

POBŘEŽÍ SNŮ

POBŘEŽÍ SNŮ



Florian Emmerich a JVC Parry

Dobrodružství pro postavy
na 5. až 7. úrovni



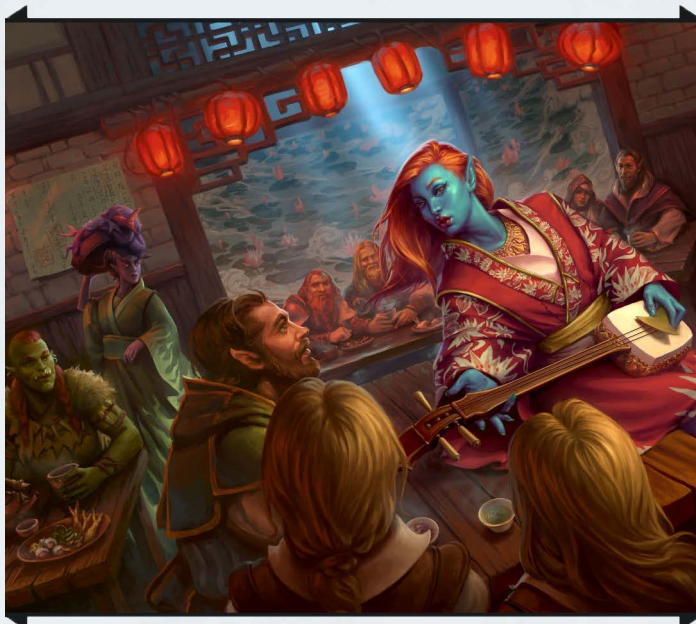
PŘÍBĚH: Florian Emmerich
SEPSAL: JVC Parry
SPOLUAUTOR: Florian Emmerich
DALŠÍ DESIGN: Benoit de Bernardy
ZREDIGOVAL: Linnea Hunt-Stewart
OBRAZEK NA PŘEBALU: Raluca Marinescu
ILUSTRACE: Raluca Marinescu
KARTOGRAFIE: Dean Spencer
LAYOUT: Florian Emmerich, Benoit de Bernardy, Dean Spencer
PLAYTESTEŘI: Matt Sanders, Eric C., Phil S., Mickey T., Carl W., Brodie Perkins, Cameron Van Hulsentop, Myles Thomas and Connan Trotter

PŘEKLAD: Kateřina „Demonica“ Švehlová
GRAFIKA, LAYOUT: Jakub „exi“ Zmeškal
KOREKTURA: Pan Bača

Vytvořeno pro komunitu D20 v Kostce: www.d20.cz

NA PŘEBALU

Priska Ahlorsath okouzila Rolena Moonbrooka, Chung a sourozence Highbarrelovy. Autoři nejsou odpovědní za drsné pracovní podmínky ani za ztrátu života.



SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ CHRISOVI VAN DER LINDEN Z LORESMYTH

Bez tvého prvního dobrodružství a tvého srdečného přístupu bych se nikdy nepustil do vlastního dobrodružství.

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ BENOITOVÍ DE BERNARDY Z GOBLINSTONE

Bez tvého vedení by toto nebylo nic jiného než pár stránek v zápisníku, ztracených a zapomenutých mezi ostatními papíry. Tvá trpělivost s mou zvědavostí je úžasná, soupeřit jí může jen tvá zkušenost a nápomocná rada během celé cesty.

OBSAH

POBŘEŽÍ SNŮ	3	CHRÁM BOUŘÍ	10
Vedení tohoto dobrodružství	3	Obecné znaky	10
Pozadí příběhu	3	T2. Vstup do jeskyně	10
Zapojení postav	3	T3. Síň Olhydry	11
Úvod	4	T4. Pokladnice	12
VESNICE JOKOTORO	4	T5. Studovna	13
Přístav	4	T6. Zahrazená místnost	13
Chatrč starších	5	PRISKA,	
Kovář	5	OLHYDRIN POSEL	14
Strážní věž	5	ZÁVĚR DOBRODRUŽSTVÍ	14
CHYCENÍ!	9	Tvrdá realita	14
		DODATEK A: NESTVŮRY A CIZÍ POSTAVY	14
		DODATEK B:	
		KOUZELNÉ PŘEDMĚTY	16

DUNGEONS & DRAGONS, D & D, WIZARDS OF THE COAST, FORGOTTEN REALMS, RAVENLOFT, THE DRAGON AMPERSAND A VŠECHNY JINÉ NÁZVY PRODUKTŮ PATŘÍCÍ WIZARDS OF THE COAST A JEJICH PŘÍSLUŠNÁ LOGA JSOU OBCHODNÍ ZNAČKOU WIZARDS OF THE COAST VE SPOJENÝCH STÁTECH AMERICKÝCH A OSTATNÍCH ZEMÍCH.

TATO PRÁCE OBSAHUJE MATERIÁLY POD AUTORSKÝM PRÁVEM WIZARDS OF THE COAST A/NEBO JINÝCH AUTORŮ. TYTO MATERIÁLY BYLY POUŽITY SE SOUHLASEM KOMUNITNÍHO OBSAHU PRO DUNGEON MASTERS GUILD.

VŠECHNY OSTATNÍ MATERIÁLY V TÉTO PRÁCI JSOU POD AUTORSKÝM PRÁVEM FLORIANA EMMERICH 2018 A VYDÁNY POD SOUHLASEM KOMUNITNÍHO OBSAHU PRO DUNGEON MASTERS GUILD.



@poisonpotpress



@jvcparry



@d20vKostce

„Tak vy hledáte poklad kapitána Jadescale? Vše, co musíte udělat, je promluvit si s Priskou v Pobřeží snů.“

- *Tiang Kao*

POBŘEŽÍ SNŮ

Pobřeží snů je dobrodružství pro DUNGEONS & DRAGONS, pro skupinu 4 až 5 postav na 5. až 7. úrovni. Dobrodružství trvá okolo 3 až 6 hodin, podle hráčského postupu. Tento modul může být navázán na *Knížata Apokalypsy* (viz Živelné zlo na straně 13), *Hrobku anihilace* nebo vaši domácí kampaň.

ODLEHLÝ OSTROV

Vypravěč může toto dobrodružství jednoduše umístit na jakékoli ostrovy nebo do zatím neprobádané oblasti světa. Pokud jej plánujete hrát na Mečovém pobřeží, nahraďte region Lantan za Nelanther a Mlžný sráz za Mračné vrcholky.

VEDENÍ TOHOTO

DOBRODRUŽSTVÍ

Než budeš toto dobrodružství vést, doporučujeme si jej celé přečíst. Modul se odkazuje na *Příručku Pána jeskyně*, *Příručku hráče*, *Bestiář* a *Příručku hráče Živelného zla* (Elemental Evil Player's Companion).

Nestvůry zvláště **tučně** se odkazují na příslušné záznamy v *Bestiáři* nebo Dodatku A: Nestvůry a nehráčské postavy na konci modulu.

Magické předměty a kouzla napsané kurzívou se odkazují na příslušné záznamy v *Příručce pána jeskyně*, *Příručce hráče*, *Příručce hráče Živelného zla* nebo v Dodatku B: Kouzelné předměty na konci modulu.

POZADÍ PŘÍBĚHU

Vyprávějí se příběhy o obrovském pokladu, který piráti pohřbili blízko Mlžného útesu v Chultu, ale nikdy jej nevyzvedli. Mnoho lidí mluví o velikém bohatství, ale jen málo z nich je ochotno pro něj riskovat. Místní mluví o hostinci Pobřeží snů, přívětivém místě a ideálním výchozím bodu pro odvážné dobrodruhy, než se vydají vstříc svému pátrání.

Bohužel je celá historka hoax, klamná zpráva, rozšiřovaná majitelkou hostince Pobřeží snů, Priskou Ahlorsath. Priska je nemanželské dítě dvou šlechticů z rodu tritonů a byla vypuzena ze své komunity ještě jako dítě.

V drsném prostředí oceánu bojovala o holý život, a proto se obrátila na pevninu, aby našla jiné vyhnance, se kterými by mohla žít.

Nepodařilo se jí ale zapadnout. Zdrvena svým osudem se zatvrdila a upnula se k získání moci, aby všem okolo dala lekci.

Po letech pátrání objevila starověkou knihu, vyprávějící o *Koruně z černých perel*, mocném magickém předmětu, který patřil Kultu ničivých vln. Strávila skoro dekádu hledáním tohoto předmětu, což ji přivedlo ke vzdálenému os-

trovu blízko Lantanu, osídleném osadníky z Kara-Turu. Zde je chrám, ve kterém se koruna nachází, je ale napůl pohřbený a úplně zarostlý.

Priska si dokázala získat místní obyvatele na svou stranu příslibem velkého bohatství pohřbeného v chrámu. Časem se Priska stala hlavou ostrovní komunity, jejíž větší část začala pracovat na vykopávání chrámu. Práce ale nešly příliš rychle a Priska začala být netrpělivá. Vymyslela plán, kterým by do práce zapřáhla i náhodné dobrodruhy. Ti pracují rychleji a jsou spíše postradatelní než její ostrovní lidé. A proto vymyslela celou pohádku o pirátském pokladu.

Nyní Priska vlastní hostinec Pobřeží snů, poslední zastávku na cestě k Mlžnému útesu. Zde dobrodruhy omámí a zotročí je, aby pokračovali na vykopávkách starověkého chrámu a ona se konečně dostala ke své koruně.

Priska věří, že už je blízko tomu dostat se přímo do chrámu, ale neví, jak to bude vypadat uvnitř, a tak potřebuje do další pomocné síly.

ZAPOJENÍ POSTAV

Existuje mnoho způsobů, jak hráčské postavy zapojit do tohoto dobrodružství. Následující háčky ti mohou pomoci.

POKLAD PIRÁTSKÉHO KAPITÁNA

JADESCALEHO

Vypráví se, že podél Mlžného srázu je množství pokladů, nashromážděných a ukrytých známým pirátským kapitánem a jeho posádkou, kteří všichni zemřeli na moři. Již mnoho dobrodruhů se pokoušelo poklad najít. Říká se, že v hostinci Pobřeží snů na ostrově blízko Lantanu, vlastněném krásnou tritonkou, mají stopy vedoucí k přesnému místu pokladu. A také to má být skvělé místo pro odpočinek a nakoupení zásob.

ZTRACENÍ PRŮZKUMNÍCI

V nedávné době se poklad vydalo hledat několik skupin průzkumníků, ale všichni zmizeli. Průzkumníky toho moc nespojovalo, ale všichni se před cestou zastavili v hostinci Pobřeží snů. Skupina byla najata, aby zjistila, co se s průzkumníky stalo a jejich rodiny jsou ochotny zaplatit 100 zl za každého nalezeného: jejich jména jsou Rolen Moonbrook (muž půlelf **zvěd**), Čchung (žena půlork **drsňák**) a Errich a Wellby Highbarrelovi (muž a žena půlčící, sourozenci, **akolyta** a **bandita**).

POBŘEŽÍ SNŮ

Když se vaše skupina vrací z minulého dobrodružství, dostane se na malý a idylický ostrov blízko Lantanu, který vypadá jako příjemné místo k přespaní. I když pobřeží samo o sobě je lákavé, ještě více přitažlivý je hostinec Pobřeží snů a jeho majitelka Priska z národu tritonů.

NA CESTĚ DO PŘÍSTAVU NYANZARU

Když se vaše skupina plavila kolem Mlžného útesu, přepadla ji divoká bouře. Jen zázrakem jste dokázali přistát na ostrově blízko Lantanu. Snad se vám podaří dostat se zpět na svou trasu.

ÚVOD

Příběh začíná, jakmile se skupina dostane do vesnice Jokotoro a do hostince Pobřeží snů. Vesnice je tichá, s chatrnými a nuznými rybářskými domky, oproti nimž je hostinec jako z jiného světa.

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

Nacházíte se na malém ostrově, u břehu je dřevěné molo a k němu přivázané korakle (malé lehké kruhové čluny). Na břehu jsou lehké bambusové domky a jedna velkolepá kamenná budova, která musí být místním hostincem Pobřeží snů. Jak se blížíte, slyšíte zevnitř hluk a smích.

„Madam Ahlorsath vám bude k dispozici dnes večer. Je něco, co pro vás můžu mezitím udělat?“

- Murasa Serpet

VESNICE JOKOTORO

Vesnice je malá, ale různorodá, hostící množství různých ras. Většina domů je postavena na silných bambusových kůlech. Na jihu je soustava dřevěných mol s uvázanými korakly, na sever se táhnou

rýžová pole, zakusující se do kopců. Všichni vesničané vědí Prisciniých plánech, ale nevědí dost, aby ji mohli skutečně obvinít. Je zde několik míst, které si skupina může chtít prohlédnout.

PŘÍSTAV

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

Jižní část ostrova obepíná soustava dřevěných mol a u nich desítky rybářských veslic. Místo je plné ruchu, rybáři skládají své sítě, vykládají úlovek či opravují loďky. Na okraji mola je pár větších plavidel, vedle nichž vypadají korakly naprosto zanedbatelné.

Postavy si mohou všimnout při úspěšném ověření Inteligence (Pátřání) se SO 14, že větší lodě jsou z různých koutů světa.

Pokud se skupina začne vyptávat místních na poklad, pronájem lodi, nebo místo k přespání, nasměrují je do hostince Pobřeží snů a řeknou jim, aby si promluvíli s jeho majitelkou, která vlastní i tyto větší lodě. Úspěšný hod na Moudrost (Vhled) se SO 15 vzbudí v postavách podezření, že jim rybáři něco tají.



CHATRČ STARŠÍCH

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

Na kraji vesnice se choulí malá chatrč, před níž se shromáždilo několik místních. Když se přiblížíte, cítíte ostrou vůni pálené šalvěje. Uvnitř sedí u bublajícího kotlíku dvě stařeny.

Vesnické starší jsou dvě prastaré ženy, scvrklé a vrásčité, Lui Tu-a a Mej Ču-eng (ND šouské ženy **prostí obyvatelé**). Žijí v malé chaloupce na kraji vesnice a poskytují medicínu nemocným a radu potřebným. Priska jim namluvila, že se snaží odhalit pravěkou historii chrámu na ostrově a bohatství, které by si rozdělil místní lid. Díky slibu, že žádnému vesničanovi nebude nijak ublíženo, a díky jejímu unikátnímu a charismatickému jednání, dokázala stařeny přemluvit, aby jí nechaly dělat, co si přeje.

Stařeny mohou prodat *léčivé lektvary* a láhve protijedu za dvojnásobek normální ceny.

KOVÁŘ

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

Kovárna je jedna z mála kamenných budov na ostrově. Žár z otevřeného ohně cítíte už z dálky, u primitivní studny stojí kovadlina. Můžete vidět drsného muže, ohánějícího se kladivem a upravujícího kus do ruda rozžhaveného železa.

Jméno kováře je Ťiang Kao (ND šouský muž **drsňák**). Je trochu neurvalý, ale myslí to dobře a rád zodpoví všechny otázky postav. Často vychvaluje Prisku, do které se zamiloval (to postavám samozřejmě neřekne). Tvrdí, že jí vytvořil propracovanou kroužkovou košili a wakizaši katana. Pokud si postavy přejí nakoupit od něj zbraně, použij tabulku Názvy wuxia zbraní v *Průvodci Pána jeskyně*.

Když je vede do kovárny, rychle zavře dveře do zadní místnosti a zamkne je. Postavy s pasivní Moudrostí (Vnímání) 18 a vyšší si stihnou povšimnout mistrně provedené zbraně, visící na zdi zadní místnosti. Pokud se na zbraň začnou vyptávat, Ťiang odbude všechny dotazy s poznámkou, že jeho otec byl známý kovář.

Úspěšné ověření Moudrosti (Vhled) se SO 14 zjistí, že je nejistý. Pokud na něj zatlačí, přizná, že ukoval několik zvláštních ostří, aby dosáhl mistrovství svého otce, a uchovává je v zadní místnosti. Nejsou stále dostatečně dobré a on nechce ukazovat své selhání a ani o nich dále mluvit.

Ve skutečnosti je zadní místnost naplněna starými zbraněmi předchozích dobrodruhů, které Priska zotročila. Ťiang je roztavuje a překovává. Ten meč na zdi je ale natolik kvalitní práce, že je mu líto jej zničit.

Aby se některá z postav dostala do zadní místnosti, musí zámek otevřít použitím zlodějského náčiní a úspěšným hodem na Obratnost se SO 16, nebo získat klíč, který visí na koženém řemínku kovářova krku, na což je potřeba úspěšný hod na Obratnost (Čachry) se SO 20. Uvnitř místnosti jsou bedny se starými zbraněmi, z nichž některé jsou poškozené nebo zrezivělé. Mezi nimi je *dlouhý meč +1*. Pokud postavy přišly do vesnice hledat ztracené průzkumníky, můžou si hodit na Inteligenci (Pátrání) se SO 12, aby si všimly, že na jedné zbraní je rodinná značka jedné z rodin ztracených dobrodruhů.

STRÁŽNÍ VĚŽ

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

Uprostřed vesnice, shlížející na domky a lodky, stojí bambusová věž. Zespodu nevidíte, jestli je někdo nahoře.

Na vršek vede provazový žebřík a jsou tam 4 strážní (ND šouští muži a ženy, **veteráni**). Každý z nich má 1 stupeň únavy, protože jsou přepracovaní a unavení, střídají se na strážích u chrámu a v hlídání otroků (podívej se na oddíl „Chycení!“ na straně 9).

Pokud postavy vystoupají po provazovém žebříku, dostanou se skoro až nahoru, než si jich strážní všimnou a začnou naléhat, aby zase slezli. Je jasné, že všichni pospávali. Pokud postavy řeknou, že hledají ztracené průzkumníky, strážní jim dovolí vylézt nahoru a zeptat se na pár otázek.

Většinu otázek strážní odbydou, že všichni nově příchozí mluví s Priskou, dostanou loďku nebo mapu lokace s pokladem pirátského kapitána Jadescaleho a je jim ukázán správný směr. Priska může vědět víc. Jestli se dobrodruhově vrátí je jejich problém a ne vesničanů. V případě, že postavy chtějí loď nebo mapu, jsou odkázány zeptat se v hostinci Pobřeží snů.

POBŘEŽÍ SNŮ

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

Pobřeží snů je dvoupodlažní kamenná budova. Uvnitř jsou dlouhé stoly a lavice, sálající krb a dobře zásobený bar. Sedí zde pár vesničanů, popíjejí saké a hoduji, před sebou tácy plné mořských živočichů. V zadní části místnosti je ozdobené pódium z vyřezávaného bambusu. V rohu je opřena krásně vyřezávaná šamisen - dlouhokrka drnkací loutna se třemi strunami.

Během pozdního odpoledne a večera se zde scházejí místní, užívající si silný rýžový nápoj a hudbu. Priska hraje na šamisen každý večer, uchvacující a okouzující místní svým vystoupením. Když hraje, jindy hlučná hospoda se ponoří do ticha, naslouchající svůdnému hlasu a baladám. I když je hudební nástroj ponechán na pódiu, nedotkne se jej nikdo jiný než majitelka.

Hostinec obsluhují 4 osoby: **Priska Ahlorsath** (NZ tritónská žena), **Brena „Fúrie“ Sizzlepock** (ChZ žena skalní gnómka), **Murasa Sepret** (ZD šouská žena **prostý obyvatel**) a **Lerissa „Temerity“** (NZ tieflinská žena). Priska je majitelka hostince, Brena Fúrie je kuchařka a Murasa a Temerity jsou servírky.

Tajemství spížírny. Spížírna obsahuje nejen nakládané jídlo, rýži a různé alkoholické nápoje, ale některé krabice a barely jsou naplněny ukradeným bohatstvím od chycených dobrodruhů. Obsahují bohatství v hodnotě 250 zlatých v drahokamech, mincích a podobně. Navíc Brena schovává své ukradené věci od Zentarimu v hodnotě dalších 300 zl.

PRISKA AHLORSATH

Priska je taková femme fatale, osudová žena. Je velice charismatická a inteligentní, ale také posedlá mocí. Zmocnila se vesnice a přesvědčila starší, aby jí dovolili chytat dobrodruhy, kteří pro ni pracují na vykopávání starověkého chrámu, který má obsahovat artefakt, po němž touží. Pod vymyšleným příběhem o pokladu pirátského kapitána Jadescaleho si toto

MURASA SEPRET



všechno mohla dovolit. Vymyslela si příběh a vyrobila k němu i mapu, aby dobrodruhy nalákala. Když dorazí noví, otráví jejich jídlo, ukradne jejich věci a uvězní je.

Má zářivě modrou pokožku a měděné vlasy. Nosí dlouhé vzdušné oblečení s dlouhými rukávy, které se málem dotýkají země. Pod šaty nosí krásně zdobenou kroužkovou košili, na které se odráží světlo ohně. Za pasem má meč wakizaši ve zdobené pochvě.

Většinu dne tráví obsluhou hostů a staráním se o celý hostinec, občas se uchýlí do svého pokoje v prvním patře, který překypuje dary od jejích obdivovatelů. Ty se pohybují od jednoduchých tretek po umělecké předměty a vzácné šperky.

BRENA „FÚRIE“ SIZZLEPOCK

Nabručená, nervózní a paranoidní Schorch je pravým opakem své šéfký. V hostinci je kuchařkou, ale nemá z vaření ani z práce zde žádnou radost. Její denní starostí je příprava jídel a nákup ingrediencí k jejich přípravě.

Schovala se na ostrově poté, co utekla ze Zentarimu (zločinecká organizace), od nichž ukradla slušnou část bohatství. I přesto, že se dostala pryč, neustále si hlídá záda kvůli operativcům Černé sítě, kteří ji pronásledují a chtějí zavraždit. Proto nosí nudné, průměrné oblečení v barvách hnědé a černé a často si nasazuje kápi, aby skryla svou tvář.

Většinu svého bohatství skrývá ve spížirně hostince, ale u sebe má dva drahokamy citríny, pro případ, že by se něco pokazilo a ona musela rychle zmizet.

Z každého bohatství, které Priska ukradne dobrodruhům, si vezme pořádný podíl, protože to ona musí jejich jídlo otrávit (podívej se na oddíl „Za oponou“ na straně 8).

PARANOIDNÍ GNÓM

Pokud si přeješ, můžou postavy jeden večer nacytat Fúrii hrabat se v jejich věcech. Je tak paranoidní co se týče Zentarimu, že podezřívá každého, koho potká. Pokud ji dopadnou, bude tvrdit, že jí někdo ukradl oblíbené koření a jen se snažila dostat ho zpět.

MURASA SEPRET

Mladá, naivní, malé postavy, Murasa pracuje v hostinci celý svůj život. Její rodiče jej vlastnili předtím, než se objevila Priska, které jej za dobré peníze rádi prodali. Murase se nikdy nelíbilo, že Priska unáší dobrodruhy a tato situace se vyhrotila ve chvíli, kdy se zamilovala do průzkumníka jménem Rolan Moonbrook (ChD muž půlelf **zvěd**). Náklonnost na první pohled byla oboustranná, a i když se Murasa pokusila Rolena varovat, nepovedlo se jí ho zachránit. Před Priskou svou náklonnost utajila. Murasa má své vlastní plány proti Prisce (podívej se na část Gauneři a servírky).

Během dne Murasa většinou pod Temeritíným dohledem uklízí. Jakmile se přiblíží pozdní odpoledne a hostinec se začne plnit lidmi, obsluhuje za barem a roznáší jídlo a pítí.

LARISA TEMERITY

Pohledná nebezpečná Temerity je Priscina pravá ruka. Zbožňuje Prisku pro její krásu a osobní kouzlo, ale také pro její dábelké plány, které se zamlouvají její přirozenosti.

Jedná jako její osobní strážce, dělá za ni těžkou práci a stará se o dobrodruhy, aby se nebouřili. Temerity informovala Prisku, že Murasa proti ní osnuje spiknutí a společně vymyslely a zařídily skupinu gaunerů, kteří mají přijít a Murasu unést.

Temerity dohlíží na fungování hostince. Hlídá, aby Fúrie a Murasa dělaly svou práci, ale když je hospoda zaplněna, také roznáší a obsluhuje za barem.

UDÁLOSTI V HOSTINCI POBŘEŽÍ SNŮ

Zatímco jsou postavy v hostinci, může se udát několik věcí, které zahájí ty nebo postavy.

NĚCO ZA NĚCO

V určitém bodě budou postavy chtít více informací o pirátském pokladu a jeho přesné poloze. Možná si budou chtít i pronajmout loď. Všichni vesničané je odkážou na Prisku, tvrdíce že ona má mapu pokladu a může za poplatek zapůjčit i loď.

Pokud postavy přijdou do hostince za tímto účelem, nech je trochu se snažit a čekat, než jsou přijati. Jakmile dostanou šanci si s ní pohovořit, může jim říct jednu z následujících informací:

- S radostí jim připraví plavidlo a navede je na správný kurz k pokladu, a to zadarmo, jestliže jí poskytnou 25 % z jakéhokoli pokladu, který naleznou. Zabere jí to asi 3 dny, než loď připraví a bude příznivý vítr. Postavy mohou v přístavu pomoci s nakládáním proviantu, vody, lan a podobně.
- Když obchodovala s podmořským lidem, získala mapu, ze které může udělat pro postavy kopii (samozřejmě taky falešnou). Bude na to potřebovat 1 den, protože musí pomáhat v hostinci a bude chtít 10 % z jakéhokoli pokladu, který naleznou.
- Zatímco postavy čekají na odliv, loď nebo mapu, Priska je ubytuje v hostinci zadarmo, jestliže souhlasí s dohodnutými procenty.
- Pokud se jí zeptají, proč nehledá poklad sama, tvrdí, že nemá o takové dobrodružství zájem a je zde v hostinci naprosto spokojená. Velice ráda hraje a zpívá a její publikum ji zbožňuje.
- Pokud je dotázána na ztracené průzkumníky, mihne se jí po tváři záblesk smutku. Řekne, že si na tu skupinu pamatuje. Byli stateční, mladí, ochotní získat si proslulost, ale příliš spěchali na přípravy a vydali se na cestu dříve, než byl správný odliv. Na ostrov se nikdy nevrátili, ale ona by se velice ráda dozvěděla, co se s nimi stalo. Úspěšný hod na Moudrost (Vhled) se SO 16 dá postavám podezření, že trochu přikrášluje a ve skutečnosti ji to nezajímá. Výsledek 20 a vyšší odhalí, že některé části jejího vyprávění jsou lež.

Jakmile se dohodnou, mohou se postavy zapojit do běžných záležitostí, od hovorů s vesničany po rybaření či pomoci s prací na poli.

NA SCÉNU!

Po tomto rozhovoru, předtím, než jsou postavy přichystány na cestu, se může stát událost „Gauneři a servírky“ a „Za oponou“ (viz strana 8).

GAUNEŘI A SERVÍRKY

Prisčina pravá ruka je Temerity, která špehuje na Murasu. Prisčina pravá ruka je Temerity, která špehuje Murasu a odhalila její plán na záchranu milovaného Rolena. Murasini rodiče vlastnili hostinec před nynější majitelkou a oba byli bylinkáři. S jejich pomocí Murasa vytvořila tinkturu, která dokáže probudit člověka z omámení. Má v plánu ji použít na příští skupinu dobrodruhů, aby nebyli omámeni a mohli jí pomoci proti Prisce a zachránit Rolena.

Naneštěstí Murasa neví, že Temerity odhalila její plán, a pokračuje v oslovování proti Prisce. Mezitím Temerity zorganizovala skupinu gaunerů, kteří mají v hostinci zinscenovat rvačku a pak utéct i s Murasou. Co s ní potom udělají Temerity nezajímá, jestliže se Murasa na ostrov už nevrátí.



Jeden večer, když se skupina chystá jít spát, do hostince vtrhne skupina gaunerů (3 **berserkři** a jeden **vůdce loupežníků**) a začnou bitku.

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující:

Jak se chystáte do postele, uslyšíte zdola hlasité zabouchnutí dveří, několik lidí začne křičet a ječet. Uslyšíte dusot bot a pak zvuk tříštícího se skla, následovaný duněním převráceného nábytku.

Pokud jdou postavy dolů, vidí, jak se Priska a Temerity schovávají za schodištěm a připravují si zbraně, **berserkři** střeží bar a **vůdce loupežníků**, hledaje Murasu, přechází za barem. Postava s pasivní Moudrostí (Vnímání) 14 nebo vyšší si všimne Fúrie, schovávající se za barely. Ta věří, že se jedná o operativce ze Zentarimu, kteří ji přišli unést.

Skupina najatých únosců se ráda pustí s postavami do boje. Pokud budou mít postavy navrch, Fúrie se přidá, zahrnujíc útočníky nadávkami. Snaží se zabít kteréhokoli z nich. Pokud

postavy nechtějí, aby se zabýjelo, musí se o Fúrii postarat, třeba tak, že ji chytne nebo na ni sešlou např. kouzlo *rozkaz*.

Čtyři strážní (ND šouští muži a ženy **veteráni**) z věže nedorazí dřív, než je příliš pozdě. Vědí o plánu unést Marusu, a pokud jsou tázáni, proč přišli tak pozdě, tvrdí, že bojovali s dalšími útočníky venku.

Pokud zůstane alespoň jeden z únosců naživu, může být vyslechnut. Úspěšný hod na Charisma (Zastrašování) se SO 15 stačí na to, aby prozradil některé informace. Bude tvrdit, že měli unést malou ženu z obsluhy.

Pokud je dotázán na Zentarim, bude tvrdit, že jsou jeho členové, ale úspěšný hod na Moudrost (Vhled) se SO 12 odhalí, že lže. Pokud postavy uspějí v ověření Charismatu o 5 či více, a Temerity není v místnosti, zajatce jim prozradí, že je najala Temerity, aby unesli Murasu, zajatce ale neví proč.

Je-li konfrontována, bude to Temerity za každou cenu popírat, vyhrožujíc, že postavy vyhodí z hostince.

Pokud je Murasa zachráněna, podstrčí jedné z postav malou lahvičku s tekutinou a sdělí jí, aby si dala kapku do pítí předtím, než budou v hostinci jíst jakékoli jídlo. Řekne, že je příliš riskantní vysvětlovat proč, ale slíbí, že jim pomůže, jak bude moci.

LAHVIČKA OD MURASY

Když vypiješ tento lektvar, máš výhodu na záchranný hod proti otravě a po jednu hodinu nemůžeš upadnout do bezvědomí jinak, než snížením životů na 0.

ZA OPONOU

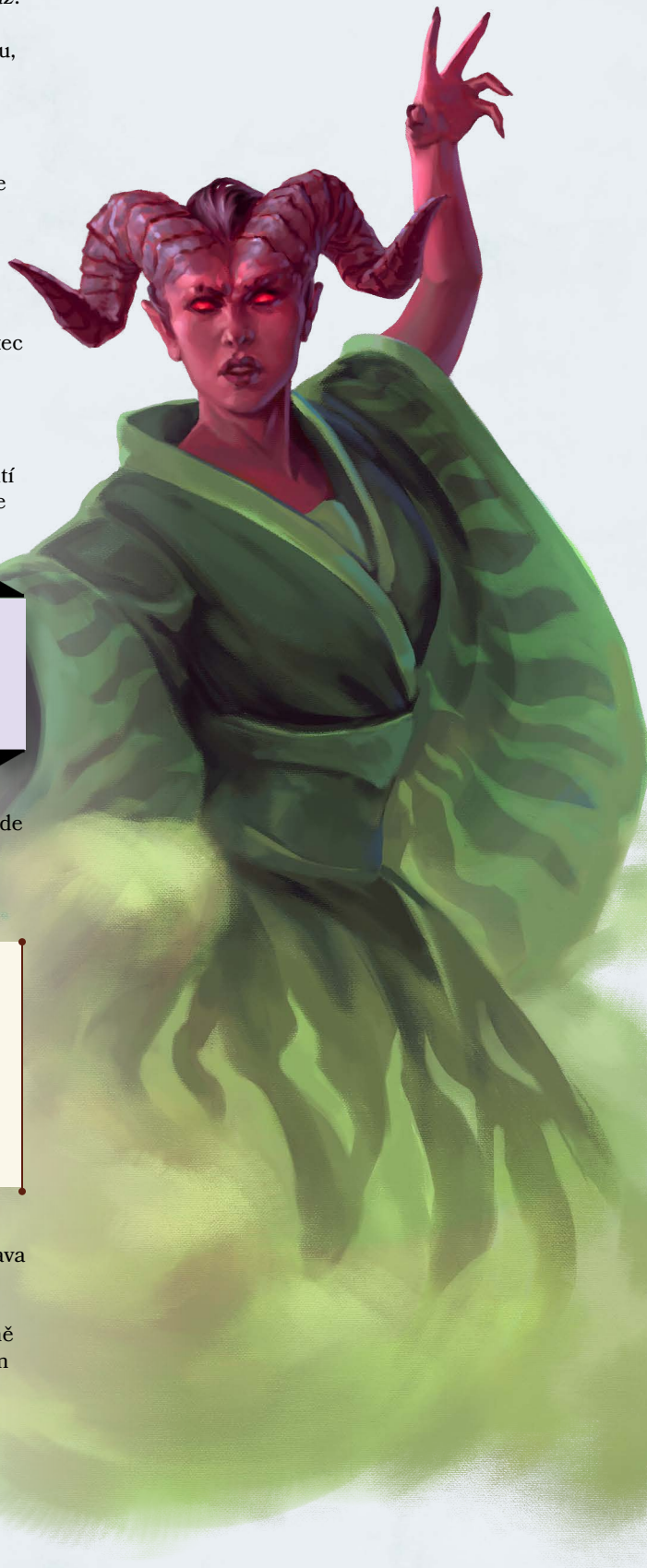
Poslední noc, kterou postavy tráví v hostinci, Priska předvede výjimečně zdařilé vystoupení.

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

Sedli jste si k večeři, když Priska zavolá z pódia: „Tahle píseň je pro naše nejvzácnější hosty. Děkujeme, že jste svou návštěvou poctili náš skromný ostrov a přejeme vám to nejlepší na vašich dalších cestách.“

Tritónka pak začne hrát na svůj šamisen baladu, jakou jste nikdy neslyšeli. Melodie je lehká a čistá, každý tón vám ještě dlouho zní v uších. Jakmile začne zpívat, cítíte se jejím hlasem zcela pohlčení.

Každá postava, která slyší hudbu, musí uspět na Moudrost se SO 14, nebo se stane rozrušená - v tomto stavu má postava nevýhodu k ověření Moudrosti (Vnímání) a -5 postih na pasivní Moudrost (Vnímání), zatímco píseň pokračuje. Během této pět minut dlouhé písně Fúrie otráví celé skupině jídlo. Jakákoli postava s pasivním Vnímáním 15 nebo vyšším si všimne, že jim Fúrie sype na podnos nějaký prášek.



PRAŠEK OMÁMENÍ (POŽITÍ)

Osoba, která jej požije, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, nebo se otráví na jednu hodinu. Otrávená osoba upadne do bezvědomí.

Pokračování. Pokud jde vše podle plánu, postavy upadnou do bezvědomí. Poté je Fúrie a Priska oberou o jejich věci a Temerity spolu se strážnými je odtáhnou do vězení. Jakmile uplyne hodina, postavy se probudí. (Pokračuj na „Chycení!“).

Pokud skupina neupadne do bezvědomí, o několik minut později dorazí 4 strážní (ND šouští muži a ženy **veteráni**) z věže, které zalarmuje Temerity, a pokusí se postavy omráčit a odtáhnout silou (pokračuj na „Chycení!“).

Pokud postavy budou chtít bojovat, strážní se na celou věc vykašlou, protože Priska je nutí pracovat přesčas a jejich loajalita k ní se zlomí. Řeknou skupině, že Priska si celý příběh s pokladem vymyslela a že zotročuje chycené dobrodruhy, kteří sem přijdou. Ty pak nechá odtáhnout do polorozbořeného chrámu, nutí je zde pracovat na vykopávkách a dva z nich jsou stále uvnitř.

Brena Fúrie se pokusí zmizet z hostince i z městečka Jokotora. Pokud jí někdo zastaví, pokusí se vysmlouvat svou svobodu za informace o Prisciných celkových plánech, ale může být jednoduše zastrašena, pokud jí postavy vyhroží odevzdáním Zentarimu. Raději by utekla, než bojovala, obzvlášť když je přečíslena.

Po svém vystoupení je Priska na cestě do Chrámu bouří (viz str. 10). Zmizet z hostince pro ni není problém, protože Temerity má za úkol se skupinou mluvit o podružnostech, dokud neupadnou do bezvědomí.

Jakmile se skupina dostane do tohoto bodu, měla by mít dobrou představu o tom, co se ve vesnici děje.

Pokud potřebují ještě nějaké informace, Murasa je nyní ochotna mluvit, ovšem ne pod dohledem Temerity nebo Prisky.

UKRÝVAT SE VŠEM NA OČÍCH

Aby byla událost „Za oponou“ co nejefektivnější, nech hráče hodit si před hrou dvacetistěnou kostkou a použij tento hod jako záchranný hod na Moudrost, jakmile je potřeba. Tak nebudou mít postavy žádné podezření.

„Můžete utéct a být sežráni, nebo můžete kopat. Záleží jen na vás, jak dlouho budete žít.“

- Priska Ahlorsath

CHYCENÍ!

Pokud Priska nebo její kumpáni otráví nebo chytí postavy, seberou jim vybavení (nechají jim jen oblečení) a skupina se probudí o hodinu později v jeskyni. Jejich vybavení je nyní v zadní místnosti u ložárny (viz str. 5).

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

**ROLEN
MOONBROOK**



Pomalou se probouzíte, třesete se. Cítíte se zmámeně a bolí vás celé tělo, jako by s vámi někdo smýkal po podlaze. Jak přicházíte k sobě, uvědomíte si, že jste uvězněni. Pevné bambusové tyče jsou zapuštěny v podlaze i ve stropě této místnosti. Ozvěnou se vám vrací zvuk kapek dopadající vody, ozývající se hlouběji z jeskynního systému.// „Teď opatrně!“ ozve se za vámi. „Nedělejte nic zbrklého, protože jste zesláblí.“

Uvězněn v oblasti T1 (viz mapa str. 11) je s vámi Rolan Moonbrook (ChD půlelí muž **zvěd**) a Čchung (ChD půlorčí žena **drsňák**). Oba patří do skupiny ztracených průzkumníků. Postavy se mohou zeptat Rolena a Čchung na informace o tom kde jsou a co se děje. Vědí následující:

- Přišli na ostrov hledat poklad pirátského kapitána Jad-escapeho, ale Priscini chlapi je podvedli, omámili a oni skončili v této jeskyni.
- Každou noc Priska, Temerity nebo někdo z vesnických strážných přijde k vězení. Strážní jim dají krumpáče a lopaty a oni musejí vykopávat ruiny dole.
- Měli další dva společníky, Erricha a Wellby Highbarrelovy, ale oba zahynuli, když se na ně při odklizení troskek na ně zhroutil část suti.
- Ruiny vypadají jako nějaký starý chrám a slyšeli Prisku mluvit s Temerity o mocném artefaktu uvnitř. Jsou blízko k tomu probourat se do samotných místností chrámu, poté co vyklidí velkou přírodní jeskyni, ale zevnitř slyšeli podivné zvuky.

I když není žádná z postav spoutaná, jsou zamčeni uvnitř. Aby se dostali skrz bambusové mříže, stačí úspěšný hod na Sílu se SO 17. Hluk ale probudí **bouřnou bestii** venku mimo jeskyni. Jinou možností je úspěšný hod na Obratnost se SO 20, který otevře dveře cely.

První noc, co jsou postavy zde, přijde Priska doprovázená jedním strážným (ND šouský muž nebo žena, **veterán**), aby zajatci začali pracovat. Každý dostane krumpáč nebo lopatu a vydají se společně do oblasti T2 (viz mapa na str. 11). Zde musejí vězni pracovat na odklizení suti, ale mají zde i možnost bojovat nebo utéct. Když chvíli kopou, přeskoč na oddíl „Průlom“ níže (str. 10).

Rolen a Čchung jsou podvyživení a vyčerpaní, takže nejsou schopni účinně bojovat a nebudou chtít následovat postavy ani hlouběji do chrámu. Ale počkají na ně.

„Ta koruna je zde, Lariso. Stačí ji jen vykopat.“

- Priska Ahlorsath

CHRÁM BOUŘÍ

Pokud postavy přinutí Prisku či jinou nehráčkou postavu, aby jim daly informace, ukážou jim cestu do polozbořeného chrámu, asi 15 minut chůze za vesnicí.

Jakmile postavy do chrámu dorazí, můžeš přečíst či převyprávět následující text:

Vydali jste se z vesnice po pobřeží, když vám cestu přetal prudký sráz pokrytý popínavými rostlinami. U paty útesu je jeskyně s poboženými zbytky klenuté chodby, značícími vstup do chrámu či svatyně.

Aby se dostaly dolů, musejí postavy nejprve najít cestu. Úspěšný hod na Sílu (Atletika) se SO 12 stačí, aby sešplhaly dolů po popínavých rostlinách. Může jim pomoci také kouzlo jako např. *pomalý pád*. Pokud se něco nepovede, postavy spadnou 10 sáhů dolů do vody, nic se jim nestane, ale překvapí je bouřná bestie.

Zatímco sestupují, všimne si postava s pasivní Moudrostí (Vnímání) 14 a více si všimne ohromného tvora, napůl ponořeného ve vodě dole. To je **bouřná bestie**. Jakmile se postavy dostanou dolů, nebo pokud na potvora zaútočí, bude ona útočit také a začne s tím, kdo je nejbližší vstupu do chrámu.

I když je část před vstupem zchátralá, na pilířích jsou stále patrné rytiny podmořského lidu. Voda šplouchá o vstupní pilíře chrámu a o kameny cinká shluk tuctu sladkovodních mušlí (každá obsahuje perlu v hodnotě 5 zl.). Úspěšný hod na Inteligenci (Náboženství nebo Historie) se SO 14 při zkoumání vchodu do chrámu odhalí, že je spojen s Kultem ničivých vln.

OBEČNÉ ZNAKY

Následující informace jsou obecně platné pro všechny oblasti chrámu:

Znesvěcená půda. Všechny oblasti se počítají jako znesvěcená půda (podívej se do *Průvodce Pána jeskyně*).

Světlo. Chrám není osvětlen, pokud není uvedeno jinak.

Sutiny. Mnoho oblastí chrámu obsahuje sutiny, které mohou postavy odklidit úspěšným hodem na Sílu se SO 16. Pokaždé, když je se suti pohnuto, hoď si na 1k10. Padne-li 1, musí každá postava do vzdálenosti 1 sáhu uspět v záchranném hodu na Obratnost SO 10, jinak utrpí 11 (3k6) drtivého zranění; při úspěchu polovinu.

Voda. Pokud není uvedeno jinak, je chrám částečně zatopen 1 stopou vody (smíšená slaná a sladká). Všechny hody na Obratnost (Nenápadnost) a Moudrost (Vnímání), která závisejí na sluchu, jsou prováděny s nevýhodou.

T1. VĚZENÍ

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

V malém výklenku jsou ukotveny silné bambusové tyče tvořící vězení. Uvnitř je pár ovčích kůží, sloužících jako příkrývky, trocha sena a vědro. Jak se vaše oči přizpůsobí temnotě, všimnete si dvou osob. Pomalu se přibližují k mříži.

Podívej se do oddílu „Chycení!“ (str. 9) pro více informací o této oblasti. V této oblasti není na zemi voda. Pokud postavy nebyly chyceny a odehrává se akce Netrpělivá Tritónka (viz níže na str. 11), Rolen Moonbrook (ChD půlelf muž **zvěd**) a Čchung (ChD půlorčí žena **drsňák**) se mohou se skupinou podělit o následující informace:

- Mohou potvrdit, že Priska před chvílí ve spěchu proběhla okolo, aniž by se na ně podívala.
- Oba slyšeli Prisku pracovat krátce na suti, a pak zvuky boje. Poté Priska začala zpívat. Věřící, že se potkala s tím něčím, co oni zaslechli na druhé straně, když tam sami pracovali, ale netuší, proč by zpívala.
- Rolen se dohaduje, že Priska je blízko artefaktu a doufá, že ji potkají další nepříjemnosti. Ponouká skupinu ke spěchu.

T2. VSTUP DO JESKYNĚ

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

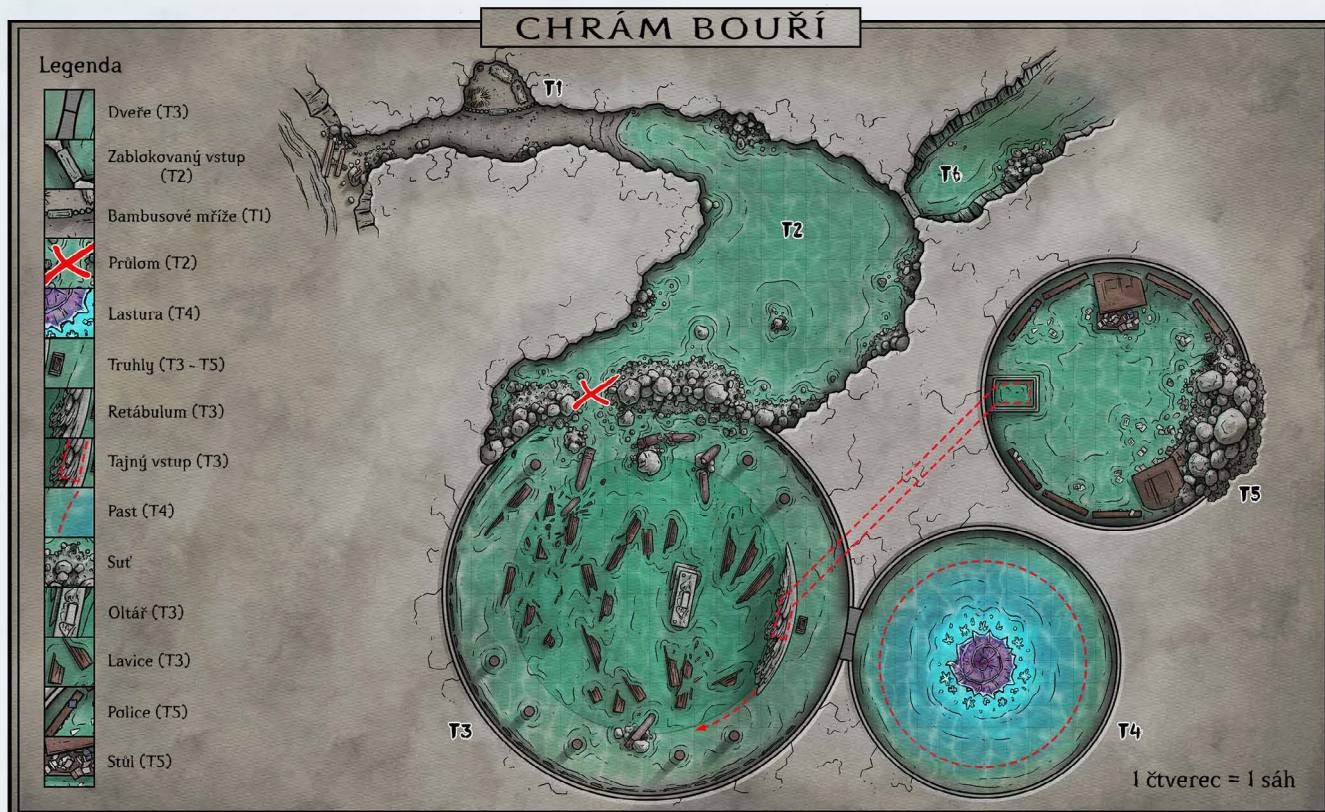
Jak pokračujete jeskynním komplexem vpřed, slyšíte zesilující se zvuk kapání vody. O 6 sáhů dál jste už po pás ve vodě.

Jeskyně je zčásti zasypaná suti, ale jinak prázdná. Nejvíce suti je kolem vstupu do oblasti T3. Ve východní části je vstup se závorou, vedoucí do oblasti T6. V oblasti T2 se mohou stát dvě události:

- pokud byla skupina zajata, použij událost Průlom,
- pokud je skupina plně vybavena a pronásleduje Prisku, použij událost Netrpělivá Tritónka.

PRŮLOM

Pokud postavy započnou s odklizení trosky mezi oblastmi T2 a T3, brzy se probourají skrz. Postavy s pasivní Moudrostí (Vnímání) 15 a více občas zaslechnou na druhé straně skřípání a cinkání. Po třech úspěšných hodech na Sílu (podívej se na Obecné znaky výše) postavy odklidí poslední trosky a kus se zhroutí. Na druhé straně jsou 4 **kostlivci**, oblečení do *rejnočích plášťů* (z plášťů jsou pouze rozedrané cáry a neobsahují již žádnou magii) s vyšívaným znakem Kultu



ničivých vln na zádech, ozbrojeni scimitary (+4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2)) a štíty (OČ 15)), kteří se začnou kymácivým krokem blížit k postavám.

Můžeš přecíst nebo převyprávět následující text:

Poté, co jste s námahou odstranili další kus suti, se poslední část zřítíla. Najednou po vás sáhne kostlivá ruka a kolem hlavy vám zahvízdá scimitar, jak se vám kostlivec dlouho mrtvého válečníka snaží useknout hlavu.

Pokud je Priska s postavami, když se to stane, ustoupí zpět a začne se smát, jak se postavy snaží potýkat s kostlivci beze zbraní a zbrojí. Nakonec ale bude přece jen chtít prozkoumat nově objevenou část chrámu a pokračuje dále.

Pokud jsou postavy odvážné a vrhnou se do oblasti T3, budou odměněny předměty, kterými se mohou bránit (podívej se na rámeček Ukázka síly na str. 12).

Jelikož je Priska příliš zaneprázdněna hledáním *Koruny z černých perel*, mohou postavy utéct. Vydají-li se postavy dál, následuj na další části chrámu. Pokud se rozhodnou utéct, podívej se na oddíl „Priska, Olhydřin posel“ (viz str. 14).

NETRPĚLIVÁ TRITONKA

Když postavy pronásledují Prisku, ta se chvatně probourá skrz sutiny mezi oblastmi T2 a T3 a momentálně zkoumá chrám a pracenutně k získání *Koruny z černých perel*. Použila by na práci Rolena a Čchung, ale nemá s sebou strážné. I když byla bouřná bestie klidná, stále byla dost nepředvídatelná.

Poradila si se čtyřmi **kostlivci**, tak jak je popsáno v části Průlom (viz str. 10), ale nevzala si žádný z plášťů.

Aby mohla prozkoumat chrám bez vyrušování, vytrhne ze země kúl v oblasti T6 (viz str. 13) a přiláká svým zpěvem **bouřnou bestii**, i když ta zůstane nedaleko svým dvěma potomkům (použij statistiky **obří ještěrky**). Její potomci zůstanou v oblasti T6, krmíce se pozůstatky sourozenců Highbarrelových.

Jakmile se postavy střetnou s bestii, můžeš přecíst nebo převyprávět následující text:

Jak postupujete do místnosti, něco vystřelí proti vám a sklapne ohromnou čelist plnou ostrých zubů.

T3. SÍŇ OLHYDRY

Můžeš přecíst nebo převyprávět následující text:

Zakopáváte o zbytky suti ve stojaté vodě a vidíte, že jste ve velké, lidmi vyhloubené síni. Zdi jsou ozdobeny freskami, na nichž jsou zobrazeni lidé, vezoucí se na obřích žralocích a rozbíjející děsivé vodní stěny. Na zdech visí různé zbraně a štíty, které musely patřit původním obyvatelům tohoto místa. Po místnosti jsou rozházeny zbytky povalených a rozbitých lavic. Ty co jsou položeny níže, jsou pokryty spousty svijonožců. Na jedné straně je oltář a za ním velký oltářní nástavec (retábulum), na kterém je nakreslena obří vlna, která jako by měla zaplnit celou místnost.

Místnost se skládá z mnoha různých prvků.

Zlověstné zdi. Na zdech je pověšena celá řada zbraní. U každé zbraně je také štít, vytvořený z šupin bouřná bestie.

Pokud budou postavy zkoumat fresky, úspěšný hod na Inteligenci (Náboženství nebo Historie) se SO 14 jim odhalí spojitost s Kultem ničivých vln. Prozkoumání fresek a úspěšný hod na Inteligenci (Pátrání) SO 16 odhalí malé tlačítko za lasturou (viz Dveře do pokladnice níže).

UKÁZKA SÍLY

Pokud postavy přišly o své vybavení, mohou jim zde pověšené zbraně pomoci zastavit Prisku.

Pokud chceš hrát událost Priska, Olhydřin posel (viz str. 14), dej skupině jasně najevo, že pokud ji chtějí ukončit, je pro ně nejlepší vrátit se vyhledat své vybavení do vesnice Jokotora.

Olhydřin oltář. Za oltářním obrazem je velká dřevěná bedna, pokrytá svijonožci a částečně v rozkladu. Otevřít ji vyžaduje úspěšný hod na Sílu se SO 12 nebo Obratnost se SO 15 s použitím zlodějského náčiní, protože bedna obsahuje jedovou šipku (podívej se do *Průvodce Pána jeskyně*). Bedna obsahuje 2 *léčivé lektvary*, 3 lahvičky protijedu, *lektvar dýchání pod vodou*, kouzelné svítky *přilivová vlna*, *tvaruj vodu a vodní zeď*, *rejnočí plášť* a řadu dalších užitečných, i když nemagických svítek, obsahujících náboženské texty o Kultu ničivých vln.

Plášť má vyšívaný znak kultu, i když už jen těžko rozeznatelný.

Postavy se znalostmi o kultu mohou rozpoznat tvořící se vlnu za oltářem jako Olhydru. Tato informace může být získána také studiem svítek nalezených v truhle po dobu jedné a půl hodiny a úspěšným hodem na Inteligenci (Pátrání) se SO 12. Úspěšný hod na Moudrost (Vnímání) se SO 16 odhalí okolo oltáře sem tam bublinu vzduchu ode dna a ve vodě podivné víry. Úspěšným hodem na Inteligenci (Pátrání) se SO 16 při prohledávání oltáře postava nalezne malou perlu, zasazenou v prohlubni horní části obrazu a vedle ní prázdné místo druhé prohlubně.

Pokud je na toto místo umístěna druhá perla, obraz se začne pohybovat a odhalí podvodní tunel, vedoucí do oblasti T5 (viz str. 13).

Úspěšný hod na Inteligenci (Mystika) se SO 20 odhalí, že k obrazu je něco přivázáno.

KNĚŽNA VODNÍHO ŽIVLU

Olhydra je jedna ze čtyř knížat Živelného zla, původních sil živelných sfér, které jsou čistým zlem. Je kněžnou vodního živlu a má potěšení z vytváření nebezpečných útvarů z vody, jako třeba vodního víru (maelströmu). To co nemůže utopit, trpělivě eroduje a odliv je jen chvíle klidu, než se navrátí v nové a hrozivější podobě.

Olhydřin stín. Lavice a oltář jsou v prohlubni, která byla pod dlouhý čas zatopena vodou. Pokud postavy otevřou cestu do oblasti T5 a osoba, která vložila do oltáře chybějící perlu, na sobě nemá znaky kultu, ze sochy Olhydry se vyvalí **vodní div** a soustředí se na osobu, která jej uvolnila.

Dveře do pokladnice. Dveře jsou v jižní stěně místnosti, i když je kryje oltářní obraz. Vedou do oblasti T4, jsou z kamene, ale nikde není vidět kliku ani madlo. Ve středu mají modrý křišťálový disk, který je skrz šřku dveří.

Nade dveřmi je vytesán nápis, pokrytý svijonožci a zčásti se drolicí: „TI, KDO SE PROTIVÍ TEMNÉMU PŘÍLIVU, BUDOU UTOPENI.“

Když postavy zmáčknou tlačítko za lasturou (jak je popsáno v části Zlověstné zdi na str. 11), křišťálový kruh uprostřed dveří se rozzáří a změní skupenství na tekutější, jakoby želatínu, která ale neukápně na zem.

Do želatiny musí být nakreslen symbol kultu, aby se dveře otevřely. Pokud postavy nakreslí špatný symbol, uslyší zvuk praskání, které se rychle umocňuje. Kamenné dveře začnou zářit elektrickým výbojem a pak se roztrhají v záři blesku. Každá postava, která je alespoň částečně ve vodě do 10 sáhů ode dveří, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 18, aby z vody vyskočila, jinak utrpí 17 (3k10) bleskového zranění. Past může být deaktivována úspěšným hodem na Inteligenci (Mystika) se SO 20, nebo zakouzlením rozptýl magii. Pokud je na dveře nakreslen správný symbol, dveře se otevřou.

Pokud do místnosti vstoupí Priska, zběžně prohlédne své okolí, než se pokusí pokračovat do místnosti T4.

T4. POKLADNICE

Místnost je přístupná pouze dveřmi z oblasti T3 po aktivování křišťálového disku.

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

Dveře se otevřou a odhalí místnost bez jakéhokoli nábytku či ozdob. Ve středu místnosti je obří lastura, zářící pulzujícím růžovým a modrým světlem. Lastura je dostatečně velká, aby se do ní vlezl člověk, a jsou na ní vyryty reliéfy. U paty lastury vyrůstají krystaly, které září bledým modrým světlem, odrážejícím se na stěnách a na stropě. Zvlněná stojící voda odráží světlo po celé místnosti, takže to působí, jako byste byli pod vodou.

HŘMOT BOUŘE

Komplexní past (*úroveň 5-10, vražedná hrozba*)

Kult lasturu magicky začaroval. Obsahuje totiž jeden z jeho nejceněnějších artefaktů, a tak musí být náležitě bráněna před vetřelci.

Spoušť. Past se aktivuje, když se osoba, která na sobě nemá znaky kultu, přiblíží na 5 sáhů od lastury.

Iniciativa. Past se spouští na iniciativě 30 a 10.

Aktivní elementy. Lastura zaplní místnost bouří.

Hromový úder (iniciativa 30). Dveře do pokladnice se s hlasitým hřmotem zabouchnou. Jakákoli postava ve dveřích musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 18, jinak utrpí 7 (2k6) drtivého zranění a je odhozena dovnitř místnosti. Úspěšný hod umožní postavě vybrat si, na kterou stranu dveří chce uskočit a vyhne se zranění. Každá postava uvnitř místnosti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18, jinak utrpí 7 (2k6) hromového zranění a je hluchá do začátku dalšího kola.

Vířivá bouře (iniciativa 30). U stropu pokladnice se zrodí zuřivá bouře. Na lasturu je sesláno kouzlo bouřná koule (SO záchrany kouzla je 16, +12 k zásahu) se středem na ní. Bleskové výboje zasáhnou každého, kdo se dostane příliš blízko k lastuře. Pokaždé, když je blesk zakouzlen, motivy vyryté do lastury se rozzáří modravým světlem.

Bouřní mefiti (iniciativa 10). Z bouře se vynoří 2 **bouřní mefiti**, kteří zaútočí na postavy stojící neblíže lastuře.

Aktivní element - vyvolávání mefitů. Při každé iniciativě 10 se objeví dva další **bouřní mefiti** a zaútočí na postavy nejbližší lastuře. Pokud je už přítomno 6 nebo více mefitů, element se neaktivuje.

Neměnný Element - vířivá bouře. Podívej se na kouzlo bouřná koule.

Protiopatření. Některé z aktivních elementů pasti mají možná protiopatření:

Otevření dveří. Otevření dveří umožní postavám utéct z místnosti a uniknout pasti. Dveře mohou být otevřeny úspěšným hodem na Sílu se SO 20, za každou pomáhající postavu je SO sníženo o 5 (tak jak je popsáno v *Příručce hráče*). Každý pokus stojí akci. Když se povede dveře otevřít, Hromový úder se neaktivuje po dalších 24 hodin.

Zrušení kouzla bouře. Vířivá bouře může být rozptýlena úspěšným hodem na Inteligenci (Mystiku) se SO 16, zaměřeným na reliéfy na lastuře. Každý pokus zabere akci. Každý úspěšný pokus zredukuje *bouřnou kouli* o 1k6 (oboje dřívě i bleskové útoky). Bouře může být utišena také kouzlem *rozptyl magii* (SO 14), zacíleným na lasturu. Pokud je bouře utišena, ustane i objevování se mefitů.

Ziskej korunu. Uvnitř lastury je *Koruna z černých perel*. Pokud postavy vlezou do lastury a korunu vezmou, všechny pasti se zastaví a dveře se otevrou. Koruna je ve skleněném boxu, zamčeném dvěma visacími zámky, jejichž klíče jsou už dávno ztraceny. Postavy mohou otevřít zámky použitím zlodějského náčiní a úspěšným ověřením Obratnosti se SO 17. Nebo můžou použít ověření Síly se SO 20, aby zámky rozbily zbraní nebo jiným předmětem. Je možné je také otevřít kouzlem *zaklep*.

Každý pokus spotřebuje jednu akci. Jakmile se postavy vypořádají s boxem a vezmou korunu, ukončí všechny pasti.

Když někdo vstoupí do lastury, přečti nebo převyprávěj následující text:

Jak vstoupíš do lastury, jako bys zavřel dveře a zvuky zvenku slyšíš jen tlumeně. Cítíš ale nepřijemný chlad, jako bys stál v ledové vodě. Na podstavci z korálů a chaluh před tebou je zamlžený skleněný box, uvnitř něhož vidíš obrys koruny.

T5. STUDOVNA

Tato místnost je přístupná pouze umístěním perly do prázdného důlku v oltářním obraze v oblasti T3 (viz str. 11).

Můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

Jak se potápíte hlouběji do zatopeného tunelu, po stranách máte slizem pokryté stěny, které se postupně zvyšují. Když vyplavete, vynoříte se v místnosti plné skříní, naplněných svitky a knihami, uprostřed které stojí stůl. Zdá se, že na stole něco leží, pohřbeno pod svitky, které popadaly z polic. V zadní části místnosti vidíte zával.

Při bližším prohledání stolu naleznete pod svitky kostlivec, který má oblečen *rejnočí plášť* (je na hadry a není v něm žádná magie), s vyšitým znakem Kultu ničivých vln na zádech. Kostlivec má rozbitou lebku.

Když studujete svitky a knihy, zjistíte, že kult operoval z tohoto ostrova, když na něj zaútočili.

V rohu místnosti můžete najít ztrouchnivělou truhlu, částečně rozbitou a otevřenou a pokrytou svijonožci. Obsahuje množství zlaťáků, zašlých a zoxidovaných z desetiletí strávených ve vlhku, a další cenné předměty:



ZNAMENÍ KULTU
NIČIVÝCH VLN

- 500 zl v nejrůznějších mincích, které sice nelze použít v obchodech, ale daly by se prodat nějakému sběrateli nebo kováři k roztavení.
- 4 stříbrné poháry s vyrytými symboly Kultu pokryté safíry (každý za 750 zl).
- Váček se šesti aziruty v ceně 10 zl za každý.
- Křišťálová karafa v ceně 50 zl.
- 6 lahví vína v ceně 10 zl za každou.

V jedné části pokoje vidíte tunel, ten je ale zavalen několika balvany. Odklidit cestu hlouběji do chrámu by zabralo měsíce.

ŽIVELNÉ ZLO

Pokud chceš toto dobrodružství navázat na kampaň Knížata Apokalypsy, můžeš přidat další svitky, hovořící o působení kultu v údolí Dessarin, svitky ale budou staré a ne příliš podrobné.

DÁLE DO TEMNOTY

Pokud chceš Chrám bouří rozšířit, stačí odstranit zával kamení blokující cestu dál. Čemu budou postavy čelit níže v chrámu je úplně na tobě.

T6. ZAHRAZENÁ MÍSTNOST

Místnost je přístupná pouze odstraněním závory, která zakrývá vstup z místnosti T2 (viz str. 13).

Jakmile postavy vstoupí do místnosti, můžeš přečíst nebo převyprávět následující text:

Vaše přítomnost očividně něco probudila. Slyšíte hrdelní chrčení podobné krokodýlímu a šplouchání vody, jak se něco pohybuje v temnotě.

Místnost obsahuje **bouřnou bestii** a její 2 potomky (použij statistiky **obří ještěrky**).

Pokud jsi odehrál událost *Netrpělivá Tritónka* (viz str. 11), zůstávají pouze dvě mláďata. Udělala si tady hnízdo a živí se těly nešťastných dobrodruhů. Pokud postavy místnost prohledají, najdou pozůstatky sourozenců Highbarrelových a rákosové hnízdo bouřné bestie. Úspěšný hod na Moudrost (Vnímání) se SO 16 stačí, aby si všimly potopeného tunelu, vedoucího na pobřeží.

PRISKA, OLHYDŘIN POSEL

Jestliže Priska získá *Korunu z černých perel*, nebude váhat ji okamžitě použít. Vráť se do vesnice a bude řídit, přivolávat mocné bouře a tsunami, ničit lodě i domy. Moc koruny ji bude naprosto pohlcovat.

Postavy mohou být rády, pokud se vůbec dostanou z ostrova v pořádku. Pokud budou chtít s Priskou bojovat, *Korunu z černých perel* u sebe, bude to tuhý boj, ale může to být dobrá odměna pro jednu postavu. Pokud to vypadá, že jsou síly vyrovnané, může si Priska přivolat na pomoc **moriany** nebo i **obří žraloky**. Pokud je stále naživu Temerity nebo alespoň část ze čtyř strážců (**veteráni**), přijdou Prisce na pomoc také oni.

Priska se časem přidá ke Kultu ničivých vln a zařídí i svým pomocníkům vyšší postavení v jeho hierarchii.

ZÁVĚR DOBRODRUŽSTVÍ

U závislosti na tom, jak se dobrodružství vyvíjelo a které možnosti zapojení postav jste použili, mohou nastat následující možnosti:

- Odhalení falešné zprávy o pokladu pirátského kapitána Jadescaleho.
- Nalezení a osvobození ztracených dobrodruhů, které Priska zajala a donutila pro ni pracovat. Postavy mohly také objevit pozůstatky sourozenců Highbarrelových a vrátit je jejich rodinám k řádnému pohřbení. Navíc je možné, aby se Murasa a Rolen znovu shledali (podívej se na oddíl „Tvrdá realita“).
- Zjištění Prisciných pravých úmyslů a její zastavení, než najde *Korunu z černých perel*.
- Zachránění vesnice před naprostou zkázou z Prisciných rukou, pokud objevila *Korunu z černých perel*.
- Záchrana Murasy před únosem, případně z rukou gaunerů a přivedení Temerity spravedlnosti za její podíl ve spiknutí.

TVRDÁ REALITA

Lidé vesnice Jokotoro budou v každém případě čelit tvrdé realitě. Pokud se Priska vrátí úspěšně s *Korunou z černých perel* a postavy ji nezastaví, život vesničanů skončí v jejich rukou.

Pokud postavy Prisku zastaví, vesničané budou nuceni čelit následkům toho, že jí svou nečinností pomáhali v jejich zlých plánech. Žádají postavy o slitování a slibují, že příštím průzkumníkům budou pomáhat.

Poté co jim postavy řeknou, co v chrámu našli, vesničané by jej nejraději pohřbili a dále jej prohledávat nechťejí.

Rolen a Čchung opustí vesnici znechucení, ovšem pokud postavám pomohla Murasina tinktura a řeknou to Rolenovi, bude s ní chtít zůstat.

Murasa znovu převezme vlastnictví Pobřeží snů.

DODATEK A: NESTVŮRY A CIZÍ POSTAVY

Tento dodatek obsahuje další informace potřebné pro vedení dobrodružství.

BOUŘNÁ BESTIE

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 102 (12k10+36)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Imunita vůči zraněním blesková

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 4 (1.100 ZK)

Zadrž dech. Bouřná bestie umí zadržet dech po dobu jedné hodiny.

Zmam do podrobení. Priska Ahlorsath vytrénovala bestii, aby se uklidnila, když jí hraje. Postavy si mohou bestii podrobit hraním na hudební nástroj a úspěšným hodem na Charisma (Umění) se SO 16.

Tělo nabitě elektrinou. Tvor, který se bestie dotkne nebo ji zasáhne útokem nablízko do 1 sáhu od ní, utrpí bleskové zranění 7 (2k6). Toto zranění je navýšeno o 4 (1k6), pokud je tvor alespoň částečně ponořen ve vodě.

AKCE

Vícenásobný útok. Bouřná bestie zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 10 (1k10 + 4).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 13 (2k6 + 4).

Bouřný útok (obnovení 6). Dva tvorové do 2 sáhů od sebe a do 1 sáhu od bouřné bestie musejí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 14. Při neúspěchu cíl utrpí 11 (2k4 + 4) sečného zranění a 4 (1k6) hromového zranění a je odstrčen od bestie 2 sáhy. Při úspěchu utrpí pouze poloviční zranění a odstrčen není.

Tito dinosaurům podobní tvorové připomínají krokodýla, mají ale kratší čumák a delší krk. Na hřbetě mají modré destičky a v široce rozevřené tlamě řadu ostrých zubů. Přítomnost v blízkosti Kultu ničivých vln mu dodala určitou živelnou moc, kterou původní obyvatelé chrámu u různých druhů šlechtili.

BOUŘNÝ MEFIT

Malý elementál, neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 17 (5k6)

Rychlost 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
5 (-3)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Imunita vůči zraněním blesková, kyselinová

Odolání vůči zraněním chladná

Imunity vůči stavům otrávený

Dovednosti Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky akvanština, auranština, ignanština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Smrťící výbuch. Když mefit zemře, exploduje v záři blesků. Každý tvor do 1 sáhu od něj musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 11, jinak utrpí bleskové zranění 7 (2k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Přirozené sesílání kouzel (1/den). Mefit umí přirozeně sesílat kouzlo *hromová vlna* (SO záchrany kouzla je 10), jež od něj nevyžaduje žádné surovinové složky. Jeho přirozená sesílací vlastnost je Charisma.

AKCE

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

Omračující dech (obnovení 6). Mefit vydechne praskající blesky v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 10, jinak bude ochromený do konce svého příštího kola.

BRENA „FÚRIE“ SIZZLEPOCK

Malý humanoid (skalní gnóm), chaotické zlo

Obranné číslo 16

Životy 88 (16k6+32)

Rychlost 5 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Záchranné hody Sil +4, Obr +7

Dovednosti Akrobacie +5, Čachry +7, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky gnómština, obecná řeč, zlodějská hantýrka

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Mazaná akce. Každý svůj tah může Brena provést Odpoutání se, Schování se nebo Sprint jako bonusovou akci.

Gnómská prohnanost. Brena má výhodu k záchranným hodům na Inteligenci, Moudrost a Charisma proti magii.

Vyvážnutí. Je-li Brena vystavena účinku, který jí umožňuje, aby pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpěla jen poloviční zranění, tak místo toho neutrpí žádné zranění, když v záchrance uspěje, nebo utrpí jen poloviční zranění, když neuspěje.

Zákeřný útok (1/tah). Brena způsobí dodatečné zranění 14 (4k6) cíli, který zasáhne útokem zbraní, pokud má k hodu na útok výhodu, nebo pokud nemá nevýhodu k hodu na útok a do 1 sáhu od cíle je jiný cílův nepřítel, který není neschopný.

AKCE

Vícenásobný útok. Brena zaútočí třikrát svou dýkou.

Dýka. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 6 (1k4 + 4).

Šipka. Útok na dálku zbraní: +6 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 6 (1k4 + 4).

REAKCE

Neuvěřitelné uhýbání. Když Brenu zasáhne svým útokem útočník, kterého vidí, může použít svou reakci ke snížení zranění, které utrpí tímto útokem, na polovinu.

BOUŘNÁ BESTIE



LARISA TEMERITY

Střední humanoid (tiefling), neutrální zlo

Obranné číslo 15

Životy 130 (20k8 + 40)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Záchranné hody Sil +4, Obr +4

Dovednosti Akrobacie +5, Nenápadnost +6, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky ďábelština, obecná řeč

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Přirozené sesílání kouzel. Larisina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinové složky:

1/den každé: *divotvorství, temnota*

Obrana beze zbroje. Když na sobě Larisa nemá žádnou zbroj a nedrží štít, její OČ zahrnuje i opravu Moudrosti.

AKCE

Vícenásobný útok. Larisa zaútočí čtyřikrát. V každém útoky může použít buď úder beze zbraně, nunčaky nebo šuriken. Před útokem nebo po něm může také využít Ďábelský krok.

Úder beze zbraně. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 5 (1k4 + 3).

Nunčáky. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 8 (1k8 + 3).

Šuriken. Útok na dálku zbraní: +6 k zásahu, dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k4 + 3).

Ďábelský krok. Larisa se magicky teleportuje spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 6 sáhů na volné místo, které vidí. Na místě, odkud se teleportovala, zanechá stopu sirného dýmu.

REAKCE

Odražení. Larisa si ke svému OČ přičte 3 proti jednomu útoku na blízko, který by ji zasáhl. Aby to Larisa mohla udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.

PRISKA AHLORSATH

Střední humanoid (tritón), neutrální zlo

Obranné číslo 16 (šupinová zbroj)

Životy 143 (22k8 + 44)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	18 (+4)

Záchranné hody Obr +5, Mdr +3

Odolání vůči zraněním chladná

Dovednosti Akrobacie +5, Klamání +8, Umění +8, Vnímání +5

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky obecná řeč, prvotština

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

Obojživelník. Priska umí dýchat vzduch i vodu.

Vyslanec hlubin. Priska může sdílet jednoduché myšlenky s tvory, kteří umějí dýchat pod vodou. Ignoruje jakékoli nevýhody podvodního prostředí.

Přirozené sesílání kouzel. Priscina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinové složky:

1/den každé: *oblak mlhy, porыв větru, vodní zeď*

Tajemství kouzel. Priska zná *protikouzlo* a *štíť*.

Sesílání kouzel. Priska je sesílatelka kouzel 10. úrovně. Její sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Má připravena následující bardská kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze, mágova ruka, přátelé,*

zlomyslný výsměch

1. úroveň (4 pozice): *hrdinství, hromová vlna, léčivé slovo, spánek, štít, zmam osobu*

2. úroveň (3 pozice): *neviditelnost, odhal myšlenky, roztříštění*

3. úroveň (3 pozice): *hypnotický vzor, jazyky, protikouzlo, rozptyl magii*

4. úroveň (3 pozice): *dimenzionální dveře, nutkání*

5. úroveň (2 pozice): *znehynbi nestvůru*

Odpočinková píseň. Priska může zahrát píseň během krátkého odpočinku. Každý spojenec, který píseň slyší, si obnoví 1k6 životů navíc, pokud na konci tohoto odpočinku utratí alespoň jednu Kostku životů. I sama Priska může využít tohoto prospěchu.

Výsměch (3/den). Priska může bonusovou akcí ve svém tahu zacílit jednoho tvora do 6 sáhů od sebe. Pokud ji cíl slyší, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 15, jinak bude mít nevýhodu k ověření vlastností, hodům na útok a záchranným hodům do začátku Priscina příštího tahu.

AKCE

Vícenásobný útok. Priska zaútočí čtyřikrát svým wakizaši.

Wakizaši. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

DODATEK B: KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Tento dodatek obsahuje informace o nových kouzelných předmětech, které jsou představeny v tomto dobrodružství.

KORUNA Z ČERNÝCH PEREL

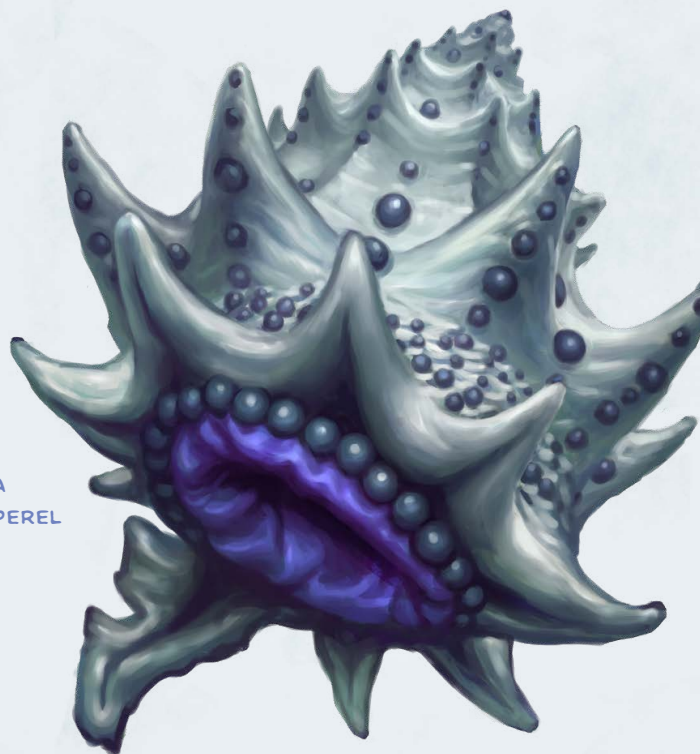
Divotvorný předmět, velmi vzácný (vyžaduje sladění s kouzlicí postavou)

Když korunu nosíš, máš dovednost dýchat pod vodou a dostaneš přirozenou rychlost ve vodě 6 sáhů.

Koruna má 10 dávek. Když ji nosíš, můžeš použít akci k využití jedné nebo více dávek k zakouzlení jednoho z následujících kouzel, využívaje k tomu tvůj SO záchrany kouzla: *chůze po vodě* (3 dávky), *maelström* (5 dávek), *přilivová vlna* (4 dávky) nebo *vodní zeď* (3 dávky).

Koruna si dobije 1k6 + 4 spotřebovaných dávek denně za úsvitu. Pokud vyčerpáš poslední dávku, hoď k20. Padne-li 1, koruna se promění ve vodu a je zničena.

Kletba. Jakmile si jednou tuto prokletou korunu nasadíš, nemůžeš ji sundat bez použití kouzla sejmi kletbu nebo podobné magie. Když korunu nosíš, Kult ničivých vln zná tvou polohu a ty získáš následující vadu (trvalé šílenství): „Voda je životní míza celého světa. Kdokoliv ji znesvětí, musí být smeten.“



KORUNA
Z ČERNÝCH PEREL

BOHATSTVÍ ZA HRANICÍ FANTAZIE UŽ ČEKAJÍ

Před desítkami let byl pohřben obrovský poklad nechvalně známého kapitána Jadescaleho, který stále čeká u Mlžného útesu.

I když je přesná poloha pokladu neznámá, říká se, že majitelka hostince Pobřeží snů má nějaké stopy, ale nikdy není nic tak jednoduché, jak se zdá.

Zvládnete vykopat tajemství pokladu kapitána Jadescaleho, nebo vás jeho tajemství pohltí?

Dobrodružství pro **DUNGEONS & DRAGONS**
pro postavy na 5. až 7. úrovni.

