Sešli jste se v přístavní putyce města Jerona. Každý z vás má svůj důvod pít, ať už na oslavu, nebo ze žalu, a náhoda tomu chtěla, že jste se sešli u jednoho stolu, a dali se do řeči. Nedlouho poté si k vám přisedl jakýsi námořník, který přišel historkou o pokladu, který by se měl nacházet na jednom nedalekém ostrově. Loď má, a na ostrov doplout dokáže, ale o ostrově se povídá ledacos, a rád by ssebou měl schopné lidi, kteří se nezaleknou možných nebezpečí. Samozřejmě se poklad rozdělí rovným dílem. A tak dlouho do vás mluvil, až jste nakonec souhlasili, a teď stojíte na palubě lehce větší šalupy a plujete vztříc slibovanému bohatství. K večeru třetího dne se před vámi objeví menší ostrov. Podle muže, který si vás najal, je to váš cíl, a někdy ráno byste k němu měli dorazit.

(Postavy s pasivním vnímáním 15 a více zahlédnou loď blížící se k ostrovu z trochu jiné strany. Rozhodně je to větší loď, než na které se plaví.)

Brzy ráno, ještě než vyjde slunce vás cosi donutí se probudit. O okamžik později do lodi narazí první vlna. Pak druhá. Vypotácíte se na palubu, zatímco vaše malá loď se zmítá ve vlnách, které si s ní pohazují jako by nebyla víc než kouskem kůry. Kapitán téhle kocábky se ze všech sil snaží udržet loď pod kontrolou, ale je zřejmé, že to nezvládá.

[nějaké skill checky/ vhodné použití magie]

V případě úspěchu: Šalupa skončí vyvržená na břeh, hráči na ní. V případě neúspěchu: Šalupa se roztříští o útesy, postavy jsou vyvržené na břeh i se svým vybavením. Kromě toho na pláži skončí něco z lodi:
(hoď 2x)
k6
1-2 Lano
3 Kus plachty, dost veliký na to aby z něj mohl být stan pro dva
4-5 dost dřeva na rozdělání ohně
6 sud s pitnou vodou (na dně 1 stříbrňák)

V každém případě se v troskách/na lodi nachází rozmočená mapa ostrova. Není z ní patrné nic víc, než že poklad je na druhé straně od pláže, na které se nejspíš nacházejí. Kapitán v ani jednom případně není s nimi.

Asi dvacet sáhů před vámi začíná hranice džungle.. Nalevo od vaší pozice začínají skaliska, která přechází v hory. Případně se můžete vydat doprava, podél pobřeží.

A1: Jeskyně

[boj s prostředím alá svah, třeba nutnost něco podplavat?]

Po překonání nástrah jeskyně se otevře cesta dál.

A2: Prastarý chrám

Velká podzemní jeskyně, uprostřed níž je oltář zasvěcený bohu, jehož sochu nepoznáváte.
[nějaký generický puzzl s oltářem pokud je vyřešen, otevře se cesta do tábora koboldů]

Kromě toho je v jedné stěně jeskyně přirozená puklina, za ní úzká chodba vedoucí kamsi (konkrétně do B2)

A3: koboldí tábor.

momentálně přítomno 7 bojeschopných koboldů, kteří se ihned vrhnou na vetřelce.
Z jeskyně se dá prolézt do sklepa kouzelníkovi věže (alias místa pokladu). Alternativně se dá kooldy vykutanou chodbou vrátit na povrch (B2)

B1: Ruiny prastaré budovy
[boj s prostředím alá svah]
Pokud se odtud vydají postavy k pobřeží, dorazí k vraku (C2)

B2: Tábor pirátů, kteří si přišli pro tentýž poklad a nestrpí konkurenci.
Uprostřed tábora, tam kde by mělo být ohniště, je díra v zemi, vedoucí kamsi dolů (konkrétně do A2). Tato díra je obklopena dobrými dvěma tucty mrtvých koboldů, a půtuctem mrtvých pirátů. V táboře zůstalo naživu seset pirátů, z toho šest bojeschopných.
Kus odtamtud, je kopec s jeskyní. Jeskyně záhy přechází v úzkou průrvu, která vede kamsi dolů (do A2). Pokud se odtud vydají postavy k pobřeží, dorazí k útesu (C3)

B3: Vchod do věže
Do skály vytesané schody vedou nahoru na skálu, ke věži. Věž má kamenné dveře bz jakékoliv kliky, zato se zlatým klepadlem ve tvaru lidské hlavy.
[nějaká dveřní hádanka]

C1: Škeble

Na pobřeží se válí pootevřená škeble úctyhodných rozměrů. Zdá se, že uvnitř jsou perly.
Pokud se postavy přiblíží na 2 sáhy a méně, škeble vyleze z písku a zaútočí.

škeble o které je řeč: https://i.imgur.com/ZNWdFTG.jpeg .. akorát bych ji dal sílu jen 16, a damage srazil u bouchnutí na 1d6 a u kousnutí na 1d4 + ostranil multiattacks (s tím ale, že to bouchnutí může provést až 3 cílům, pokud stojí do 1 sáhu od sebe)

C2: Vrak lodi

[opět nějaký problém k vyřešení]
Od lodi vede prošlapaná a prosekaná cestička k B2

C3: Útes.

útes patří ke skále na níž stojí věž. Věž z této strany spolu s útesem vytváří jednolitou stěnu, která je přerušena jen otevřeným oknem někde v 2. patře věže. Skála ani zeď není zas až tak hladná a šance na vylezení jsou celkem slušnéí

[boj s prostředím, alá svah]

Věž je už nějakou dobu opuštěná, nicméně nic z ní za tu dobu nezmizelo. Tudíž je tu skutečný poklad... skříň plná různých materiálních komponent, skříň plná knih na různá témata... no a samozřejmě taky stříbrné svícny a truhla s penězi.
Na střeše věže je stále otevřený portál kamsi..
třeba do dalšího dobrodružství.