

# Rybí zub

Dobrodružství „*Rybí zub*“ volně navazuje na setkání „*Nekromantova pomsta*.“, ale není to podmínkou. V takovém případě budeš muset vynechat noční scénku v hostinci u Jednonohého racka a nebo máš příležitost „*Nekromatovu pomstu*“ použít.

Navíc část Návštěva Tarathova lože také není pro toto dobrodružství důležitá. I to je pouze záminka pro setkání s CP Armina Adora.

Hra začíná v Karniaku, ale dá se umístit v podstatě kamkoliv, kde je pohromadě více lidí (například nádvoří zájezdního hostince, fronta na proclení). Postavy se však díky tomuto dobrodružství mohou setkat s velice zajímavou osobou, půlelfem Leonardem da Fisnes.



MĚSTO KARNIAK ROKU 595 CL

## Potyčka s Quasimodem:

*Po ránu se bezcílně touláte vně hradeb Karniaku. Kolem města je totiž neuvěřitelný mumraj. Spousty lidí, severců a stanů, povozů i zvířat. Prostě skvělí bazar, kde je namačkáno něco kolem dvou tisíc duší zástupců všech ras. Dá se tu sehnat skoro cokoliv, jen musíte přesně vědět co chcete. Místní tady tomu říkají Tábor. Jeho rozmístění se každý den mění, podle toho jak se u hlavních cest uvolňují místa.*

*Kousek za stánkem se „zaručenými“ neviditelnými čapkami se děje něco podivného. Z většího šedivého stanu před vámi, najednou prchají jeho návštěvníci jako o život. Ozývá se z něj zvuk praskajícího dřeva a zvonivý zvuk železa. Přes celou tržnici se ozval strašlivý řev.*

*To něco, co ho vydalo, se právě uvolnilo z klece ve stanu, který nyní cupuje na kousky.*

*Trhovci i zákazníci panicky ustupují od zdroje této děsivé scény. Z cárů stanu se najednou zjevuje obluda. Kroll. Jenže tenhle má hrb, hlavu podivně zkroucenou na pravou stranu. Z jeho obličeje lze rozeznat pouze jedno oko, které je plné nepřítelů vzteku.*

*Jestli něco rychle neuděláte, pustí se do těch bezbranných lidí kolem...*

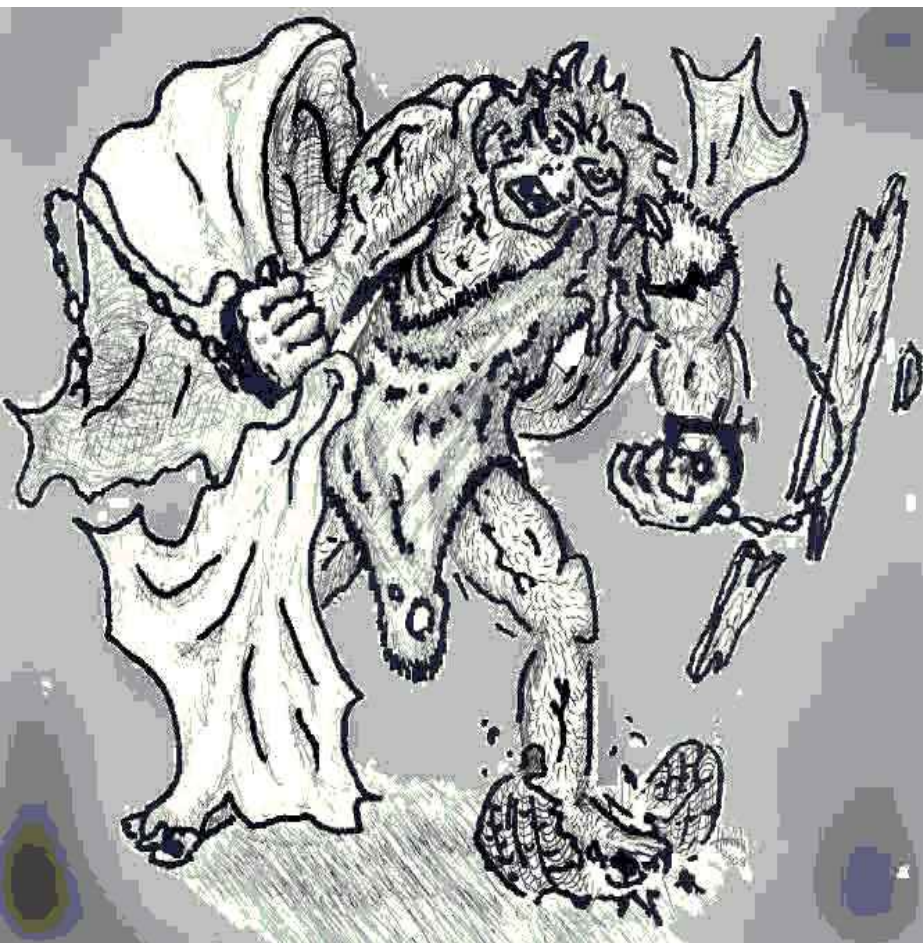
Předpokládám, že tohle postavy vyprovokuje k akci. Mohou ho prostě zabít a nikdo jim to nebude mít za zlé, budou i tak za hrdiny.

Když ho však nějak znehybní dostanou dvojnásobek zkušeností a každý 5 zl od kudůků, kteří krolla vlastní a ve městech jej ukazují za 5 měděných lidem. Kroll se rozzuřil proto, že ho nějaký uličník trefil kamínkem přímo do zdravého oka.

S krollem by měly mít středně velké potíže. Vytvořil jsem jej jako krolla válečníka, který je ovlivněn berserkerem. Úroveň musíš upravit podle úrovně a počtu postav.

Takže pokud postavy tuto situaci zvládnou upoutají pozornost již jednou zmíněného Leonarda.

### *Popis krolla podle původních pravidel Drd.*



**Počet životů:** 14 + Xk10 + 4 (x je úroveň krolla)

**UČ:** +4+3/-2 = 7/-2 + za berserkr. Nezapomeň přičíst bonus k iniciativě.

**OČ:** -1+1 = 0 jako berserk si na obranu nehází (pokud si vzpomínám)

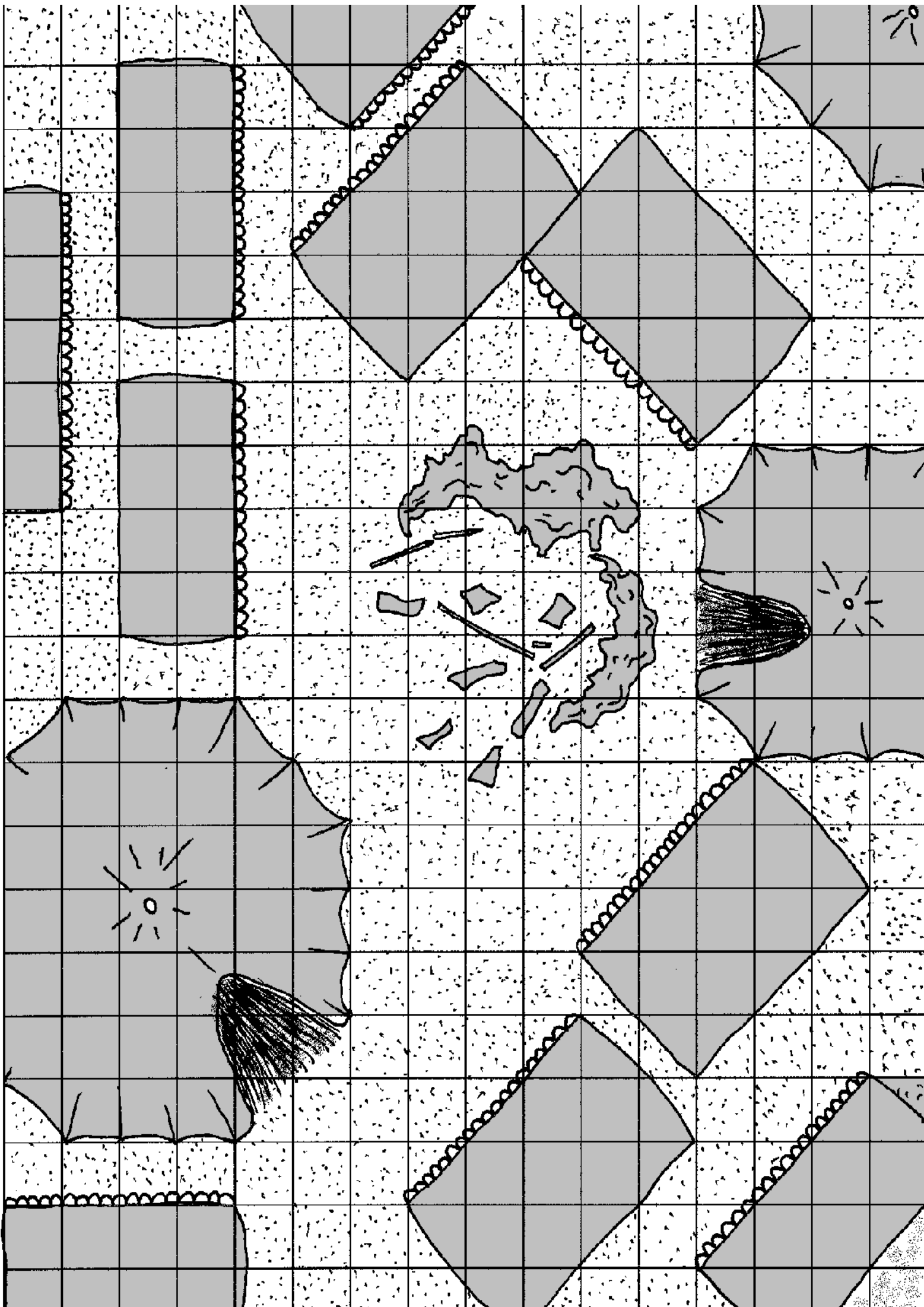
**Odolnost:** 19

**Intelligence:** 4

**Charisma:** 3

**Zkušenost:** 50

Následující obrázek ti může pomoci jako bojiště pro figurky hráčů. To uprostřed je rozbitý stan, to hranaté, klasické dřevěné stánky vysoké asi dva sáhy a ty zbylé větší objekty jsou rozlehlé sany, vysoké tři a půl sáhu. Čtverce s tečkami označují volný prostor, který již stihli lidé vyklidit. 1 čtvereček je jeden sáh.





## Bud' odvážný a práce si tě najde:

Pokud krolla zpacifikují přistoupí k nim postarší muž. Působí sympaticky, slušně je pozdraví a dá se hned do řeči.

*„Jmenuji se Leonardo da Fisnes. No zdá se, že nejste zbabělci. Nechtěli by jste mi pronajmout své služby? Za dva zlatý a stravu na den, plus prémie, když to dopadne jak má?*

*No co by to bylo? Likvidace určitého nebezpečného monstra. Bylo by to tak na 4 dny, ale budu-li spokojený můžeme tuto spolupráci prodloužit. Navíc uvidíte tvora, kterého běžný smrtelník nikdy nespasí.*

*Půjdeme na lov potvůrky jménem Rybí zub. Tak veliké je její srdce, které chci získat. Je to čirá surová magie, vyvržená z některých podmořských magických zřidel. Postupně kolem sebe nabaluje různé zbytky tvorů až se nakonec „probudí“ začne se hýbat a lovit čerstvé suroviny na své tělo. Nejčastěji to bývají ryby, takže předpokládám, že bude vypadat něco jako žralok na nožičkách.*

*No ono to závisí dost na náhodě, podle toho, kde se vylíhne. No mám v plánu ho vylákat na břeh a tam ho musíte udolat. Já vám k tomu mohu pomoci svými znalostmi. Tak co, jste tak odvážní jak jsem před chvílí viděl? Plácneme si?“*

Pokud budou postavy souhlasit, Leonardo je dovede ke svému vozu. Je to taková delší maringotka, kterou táhnou dva krásní svalnatí poníci (Hnědáček a Bobeš). Požádá postavy, aby chvíli počkali a donese jim z maringotky léčivé lektvary. Takové množství, aby si postavy vyléčili případná zranění z boje s krolím quasimodem.

*Pak vás propouští s těmito slovy: „Tak, mládenci asi tak za dvě hodiny se sejdem u Pobřežní cesty vedoucí na Dagher. Jelikož bude pršet a v mé maringotce není další místo, vybavte se do nepohodlí.“*

*Poté vám každému přispěje na nový pršiplášť.*

Ty dvě hodiny můžeš libovolně upravit. Je to prostor, aby si postavy stihli zajistit případné vybavení nebo jiné záležitosti. Po Leonardem stanoveném čase se tedy všichni scházejí kousek za lesíčkem (místní mu říkají Křoví), asi tak půl míle na východ od Karniacké pevnosti.

## Kdo je vlastně Leonardo da Fisnes?



Tato CP je inspirována skutečným Leonardem da Vinci. Toto jméno sem zvolil zcela záměrně, protože si ho hráči snadno pamatují a hned si jej spojí s renesančním vynálezcem a umělcem.

Náš Leonardo da Fisnes je tedy něco jako alchymista-vynálezce-mechanik. Jeho geniální nápady však troskotají na tom, že nežli jeden vynález dodělá začne stavět další a o ten předešlý ztratí zájem. Takže jeho vynálezy (od náradí, přes úpravy zbraní až po parní stroj) trpí permanentním syndromem nedodělku. Někdy se nechá svým nápadem tolik unést, že ohrožuje nejen sebe, ale i případné okolí.

S tímto talentem ho provází ještě jeden. Přežít úplně cokoli. Ber to tak, že je oblíbencem nějakého protiúrazového boha☺.

Jelikož je to velmi sečtělí muž, občas si jej zvou místní šlechtici, kteří jej rádi požádají o radu. Z toho plyne, že Leonardo je taková místní všemi hájená figurka, kterou však neznalí mají za nebezpečného podivína. Nutno podotknout, že Leonardo má filozofii směřující k zmateně dobrému přesvědčení.



## „...Divnej člověk...“

Až budou postavy přicházet na smlouvené místo, pokračuj tímto textem:

*Váš současný zaměstnavatel tu na vás již čeká. Poníci jsou vypraženi a okusují listí z nízkých keřů, řídce rostoucích u cesty. Nad vámi se již hodinku chystá pořádná bouřka. Je silné přitímní a oblohu začínají protínat blesky. Zemí začínají ošťásat hromy. Zvedá se vítr.*

*Najednou vidíte, jak po cestě proti vám utíká Leonardo. Pak prudce zahne z cesty a běží k velkým mosazným džbánům. (zhruba tak se dá nejlíp popsat Leonardův lapač blesků).*

*Nyní vidíte proč utíká. Za sebou táhne velký kříž, sloužící jako podpora rozprostřenému plátnu sáh na sáh. Z konců každé části kříže vedou tenčí lana postupně spojené do jednoho silnějšího. (Rozuměj, Leonardo pouští draka). Na jeho konci utíká Leonardo a vlastně tak za sebou tu konstrukci táhne.*

*Ta se najednou zvedne a prudce se vznese do oblak. Leonardo vříská nadšením jako nějaké malé dítě. Rychle doběhne k oněm mosazným džbánům a konec lana k nim přiváže. Pak nadšeně a veselí běží k vám.*

*Najednou blesk zasáhne tu plátěnou konstrukci v oblacích, a okamžitě se spustí po laně, které za sebou hned mění na prach.*

*S obrovským zaburácením zasáhne zemi a vy cítíte jak vám neznámá energie ježí všechny chlupy a vlasy na těle.*

*Po kovových částech vaší výzbroje zapraskali bílé hvězdičky. Jas záblesku vás oslepil a ošes některé z vás (obr – 5) srazil na zem.*

*Následně po tom, co jste si uvědomili, že vám nic není, se ozval nešťasně Leonardo. „Ale né, to je špatně! To je špatně! Jak to! Aaaaa, ta země je horká, chachá je horká! Hmmm, příště zkusím trpasličí litinu, jo to je ono!“ Leonardo odbíhá do své maringotky a vy slyšíte, jak tam něco zuřivě hledá.*

*Poníci jsou dál na svém místě a v klidu dál ožvykují keřiky. Jako by se nic nestalo. Evidentně jsou na podobné situace zvyklí...*

*Po chvílce Leonardo vychází ze své maringotky. Jako by si vás všiml až nyní a vypadá to, že mu chvíli trvalo, nežli vás zařadil. Pak se jeho tvář rozzářila poznáním a hned vás uvítal.*



K tomu co se tu nyní odehrálo, řekne pouze to, že chtěl chytit energii Gortových blesků. Jenže Gort mu poslal takovou ránu, že mu roztavil lapače. Až bude projíždět Bělovrchy, musí se stavit u trpaslíků, aby mu vytvořili lepší.

(Z toho plyne, že nežli se k tomu opět dostane, bude už dávno budovat jiný vynález a na lapače blesků se již nikdy nedostane☺)

Během cesty se strhne bouřka. Postavy se k Leonardovy do maringotky nevejdou a tak budou muset putovat v tomhle nečase venku.

Chvilí před tím, nežli se strhne ta mela, zastaví Leonardo maringotku a na chvíli v ní zmizí. Pak odsud vyloví dva velké deštníky. Hrdě se přizná, že to je jeden jeho starý vynález. Mají však nevýhodu, nedají se sklopit.

Takže jak se zvedne prudký vítr, deštníky podebere mocný poryv a hráči své deštníky nemají šanci udržet v pořádku. Uletí pryč, nebo se rozlámou (jde o to, jak jednotlivé zvládnou test na sílu).

*„No nic, to se mi nepovedlo. Nedá se nic dělat. Až dojedeme k Jednonohému rackovi, zaplatím vám horkou lázeň☺.“*

## **Další strašidelný večer u Jednonohého racka:**

Někdy k večeru dorazí k hostinci Jednonohý racek. Nech hráče užít si komfortu, který jim sponzoruje Leonardo. Pokud se odehrálo dobrodružství „Nekromantova pomsta“, bude nedaleko hostince i hrob dobrodruha, kterého ruka uškrtla. V tom případě opět v noci probud' postavu hráče, který byl tenkrát hlavním aktérem.



*Dunění hromů a příboje ti nedovoluje dnes usnout. Rezignovaně jsi vstal a na stolku u okna jsi si vzal něco k pití. Venku zuří pořádná bouře, blesky křížují oblohu tak často, že je třeba i 10 úderů srdce nádherně vidět jako za bílého dne. Tvůj zrak však najednou upoutal obrys postavy, která se zvedá od osamělého hrobu, kde skonal (doplň jméno zahynulého dobrodruha). Na chvíli se setmělo a než další blesk pro'al oblohu ten přízrak zmizel.(nech hráčovu fantazii pracovat na plno!☺). Nemohl jsi to pořádně určit, sklo v okně je velice nekvalitní. Nakonec si nejsi jistý, jestli se ti to nezdálo.*

*Najednou jsi zaslechl nějaký ruch na chodbě. Nemůžeš to pořádněji rozeznat, protože tě neustále ruší burácení příboje a hromů. Zaslechl jsi to ale znovu. Je to jasné, něco se přibližuje k tvým dveřím a nyní se to před nimi zastavilo. Klíka se pomalým vrzavým zvukem začíná spouštět dolů. Co děláš?*



Za dveřmi je Leonardo, který si šel o půlnoci zkontrolovat hrob a ujistit se, že nekromantova kletba (určitě se o ní dobrodruzi s Leonardem podělili a jestli ne, dozví se to Leonardo od hostinského) skončila dobrodruhovou smrtí (samozřejmě, že ano). Sem se sápe jen proto, aby se podíval, že jsou dobrodruzi v pořádku. Prostě jen nakouknout a pak jít spát. Jak tato situace dopadne závisí pouze na reakci dobrodruha, který vyděl ten temný stín co vstal o půlnoci z hrobu a jde si pro něj...☺

## Návštěva Tarathova lože:

*Brzy ráno (po teplé snídani) jste od hostince vyrazili přímo na západ, na klanové území Mc Laudů. Ujeli jste však něco kolem tří mil, když v dálce zahlédnete na kopci nějakou věž. Trvalo to však ještě další tři míle, nežli jste k ní dorazili.*

*Přijíždíte blíže a vidíte, že k věži je přistaven prostorný srub, který je společně s ní obehnán ohradou pro dobytek. Nedaleko vidíte se pást několik krav. Ve zdejších krajích nezvyklé. A poté dva nádherné černé hřebce. (hraničář si však všimne, že jsou to valaši:).*

*Z malé kůlny u srubu nyní vylezli dva malý kluci, nebude jim více jak 8 roků. Hned se zastavili a zvědavě si vás prohlížejí. Nato se otevřeli dveře věže a z nich vychází muž, něco kolem padesáti let. Na hlavě má fialovou karkuli, na skobovitém nose má nasazeny tmavé brýle. Jeho kdysi hnědý vous začíná šedivět. Oblečen je v lehkém plášti stejné barvy jako jeho karkule. Nejdříve si vás přísně změřil, poté se podíval na Leonarda, přívětivě se usmál a vyšel mu vstříc. Mluví příjemným hlasem vzdělaných lidí, kteří rádi a zasvěceně diskutují na jakémkoliv téma ve kterém vědí, že mají navrch.*

*„Vítám tě a tvé nové druhy. Radši se nebudu ptát, kam se poděli ti minulé...“*

*„Propustil jsem je v Cahemu,“ na to dí Leonardo.*

*„No, jste mými hosty, račte dál. Vůz dej na dvůr, koně si můžete přivázat k ohradě. Chvilí zde počkejte, Jonatán se vám bude za chvíli věnovat. Ty pojď prosím tě na chvíli se mnou do pracovny.“*

*A tak jste najednou osaměni. Čekáte asi tak půl směny, když z dveří srubu vystoupil starý muž, asi tak 70-tiletý. Podle všeho je to ale velice čiperný člověk. Jeho gesta jsou rázná, neroztřesená, žádný náznak senility. Představil se vám však sípavým hlasem, jaký by jste od takového dědečka očekávali. „Vítám vás v skromném sídle pana Armina Adora. Já jsem Jonatán, něco jako komorník. A támhle ti dva kluci s otevřenou pusou jsou Jen a Filip.“*

Postavy v klidu pozve dál, kde je již připraveno jídlo. Po chvilce začne od postav vyzvídat co je kde nového. O sobě jim řekne to, že ho potkala strašná věc a pán domu se o něj od té doby stará. Jeho skutečný věk je 40, ale zlá magie jeho tělo pokroutila do takovéto podoby. Je tomu již 10 let.

*Pak jim poví o svém pánovy: „Je to alchymista theurg, který si nechává říkat Armin Adora. Je to velice zámožný člověk, který kdysi žil někde na jihu Tarie, ale tam neměl klid pro své bádání. Proto přerušil všechny své kontakty a odešel sem, daleko na sever. Pan Leonardo je jeho přítel, to on mu pomohl sehnat toto bydlení. Čas od času se zde staví a společně vedou dlouhé zasvěcené diskuse o jejichž smyslu nemám ponětí.“*

## Kdo je vlastně Armin Ador?



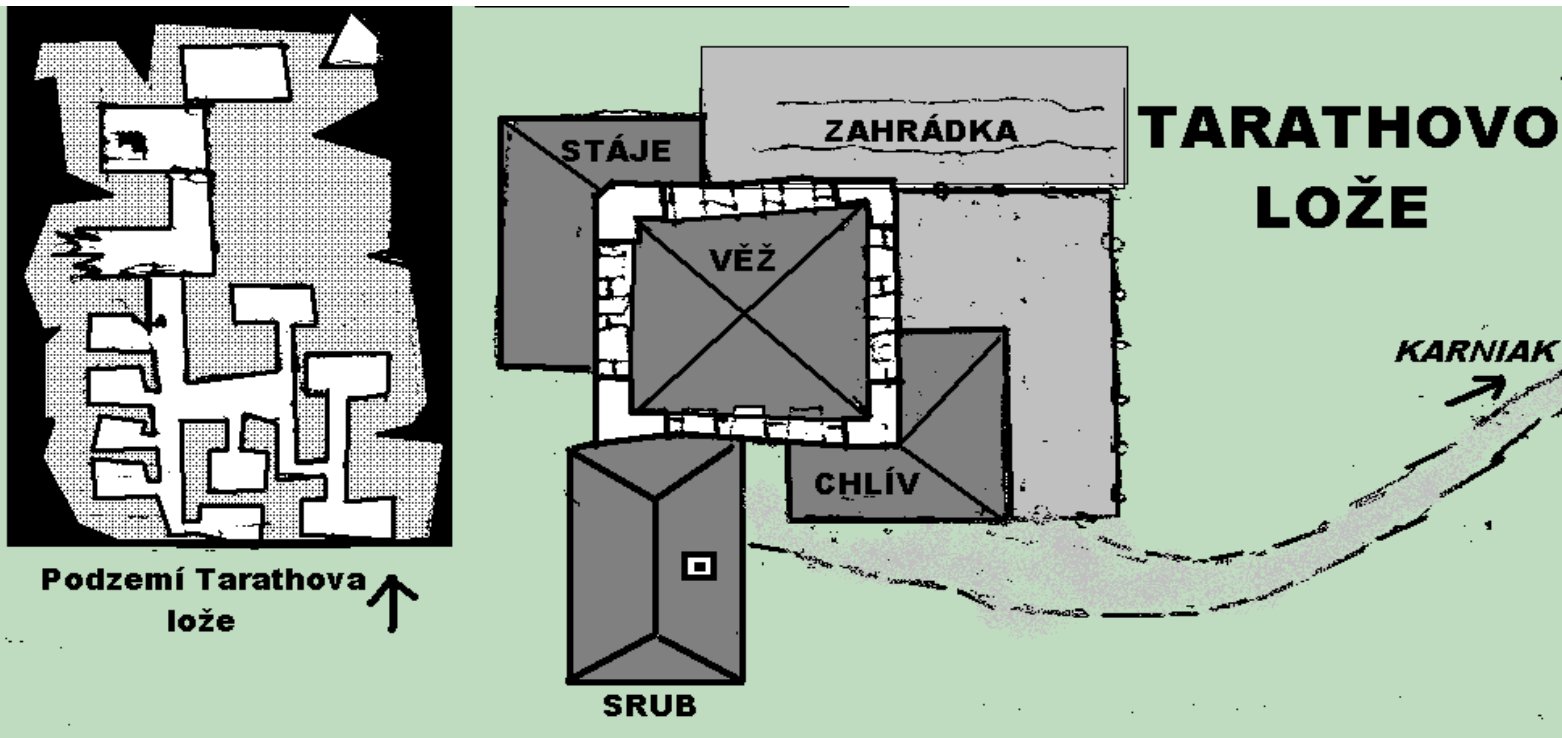
Je to potomek slavného Warwedského rodu theurgů. Jeho však nebavilo své služby neustále nabízet místním intrikánům. Jednoho dne prostě z Warwedy odjel. Nejdříve však ve sférách smazal své jméno a vytvořil si jiné. Armin podle prvního elfího theurga, který dělal principála v slavné Menindské univerzitě a jako jednomu z mála se podařilo, nahlédnout do astrální Sféry tvoření. Ador, jako elfí výraz pro nový.

Armin zde zasvěcuje většinu úsilí po dosáhnutí podobné věci jako jeho vzor. Z toho plyne, že pokud budou chtít od něho postavy očarovat své zbraně, bude velice neochotný a navíc mu za každou očarovanou zbraň budou muset donést potřebnou magenergii (játra harpií, záhrobní květy atd, to už bude ale jiné dobrodružství☺).

Nicméně tento pán má rád politiku, ale spíše jako pasivní divák. Má velice dobrý přehled o dění v záhvozdí a baví ho diskutovat s ostatními o tom, co bude dál.

Nebudeme však zabíhat do detailů, protože v tomto dobrodružství již neopustí věž. Celý den tedy stráví s Jonatánem a dvěma neuvěřitelně zvědavými kluky. Zde vyzvi hráče, aby mládencům skutečně vyprávěli různé příběhy ze svých minulých dobrodružství. Hráči si osvěží paměť a ty máš chvíli pokoj☺.

Leonardo nevyleze z věže celý den a noc. Postavy mohou tedy strávit večer při dobrém vínu a při povídání o svých velehrdinských činech.



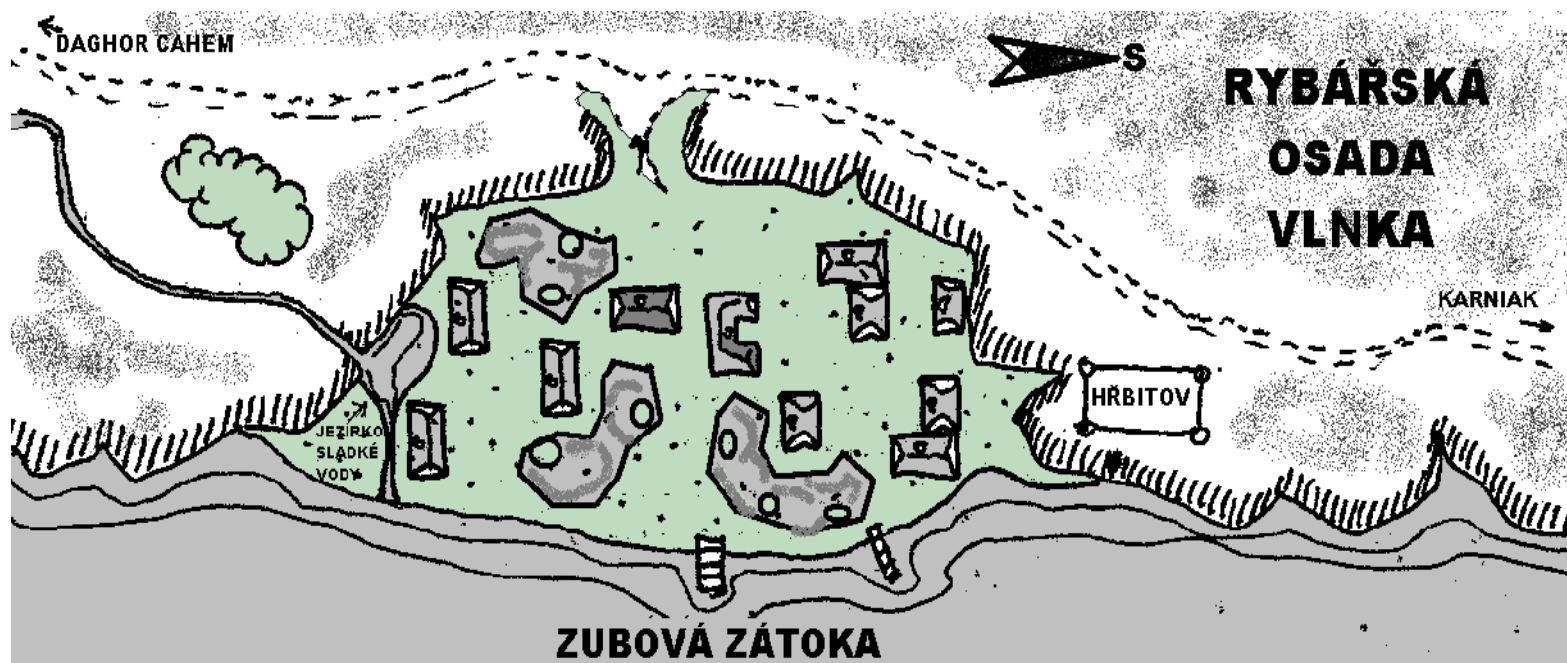
## PROČ VĚŽ NESE JMÉNO TARATHOVO?

Na tuto otázku našim hrdinům po krátkém přemýšlení Jonatán rád zodpoví.

*„Můj pán objevil původ této věže. Je z dob temna, roku 227 kdy po Tarii bloudilo mnoho sektářů, falešných proroků a fanatiků. Jedním z nich byl Argemon, který uctíval boha moru. Věřil, že ten dokáže očistit tento poloostrov od hříšníků. Začal uctívat tedy Taratha, obří morovou krysu. Jenže to se nelíbilo šamanům Za-fa Tanui, kteří je prostě zlikvidovali pomocí démonů. Tuto věž nechali opuštěnou. Můj pán ji před 10 lety obnovil a jelikož má divný smysl pro humor, nechal ji dále zasvěcenou morové kryse.“*

## Ted' už konečně na lov!

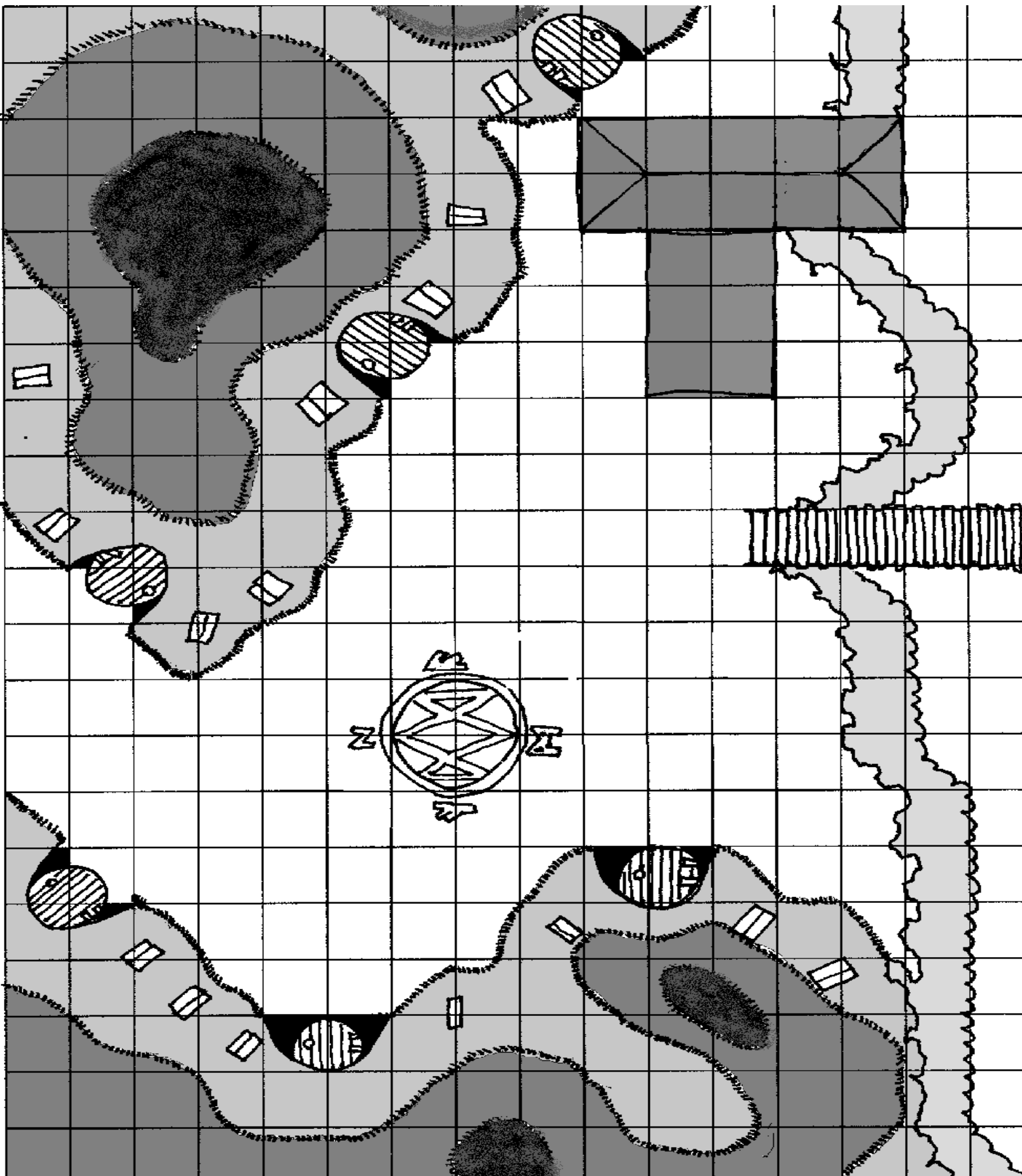
*Brzy se svítáním vyrazíte zpět na kupeckou stezku a pokračujete na jih. K večeru jste odbočili na uzoučkou cestičku vedoucí až do malé zátoky, kde je maličká rybářská vesnička. Docela hezky vyvedená cedulka říká, že tomu říkají „Osada Vlnka.“ Je zcela zřejmé, že většina obyvatel zde je hobitiho původu. Svědčí o tom jejich klasické bydlení, hobití nory. Jen uprostřed jsou dvě větší lidské budovy. Ty zde pravděpodobně slouží jako dílna a opravná loď. Všude jsou rozvěšeny rybářské sítě a rybářské loďky jsou vytaženy na břeh.*





Leonardo zastavil vůz na dohled od vesnice a prohlásil, že dnes se bude nocovat tady. Pak pokračoval plánem na zítřek:

„Nyní musíme přesvědčit ty vesničany, aby se zítra zavřeli u sebe doma a ve vlastním zájmu nevyhlázali ven. Jak na to, nechám na vás. Ale zase je nevyděste natolik, aby na nás volali kněží nebo někoho od Mc Laudů jasně. To co tu děláme je na mou zodpovědnost a já budu souzen pokud se něco špatně stane. Svým způsobem, hehe, máte můj osud ve svých rukou.“



Tuto mapku můžeš opět použít jako bojiště: Každý stupeň šedi značí +1,5 sáhu nad moře. Obdélníkový oběkt je dřevěná oprava rybářských lodí. Uprostřed je Leonadův Magický kruh.

Ve třech kopcích s přibližně s patnácti norami žijí 4 – 10 členné rodiny. Pouze polovina z „lidských“ domků je využívána k obývání. Ostatní slouží jako skladiště ryb a případné dílny na opravu sítí a loděk. Žijí zde převážně hobiti z rodů Frýtů, Sítníků a Háčků. Pokud postavy budou vypadat, že mají situaci pevně pod kontrolou a že přesně vědí co dělají budou ochotně spolupracovat.

Moji hráči využili toho, že osadníci jsou chudí rybáři. Náš zloděj, charismatický člověk si s nimi nejdříve popovídal o rybách a když zjistil že neberou, svedl to okamžitě na rybí zub a že ho sem přišli zabít a rybářům tak ulevit. Nechceme za to žádné peníze, děláme to pro blaho lidu Karniackého, jen chceme ať po setmění zabezpečíte své domy a až do svítání nevylezete.

Kouzelník měl pro jistotu připravenou variantu na zhypnotizování místního stařešiny, který by prones strašidelné proroctví a vesničany tak vyděsil aby zalezli do (jak řekl) svých děr.

Záleží na tom, jak postavy přesvědčí ostatní obyvatele o nevycházení, vesničané jsou ale ochotní spolupracovat.

**Pokud je však neupozorní dostatečně v noci se jim do boje přimotají dvě místní děti. Monstrum si začne všimnout jich a hráči budou muset reagovat rychle, aby nedošlo k neštěstí.**

## Rybí zub přichází!!!

K večeru, když se začne stmívat, Leonardo vyjde ze svého vozu a sdělí postavám svůj plán.

*„Takže mládenci, Já nyní půjdu do písku na pláži vytvořit magický kruh. Když do něho vstoupí magické monstrum, což Rybí zub je, nemůže ho opustit a to ani tehdy je-li kruh nějak narušen. No je ho možné smazat pomocí sfér, nebo druidské magie, ale to v našem případě nehrozí. Poté provedu několik magických kroků, abych jej přivolal. To bude chvíli trvat, ale předpokládám, že díky tomu, že vesnice je na příhodném místě a můj přítel je v tomto oboru velice schopný, Rybí zub neodolá a přivolá ho to sem.*

*Vaším prioritním úkolem bude tedy dostat tu potvoru do toho kruhu. Když se to povede, nebude pro vás už problém ji zlikvidovat z dálky. Věřím, že to dokážete. Jestli ne, může Rybí zub zaútočit na domy a to by bylo velice zlé a tudíž se to nesmí stát.*

*Pro jistotu jsem od přítele z Tarathova lože získal x (doplň počet hráčů) olejů z dračích kostí. Díky tomu ho dokážete normálně zranit. Obyčejné zbraně na něho nemají účinek. Bohužel mám jenom tolik. Vystačí to na jednu zbraň nebo deset šípů. Navíc to nemá moc dlouhý účinek, asi tak směnu. Měli by jste si je spíš šetřit na to, až bude uvězněn. Já se však nemohu účastnit, abych mohl uchovat samotný zub, musím se připravit na jeho uložení a to my zabere mnoho času.*

*Takže, nějaké nejasnosti?*

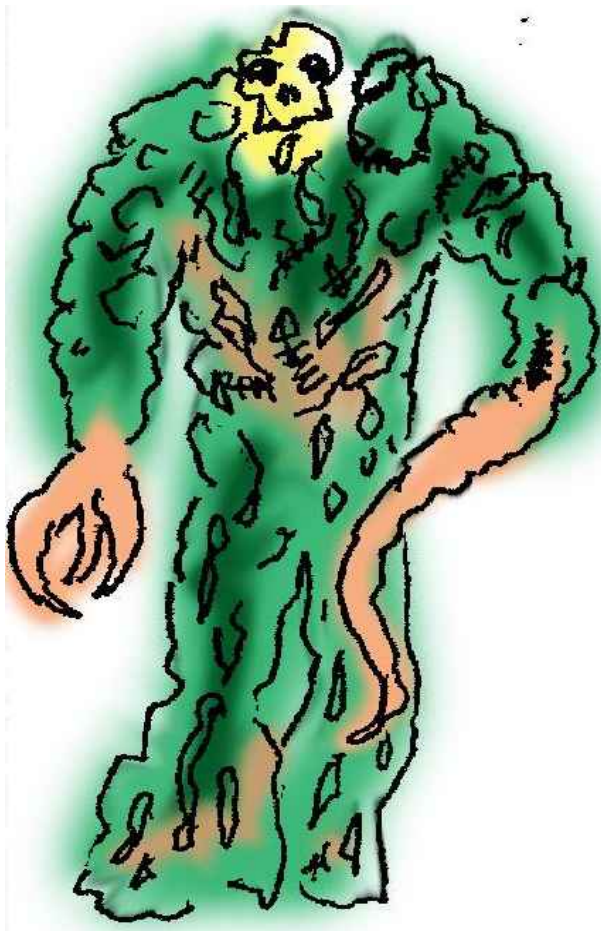
Zde hráčům můžeš znovu přečíst informace o rybím zubu ze začátku.

Leonardo ještě shrne pár technických detailů.

*„Kruh bude kousek od břehu a bude mít čtyři sáhy v průměru. Návnady by jej měli dostat na dohled kruhu. Pak ho musíte přinutit k boji, aby vás následoval. Do kruhu můžete vstupovat jak chcete (pokud někdo z vás není magického původu ☺) pokud tam však budete v okamžiku, kdy se to spustí, budete tam uvěznění s ním. Dokud Rybí zub nebude zbaven schopnosti se bránit (rosekání na kusy) tak mě nevyrušujte. Já pak vstoupím do kruhu a zruším jej a uložím to pro co jsme si přišli.*

Taky by jste si měli zajistit nějaké osvětlení pro boj v noci. Trpasličí zrak je zde na nic. Zezačátku bude Zub sice chladnější, ale za chvíli získá stejnou teplotu jako vzduch. Zhruba kolem jedenácté večer se od moře navíc přivalí řídká mlha. Viditelnost klesne na 5 sáhů. Do půl hodiny se z vln začne vynořovat rybí zub. Nejdříve vyleze na rybářské molo a pak začne věřit potravu (cokoliv živého), za kterou okamžitě vyrazí.

## Rybí zub:



Tento tvor vznikne tak, že magické zřídlo (*informace pouze pro PJ*) v Zubové zátocce občas vyvrhne kousek čiré magenergie.

Zdroj je to slabý, takže k této události dojde maximálně jednou za rok a vyhrzlá magenergie není větší nežli zub malého žraloka – odtud název tohoto tvora.

Nicméně, když mořský proud zanesle tento střípek k nějakému stvoření, střípek k němu přilne, postupně ho pohltí a začne vyhledávat další. Tak se zvětšuje a jako stavební materiál používá těla tvorů, které pohltil. Tak postupně roste a je otázkou času, kdy pohltí nějakého inteligentního tvora. Začne si postupně uvědomovat sebe sama a začne vystupovat na břeh.

Nedokáže však růst do nekonečna. Jadérko má omezenou sílu a pak už více „masa“ na sobě neudrží. Nicméně je pouze na tobě jak velký kus magenergie použiješ. Věz však, že Rybí zub, který dokáže vyrůst do velikosti draka je už živelná katastrofa.

Jeho tvar závisí také na tom, kolik tvorů kterého druhu pohltil. Preferuje totiž tvar těch kterých pohltil více. Vznikají tak šílené mutace chobotnic – žraloků či hromady slizu se žahavými chapadly. Fantazii se meze nekladou.

Pro toto dobrodružství jsem zvolil kombinaci humanoida s chobotnicí. Tělo člověka, místo prstů chapadla.

**Životaschopnost:** 7

**Útočné číslo:**  $(+4+7/-2) = 11/-3$  horní chapadla používá jako kyje.

$(+4+5-2) = 9/-2$  + zvl spodní chapadla používá k podrážení nohou

**obrané číslo:**  $(+4+3) = 7$

**odolnost:** 17

**inteligence:** 2

**Velikost:** C

**Zranitelnost:** pouze magické zbraně a nepřímá magie (blesky ne, ale oheň ano)

**Zkušenost:** 210

## Něco závěrem:

O této bitce je vlastně celé toto dobrodružství takže si jej náležitě vychutnej. Díky mlze si zastřílí pouze zručný lučišník, takže do toho budou muset jít na blízko. Navíc jestli chceš situaci zkomplikovat nech nejdříve monstrem ucítit pach dvou zvědavých dětí, které se ze příšli podívat, jak budou hrdinové zabíjet monstrem. Schovali se nedaleko opravných rybářských lodí. Hned vyrazí za nimi a pokud jej postavy nějak vážněji nezraní zachvíli se k nim dostane.

To jak monstrem ubývají život se také projevuje na její velikosti. Pokud je zasažena magickou zbraní kus masa se oddělí a v zelených plamenech se okamžitě promění na prach.

Až monstrem zdolají, přistoupí k tělu Leonardo, vyloví magický zoubek speciálními kleštěmi a opatrně jej uloží do zvláštní hliněné nádoby s ornamenty. Opatrně jej poté uloží do svého vozu. Nyní má v plánu dovést tuto magickou podivnost k Arminu Adorovi a provést s ním několik experimentů.

Pokud provedli svou práci dobře, nabídne jim další spolupráci do budoucna...

**...POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ...**