

# OSE

## PLAY THE WORLD

### DOUPĚ ŽABÁKŮ – HEX 3709

**Doupe žabáků:** Hora ve tvaru žáby, kterou obývá kmen 50 humanoidních žabáků (bullywugů/gullygugů). Při nedávných záplavách se ve skalní stěně vyčistila dávno zasypaná puklina a do podzemí vnikla voda. Vyplavila laboratoř, kde si žabáci mutovali obří žáby. Ty se jim utrhyly ze řetězu. Chvilí před hrdiny pak do trhlinou vnikli i další nezvaní hosté – zabijácké včely a trojice berserkrů.

**Dveře:** bílé zavřené na klíč (mají u sebe velitelé, jeden je v 3L) či závoru, béžové jdou otevřít (nebo jsou zničené žábami – 3. patro).

## HLAVA ŽÁBY

### Náhodná setkání

1. Žabáci z 1A
2. Žabáci z 1B
3. Žabáci z 1E
4. Žabáci z 2I
5. 1k10 strig přiletí zvenčí
6. 1k4 krabopavouků pod stropem

### Žabák

- TZ [14], 1\* KŽ
  - **Chameleoní kůže:** 3z6 že překvapí
- **útk.** 1× oštěp (1d6) [0]
  - **útok z výskokem ze 30'** = nájezd (2d6) [+1]
  - **beze zbraně** 2× pěst (1d2), 1× kousnutí (1d4+1)
  - **velitel:** 2\* KŽ, +1 ke zranění, 25 zk.,
- **rych.** 30' (10')/ 150' (50')pl., **zách.** S12 H13 P14 D15 K16,
- **mor.** 7, **přesv.** chaos, 13 zk.,

### Strigy

- TZ [12], 1\* KŽ
- **útk.** 1× sosák (1d3 + sosání) [0]
  - **nálet** = 1. útok [+2]
  - **sosání** = další kola po zásahu autohit (1d3)
- **rych.** 30' (10')/ 180' (60')let, **zách.** S12 H13 P14 D15 K16,
- **mor.** 9, **přesv.** neutrální, 13 zk.,

### Krabopavouk

- TZ [12], 2\* KŽ
  - **Skáče ze stropu** – překvapení na 1-4.
- **útk.** 1× kousanec (1d8 + jed) [+1]
  - **jed** = zách (S+2 ~ smrt za 1k4 směn)
- **rych.** 120' (40'), **zách.** S12 H13 P14 D15 K16,
- **mor.** 7, **přesv.** neutrální, 24 zk.,

### 1A Vstup žabí tlamou

11+1 žabáků hlídá na římse před branou.

Pod schody kamenný jazyk > trychtýř na dary, uctění žabího boha > sesouvají se do nádob pod ochozem v 1B > 2,000 gp

### 1B Přízemí velkého sálu

5+1 žabáků > uklízí pytel se zlatem, chtějí ho uložit do 1F.

### 1C Východní skladiště vzácností (past na vetřelce)

JV výklenek (past na nenechavce) > *měděná dýka +1, nat1 proti železu – ohne se* > před dýkou propadlo, ústí do 2F.

### 1D Západní skladiště vzácností

8+1 žabáků > odpočívají, klábosí.

JZ roh – výklenek > *amulet šedého střepu (dovolí kouzelníkovi dělat bez omezení drobné magické efekty), 2 léčivé lektvary (1k6+1, nebo zrušení paralýzy), slabý jedovatý nátěr (S ~ 1d6)*

### 1E Spojovací chodba

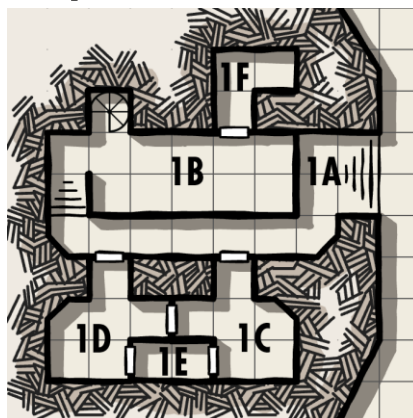
Pytel nabitý mincemi > 200 st > je v něm **Plivající kobra**

### Plivající kobra

- TZ [12], 1 KŽ
- **útk.** 1× plivnutí (oslepení), nebo 1× kous. (N½ + jed) [0]
  - **Oslepení:** (S ~ slepota)
  - **Jed:** (S ~ smrt za 1k10 směn)
- **rych.** 90' (30'), **zách.** S12 H13 P13 D15 K15,
- **mor.** 7, **přesv.** neutrální, 13 zk.

### 1F Hlavní trezor

Truhlice s křišťálem místo zámku a runovým kováním > 2000 gp > při otevření bez hesla „Grubrlugug je velký“ jasný záblesk (K ~ oslepení na 1k8 směn).



# TĚLO ŽÁBY

## Náhodná setkání

1. Žabáci z 1B
2. Žabáci z 2I
3. Žabáci z 2L
4. 3d6 dráždivých žab ze spodního patra
5. 1d3 obřích gekonů z venku
6. 1d4 troglodytích služebníků

## Žabák

- TZ [14], 1\* KŽ
  - Chameleoní kůže: 3z6 že překvapí
- útk. 1× oštěp (1d6) [0]
  - útok z výskokem ze 30' = nájezd (2d6) [+1]
  - beze zbraně 2× pěst (1d2), 1× kousnutí (1d4+1)
  - velitel: 2\* KŽ, +1 ke zranění, 25 zk.,
  - král Grublrlugug: 4\* KŽ, +3 ke zranění, 25 zk.,
- rych. 30' (10')/ 150' (50')pl., zách. S12 H13 P14 D15 K16,
- mor. 7, přesv. chaos, 13 zk.,
- 4\* KŽ, [+3], nájezd (18+) [+3], 125 zk.,

## Dráždivá žába

- TZ [14], ½ KŽ
- útk. 1× dotyk [0]
  - dotyk = (S ~ opuchnutí tváře, uší, nosu, na 1 den)
- rych. 60' (20')/ 180' (60'), zách. S12 H13 P13 D15 K15,
- mor. 7, přesv. neutrální, 6 zk.,

## Obří gekon

- TZ [14], 3+1 KŽ
- útk. 1× kous (1d8) [+3]
- rych. 120' (40') zách. S12 H13 P13 D15 K15,
- mor. 7, přesv. neutrální, 50 zk.,

## Troglodyt

- TZ [14], 2\* KŽ
  - Není vstřícný = -5 na reakci.
  - Splývají s kamenem = 1-4 překvapení
  - Strašný pach = (S ~ [-2] útk za pach)
- útk. 2× dráp, 1x kous (1d4) [+1]
- rych. 120' (40'), zách. S12 H13 P14 D15 K16,
- mor. 9, přesv. chaos, 25 zk.,

## 2A Vstup žabím pupkem

Žabí pupek je iluze, dá se skrz něj projít.

## 2B Žabí tlamy

Průchod způsobí kvákání => random encounter.

## 2C Past na vetřelce

Truhlíčka > 600 zl, ring of feather fall. > při vybírání jehlice z jedem > (S ~ smrt).

## 2D Skladiště

Bedny s běžným dobrodružným vybavením > 300sp, 40gp.

## 2E Vězení

Prázdné, po zdech okovy, na zemi sláma.

## 2F Kobka

Prázdná > ve stropě díra kamsi vrhůru >> do 1D

## 2G Teleport

Do staré svatyně 2M > rychlá přeprava vězňů na obětiště.

## 2H Kobka

Prázdná

## 2I Ubikace žabáků

7+1 žabáci > odpočívají

## 2J Provizorní svatyně

Dříve jídelna > stůl v rohu, na něm provizorní oltář >

Misky s 300sp, 40gp, dřevěné sošky s drahokamy (10gp+3× 50gp a 500gp+1,000gp), svítky (invisibility to animals, animal friendship, speak with plants, protection from fire and lightning, pass plant)

## 2K Náčelníkův pokoj

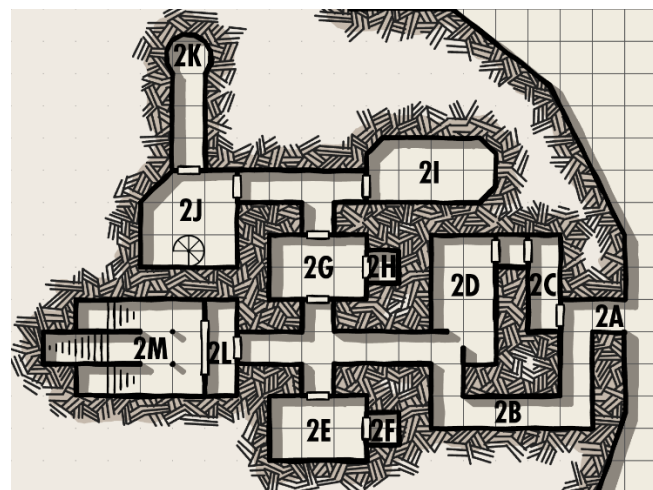
8 žabích konkubín (žabáci) + král Grublrlugug koruna vlivu (chairsima +1, 1× za den seslané porozumění jazyků naruby – všichni rozumí tobě, prokletý, nejde sundat, když ti někdo našeptá nějaké rozhodnutí vezmeš ho za své) > sedí na truhle jako trůnu > 2000 zl.

## 2L Předsálí

5+1 žabáků > hlídají, aby z podzemí nepřišly krvežíznivé žáby

## 2M Stará svatyně

Prázdná > vše odneseno do 2J, aby to nezničily divoké žáby.



# NOHY ŽÁBY

Celé patro je zaplavené, voda sahá do půli lýtek.

## Náhodná setkání

1. Žabáci z 2L
2. Zmutované žáby ze 3K
3. Zabijácké včely z 3E
4. Žabáci z 1A, objevili průrvu
5. 1d4 žabáckých zombií (bývalí kněží, zabila je povodeň)
6. Matoucí žáby

## Zombie

- TZ [11], 2 KŽ
- útk. 1× oštěp (1k6) [+1]
- rych. 60' (20'), zách. S12 H13 P13 D15 K15,
- mor. 12, přesv. chaos, 20 zk.,

## Matoucí žáby

- TZ [14], ½ KŽ
  - Přítulní k chaosu = +5 na reakci s chaosem
  - Nejdou překvapit
- útk. 1× škrábanec (1d3) [0]
  - břichomluvecky kuňkají, kuňkají buliny světla
- rych. 60' (20')/ 180' (60'), zách. S6 H7 P9 D11 K9,
- mor. 7, přesv. neutrální, 5 zk.,

## 3A Maskovaný vchod

Pastí na bobry > 1Z a (P ~ Chycení), dali je tam berserkři.

## 3B Odbočka

Mrtvý berserkr, odložené batohy berserků > 200sp, 21cp

## 3C Přírodní jeskyně

2 berserkři sem vešli na průzkum, chtějí vybrat podzemí. Jejich společníka zabily zabijácké včely z 3E.

## Berserkr

- TZ [12], 1+1 KŽ
- útk. 1× meče (1k8) [+1]
  - [+3] proti humanoidům
- rych. 120' (40') zách. S12 H13 P13 D15 K15,
- mor. 12, přesv. neutrální, 19 zk.,

## 3D Teleport

Převážení zásob na povrch > do 1E.

## 3E Sklad medu

Krafy s medem, medovinou 1 léčivý medový lektvar (1k4 zranění). Po odkrytí štěrbin vlně přilákala zabijácké včely.

## 3 zabijácké včely

- TZ [12], ½ KŽ

- útk. 1× žihadlo (1d3 + jed + žihadlo s háčekm) [0]
  - jed – (S ~ smrt)
  - žihadlo s háčkem – dokud nevytrhneš nebo nedá Z, pumpuje 1 zranění, včela umře.
- rych. 150' (50') zách. S12 H13 P13 D15 K15,
- mor. 9, přesv. neutrální, 6 zk.,

## 3F Žabí hlava

Průchod způsobí kvákání => random encounter.

## 3G Porcovací místnost

Zvenku páka, uvnitř čepele. Když se zvenku zatáhne, čepele naporcují toho, kdo je uvnitř (smrt).

## 3H Řetězy s háky

Zbytky zkaženého masa na háčích, jako by je někdo otrhasl. Řetězy cinkají, zvoní => přilákají random encounter.

## 3I Ledárna

Ledárna – rozpuštěné velké bloky ledu.

## 3J Skladiště

Mutagen rozpuštěný ve vodě (S ~ krvežíznivost a hlad)

## 3K Zmutované žáby

### 8 zmutovaných žab

- TZ [12], 2 KŽ
- útk. 2× tlapy (1d2, 1× kous (1d4+1) [+1])
- rych. 60' (20')/ 120' (40') zách. S12 H13 P13 D15 K15,
- mor. 9, přesv. neutrální, 16 zk.,

## 3L Ubikace kněžích

Plovoucí slavníky. Kdesi na zemi pod hladinou klíč.

## 3M Skladiště kapalin

Nerozbité dveře > oleje, víno, voňavky, kořalka.

## 3N Skladiště obilnin a luštěnin

Rozbité vydrancované zásoby – zrní, kukuřice a pod

