze pod vodou.

GEONID

Geonidi, také označováni jako šeptající kameny či kamení poustevníci, jsou malí inteligentní obyvatelé jeskyní, kteří vznikli v živelné Sféře země. Ruce a nohy geonidů vycházejí z malého otvoru ve spodní části skořápky. Končetiny může vtáhnout do své skořápky a otvor uzavřít. Když tak učiní, začne vypadat jako malý balvan. V tomto stavu nevidí a k odhalení jiných tvorů používá jen svou citlivost na otřesy.

Tmavá doupata. Geonidi žijí v přírodních tunelech a jeskyních. Živí se primárně ještěrkami, krysami, slímáky a dalšími škůdci, stejně jako jeskynnými lišejníky a me-



chem. Geonidi rádi sbírají mince a drahé kameny a jen zřídka čelí tvorům větším než jsou oni sami, kromě toho, že je okradou nebo vyděsí.

Mluva kamenů. Geonidi se mohou naladit na kámen takovým způsobem, který jim umožní zjistit, jaké další bytosti byly v dané oblasti v poslední době. Geonidi využijí tuto schopnost ke sledování kořisti a k určení, zda na jejich území nevstoupili jiní tvorové. Získané informace jsou nepřesné a nezahrnují konkrétní totožnost těchto tvorů ani přesný čas, kdy procházeli kolem.

TOPIJ

Topijové jsou podobní zombiím. Předtím, než topij ožije, se jeho mrtvola zmenšována, dokud není vysoká pouze dvě stopy, a jeho srdce je vyříznuto a nahrazeno koženým

GEONID

Malý elementál, neutrální

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 26 (4k6 + 12)

Rychlost 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 12 (+1) | 10 (+0) | 16 (+3) | 9 (-1) | 14 (+2) | 11 (+0) |

Dovednosti Nenápadnost +2, Vnímání +4

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, citlivost na otřesy 6 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky terranština

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Maskování za balvan. Je-li geonid zcela zalezlý ve své skořápce, nevidí a je nerozeznatelný od malého balvanu.

AKCE

Kyj. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 3 (1k4 + 1).

Mluva kamenů. Geonid se dotkne kamenného předmětu nebo povrchu a ví, jaké druhy tvorů byly v posledních 24 hodinách do 2 sáhů od tohoto kamene. Může také určit počet tvorů každého druhu, ale ne jejich totožnost.

TOPIJ

Malý nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 13 (3k6 + 3)

Rychlost 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|--------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 7 (-2) | 15 (+2) | 12 (+1) | 6 (-2) | 10 (+0) | 5 (-3) |

Odolání vůči zraněním drtivá

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí jazykům, které znal za života, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Odolání vůči odvracení. Topij má výhodu k záchraným hodům proti účinkům, které odvracejí nemrtvé.

Nemrtvá výdrž. V případě, že zranění sníží topijovi životy na 0 a nejedná se o zářivé zranění ani zranění z kritického zásahu, hodí si topij záchraný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpěné zranění. Pokud uspěje, sníží se mu životy místo toho na 1.

AKCE

Otrávené drápy. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 4 (1k4 + 2) plus jedové zranění 2 (1k4) a cíl musí uspět v záchraném hodu na Odolnost se SO 11, jinak se otráví až do konce svého příštího tahu.

váčkem, který obsahuje živého jedovatého hada. Had nepotřebuje dýchat ani krmit a díky kouzlu proměňuje topijovy drápy na otrávené. Když topij umře, zemře také had uvnitř něj. Postup k vytvoření topije je znám pouze hrstce zlých kněžů a nekromantů.

Odvrátit topije je obtížnější než odvrátit obyčejné zombie a jejich zmokvalá těla je činí odolnými vůči drtivému zranění.

Nemrtvé rysy. Topij nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

ŽELVÁCI

Želváci jsou všežraví, želvovití humanoidé s koženou pokožkou a objemnými krunýři pokrývajícími většinu jejich těla. Dospělý želvák je vysoký asi 6 stop a váží mezi 450 a 500 librami. Muži a ženy mají téměř stejnou velikost a vzhled. Nenosi jiné oblečení než opasky a postroje pro nošení nástrojů a osobních potřeb.

Přirozená ochrana. Pro lepší ochranu se želvák může stáhnout do svého krunýře. Když je v něm zcela ukrytý, nemůže dělat nic jiného než se skrývat.

Přestože jsou jejich drápy velmi ostré, želváci se raději brání a loví pomocí zbraní, které si sami vyrobí. Dávají přednost jednoduchým zbraním pro boj na blízko a kuším.

ŽELVÁK

Střední humanoid (želvák), zákonné dobro

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 22 (4k8 + 4)

Rychlost 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 15 (+2) | 10 (+0) | 12 (+1) | 11 (+0) | 13 (+1) | 12 (+1) |

Dovednosti Atletika +4, Přežití +3

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky akvanština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Zadržení dechu. Želvák umí zadržet dech na 1 hodinu.

AKCE

Drápy. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 4 (1k4 + 2).

Hůl. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 5 (1k6 + 2), nebo drtivé zranění 6 (1k8 + 2), drží-li hůl oběma rukama.

Lehká kuše. Útok na dálku zbraní: +2 k zásahu, dosah 16/64 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k8).

Obranný krunýř. Želvák se stáhne do svého krunýře. Dokud se za bonusovou akci nevynoří, má bonus +4 k OČ a výhodu k záchranným hodům na Sílu a Odolnost. V krunýři má stav ležící, jeho rychlost je 0 a nemůže se postavit, má nevýhodu k záchranným hodům na Obratnost, nemůže provádět reakce a jedinou jeho akcí je vynoření se z krunýře.

AUTOŘI

Návrhář: Christopher Perkins

Vývojář a vedoucí redaktor: Christopher Perkins

Redaktor: Kim Mohan

Ilustrátoři: Richard Whitters, Shawn Wood

Grafický design: Emi Tanji

Tvorba map: Will Doyle

Inspirace a texty do tohoto doplňku byly čerpány v *Creature Catalog*, herním příslušenství pro D & D publikovaném v roce 1986 u TSR, Inc.

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

ŽELVÁCKÝ DRUID

Střední humanoid (želvák), zákonné dobro

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 33 (6k8 + 6)

Rychlost 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 14 (+2) | 10 (+0) | 12 (+1) | 11 (+0) | 15 (+2) | 12 (+1) |

Dovednosti Ovládání zvířat +4, Přežití +4, Příroda +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky akvanština, obecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Zadržení dechu. Želvák umí zadržet dech na 1 hodinu.

Sesílání kouzel. Želvák je sesílatel kouzel 4. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má připravena následující druidská kouzla:

Triky (libovolně): *boží dohled*, *druidovství*, *stvoř plamen*

1. úroveň (4 pozice): *hromová vlna*, *mluv se zvířaty*, *přátelství zvířat*, *zhoj zranění*

2. úroveň (3 pozice): *vidění ve tmě*, *znehýbni osobu*

AKCE

Drápy. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 4 (1k4 + 2).

Hůl. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 5 (1k6 + 2), nebo drtivé zranění 6 (1k8 + 2), drží-li hůl oběma rukama.

Obranný krunýř. Želvák se stáhne do svého krunýře. Dokud se za bonusovou akci nevynoří, má bonus +4 k OČ a výhodu k záchranným hodům na Sílu a Odolnost. V krunýři má stav ležící, jeho rychlost je 0 a nemůže se postavit, má nevýhodu k záchranným hodům na Obratnost, nemůže provádět reakce a jedinou jeho akcí je vynoření se z krunýře.

DOKUMENT A: EYALA

Jmenují se Eeyala. Cestovala jsem z Čenichu Omgaru do Fort Beluarian a nebezpečí Chultu dobře znám. Během svých cest jsem viděla mnoho úžasných památek a navštívila jsem úžasná místa. Nosím vlastní výstroj, mám vše potřebné k přežití a nenechávám nic náhodě. Nevěřím ve zbytečné riskování.

Můj poplatek je 5 zlatých denně. Případně mohu přijmout předem 40 zlatých jako zálohu na desetidenní spolupráci.

Důrazně doporučuji, abyste si – než se vydáte do džungle – zakoupili ve Fort Beluarian průzkumnický glejt. Padesát zlatých je malá cena, kterou musíte zaplatit, abyste si od Planoucí pěsti udrželi odstup.



DOKUMENT B: KWILGOK

Vítejte, cizinci! Jsem Kwilgok - kdysi závodník na dinosaurech, nyní nejlepší průvodce v Port Nyanzaru. Cestoval jsem po řece Sošenstar do Kotliny Aldanů a zpět. Navštívil jsem mnoho koutů Chultu a můžu vám říct: není krásnější a nebezpečnější země.

Tohle je můj ankylosaurus Smrtící poklad. Je to samička a nebyla z nejlevnějších. Sleduje mě všude. Stojíme 6 zlatých denně, a bereme zálohu na 30 dní dopředu. velmi drahé, že? Ale stojí to za to, slibuji. Kéž vás slunce a měsíc vždy hlídají.



DOKUMENT C: MUDGAW

vidím, že úžasný ubtao vás přivedl až ke mně. Jsem Mudgraw, legenda těchto končin. Co mi chybí z mládí, nahradím zkušenostmi. Vedl jsem mnoho výprav do zlého srdce Chultu a viděl jsem věci, které by vás donutily třást se ve svém krunýři.

Čeká nás smrtící bludiště, odvážlivci. S ubtaovým požehnáním vás budu bezpečně provázet. To je to, co umím nejlépe! Cestují za světla a svůj domov si nosím na zádech.

Pobírám 5 zlatých denně, ale existují okolnosti, za kterých se tohoto poplatku mohu vzdát. Cesta životním bludištěm je někdy dostatečná odměna!



DOKUMENT D: SVATÝ AMBERLIIN SYMBOL





Wizards of the Coast LLC. Je povoleno distribuovat tuto stránku pro domácí použití.

HOJAHOJ



1 ČTVEREC = 1 SAH



Wizards of the Coast LLC. Je povoleno distribuovat tuto stránku pro domácí použití.

STAŇ SE ŽELVÁKEM

Želvácký balíček přináší do D&D novou hratelnou rasu – želváka.

V knize kromě toho najdete i popis Čenichu Omgaru – geografické oblasti krátce zmíněné v *Hrobce anihilace*.

A mimo jiné i místo pro nová dobrodružství: Dangwaru – Palác tajfunů.

Dobrodružství pro **DUNGEONS & DRAGONS**

Pro hru s využitím knih 5. edice
Příručka hráče, Bestiář
a *Průvodce Pána jeskyně*



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

