



SLIZ, TADY?

ČTYŘHODINOVÉ DOBRODRUŽSTVÍ PRO POSTAVY NA 1. AŽ 4. ÚROVNI.
DARRYL HO & JASON KOH



SLIZ, TADY?

Čtyřhodinové dobrodružství pro postavy na 1. až 4. úrovni.

Darryl Ho & Jason Koh

Kód dobrodružství: CCC-RPSG-01

Optimalizováno pro: PÚD 3

Verze: 1.0



Zatímco se město snaží vzpamatovat z nedávných událostí, hrozí, že nevysvětlitelné zmizení v Zhentské čtvrti propukne v nový chaos. Frakce se neúspěšně snaží najít původce, a je na vás, abyste odhalili pravdu o této nové hrozbě. Část 1 trilogie Nesmrákavé.

PROVEDENÉ ÚPRAVY

Originál je vytvořen jako dobrodružství pro D&D Liga dobrodruhů a obsahuje pokyny, které jsou pro běžného českého hráče zbytečné a pro začátečníky možná i matoucí. Proto byla značná část těchto instrukcí odstraněna nebo upravena.

Mírné úpravy se dotkli také do češtiny těžko přeložitelných výrazů či spojení nebo méně známých výrazů. Tyto úpravy však nijak neovlivní chod dobrodružství.

V rámci zvýšení logičnosti byly provedena úprava, která potenciálně lehce upravuje fungování hry. Konkrétně se jedná o odstavec Pohyb v rámečku Obecné informace v druhé části. Původně tento odstavec popisuje kalnou vodu, která sahá až po kolena. Teno popis však neseď ani na jedno místo v dané části.

Koncept příběhu: Darryl Ho

Další vývoj, úpravy a Design: Jason Koh

Ilustrace: Daryl Tan a Ho Wei Rong

Mapy: Jonathan Tan

Organizované hraní: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Alan Patrick, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Lysa Chen

Pro D20.cz přeložil(a): Chyba

Dungeons & Dragons, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, polygrafická značka draka, *Příručka hráče*, *Bestiář*, *Průvodce Pána jeskyně*, a názvy ostatních produktů Wizards of the Coast a jim odpovídající loga jsou ochranné známky společnosti Wizards of the Coast v USA a ostatních zemích. Všechny postavy a jejich charakteristické podoby jsou majetkem Wizards of the Coast. Tento materiál je chráněn autorskými právy Spojených států amerických. Jakákoli reprodukce nebo neautorizované použití materiálu nebo grafiky obsažené v tomto dokumentu je bez výslovného písemného souhlasu Wizards of the Coast zakázáno.

©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Vyrobito Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, Švýcarsko. Registrováno společností Hasbro Europe 4, The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

PŘEDSTAVENÍ

UÍTEJTE U SLIZ, TADY? TOTO DOBRODRUŽSTVÍ se odehrává po událostech DDEP02 - Mulmaster Undone a druhé sérii hry D&D Adventurers League, souhrnně označované jako Živelné zlo (Elemental Evil), a dobrodružství označenými kódy DDEX02.

Dobrodružství je navrženo pro tři až sedm postav na 1. až 4. úrovni a je optimalizováno pro pět postav s průměrnou úrovní družiny (PÚD) 3.

Tento příběh se odehrává v Zentské čtvrti v jižních částech města Mulmasteru a rychle přechází do stok a ruin pod ním.

PŘIZPŮBENÍ TOHOTO DOBRODRUŽSTVÍ

Toto dobrodružství poskytuje návrhy úprav pro menší nebo větší skupiny, postavy na vyšších nebo nižších úrovních, které jsou jinak o něco silnější, než pro které je dobrodružství navrženo. Nejste vázáni těmito úpravami; jsou tu pro vaše pohodlí.

Chcete-li zjistit, zda byste měli zvážit úpravu dobrodružství, sečtěte celkové úrovně všech postav a vydělte jejich počtem (zaokrouhlování 0,5 nebo vyšší nahoru; 0,4 nebo méně dolů). Toto je PÚD skupiny. Chcete-li přiblížit sílu družiny dobrodružství, podívejte se do následující tabulky.

POSOUZENÍ SÍLY SKUPINY

SESTAVA	SÍLA
3–4 postavy, PÚD nižší	Velmi slabá
3–4 postavy, PÚD odpovídající	Slabá
3–4 postavy, PÚD vyšší	Průměrná
5 postav, PÚD nižší	Slabá
5 postav, PÚD odpovídající	Průměrná
5 postav, PÚD vyšší	Silná
6–7 postav, PÚD nižší	Průměrná
6–7 postav, PÚD odpovídající	Silná
6–7 postav, PÚD vyšší	Velmi silná

Všechna bojová setkání mají postranní rámeček, který nabízí návrhy pro různě silné družiny. Pokud konkrétní doporučení není pro vaši skupinu nabídnuto nebo se vám nezdá vhodné, nemusíte provádět žádné úpravy.

PŘED HRANÍM U STOLU

Než začnete hrát, zvažte následující:

- Přečtěte si dobrodružství, zapisujte si poznámky o čemkoli, co byste chtěli během dobrodružství upozornit nebo připomenout, jako je způsob, jakým byste chtěli vylíčit NPC nebo taktiku, kterou byste chtěli použít v boji. Seznamte se s přílohami a podklady dobrodružství.
- Shromážďujte všechny věci, které byste chtěli použít při provádění tohoto dobrodružství – jako jsou poznámkové kartičky, zástěna PJ, miniatury a soubojové mapy.

- Požádejte hráče, aby vám poskytli informace o postavách, jako je jméno, rasa, povolání a úroveň; pasivní moudrost (vnímání) a cokoli, co je dobrodružstvím určeno jako důležité (např. zázemí, osobnostní rysy, vady atd.)

HRANÍ PÁNA JESKYNĚ

Máš nejdůležitější roli – zabav hráče hrou. Vyprávěj příběh a oživ slova na těchto stránkách.

Pro usnadnění, měj na paměti následující:

Vykašli se na Ligu dobrodruhů. Nenech si říkat, co ve svém dobrodružství můžeš nebo nemůžeš použít. Je možné že se skupina nebude chovat tak jak s tím dobrodružstvím počítá, proto se nebojte se improvizovat. Pokud chceš, doplň si vlastní domácí pravidla, ale nezapomeň je hráčům před hrou oznámit.

Vyzvi své hráče. Zhodnoť úroveň zkušeností svých hráčů (nikoli postav), pokus se vycítit (nebo se zeptej), co se jim ve hře líbí a pokuste se poskytnout zážitek, po kterém touží. Každý by měl mít příležitost zazážit.

Drž dobrodružství v pohybu. Když hra začne upadat, klidně poskytni svým hráčům rady, aby se mohli pohnout dále, zapojit se do boje a interakcí, aniž by byli příliš frustrováni z nedostatku informací. Dávej si pozor na ty, co začínají stagnovat – když se to stane, hra ztratí dynamiku. Zároveň se ujisti, že hráči hru nedokončí příliš brzy; poskytně jim tak plný zážitek ze hry.

ÚVOD

„A já ti ukážu něco jiného, než je tvůj stín, ráno kráčejší za tebou, a než je tvůj stín, večer jdoucí ti vstříc. Ukážu ti strach v hrsti prachu“

- T.S. Eliot, *Pustá země*

NA POZADÍ PŘÍBĚHU

Fenárie Nesmrákavá je jediným přežívajícím členem skupiny dobrodruhů s názvem Týmořin úsměv.

Stejně jako mnoho dalších, kteří se během Živelné krize shromáždili pod prapory frakcí, se Fenárie a její společníci postavili kultistům a pokusili se tak zabránit zničení Mulmasteru. Když se dostali do kanalizací, byli napadeni stvořeními živlu země a dorazili příliš pozdě, než aby zabránili kultu v odpálení zkázonosných koulí pod městem.

Země se otřásla a zvedla, když se kouzla prorvala skrz základy. Půda se rozpadla a strop propadal dolů, pohřbil nebohou skupinu dobrodruhů pod tunami suti a poslal Fenárii, která se protáhla skrz štěrbinu, do podzemního jezera míle pod povrchem.

Když klesla, topila se a mlátila do chladných, matných vod, proklínala, co se stalo. Zoufale prosila někoho, aby jí pomohl.

Něco ve tmě se vzbudilo.

Něco ve tmě odpovědělo.

Fenáriina úzkost byla jako maják pro prastarého aboleta Glaugraxe, který byl uvězněn v hlubinách. Viděl v ní dokonalou příležitost zbavit se pout, která ho věznila v jezeře, a vyslovil nabídku, kterou by nešťastná kouzelnice mohla jen stěží odmítnout.

Pakt byl uzavřen a Fenárie se stala prvním z černo-kněžníků tohoto nezemského stvoření. Na oplátku jí to dalo moc a naplnilo její mysl znalostmi mystických umění, které potřebovala, aby se zachránila. Zároveň to jemně ovlivňovalo její vůli a proměňovalo vinu přeživší v neštěstí a nenávisť vůči Mulmasteru a frakcím, které poslaly její skupinu vstříc zkáze. To vzbudilo její hněv a ona slíbila pomstu. Kéž by mohla rozbít pouta, které držely tohoto vězně.

Nyní Fenária přijala do své skupiny více členů a začala s únosem měšťanů, zejména uprchlíků ze Zentské čtvrti. Ti šťastnější se stali otroky skupiny; ti méně šťastní obětmi, jejich krev živí náročný rituál, který oslabí pečetě držící Glaugraxe a nakonec jej osvobodí.

Zatímco vedení města zavíralo oči před zmizením občanů, situace v Zentské čtvrti se vyhrocuje. Černá síť svolává spojence – chtějí tento problém vyřešit, nejlépe rychle a nepozorovaně.

PŘEHLED DOBRODRUŽSTVÍ

Sliz, tady? je rozdělen do tří částí:

Část 1. Postavy hlídkují v brzkých ranních hodinách, když uslyší rozbití skla a dusivý výkřik. Spěchají na scénu, kde jsou svědky útoku na jednoho z měšťanů. Pokud člověka zachrání, řekne jim, že vyděl postavu s kapucí, která vede několik prostých obyvatel do kanalizace u městských hradeb. Obyvatelé vypadali, že jsou v transu.

Část 2. Brzy poté, co se postavy vydají po stopě pachatele, zjistí, že stoky jsou zamořeny slizy a dalšími stvořeními. Odvážně jimi projdou a sestoupí postranním průchodem maskovaným iluzorní magií.

Část 3. Cesta vede do podzemní zříceniny, kde postavy zakopnou o několik zmrzačených těl oděných v barvách města. Mohou najít sotva dýchajícího přeživšího ponořeného v žíravém slizu, který je varuje před temným rituálem, který se koná. Postavy jsou přitahovány zvuky kouzelnické bitvy a přicházejí právě včas, aby viděly, že postava s kapucí srazila červeně oděného kouzelníka odpornou magií. Postava se otočí k postavám a útočí...

ZAČÁTEK DOBRODRUŽSTVÍ

Tento příběh nevyžaduje konkrétní začátek a postavy se mohou zapojit několika způsoby.

Přínos pro „přátele“ (frakce): S více než stovkou chybějících během dvou desetidnů lidé začínají klást otázky a je jen otázkou času, než se situace vymkne kontrole. Zentariané jsou vážně znepokojeni a Angwyn Madok, zvaný Zmije, který dohlíží na Zentskou čtvrt, neochotně přivolal nějaké pomocníky. Postavy jsou vyslány jejich vůdci frakcí, aby vše prošetřili, a Madok jim slíbil brašnu 200 zl za vyřešení jejich problémů, pokud vyřeší záhadu.

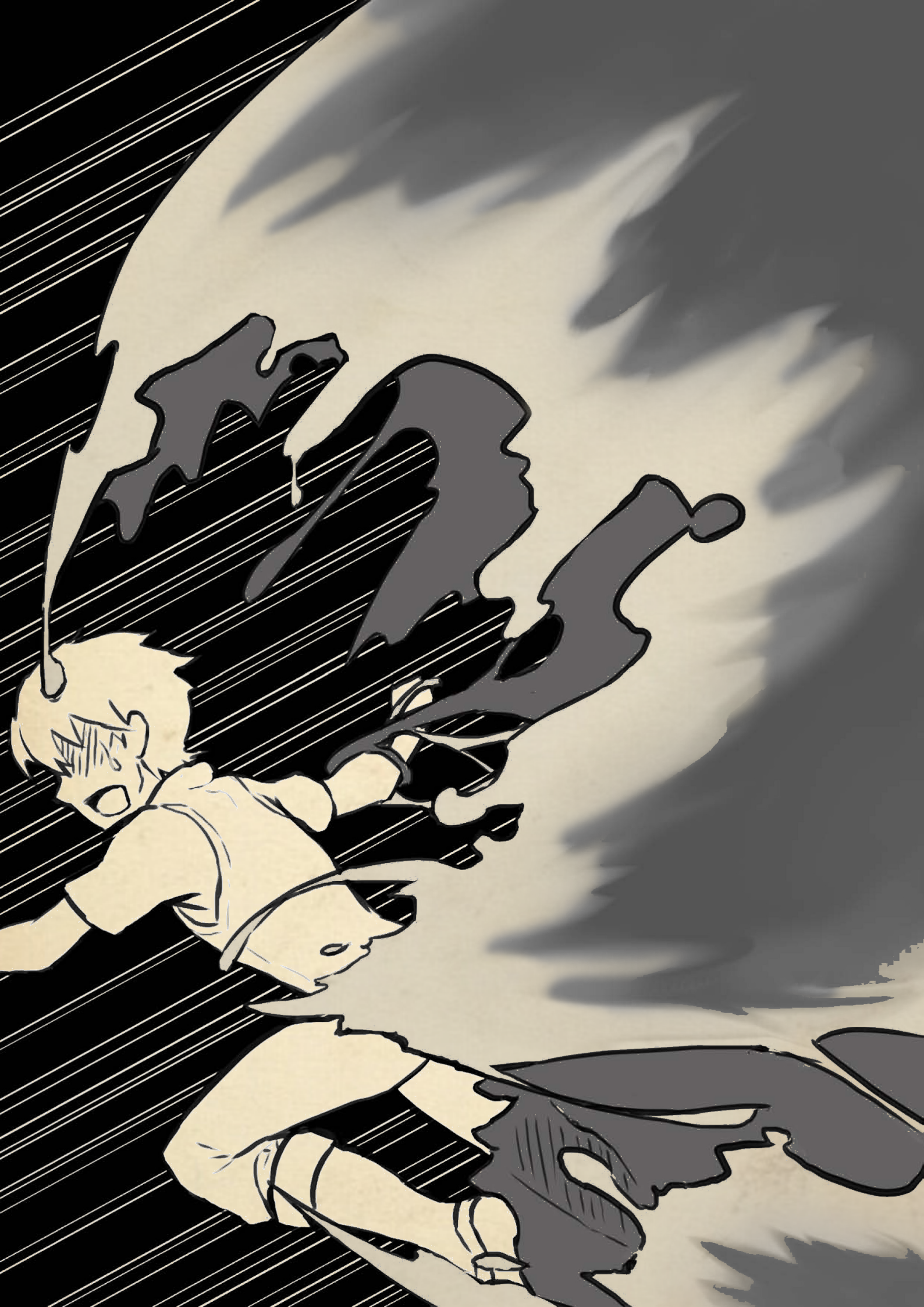
Vlastní zájmy: Dobrodruzi, kteří pocházejí z Mulmastera nebo pobývají v něm, mohli zachytit zprávu o zmizení. Podobně by sesílatelé kouzel, kteří mají spojení s členy v Mulmasterské frakce Pláště moci, mohli být zaúkolováni arcimágem Rastol Shanenem, aby tajně sledovat situaci.

Vyšetřovací služby: Zatímco většina obětí skupiny přísluhovačů jsou ti, kteří se mohou snadno ztratit téměř bez povšimnutí, také je stejně možné, že chytili někoho důležitého. Příbuzný vlivného obchodníka nebo šlechtice mohl zmizet a postavy mohly být najaty, aby jej vystopovaly za odměnu.

Další přiřazení frakcí: Jednání Panské jednoty v Mulmasteru jsou politicky motivována. Doufají, že silné představení v této záležitosti by pomohlo napravit napjaté vazby s městem a vrhnout na frakci lepší světlo. Je proto nezbytné, aby kdokoli, kdo byl svědkem počínání a odvahy jejich členů přežil, aby mohl vyprávět tento příběh.

Harfeníci mají podezření, že temná ruka je v zákulisí, a bylo by prospěšné, aby nějaký agent získal jakýkoli důkaz.

A konečně, každý člen Zentanimů, který pomáhá zavést únosy, může očekávat ocenění od své frakce.



ČÁST 1. LEPKAVÁ SITUACE

Předpokládaná doba trvání: 45 minut

CELÉ TOTO DOBRODRUŽSTVÍ SE ODEHRÁVÁ v Zentské čtvrti, blízkém okolí a jejích kanalizacích v nočních hodinách.

Pokud si hráči přejí vstoupit do Mulmaste-ru vybavení (ať už nakoupit spotřební materiál, služby magických sesílatelů apod.), Mohou tak učinit, ale pro tyto události tu nejsou žádné podklady.

OBEČNÉ INFORMACE

Obecné informace o Zentské čtvrti během této noci jsou následující:

Terén. Zem je plná špíny, některé úseky jsou dlážděny kamennými kostkami. Ulice lemují zchátralé budovy a provizorní přístřešky, díky nimž místo působí velmi nahodile, zmateně a klaustrofobicky. Dešťová voda stéká pokřivenými okapy, v nerovných výmolech se tvoří louže a uklouzané bláto dělá tuto oblast těžkým terénem. Bytost, která se projde skrz nebo skončí na poli s louží, musí uspět v záchraném hodu na Obratnost se SO 10 nebo dojde k pádu.

Počasí. Neustálé mrholení způsobuje, že noc byla mnohem horší, než obvykle, a tak se vidění nad 30 stop (6 sáhů) lehce zhoršuje. Venku mají veškeré ověření moudrosti (vnímání), které spoléhají na zrak, nevýhodu.

Světlo. Hlavní cesty jsou v nejlepší případě slabě osvětlené, trochu světla přidává slabý měsíční svit, který proniká skrz mraky. Záře špinavých luceren visících v nepravidelných rozestupech se odráží ve špinavých výkladních skříních. V postranních ulicích a uličkách je naprostá tma a jakékoli osvětlení pochází čistě ze zdroje světla postav, pokud nějaký mají.

Zvuky. Ulice jsou tiché, děsivě. Zmizení v čtvrti způsobila, že pouze ti nejodvážnější nebo zoufalí stále chodí v noci po ulicích. Nejsou zde žádní strážci ani hlídky. Pokud se něco stane, postavy jednájí samy za sebe.

PEKAŘSTVÍ

Je jen krátce po půlnoci a postavy jsou uprostřed jejich hlídky, když jejich pozornost upoutá zvuk rozbitého skla a klepání kovu.

Rychle určí zdroj rozruchu – malou pekárnu zastrčenou v uličce.

Dveře se otevrou a muž z pekárny vyklopýtá do deště. Je oblečen do špinavých nočních šatů obarvených skvrnami odporného šedého filmu a drží rezavou pánev, ze které zkapává gelová hmota, stejná jako je na jeho hrudi.

„Pomozte!“ Zakřičí, když se hrabe po blátivé cestě směrem k vám. „Pomozte mi, prosím!“

Vyskočil, když z pekařství zazněl hlasitý náraz a jeho oči se v panice rozšířily, jak se beztvářá šedá hmota svíjejících se úponků a kroutících se panožek vytéká ze dveří a na ulici.

Rozcuchaný muž se jménem Pendar (označený „P“ na mapě 1) je obyčejný pekař, který byl na nesprávném místě v nesprávný čas. Zatím se mu podařilo zůstat o krok napřed před šedým slizem (označeným „O1“ na

mapě 1), ale již ho dohání a Pendar myslí jen na to, aby se od toho tvora držel co nejdál.

Když začne boj, postavte postavy blízko nebo přímo okolo Pendara. Bez vědomí postav sklouzly těsně za nimi další dva šedé slizy (označené „O2“ a „O3“ na Mapě 1“). Vylejí se z postranních oken a odříznou útěkovou cestu.

NASTAVENÍ STŘETNUTÍ

Zde je několik návrhů na úpravu tohoto střetnutí, podle tvo-
jí skupiny.

- **Velmi slabá nebo slabá:** Odstraň jeden šedý sliz.
- **Silná:** Nahraď jeden šedý sliz okrovým rosolem.
- **Velmi silná:** Přidej jeden okrový rosol.

TAKTIKA

Díky jejich amorfní povaze nejsou slizy bahnitou půdou ovlivněny. Slizy se budou pohybovat tak, aby zaútočily na nejbližší cíl, který dokážou vycítit, a poté, co cíl zemře, se přesunou na novou oběť. Jinak nechápu taktiku, nemají pud sebezáchovy a bojují až do smrti.

VÝVOJ UDÁLOSTI

Po skončení boje Pendar děkuje postavám a pozve je do pekárny, aby chytily dech.

Interiér domu je v troskách a úspěšné ověření Inteligence (pátrání) se SO 12 nebo Moudrosti (Přežití) snadno odhalí slizké stopy od zadních dveří k vchodu.

Postavy s pasivním vnímáním 14, nebo ty, které uspějí v ověření Moudrosti (vnímání) se SO14, si také všimnou sovy sedící na vysoké polici, která, jak se zdá, sleduje každý jejich pohyb.

Tvor je přítelíček a může být tak identifikován postavami, které uspějí v hodu na Inteligenci (Mystika) se SO 20. Postava schopná seslat kouzlo Najdi přítelíčka si může hodit s výhodou.

Pokud se postavy přiblíží k sově nebo jsou vůči ní nepřátelské, sova otočí hlavou, zamrká a pokusí se vylézt z nejbližšího okna.

SOVA TO VÍ

Fenérie pozorovala postavy očima sovy a tiše získala dost informací, aby určila, zda by představovaly hrozbu pro její plány.

Je možné, že se postavy pokusí zaútočit na sovu. Pokud by to chtěly, nech je, ať se hodí na iniciativu. Iniciativa sovy je 15 a snaží se uprchnout. Nevyvolává příležitostné útoky, pokud se pohybuje kolem postav, ale nemá žádnou ochranu před postavami s útoky na dálku a kouzly.

Pokud sova dostane alespoň 1 bod zranění, rozptýlí se v hejno purpurových motýlů.

Pokud se postavy ptají, Pendar sdělí následující:

- Několik lidí v této ulici zmizelo v minulém desetidnu a všichni byli na jejím kraji. Občas lidé šli spát a pak se v noci probudili, aby našli otevřené dveře nebo okno a chybějícího milovaného. V jednom případě přes noc zmizela celá rodina.
- Vrátil se domů, když byl spatřil podezřelou postavu zahalené v beztvarem hnědém hábitu, která vedla několik vesničanů k nedaleké bouře.
- Vesničané se mačkali a pohybovali se nepravidelně, jako by byli omámení nebo vystrašení.
- Jako zbabělec se rozhodl odplížit se, než si ho někdo všimne, ale ve spěchu zakopl o výmol a spadl s plácnutím do louže. Nečekal, až zjistí, zda postava zpozorovala jeho přítomnost. Vstal a běžel dál.
- Myslel si, že v pekárně je v bezpečí, ale brzy si všiml, že šedé hmoty prosakují škvírou pod dveřmi a mezi rámy oken. Sotva se mu podařilo uniknout slizům, tím, že vyrazil na ulici.

HRANÍ PENDARA

Tomuto chmurnému pekařovi středního věku se podařilo přežít v Zentské čtvrti tím, že držel hlavu sklopenou a nos dál od problémů. Je zbabělý a raději toho mnoho namluví než aby trochu pomohl, zejména, pokud je v sázce jeho kůže.

Citace: „Hej vy! Jste dobrodruzi, že? Nestůjte tam jen tak, udělejte něco!“

POKROK V PŘÍBĚHU

Pendar nabízí, že postavám ukáže, kde viděl podezřelou postavu, a zavede je k ústí kanalizace poblíž částečně zhroutené části městské zdi.

Obzvláště bystré postavy by si mohly všimnout sovy (pokud ji nezahnlaly v pekárně) usazené ve větvích blízkého stromu, která je tiše pozoruje.

Postavy s pasivním vnímáním 15 nebo vyšším si to okamžitě všimnou, zatímco ostatní postavy musí provést ověření Moudrosti (vnímání) se SO 15, aby ji odhalily. Pokud postava aktivně hlídá nebo hledá příznaky potíží, může ověření provést s výhodou.

Znovu platí, pokud by se jakákoli postava pokusila přiblížit k sově, nebo pokud by byla nepřátelská, pokusí se odletět, tentokrát přes zeď do města.

Pokračujte k části 2: Kroužení v hlubinách





ČÁST 2. KROUŽENÍ V HLUBINÁCH

Předpokládaná doba trvání: 60 minut pro bojová setkání, 15 minut pro nebojová setkání

PO PŘÍCHODU POSTAV PŘEČTI NEBO PARAFRÁZUJ NÁSLEDUJÍCÍ.

Částečně zhroutená výpusť zapuštěná do zdi je orámována mřížemi ze zkrouceného, zubatého kovu. U vstupu se usazují trosky a odpadky, vytékající potůček víří a rozlévá se do jezírek, která vydávají pronikavý zápach napadající vaše nosy, a způsobuje, že vaše oči začnou slzet.

Průvod blátivých stop vede kolem zničených mříží do tmy.

Kanalizace Mulmasteru utrpěly během útoku Živelných kultů rozsáhlé škody. Mnoho částí bylo v důsledku zemětřesení úplně zničeno a nové tunely vedou na místa, která byla dlouho uzavřená nebo opuštěná.

OBEČNÉ INFORMACE

Pokud není uvedeno jinak, mají kanalizace tyto společné charakteristiky:

Stropy. Stropy pokryté plísní, mastnotou a špínou se jsou 10 stop nad zemí.

Světlo. Kanalizace není nijak osvětlená, uvnitř je naprostá tma.

Pohyb. Kanalizace byla neodborně postavena a špatně udržována, stabilita se navíc při nedávném výbuchu narušila. Podlaha je kluzká, slizká a mazlavá, což zásadně zhoršuje pohyblivost. Postavy se tak pohybují poloviční rychlostí.

Vůně. Od kanálů vychází stokový zápach, který znesnadňuje ověření moudrosti (vnímání), která se spoléhají na čich. Taková ověření mají nevhodou.

DÍRA VE ZDI

Postavy mají možnost prozkoumat kanalizaci dle libosti. Asi po patnácti minutách dorazí ke kovovým mřížím s otvorem o velikosti člověka.

Úspěšné ověření Inteligence (Pátrání) se SO 11 odhalí, že mříže kolem otvoru jsou rezavé a opotřebované, jako by byly rozežrány kyselinou nebo jinou podobnou látkou, zatímco Ověření Moudrosti (vnímání) se SO 13 odhalí několik čerstvých stop vedoucích dále do tunelu.

Tunel nakonec končí ostrým klesáním a lanovým žebříkem, který stále vypadá použitelně.

Žebřík lze snadno zdolat ověřením Síly (atletika) se SO 10, vede do dalšího tunelu nacházejícího se o 20 stop níže. Postava, která neuspěje v hodů na Sílu, si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 10 nebo při pádu utrpí 2k6 (7) zranění.

OBLAST A: DVĚ LÁVKY

Žebřík sestupuje do místnosti z opracovaného kamene protnuté rychle tekoucím odpadním kanálem naplněným nepořádkem a troskami.

Dřevěná prkna, která byla spěšně sbita dohromady, překleňují proudící vodu, a tunel se dále zužuje do kruhové trubky s průměrem asi 10 stop, která je zasazená do zdi na protější straně.

Úspěšné ověření Inteligence (pátrání) nebo Moudrosti (přežití) se SO 10 odhalí, že mosty udrží pouze jednu osobu.

VÝVOJ UDÁLOSTÍ

Jeden z mostů je skutečný, zatímco druhý je ve skutečnosti mimik nastrčený Fenáriinou skupinou, která ním chrání toto místo před veřelci.

Mimik je nerozeznatelný od originálu a předpokládá se, že ta lávka, kterou si hráč vybere, bude vždy mimi-kem.

Když je poslední postava v půli cesty, mimik opustí svoji přetvářku, změní se a s velkým střiknutím strhne postavu do odpadního kanálu. Postava musí provést záchranný hod na Obratnost se SO 13 nebo bude sražena (stav ležící) a shozena do kanálu. Pokud postava uspěje, spadne do kanálu, ale není sražena.

SPLAŠKY KOLEM

Odpadní kanál je hluboký pouze 5 stop, ale postava, která do něj spadne nebo dobrovolně vstoupí, musí provést záchranný hod na Odolnost se SO 11, nebo bude otrávena na 1 minutu. Postavy také riskují nakažením splaškovým morem (viz následující strana).

TAKTIKA

Mimik upřednostňuje vtáhnout své oběti do odpadních vod, kde riskují, že podlehnou jedu a nemocem.

Pokud mu zbývá 10 nebo méně životů, pokusí se ponořit na dno kanálu a pomocí své polymorfní schopnosti proměnit v kus spletených odumřelých řas a vyhnout se zabití, dokud postavy neopustí oblast.

NASTAVENÍ STŘETNUTÍ

Zde je několik návrhů na úpravu tohoto setkání, podle tvojí skupiny.

- **Velmi slabá nebo slabá:** Sniž počet životů mimika o 15.
- **Silná:** Zvyš počet životů mimika o 25.
- **Velmi silná:** Oba mosty jsou mimici a hráči jsou nuceni zápasit s oběma současně.

OBLAST B: NÁLEVKA

Vnitřek této měděné trubky byl očištěn od špíny a splašků, což odhalilo skvrny nazelenalé patiny.

Do potrubí vede několik průduchů, z nichž vychází přerušované chrčení a chrastění.

VÝVOJ UDÁLOSTÍ

Asi za dvěma třetiny kruhového tunelu, těsně za ohybem, je rosolová krychle (označená písmenem „G“ na mapě 2). Zaplňuje celý prostor v potrubí a je pouhým okem téměř neviditelná. Postavy musí uspět v ověření Moudrosti (vnímání) se SO 15, aby kostku odhalily dřívě, než ní budou překvapeny.

NASTAVENÍ STŘETNUTÍ

Zde je několik návrhů na úpravu tohoto setkání, podle tvoji skupiny.

- **Velmi slabá nebo slabá:** Sniž počet životů želatinové kostky na polovinu.
- **Silná nebo velmi silná:** Okrový rosol steče z průduchu za skupinou a odřízne jim cestu.

TAKTIKA

Želatinová kostka se neúprosně pohybuje směrem k postavám, s úmyslem pohltnout co nejvíce z nich, ať to stojí, co to stojí. Bude je pronásledovat (dokonce i ven z potrubí a do oblasti A), dokud je nepozře, nezabije, nebo pokud se skupina nedostane z dosahu mimosmyslového vnímání.

OBLAST C: ZA ZÁVOJEM

Trubka se ostře stáčí na východ a ústí do další obdélníkové místnosti, stejně, jako je ta první.

Další zchátralý most spěšně seskládaných prken překlenuje odpadní kanál. Za ním však končí zdi v slepé uličce.

VÝVOJ UDÁLOSTÍ

Most je zde zcela obyčejný.

Postavy, které zkoumají zdi a uspějí v ověření moudrosti (vnímání) se SO 15, si všimnou mírného chladu vycházejícího z části v západní zdi (označeného „C“ na mapě 2).

Úspěšné ověření Inteligence (pátrání) nebo Inteligence (mystika) obě se SO 17 také odhalí, že zeď je ve skutečnosti mazaný klam, který zakrývá trhlinu ve zdi a opracované schodiště.

Točité schodiště dlouhé asi 30 stop vede dolů a na jeho konci se rozprostírá starobylý sklep.

Pokračujte k části 3: Zapomenutý chrám

SPLAŠKOVÝ MOR

Když humanoidního tvora kousne tvor, který je přenašečem nemoci, nebo když přijde do styku se špínou či odpadky kontaminovanými nemocí, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak se nakazí.

Trvá 1k4 dní, než se na nakaženém tvorovi projeví příznaky splaškového moru. Příznaky zahrnují únavu a křeče. Nakažený tvor utrpí jeden stupeň únavy a obnoví si jen polovinu normálního počtu životů z utracených kostek životů a žádné životy po důkladném odpočinku.

Na konci každého důkladného odpočinku si nakažený tvor musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když neuspěje, utrpí jeden stupeň únavy. Při úspěšné záchraně se sníží jeho únavy o jeden stupeň. Sníží-li úspěšný záchranný hod stupeň únavy nakaženého tvora pod 1, tvor se z nemoci uzdraví.



ČÁST 3. ZAPOMENUTÝ CHRÁM

Předpokládaná doba trvání: 60 minut pro bojová setkání, 30 minut pro bojová setkání.

PŘED STALETÍMI GLAUGRAX DORAZIL DO PODZEMNÍCH vod pod městem, když plaval po řece Lis z aboletního města Xxiphu v moři padlých hvězd. Zlé stvoření v touze dostat se na povrchový svět zničilo několik klanů hlubinných ras, včetně kuo-toa, troglodytů a ohavně zdeformovaných fomoriánů, ale nakonec byl zastaven skupinou mocných arcimágů a uvězněn v jeho doupěti složitým zapečetujícím rituálem.

Několik zapečetujících kruhů moci bylo nakresleno na podlahy budov, které byly staré, již když město vznikalo. Přístup k těmto místům se dědil a informace o nich byly vymazány z městských záznamů.

Tato tajná místa mohla zůstat ukrytá, pokud by nedošlo k nedávnému dění v Mulmasteru. Oblast, ve které se nyní hráči nacházejí, je jedním z takových míst.

Po příchodu postav přečti nebo parafrázuj následující.

Vaše kroky na popraskaných kamenných dlaždicích nacházejících se v této obdélníkové místnosti nepříjemně hlasitě cinkají.

Stěny lemují prázdné police a kolem jsou rozházené zbytky dřevěných beden a pytlů, což naznačuje, že tu dříve mohl být sklep nebo sklad.

Vzduch je zatuchlý, starý a silně skličující, vše je pokryto silnou vrstvou prachu – je jasné, že toto místo nikdo dlouho nevyužíval. Jedinou věcí, která ruší dojem dlouhodobé nedotčenosti, je slizká čára a několik stop vedoucích k rozbitým dveřím v rohu místnosti.

OBCENÉ INFORMACE

Obecné rysy Zapomenutého chrámu jsou následující:

Stropy. Stěny vysoké 10 stop s klenbou podpírající strop, ze kterého visí rezavé řetězy zavěšené v pravidelných rozestupech, dříve na nic asi visely svítílny.

Světlo. Tato oblast je tmavá.

Vůně. Vzduch je zde hustý a zatuchlý, ale postavám se dýchá lépe, než ve stoce.

Zvuky. Akustika chrámu zesílí jakýkoli šum, který postavy vytvářejí. Ověření Obratnosti (nenápadnost) provádějte s nevýhodou. Zároveň dejte výhodu ověřením Moudrosti (vnímání), které spoléhají na zvuk.

OBLAST A: PŘÍŠERNÝ NÁLEZ

První věcí, kterou si hráči všimnou, když vstoupí do tohoto bludiště tunelů, je napůl sněžené torzo muže oblečeného v barvách městské hlídky, odděleného od rozpuštěných zbytků jeho spodní poloviny strašlivým pruhem krve a vnitřností.

Strážný je roztrhaný a zničený, jeho brnění zkorodované a bezcenné a na každý odkrytý palec jeho kůže připadají četná kousnutí. Jeho tvář ztuhla v záchvatu bolesti a strachu a je zřejmé, že jeho smrt neproběhla rychle.

Úspěšné ověření Moudrosti (lékařství) se SO 13 odhalí, že tělo sotva vychladilo a smrt strážce byla nedávná, pravděpodobně během poslední půl hodiny. Ověření Moudrosti (vnímání nebo přežití) se SO 10 také odhalí škrábance a kousance na povrchu samotné kamenné podlahy a zdá se, že části podlahy byly rozpuštěny a znovu ztuhly.

V pouzdře na těle strážce je uzavřená placatka naplněná vlažnou, jantarovou tekutinou – **lektvar léčení**, i když v jeho situaci by mu jistě nepomohl.

OBLAST B: PROLOMENÁ BARIKÁDA

Geodetický tým vyslaný městem, aby prozkoumal a zmapoval tunely čerstvě odhalené katastrofou, narazil na tuto ruinu asi před dvaceti minutami. Bohužel je odhalila Fenárie a její slizcí služebníci je zahnali do této obdélníkové místnosti.

Průzkumníci se pokusili nashromáždili co nejvíce beden, sudů a prken dohromady, aby vytvořili provizorní barikády, ale místo toho, aby zadrželi **blekotajícího tlamáče**, který je pronásledoval, staly se smrtící pastí, která všechny uvěznila, zatímco on se protáhl dovnitř.

Pokud postavy vstoupí do místnosti, přečti si nebo parafrázuj následující.

Zakrvácená těla několika mužů leží roztahaná po chladné kamenné podlaze, jejich těla pokrývají zející rány bublající slizkým načernalým hlenem.

Cáry oblečení, kůže a látek jsou zbytky jejich výstroje, a pokud předtím měli zbraně, nyní je nikde není vidět. Savý zvuk vychází ze země blízko jednoho z těl, které vypadá, že se zhroutí samo do sebe. Vzduch se začíná naplňovat strašidelným, syčivým, bezeslovným šeptáním, jak se hnuší oranžová hmota slepých očí, zejících štěrbin a skřípajících zubů rychle a neúprosně sune k vám.

NASTAVENÍ STŘETNUTÍ

Zde je několik návrhů na úpravu tohoto setkání, podle síly tvé skupiny.

- **Velmi slabá** nebo slabá: Průzkumníkům se podařilo tvorovy uštvědit několik ran, než byli nakonec zabiti. Snižte počet životů blekotajícího tlamáče o 25.
- **Silná:** Přidej jeden šedý sliz.
- **Velmi silná:** Přidej dva šedé slizy.

TAKTIKA

Blekotající tlamáč byl uprostřed krmení, když byl vyrušen postavami. Usoudil, že jsou kořistí, a že se připraví k útoku.

POKLAD

Za předpokladu, že postavy porazí blekotajícího tlamáče, mohou prozkoumat těla uvnitř místnosti. Tři z nich jsou strážci z městské hlídky, zatímco čtvrtý je trpaslík oblečený do kůží, který má v držení mapu stok, nástroje kartografa a rozbitý dalekohled (který lze prodat za 500 zl).

VÝVOJ UDÁLOSTÍ

Když se postavy přibližují k pátému a poslednímu tělu – světlovlasému chlapci oblečenému do oslizlých kůží – uvědomí si, že ho kyselina nepříjemně spálila, ale stále, i když jen sotva, žije.

Tento mladý muž je Jarek Světlík, učeň kartografa, a zemře během 5 minut, pokud nedostane magickou léčivou pomoc. Kouzlo, schopnost, lektvar léčení nebo cokoli jiného s efektem, který obnoví alespoň 1 život, ho přivede zpět z tunelu vedoucímu ke světlu.

Pokud je zachráněn, může odhalit následující:

- Mulmaster poslal průzkumný tým, aby posoudil poškození kanalizací a zmapoval nové tunely, které se objevily po nedávné pohromě.
- Bylo jich sedm – jeho mistr Melarn Podskalák (trpaslík), čtyři strážci z městské hlídky, panovačný mladý spratek v oděvu Rudých mágů, který „podnikal ve městě“, a on sám.
- Rudý mág se několikrát zastavil, aby provedl rituál, a trval na tom, že půjdou dále do kanalizace, než byli zaúkolováni. Kouzelník byl také tím, kdo našel postranní průchod vedoucí z hlavní kanalizační sítě do této ruiny.
- Při zkoumání tohoto místa narazili na komnatu se skapávající nazelenalým slizem a pulzující tajemnou energií, kde viděli ženu oděnou do černé a zelené, která krmila velký černý sliz několika prostými obyvateli.
- Žena po nich poslala několik amorfních tvorů, a tak byli nuceni uprchnout. Vzpomene na Rudého kouzelníka, který kouzelným paprskem zdržel slizy, ale podrobnosti o bitvě poté má rozmazané.

Jarek dále zmiňuje, že vstoupili do ruin z průchodu na jihu a že průchod vede zpět na povrch. Zachráněním Jarka dokončí frakční úkol pro Panskou jednotu, a tak si to nezapomeňte poznačit.

UDĚLOVÁNÍ BODŮ ZKUŠENOSTÍ

Každá z postav dostane 100 ZK za záchranu Jarka.

OBLAST C: CESTA NAHORU

Jak postavy postupují chodbou, všimnou si, že stezka slizu pod nohama je vlhčí a sytější. Vede do obdélníkové místnosti poseté rozbitým nábytkem a dvojími dveřmi vylomenými z pantů, vedle nichž jsou starobylé schody. Seshora se line slabá vůně kanálů.

Postavy si také všimnou slabého fialově zeleného světla, které lehce problikává v průchodu na východě, navíc úspěšné ověření Moudrosti (vnímání) se SO 13 odhalí zvuk slabého chvění, tekutého řevu a známého pískajícího hluku, který se ozývá podél stěn.

Po několika okamžicích postavy také zaznamenají hlasitý, dutý řev následovaný zvuky exploze. Vlna tepla a dusivého černého kouře se valí tunelem, ale mrak se rozplyne dřív, než dojde k postavám.

OBLAST D: RITUÁLNÍ MÍSTNOST

Postavy se dostanou do místnosti při vyvrcholení magického souboje, v kterém jsou svědky toho, jak Fenárie vyvolávala černá chapadla, aby zneschopnila červeně oděného kouzelníka.

OBEČNÉ INFORMACE

Chrám má následující vlastnosti:

Stropy. Strop tvoří kupole asi 30 stop nad zemí.

Stěny a podlahy. Stěny jsou pokryty žíravým slizem a některé části podlahy jsou zcela pokryty nazelenalým slizem. Kontakt se slizem způsobí zranění kyselinou 1d6 (3), pokud dotyčný uspěje v hodu na Obratnost se SO 13 toto zranění se sníží na polovinu. Postava, která upadne do slizu nebo úmyslně ukončí svůj tah na poli se slizem, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 2d6 (7), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Nebezpečí. Dokud Fenárie udržuje koncentraci na černá chapadla, je každý, kdo vstoupí na označené čtverce, vystaven jejich účinkům.

Světlo. Runy na stěnách slabě zeleně září, zatímco z kruhu ve středu se vychází bludné fialové světlo, které osvětluje místnost.

Když postavy přijdou, přečtěte nebo parafrázuje následující:

Stěny této obrovské podzemní komnaty jsou poseté mystickými symboly naplněnými nazelenalým slizem, který se svíjí a pulzuje, jako by byl živý, a z velkého magického kruhu uprostřed vyzařuje zlověstná fialová záře, která naplňuje místnost tajemným světlem.

Uprostřed kruhu stojí žena oděná v černozeleň šatu, její prsty provázejí praskající zlaté jiskry, které se chvějí a tančí dle pohybů kouzla. Odříká magická slova a obrovský blesk vyšlehně směrem ke stropu a poté k jeho cíli – mladíkovi oblečeném v červené róbě Thayanů, který sedí obkročmo na okřídlené hůlce z dubu a ebenů.

Mládenec luskně prsty a elektrina se rozptýlí a beze škod uzemní, protože dopadne na pole odkloňující magie. Následují šipky, které zapálí zdi a naplní místnost pachem hořícího slizu, místností se prožene tlaková vlna způsobená výbuchem.

Když se Rudý mág otočí k ženě, jeho ruku obklopí zářící karmínový magický znak, z něhož se vynoří temná čepel posetá krvavými runami. Udeří ji do krku – ostrý, násilný, sekající pohyb, jen aby zasáhl neviditelný štít.

Úšklebek na jeho tváři se náhle změnil v beznaděj, kolem něj se vynoří temná pouta. Obtočí se kolem něj a bolestivě ho přitáhnou k zemi.

Fenárie upozoruje postavy (ona byla ta, která poslala sovu, aby na ně špehovala) a vysmívá se jim, že se vměšují do záležitostí překračujících jejich chápání. Fenárie je nepřátelská, ale nebude okamžitě útočit na postavy, pokud se nerozhodnou zaútočit.

Místo toho se pokouší zapojit postavy do rozhovoru a doufá, že je získá na svou stranu, i když Rudý mág odolává a naléhá na hráče, aby ji zastavili.

Postavy budou mít několik okamžiků, aby si promluvíly s Fenárií, což by jim mohlo dát příležitost získat cenné informace.

Pokud ji postavy od Harfeníků nebo Zentarimů přesvědčí, aby odhalila své jméno, důvod zmizení nebo jméno patrona, kterému slouží, započítá se jim dokončení jejich příslušných frakčních úkolů, a tak si to nezapomeňte poznačit.

HRANÍ FENÁRIE NESMRÁKAVÉ

Glaugraxův vliv změnil Fenárii z plaché učenkyně, která by neublížila mouše, na zlou prohnanou osobu.

Oděna do černého smutku získala několik schopností podporujících její už tak značnou magickou sílu – Důkazem by mohl být nimbus padlých plamenů, které se kolem ní vznítí, kdykoli vrhne kouzlo.

Citace: „Nebudeš bránit mé pomstě!“

PRVNÍ PEČEŤ

Fenária má v úmyslu zničit magická díla, která udržují Glaugraxovu pečeť, včetně Zapomenutého chrámu.

Během posledních dvou desetidnů pracovala dlouho a tvrdě, aby rozpustila magické vazby v tomto sále, za použití kombinace nekromantické a transmutační magie. Měššané, které unesla, byly obětováni jako součást jejího rituálu, a její plán byl jen několik chvil od uskutečnění, když byla tak hrubě přerušena.

To, co hráči dělají a jak hráči reagují na Fenárii, by mohlo znamenat rozdíl mezi úspěchem a neúspěchem.

TAKTIKA

Fenárie je mocná mágině, ale během duelu spotřebovala většinu svých kouzel.

Zbývají jí pouze kouzla 1. a 2. úrovně, její mystická ochrana byla snížena na 17 a jí samotné zbývá pouze **42 životů**. Přesto je schopnou kouzelnicí a má aktivní, jak **mágovu zbroj**, tak **zrcadlový obraz (2 kopie)**, aby se vypořádala s překvapivými útoky, a také na svém místě aktivuje **Otilukovu nepoddajnou kouli**, když jsou splněny určité podmínky (viz Vývoj událostí).

Spíše, než aby vyrazila na postavy, zůstane na vyvýšenině (v místě označeném „F“ na mapě 3), kde udržuje soustředěním černá chapadla držící Rudého kouzelníka.

Použije hromovou vlnu (seslání pomocí pozice 1. úrovně) na postavy, pokud se dostanou do 15 stop, štít, když tě zasáhne útok, a podle potřeby opětuje mrazivým paprskem (se zraněním 3d8) nebo magickou střelou.

Na konci prvního bojového kola vyskočí ze slizu na plošinu dva blekotající tlamáči (označení jako „M1“ a „M2“ na mapě 3) a připojí se k souboji. Fenáriiin soví přítelíček přilézá každé kolo, aby dal jednomu z blekotajících tlamáčů nebo Fenárii výhodu pomocí akce pomoc.

NASTAVENÍ SETKÁNÍ

Zde je několik návrhů na úpravu tohoto setkání, podle síly vaší skupiny.

- **Velmi Slabá nebo Slabá:** Pouze jeden blekotající tlamáč. Fenária má pouze kouzla 1. úrovně a její mystická ochrana má 9 životů.
- **Silná:** Fenária má kouzla 1. a 2. úrovně, má 54 životů a její zrcadlový obraz má 3 kopie.
- **Velmi silná:** Nahradte blekotající tlamáče černým pudinkem. Fenárie má přístup k jejím kouzlům 1., 2. a 3. úrovně, má 64 životů a její zrcadlový obraz má 3 kopie.

OKOŘENĚNÍ BOJE

Fenária je neuvěřitelně pragmatická protivnice a nemá žádné výhrady ohledně zahrnutí spojenců do svých kouzel, pokud je to výhodné.

Můžete nechat vyniknout její brutalitu a taktickou roztržitost tím, že sešle kouzlo roztříštění na postavy uvězněné v zrudné zemi blekotajícího tlamáče (tímto tahem možná zraní své společníky), nebo dokonce vrhnete blesk, který zasáhne postavy a černý pudink současně, čímž způsobí, že se sliz rozpojí a učiní z něj dvojitou hrozbu.

VÝVOJ UDÁLOSTÍ

Pokud postavy nepřekonají blekotající tlamáče do konce 5. kola boje, černá chapadla vyřadí život z Rudého kouzelníka.

Slizy v místnosti dokončí pohlcení zapečetujících run a postavy uslyší ve svých myslích ozvěny nepřirozeného smíchu, jak kruh tmavne a fialové světlo pohasíná. Fenária zvítězí a o krok se přiblíží k jejímu cíli propustit svého tajuplného patrona. Černá chapadla propustí a odejde přes dimenzionální dveře.

Za své selhání dostávají postavy příběhovou odměnu – **Rozbité okovy**.

Pokud se postavám podaří porazit své soupeře před koncem 5. kola boje, sníží Fenárii životy na méně než 10, nebo pokud se jim podaří narušit její koncentraci, aktivuje se její kouzlo podmínečnost, obklopí ji silová ochranná koule a přestane bojovat. Slávu dne přenechá postavám a urychleně prchá skrz dimenzionální dveře.

Jakmile je Rudý mág osvobozen od černých chapadel, uvolní sílu strážného kruhu. Když se ho dotkne, vzplane a plameny vyčistí místnost.

Plameny spalují sliz kapající ze stěn a blekotaící tlamáče, kteří zůstali, zatímco postavy zůstávají nedotčené. Kouř zapáchá a ve vzduchu je cítit vztek a neklid.

V tomto případě dostanou postavy příběhovou odměnu – **Fenáriiin hněv**.

POKLAD

Pokud Rudý mág přežil, představí se jako Sovad Klim, učeň sloužící Dar'lonu Ma, jeden ze Zulkirsů snažících se obnovit Mulmaster.

Prozradí, že vyšetřoval mystické poruchy v kanalizacích, ale vynechá skutečnost, že byl poslán studovat pečeť, nebo že průzkumníky, s nimiž sem přišel, nechal na pospas jejich osudu.

Poté, co prozkoumá magický kruh a symboly na stěnách, odejde. Pokud ho postavy zastaví a požadují odměnu, nenávistně nabídne „zapůjčení“ své hole, která funguje jako létající koště.

Pokud Rudý mág zahynul, tak u něj místo toho najdou svitek, který podrobně popisuje jeho poslání, aby prozkoumal prastaré magie uvnitř Zapomenutého chrámu, brašničku na suroviny a měšec obsahující 15 zl. Mohou také získat jeho hůl ze středu tajemného kruhu, pokud se tak rozhodnou.

HRANÍ SOVADA KLIMA

Sovad Klim je zázrak a a ví to o sobě. Tento drsný, mladiství mág zvládl svůj první trik ve věku 8 let a v 15 letech již ovládal několik kouzel 3. úrovně.

Má jak elán, tak ambice – vlastnosti ceněné u Rudého mága, ale nějakým způsobem postrádá pud sebezáchovy typický pro jeho vrstevníky. Trvá na tom, že je předurčen k velikosti a možná i je, za předpokladu, že bude žít dost dlouho.

Cítace: „Hmph. Měl jsem to pojištěné. Není to, jako bych potřeboval vaši pomoc nebo cokoli.“

ZÁVĚR

Pokud postavy zachránily Jarka před blekotajícím tlamáči, nabídne postavám, že je dovede zpět na povrch. Je neuvěřitelně vděčný a slibuje, že jednoho dne splatí laskavost. V opačném případě mohou postavy sledovat jejich kroky skrz kanalizaci a dorazit na povrch právě při východu slunce.

Během několika příštích dnů postavy zjistí, že mizení v Zentské čtvrti přestalo, a přistupuje k nim kurýr, který jim předá slíbenou odměnu 200 zl.

ODMĚNY

Hráči mohou získat tyto odměny.

ZKUŠENOSTI

Celkový součet všech bojových zkušeností získaných za poražené nepřátele rozděl postavám přítomným v boji. Odměnu za nebojové situace získá každá z postav v plné výši.

BOJOVÉ ODMĚNY

JMÉNO TVORA	ZK ZA TVORA
Šedý sliz	100
Okrový rosol	450
Blekotající tlamáč	450
Želatinová krychle	450
Mimik	450
Černý pudink	1100
Fenárie Nesmrákavá	2500

ÚKOLY A JINÉ NEBOJOVÉ ÚSPĚCHY

ÚKOL	ZK PRO KAŽDOU POSTAVU
Záchrana Jarka	100

Minimální celková odměna pro každou postavu účastnící se tohoto dobrodružství je 900 zkušenostních bodů.

Maximální celková odměna pro každou postavu účastnící se tohoto dobrodružství je 1200 zkušenostních bodů.

POKLAD

Postavy dostávají následující poklad, rozdělený mezi skupinu. Poklad rozdělte co nejrovnoměrněji. Počty zlatých uvedené u prodejních předmětů se počítají jako prodejní ceny, nikoli kupní ceny.

CENY POKLADŮ

NÁZEV POLOŽKY	CENA V ZL
Nástroje kartografa	7
Rozbitý dalekohled	500
Brašnička na suroviny	25
Mince Sovada Klíma	15
Odměna od frakce	200

Magické předměty si skupina může rozdělit dle své domluvy.

SOVADOVA HŮL LÉTÁNÍ (LÉTAJÍCÍ KOŠTĚ)

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tato dubová létající hůl je vyložena trojúhelníkovým ebonovým runovým nápisem v auranštině. Při aktivaci z jednoho konce vyšlehnou pomíjivé spirály energie a z druhého se rozevrou zářící křídla. Hůl má rychlost létání 10 sáhů. Unese až 400 liber, ale její rychlost létání

klesne na 6 sáhů, když nese víc než 200 liber. Hůl se přestane vznášet, když přistaneš.

Můžeš vyslat hůl, aby cestovala sama na cílové místo do 1 míle od tebe, vyslovíš-li zaklínadlo a název místa, které znáš. Koště se vrátí k tobě, když znovu vyslovíš zaklínadlo, pokud je stále do 1 míle od tebe.

LÉČIVÝ LEKTVAR

Lektvar, Běžný

Když vypiješ tento lektvar, obnovíš si 2k4 + 2 životů. Lektvar je rudá kapalina, která se po protřepání třpytí.

CENY ZA PŘÍBĚH

Během tohoto dobrodružství mohou postavy získat následující odměny za příběh:

Rozbité okovy. Nepodařilo se vám zabránit tomu, aby se Fenáriiiny plány v zapomenutém chrámu uskutečnily a zničila prastarou pečeť.

Fenáriin hněv. Překazili jste Fenáriiiny plány na rozlomení starobilé pečeti v zapomenutém chrámu, což ji velmi rozněvalo.

SLÁVA

Každá postava dostane na konci tohoto dobrodružství jeden bod slávy.

Členové Harfeníků nebo Zhentarimů, kterým se podaří získat jméno Fenária a / nebo jméno jejího patrona (Glaugrax), získají další bod slávy.

Členové Panské jednoty získají další bod slávy za záchranu Jarka před blekotajícím tlamáčem.

DODATEK. HRANÍ POSTAV

V tomto dobrodružství se objevují následující NPC:

Fenárie Nesmrákavá. Kouzelnice šířaná pomstou, vede družinu černokněžníků, přísahala oddanost aboletovi a touží zničit Mulmaster pro to, že nechal její kamařády zemřít během útoku Živelných kultů.

Pendar. Fidgety, Pekař středního věku, který žil v Zentské čtvrti. Byl na špatném místě v nesprávný čas.

Jarek Světlík. Jako učeň inspektora z Cechu kartografů provázel svého mistra skrz kanalizaci, když na ně zaútočili služebníci Fenária.

Sovad Klím. Ambiciózní mladý Rudý mág s drsným postojem a sobeckým jednáním. Má sklon si nabrat víc, než dokáže snést, i když to nechce připustit.

DODATEK. STATISTIKY TVORŮ

BLEKOTAJÍCÍ TLAMÁČ

Střední zrůda, neutrální

Obranné číslo 9

Životy 67 (9k8 + 27)

Rychlost 2 sáhy, plavání 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10(+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Imunity vůči stavům: ležící

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: —

Nebezpečnost: 2 (450 ZK)

Zrůdná zem. Zem v okruhu 2 sáhy kolem tlamáče je těstovitý těžký terén. Každý tvor, který začne svůj tah v této oblasti, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 10, jinak jeho rychlost klesne na 0 do začátku jeho příštího tahu.

Blekotání. Tlamáč nesouvisle blábolí, zatímco vidí nějakého tvora a není neschopný. Každý tvor, který začne svůj tah do 4 sáhů od tlamáče a slyší ho, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 10. Když tvor neuspěje, nemůže provádět reakce do začátku svého příštího tahu a hodem k8 určí, co bude dělat během svého tahu. 1 až 4, tvor neudělá nic. 5 či 6, tvor neprovede akci ani bonusovu akci a použije veškerý svůj pohyb k pohybu náhodně určeným směrem. 7 či 8, Tvor zaútočí na blízko proti náhodně určenému tvorovi ve svém dosahu, nebo neudělá nic, pokud nemůže provést takový útok.

AKCE

Vícenásobný útok. Blekotající tlamáč zaútočí jednou kousnutím a, pokud může, použije svůj Oslepující plivanec.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 17 (5k6). Je-li cíl Střední či menší, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 10, jinak je sražen k zemi. Pokud toto zranění zabije cíl, tlamáč ho pohltí do sebe.

Oslepující plivanec (obnovení 5 – 6). Tlamáč plivne kapku chemikálie do bodu, který vidí do 3 sáhů od sebe. Kapka při dopadu vybuchne oslnivým zábleskem světa. Každý tvor do 1 sáhu od záblesku musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak oslepe do konce tlamáčova příštího tahu.

ČERNÝ PUDINK

Velký sliz, bez přesvědčení

Obranné číslo 7

Životy 85 (10k10 + 30)

Rychlost 4 sáhy, šplhání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16(+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Odolání vůči zraněním: blesková, chladná, kyselinová, sečná

Imunity vůči stavům: hluchý, ležící, slepý, únava, vystrašený, zmámený

Smysly: mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 8

Jazyky: —

Nebezpečnost: 4 (1 100 ZK)

Beztvarý. Pudink se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

Leptavá podoba. Tvor, který se dotkne pudinku nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí kyselinové zranění 4 (1k8). Každá nemagická zbraň z kovu či dřeva, která zasáhne pudink, zkoroduje. Po způsobení zranění zbraň utrpí kumulativní postih -1 k hodům na zranění. Naroste-li postih na -5, zbraň se zničí. Nemagické střelivo z kovu či dřeva, které zasáhne pudink, se po způsobení zranění zničí.

Pudink se umí prožrat skrz 2 couly tlusté, nemagické dřevo či kov během 1 kola.

Pavoučí šplh. Pudink umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

AKCE

Panožka. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3) plus kyselinové zranění 18 (4k8). Navíc nemagická zbroj, kterou má cíl na sobě, se částečně rozpustí a utrpí trvalý a kumulativní postih -1 k OČ, které poskytuje. Pokud postih sníží OČ zbroje na 10, zbroj se zničí.

REAKCE

Rozdělení. Když Střední či větší pudink s nejméně 10 životy by měl utrpět bleskové nebo sečné zranění, rozdělí se do dvou nových pudinků. Každý z nových pudinků má životy rovné polovině původního pudinku, zaokrouhleno dolů. Nové pudinky jsou o jednu třídu velikosti menší než původní pudink.

MIMIK

Střední obluda (tvaromětec), neutrální

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 58 (9k8 + 18)

Rychlost 3 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17(+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Dovednosti: Nenápadnost +5

Imunity vůči zraněním: kyselinová Imunity vůči stavům ležící

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky: —

Nebezpečnost: 2 (450 ZK)

Tvaromětec. Mimik se může pomocí své akce proměnit v předmět, nebo zpět do své skutečné, amorfní podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Přilnavý (jen v podobě předmětu). Mimik přilne k čemukoliv, čeho se dotkne. Obrovský či menší tvor, který přilne k mimikovi, je jím také uchvácený (SO úniku je 13). Ověření vlastností pro únik z tohoto uchvácení mají nevýhodu.

Falešný vzhled (jen v podobě předmětu). Dokud mimik zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního předmětu.

Zápasník. Mimik má výhodu k hodům na útok proti jakémukoliv tvorovi, kterého uchvacuje.

AKCE

Panožka. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 7 (1k8 + 3). Je-li mimik v podobě předmětu, cíl je podroben jeho rysu Přilnavý.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3) plus kyselinové zranění 4 (1k8).

ROSOLOVÁ KRYCHLE

Velký sliz, bez přesvědčení

Obranné číslo 6

Životy 84 (8k10 + 40)

Rychlost 3 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14(+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Imunity vůči stavům: hluchá, ležící, slepá, únava, vystrašená, zmámená

Smysly: mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 8

Jazyky: —

Nebezpečnost: 2 (450 ZK)

Slizká krychle. Krychle zabírá celé své místo. Ostatní tvorové mohou vejít na její místo, ale ten, kdo to udělá, je vystaven jejímu Pohlčení a má nevýhodu k záchrannému hodů.

Tvory uvnitř kostky je vidět, ale mají úplný kryt. Tvor do 1 sáhu od kostky z ní může jako akci vytáhnout tvora nebo předmět. To vyžaduje úspěšné ověření Síly se SO 12 a tvor, který se o to pokouší, utrpí kyselinové zranění 10 (3k6).

Kostka může mít v sobě najednou buď jednoho Velkého tvora, nebo až čtyři Střední či menší tvory.

Přůhledná. Aby si tvor všiml kostky, která se nepohybuje ani neútočí, musí uspět v ověření Moudrosti (vnímání) se SO 15, dokonce i když je krychle všem na očích. Tvor, který si není krychle vědom a pokusí se vejít na její místo, je kostkou překvapen.

AKCE

Panožka. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Kyselinové zranění 10 (3k6).

Pohlčení. Krychle se pohne až svou rychlostí. Během tohoto pohybu může vejít na místo Velkého či menšího tvora. Kdykoliv kostka vstoupí na místo tvora, daný tvor si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12.

Když tvor v záchraně uspěje, může si zvolit, že bude odtlačen 1 sáh zpět nebo na stranu kostky. Tvor, který si zvolí, že nebude odtlačen, utrpí následky neúspěšného záchranného hodů.

Při neúspěšné záchraně kostka vstoupí na místo tvora a tvor utrpí kyselinové zranění 10 (3k6) a je pohlčen. Pohlčený tvor nemůže dýchat, je zadržovaný a na začátku každého tahu kostky utrpí kyselinové zranění 21 (6k6). Když se kostka pohne, pohlčený tvor se pohne s ní.

Pohlčený tvor se může pokusit uniknout pomocí akce, v níž si hodí na ověření Síly se SO 12. Když tvor uspěje, unikne a vstoupí na místo dle své volby do 1 sáhu od kostky.

ŠEDÝ SLIZ

Střední sliz, bez přesvědčení

Obranné číslo 8

Životy 22 (3k8 + 9)

Rychlost 2 sáhy,

šplhání 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Dovednosti: Nenápadnost +2

Odolání vůči zraněním: chladná, kyselinová, ohnivá

Imunity vůči stavům: hluchý, ležící, slepý, únava, vystrašený, zmámený

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 8

Jazyky: —

Nebezpečnost: 1/2 (100 ZK)

Beztvarý. Sliz se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

Rezivění kovu. Každá nemagická zbraň z kovu, která zasáhne sliz, zkoroduje. Po způsobení zranění zbraň utrpí kumulativní postih -1 k hodům na zranění. Naroste-li postih na -5, zbraň se zničí. Nemagické střelivo z kovu, které zasáhne sliz, se po způsobení zranění zničí.

Sliz se umí prožrat skrz 2 couly tlustý nemagický kov během 1 kola.

Falešný vzhled. Dokud sliz zůstává nehybný, je k nerozeznání od olejnaté tůně nebo mokrého balvanu.

AKCE

Panožka. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k6 + 1) plus kyselinové zranění 7 (2k6) a má-li cíl na sobě nemagickou kovovou zbroj, zbroj částečně zreziví a utrpí trvalý a kumulativní postih -1 k OČ, které poskytuje. Pokud postih sníží OČ zbroje na 10, zbroj se zničí.

OKROVÝ ROSOL

Velký sliz, bez přesvědčení

Obranné číslo 8

Životy 45 (6k10 + 12)

Rychlost 2 sáhy, šplhání 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16(+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Odolání vůči zraněním: kyselinová

Odolání vůči zraněním: blesková, sečná

Imunity vůči stavům: hluchý, ležící, slepý, únava, vystrašený, zmámený

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 8

Jazyky: —

Nebezpečnost: 2 (450 ZK)

Beztvarý. Rosol se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

Pavoučí šplh. Rosol umí šplhat po těžkých povrchích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

AKCE

Panožka. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 9 (2k6 + 2) plus kyselinové zranění 3 (1k6).

REAKCE

Rozdělení. Když Střední či větší rosol s nejméně 10 životy by měl utrpět bleskové nebo sečné zranění, rozdělí se do dvou nových rosolů. Každý z nových rosolů má životy rovné polovině původního rosolu, zaokrouhлено dolů. Nové rosoly jsou o jednu třídu velikosti menší než původní rosol.

FENÁRIE NESMRÁKAVÁ

Střední humanoid (člověk), neutrální zlo

Obranné číslo 15 (mágova zbroj)

Životy 84 (8k8 + 26)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Záchranné hody: Int +8, Mdr +5

Dovednosti: Mystika +10, Historie +5

Smysly: pasivní Vnímání 11

Jazyky: Obecná řeč, Dračí řeč, Hlubinština, Elfština

Nebezpečnost: 9 (5.000 ZK)

Sesílání kouzel. Fenárie je sesílatel kouzel 13. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 16, útočná oprava kouzla je +8). Fenárie má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): znamení proti čepelím, tančící světla, oprava, zpráva, mrazivý paprsek

- úroveň (4 pozice): magická střela, mágova zbroj*, štít*, hromová vlna
- úroveň (3 pozice): mlžný krok, roztržení, zrcadlový obraz
- úroveň (3 pozice): odrazení kouzla*, blesk
- úroveň (3 pozice): dimenzionální dveře, evardova černá chapadla
- úroveň (3 pozice): kužel mrazu, zeď síly
- úroveň (1 pozice): koule nezranitelnosti, rozvětvený blesk, dezintegrace
- úroveň (1 pozice): prst smrti, otoč gravitaci

*Vymítací kouzla 1. a vyšší úrovně.

Mystická ochrana. Fenária má mystickou ochranu, která má 30 životů. Kdykoliv Fenárie utrpí zranění, utrpí ho místo ní ochrana. Sníží-li toto zranění životy ochrany na 0, Fenárie utrpí přebývající zranění. Když Fenária sešle vyvolávací kouzlo 1. úrovně nebo vyšší, ochrana získá navíc počet životů rovnajících se dvojnásobku úrovně kouzla.

Fenárie může svou ochranou pomocí reakce uchránit i svého společníka.

AKCE

Dýka. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

FENÁRIINY KOUZLA

Statistiky Fenárie jsou založeny na vlastnotech kouzelníka školy vymítání. V tomto rámečku najdeš zkrácené popisy jejích kouzel.

Hromová vlna. Dosah: Ty sám (krychle 3 sáhy) Každý tvor v krychli 3 sáhy vycházející z tebe si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Když tvor neuspěje, utrpí hromové zranění 2k8 a je odtlačen 2 sáhy od tebe. Když uspěje, utrpí poloviční zranění a není odtlačen.

Magická střela. Vytvoříš tři světélkující šipky tvořené. Každá šipka zasáhne tvora dle tvé volby, kterého vidíš v dosahu. Šipka způsobí cíli silové zranění 1k4 + 1. Šipky udeří všechny společně a můžeš je nasměrovat na jeden nebo více cílů.

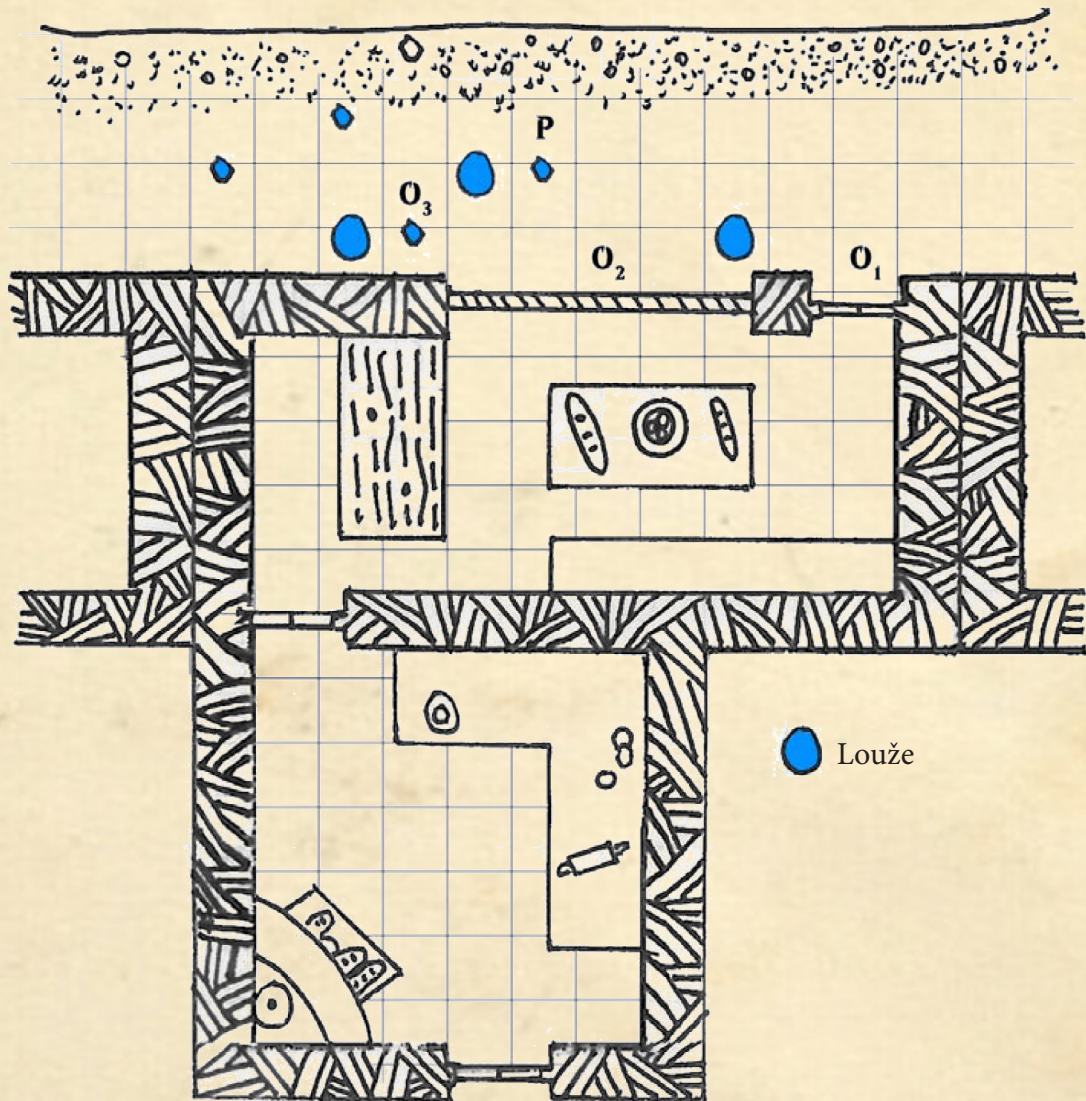
Mrazivý paprsek. Při zásahu cíl utrpí chladné zranění 1k8 a jeho rychlost se sníží o 2 sáhy do začátku tvého příštího tahu.

Štít. (reakce) Až do začátku tvého příštího tahu máš bonus +5 k OČ, a to i proti spouštěcímu útoku, a magická střela ti nezpůsobí žádné zranění.

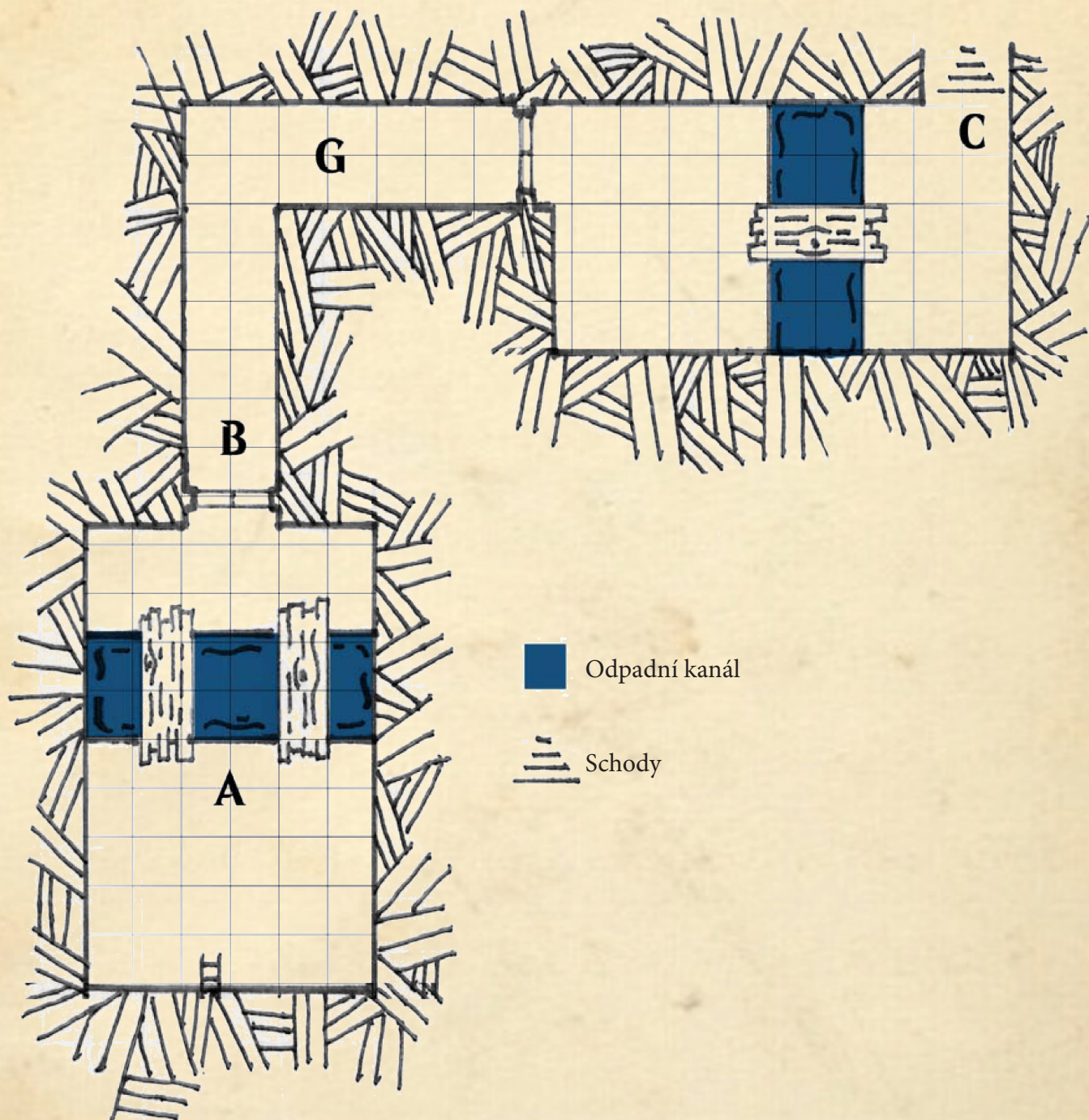
Zrcadlový obraz. Když tě tvor zacílí útokem během trvání kouzla, hod' k20 a urči, jestli útok nezacílí místo tebe jednu z tvých kopií.

Máš-li tři kopie, musíš hodit 6 či více, abys změnil cíl útoku na kopii. Se dvěma kopiemi musíš hodit 8 či více. S jednou kopií musíš hodit 11 či více. Kopie má OČ rovné 10 + tvá oprava Obratnosti. Pokud útok zasáhne kopii, kopie se zničí.

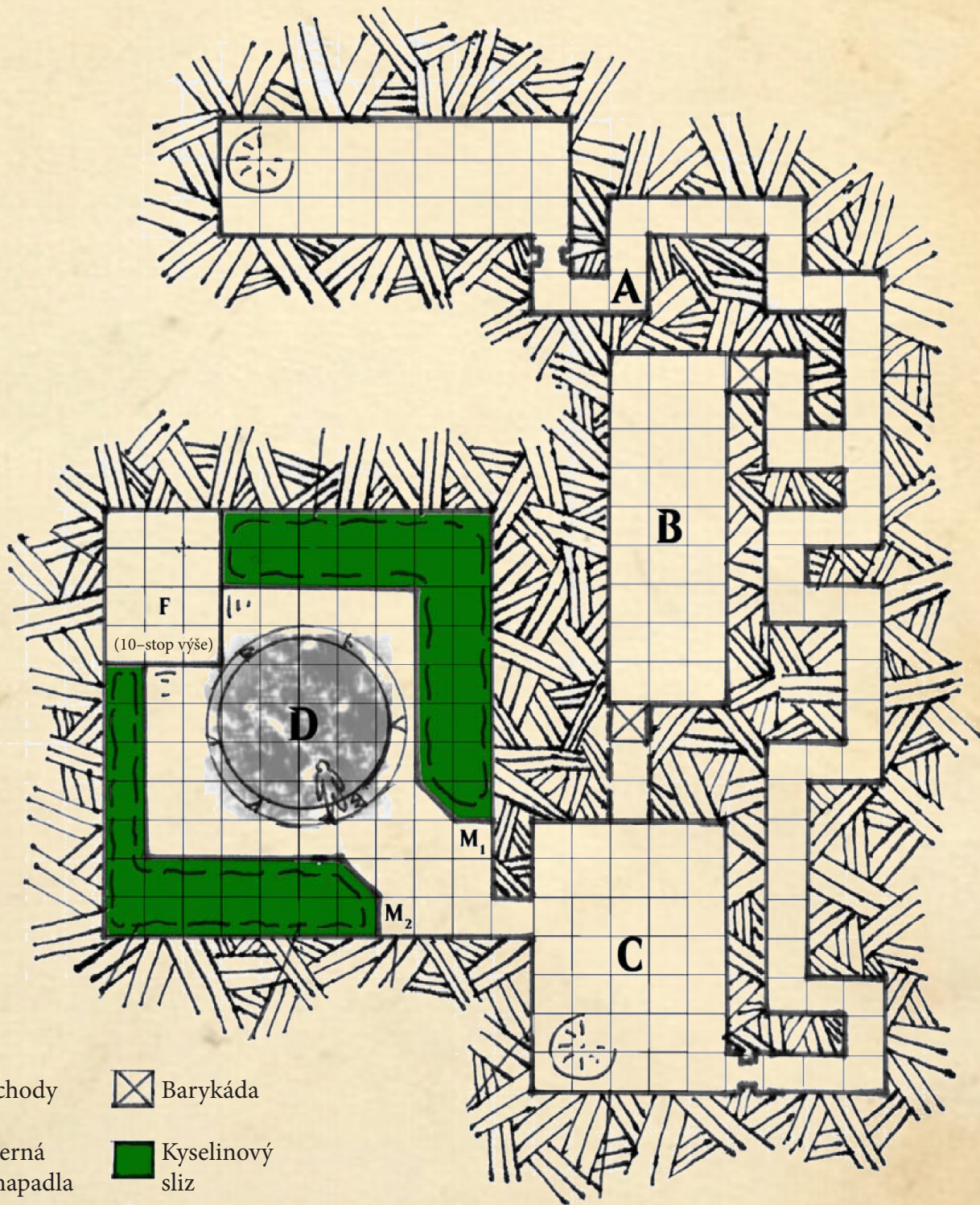
DODATEK. MAPA 1: A LEPKAVÁ SITUACE



DODATEK. MAPA 2: KROUŽENÍ V HLUBINÁCH



DODATEK. MAPA 3: ZAPOMENUTÝ CHRÁM



Schody



Barykáda



Černá chapadla



Kyselinový sliz



Výstup na podstavec



Rudý mág