

Tross

Autor originálního dobrodružství: Quentin

Pro **Dračák podle staré školy** upravil: York

Verze 0.0

Obsah

TODO	3
Město Tross	4
Nadzemí	4
Důl	9
Jeskyně s chrámem	25
Krvavá vila	32
Konec dobrodružství	38
Cena pokladů	38

TODO

TODO: Popis svatyně k Medvědovi.

TODO: Víc surovin pro alchymistu.

TODO: Víc věšteb do Wedelu.

TODO: Lore o hrstanu (strom vysoko v horách)

TODO: Quest na vyčištění lapků v Hrzalese.

TODO: Karsavar nemohl dost dobře poslat k dračí kostře dřívějšího učedníka s dýkou, kterou pak dá postavám.

Počítání času a náhodné události

- Hází se každý den, buď co se stane zítra, pokud jsou zrovna zrovna postavy v oblasti, nebo zpětně co se stalo, zatímco byly pryč.

Cestování

Kolik času zabere cestování budu zhruba odhadovat podle následujícího měřítka:

- Cesta z Trossu do Blossel trvá po cestě 1 den.
- Lesem by trvala 2 dny, horami týden.

Cestování

Náhodná setkání

- Hází se 3x za den – co se stalo v noci, dopoledne a odpoledne.
- Tabulky budou rovnou obsahovat i stopy a možnosti "nic se nestalo".
- V některých oblastech jsem rozdělil setkání "na cestě" a "mimo cestu".
- V některých oblastech je zvlášť tabulka pro den a noc, v některých ne. V tom případě se hází v noci na stejnou tabulku a když padne něco, co nedává smysl, nestane se to.

Fixní setkání

V okolí lokací na některé věci postavy narazí automaticky – v okolí Pavoučího doupěte jsou například stopy po přítomnosti pavouků.

+ UDÁLOSTI

1. Vladař sousedního kraje přijel s početnou družinou navštívit místního vládce. Zatímco urození jednají v pevnosti, doprovod si dovoluje na místní.

Andros

Sousední městský stát. Laděný do řeckého stylu.

Epiktetos z Androsu

Basileus sousedního městského státu.

Obloustlý muž ve středních letech se zlatým kruhem na čele. Chybí mu jedna ruka – chvástá se, jak o ni přišel v boji, ale ve skutečnosti to byla nepozornost při tréninku.

Sophia

Nepříliš pohledná, ale vždy má složitý účes, perfektní líčení a vytříbené chování.

Dcera Epikteta, vládce sousedního panství. Dalvarovi říká „ó můj pane“. Na neurozené osoby se ani nepodívá – očekává, že budou mluvit s jejími služkami.

Umí celkem dobře bojovat s mečem (učil ji bratr).

Má s sebou dvě služebné: Trpaslici Miku a elfku Alianu. S neurozenými mluví většinou Mika – ztěžka vyslovuje „ř“.

- Chce se vypravit do Svatyně nekonečných možností hlu-boko v horách, která jí má splnit její nejtajnější přání.

2. Na tržiště dorazila trpaslická karavana s vynálezy, lektvary a výbušninami.
3. Svátek umrlčího tance. Všichni obyvatelé nosí strašidelné masky. Po lidech bez masky se hází shnilé ovoce.
4. Zombie incident ve vile Filomény Karské. Dvorní čaroděj Bareus Karsavar zde prováděl jeden z riskantních omlazovacích rituálů, kterými udržuje Filoménu mladou a krásnou. Tentokrát se to ale nepovedlo a výsledkem je zombifikace veškerého služebnictva a zohyzdění Filomény. Všechny zabil Karsavar různými kouzly (budou na nich stopy po zásahu bleskem, budou sežehnutí, zmražení a podobně).

Filoména poslala svého věrného sluhu, starého eunucha Sarnyse, aby sehnal někoho, kdo zvládne zombie diskrétně vyřešit (odměna: 10 zl). Sama je zavřená ve svém pokoji a postavy dovnitř rozhodně nepustí (nechce, aby ji kdokoliv viděl). Pokud ji ale úspěšně zbaví zombií (což jí potvrdí eunuch Sarnys), nabídne jim 30 zl za likvidaci Karsavara.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše -, Životy 13

Rychlost: jako chůze

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: Zombie není vidět pomocí in-fravidění.

✕ *Pařáty:* 3 + k6, zranění 1

✕ *Zuby:* 3 + k6, zranění 0

+ Události

Karsavar omylem povolal démona neživota – podobného tomu, který řádl v krvavé vile. Každý, koho čaroděj zabije, ožije jako zombie. Na rozdíl od vily ale při tom nevznikají duchové.

Po vyvraždění vily se Karsavar vydal zpět do své věže. Zabil ještě pár lidí ve městě (osamocené zombie incidenty, stopa vede k tvrzi), ale už ne moc, začala mu docházet kouzla.

Další den, opět s plným arzenálem kouzel, začne vraždit v tvrzi. Stráž určitě uvítá pomoc.

Ve věži v pevnosti půjde najít svitek s rituálem, který Karsavar ve vile provedl – jeho reverzí je z něj možno démona vyhnat. Má to ale háček – vyžaduje to 5 lidských obětí, stejně jako originální rituál (nemusí to být děti).

+BOŽSTVA

Vorok, pán ohně a oceli

Chce vybudovat mocnou a věčnou civilizaci.

- Ctít a prosazovat zákony a tradice.
- Stavět potřeby většiny nad potřeby jedince.
- Nestrpět monstrum nebo černokněžníka naživu.
- Žít bez lži a podvodu.

Athaia, paní krve a soucitu

Chce snížit utrpení nevinných.

- Chránit život každého jednotlivce.
- Žít v celibátu.
- Pacifismus.

Gaia, matka příroda

Chce, aby lidé žili v souladu s přírodou.

- Bránit svět před perverzí magie, vědy a průmyslu.
- Žít skromným a pokorným životem.
- Nepoužívat ocelové zbraně a zbroje.

Gargantua, otec krakenů

+*Božstva*

Chce pohltit pevninu.

- Obětovat nekonečnému oceánu.
- Budovat věhlas a moc kultu Gargantua.
- Chapadla.

+MISTŘI

Až budou chtít postavy postoupit na vyšší úroveň, musí si najít mistry. Není to složité, stačí se poptat. Mistři v Trossu jsou (všichni jsou ve městě):

Válečník: Kapitán stráže Moriak Har (viz Kasárna v pevnosti), velitel Horos z Brakkské věže.

Hraničář: Kuzal'k'tak, obchodník s exotiky (viz Obchod s exotiky v chudinské čtvrti)

Kouzelník: Dvorní čaroděj Bareus Karsavar (viz Hlavní věž pevnosti)

Alchymista: Trpaslická alchymistka Malika Kragg (viz alchymistický krámek v chudinské čtvrti).

Zloděj: Stín (viz Smaragdové divadlo v bohaté čtvrti).

+OBLASTI

Bažina

Počasí (k6)

1. Jasno
2. Mlžný opar
3. Mlžný opar, mrholení
4. Mlžný opar, hustý déšť
5. Mlžný opar, slejvák
6. Bažina je dnes zalitá v husté mléčné mlze.

Setkání (k12)

1. ¶ Čerstvé stopy bosých dvojnožců s drápy.
2. ¶ Den staré stopy bosých dvojnožců s drápy.
3. Osm ještěrců loví lidi do zigguratu. Vede je veterán s kostěnou zbrojí a oboustranným kopím. Vedou dva spoutané zajatce – jsou to chudí rybáři ze Sumpu.

7x Ještěrec

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, Životy 9

✕ *Dlouhé kopí*: 3 + k6, zranění 2

Setkání (k12)

U sebe mají: uzené ryby, dřevěné lahve s vodou.

Velitel ještěrců

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 1, Životy 10

Zbroj: 1 (kostěná zbroj)

✕ *Oboustranné kopí:* 4 + k6, zranění 2

U sebe má: uzené ryby, dřevěnou lahev s vodou, 6 st, klíč s rybí hlavou.

4. Rybáři vypouští pelikány s podvázanými krky na ryby. Škr-tidlo sundají, až když pták nanosí dost ryb pro svého majite-le. V mezičase se předhání v dohadách o tom, kam ještěrci odvádí ztracené lidi.
5. Nápadné bleděmodré zelí. Požití způsobuje malátnost a submisivitu. Alchymista z něj může vytěžit 5 magů.
6. Stromy, ostrůvky půdy i bažina jsou porostlé narudlým me-chem. Mech slouží jako hmatové orgány masožravé rostliny pod hladinou.

Tělo: Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 11

12 šlahounů: Fyzička 1, Finesa 4, Duše 3, Životy 1

Rychlost: nepohybuje se

Smysly: hmat (šlahouny)

Zranitelnost: Šlahouny nejsou zranitelné drtivými a bodnými zbraněmi (pod drtivými útoky se neškodně pro-hnou, bodné zbraně je sice mohou s trochou štěstí pro-bodnout, ale šlahoun bude fungovat dál).

✕ *Zuby:* 5 + k6, zranění 2

Setkání (k12)

✕ *Šlahouny*: 4 + k6. Nezraňují, pouze omotávají a přitahují

- Každý šlahoun a tlama mohou současně bez postihu zaútočit zvlášť.
- Na omotání postavy si šlahouny hází Finesou, na přitažení k tlamě Fyzičkou. Když postavu omotá více šlahounů, jejich Fyzička se sčítá.
- Šlahouny je možno ničit jednotlivě nebo najednou plošnými útoky.

7. Zbohatlý Trosský měšťan (elf) na tajné schůzce se čtyřmi ještěrci dračího kultu.

Ještěrec

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, Životy 9

✕ *Dlouhé kopí*: 3 + k6, zranění 2

U sebe mají: uzené ryby, dřevěné lahve s vodou.

Měšťan Létis

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 2, Životy 9

✕ *Dýka*: 3 + k6, zranění 2

U sebe má: Měsíc s 3 zl a 6 st, zlatý prsten (10 zl), měšťanské šaty (5 zl)

8. Jedovatě žlutá žába s korunkou na hlavě.

Když ji políbí dívka, otráví se (žába kůží vylučuje smrtící jed), ale žába se promění v nahého elfského prince. Jeho jméno je Léthanis, pochází z elfské říše a v podobě žáby strávil několik staletí. Mluví výhradně elfsky, chová se velmi povýšeně a od postav očekává, že splní každé jeho přání.

Síla jedu: 16 + k6

Druh: živočišný

Latence: 1 minuta

Příznaky: křeče, následně zástava srdce.

Korunka je zlatá, má cenu 5 zl.

9. Pijavice, které zraňují zdravé a léčí zraněné (za 3kz + 2, na stejnou osobu vždy jen jednou za den).
10. Zlověstné, uši drásající bzučení. Útok hejna pětikilových komárů.

Hejno komárů

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 12

Fyzička 3, Finesa 1, Duše -, Životy 8

Fyzička 2, Finesa 1, Duše -, Životy 4

Zbroj: Proti cíleným útokům 2, proti plošným 0

✕ *Sosáky:* Fyzička + k6, zranění 0

11. Na zlomeném stromě je nabodnutý pirát. Vypadá jako by spadl z oblohy. Nohy má okousané od dravců, trojhranný klobouk stále na hlavě. Po kapsách má hrst drahokamů (cena 3k20 zlaťáků) a *lektvar neviditelnosti* (karta).

+Garlacké hory

Počasí (k6)

7. Jasno
8. Polojasno
9. Zataženo, padá jemný sníh
10. Zataženo, hustě chumelí
11. Zataženo, silný vítr
12. Sněhová bouře, nízká viditelnost

Setkání (k20):

1. 🐾 Čerstvé stopy tří lýtých vlků
2. 🐾 Den staré stopy tří lýtých vlků
3. Kůly s lidskými mrtvolami v různých fázích rozkladu, goblin-skými štíty a dekoracemi z dlouhého peří ptáka Noha. Jedna z mrtvol je čerstvá (nahý mladý muž)
 🐾 Stopy tří lýtých vlků a goblinů, kteří z nich sesedli, nabodli mrtvolu na kůl a zase odjeli.
4. Tři gobliní jezdci na lýtých vlcích

Gobliní jezdec

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 7

Zbroj: 1 (lehká zbroj)

Setkání (k20):

✕ *Kopí*: 3 + k6, zranění 0

Dostřel: krátký

✕ *Nůž*: 3 + k6, zranění 0

Vzhled: Goblini jsou velcí jako hobiti, zelení a holohlaví. Mají dlouhé, špičaté uši, velké, zahnuté nosy a ostré zuby.

U sebe mají: sušené maso, chlebové placky, měchy s vodou, hojivou mast. Jeden z nich má *měděný prsten* (prodej 1 st).

Litý vlk

Fyzička 5, Finesa 1, Duše -, Životy 12

Smysly: průměrný zrak, výborný sluch a skvělý čich

Rychlost: jako kůň

✕ *Zuby nebo drápy*: 5 + k6, zranění 1

5. 🐾 Čerstvé stopy pěti skřetů
6. 🐾 Den staré stopy pěti skřetů
7. Studené ohniště, ohlodané gobliní kosti a pět větvemi vystlaných ležení lidské velikosti.
🐾 Čerstvé stopy pěti skřetů, kteří tu nocovali.
8. Skřetí lovecká skupina (5 skřetích lovců)

Skřetí lovec

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, Životy 9

Zbroj: 1 (lehká zbroj)

Setkání (k20):

✘ *Krátký luk*: 4 + k6, zranění 1

Dostřel: střední

✘ *Nůž*: 4 + k6, zranění 0

Každý má u sebe *hojivou mast*, sušené maso a měch s vodou, tři mají *léčivý lektvar* (vyléčí 3kz + 2 životů). Jeden z nich má pytel s šesti páry goblinských uší (dají se odevzdat v Trossu jako trofeje)

9. 🗡 Den staré stopy čtyř goblinů a velkého dřevěného golema.
10. 🗡 Několik dní staré stopy čtyř goblinů a velkého dřevěného golema.
11. Gobliní alchymista se třemi poskoky testuje bomby, rakety a velkého dřevěného golema. Opodál je odložená truhlice (8 magů surovin) a velká torna s jídlem, vodou a soudkem medoviny, kterou zřejmě nosil golem.

Gobliní alchymista

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, Životy 6

✘ *Nůž*: 3 + k6, zranění 0

✘ **1x** *Ohnivá hlína*: 3 + k6, 2kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všechno v *kontaktní vzdálenosti*

✘ **1x** *Petarda*: 3 + k6

Rozsah výbuchu: všichni v *kontaktní vzdálenosti*

Účinek: ohlušení a nevýhoda za potíže s rovnováhou na počet kol rovný počtu úspěchů

Setkání (k20):

✕ **2x Bomba:** 6 + k6, **5kz drcením** (odečítá se Zbroj)

Rozsah výbuchu: všechno v *kontaktní vzdálenosti*

✕ **3x Raketa:** 5 + k6, zranění o (**sečné**), odečítá se Zbroj

Dostřel: dlouhý

Rozsah výbuchu: všechno v *kontaktní vzdálenosti*

Gobliní poskok

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 7

✕ *Nůž:* 3 + k6, zranění o

Dřevěný golem

/ * Velikost 8 (250 kg) a +4 životy coby socha */

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 16

Zbroj: proti bodu a drcení 2

Rychlost: jako člověk, ale neběhá

✕ *Pěsti:* 4 + k6, zranění 1

12. 🗡 Stopy šesti trpaslíků. Míří ke stříbrnému dolu.

13. Opuštěné ležení: ohniště, stopy od stanových kolíků, zbytky jídla.

🗡 Tábořilo tady šest trpaslíků.

14. Skupina šesti trpasličích prospektorů nevěří, že lidé vytěžili všechno, a hledají další drahé kovy. Jsou přátelští a ochotní jen do chvíle než na něco cenného skutečně narazíte.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, Životy 9

Setkání (k20):

Mumla, Krumpáč, Popel, Bota (trpaslice), Knedlík a vede je Hora (obzvláště rozložitý trpaslík s Fyzičkou 4).

Mají s sebou torny s pokrývkami a zásobami, dva stany, hornické kahany, krumpáče, motyky a lopaty. Na hlavách mají hornické přilby, ale nemají zbroje. Bota má měšec s 26 st.

- 15.** Mělká jeskyně s oltářem a sochou starého trpaslického božstva. V oltáři je štěrbina na vzhazování mincí.

Když se zde pomodlí trpaslík, socha na něj promluví. Zavzpomíná na staré, dobré časy, kdy ještě trpaslíci byli zbožní a přinášeli mu obětiny.

„Od té doby, co umřeli Dragin s Blarinem z klanu Baragorů, to nestojí za nic“ (odkaz na Trpaslickou hrobu v horách).

- Kdokoliv do štěrby vhodí mince, získá pozeňání na tolik dní, kolik zlatých utratí – všechny hody budou házet dvakrát a vyberou si lepší z výsledků (postava bude mít po celou dobu pocit, že se jí neobvykle daří).
- V oltáři je celkem 13 zl a 6 st, rozbít ho je ale pořádná fuška (je to masivní kámen) a na všechny, kdo se toho zúčastní, padne na tři dny kletba – všechny hody budou házet dvakrát a platit bude vždy horší z výsledků.

- 16.** Osamělý šišlavý stařec pořád opakuje, jak je mu skvěle od té doby, co žije sám v horách. Přesto postavy pozve do své jeskyně a pohostí je *nápojem z krve zlobra* (karta). Když mu hráči zařídí trvalejší společnost nebo ho přesvědčí k návratu do Trossu, nápoj jim daruje.

17. Na stezce leží několik balvanů, rozlámané trakaře, truhlice a nářadí. Ve skalách nad stezkou sídlí obr a vrhá na cestovatele kameny.

Fyzička 7, Finesa 3, Duše 4, Životy 17

Rychlost: jako člověk

Smysly: jako člověk

✕ *Pěsti:* 7 + k6, zranění 2

✕ *Balvan:* 7 + k6, zranění 4

Dostřel: střední

Děsivý řev: Slabší povahy prchnou nebo se schoulí, silnější budou mít při boji s obrem nevýhodu.

Obří síla: Obr si v boji zblízka nebo při vrhání těžkých zbraní a předmětů počítá +2 ke zranění (ve zranění kmenem stromu a balvanem je už bonus započítaný).

Ve skalách má doupě (prostornou jeskyni), kde je možné najít kosti snědených zvířat a nebohých cestovatelů (mezi nimi šperky v hodnotě 13 zl)

18. Blíží se silueta gigantického ptáka Noha. Pokud se někdo nestihne schovat, pták ho odnese do svého hnízda ve skalách.

Fyzička 7, Finesa 3, Duše -, Životy 19

Zbroj: 2 (silné opeření)

Rychlost: ve vzduchu rychlejší než kůň

Smysly: výborný zrak, dobrý sluch a čich

✕ *Zobák nebo spáry:* 7 + k6, zranění 4

Setkání (k20):

Vzhled: Gigantický hnědý dravý pták.

V hnízdě jsou dvě vejce. Z každého může alchymista vytěžit 17 magů.

19. Hod' znovu a nový výsledek po chvíli přeruš kamennou lavinou.

+Hrzales

Počasí

1. Jasno
2. Polojasno
3. Polojasno, vítr
4. Zataženo
5. Zataženo, občas prší nebo mrholí
6. Bouřka, víchr, slejvák

Na cestě (k10):

1. ☞ Čerstvé stopy po přepadení (viz možnost 2).
2. ☞ Den staré stopy po přepadení: osm banditů číhalo v lese u cesty. Obestoupili vůz, vyložili z něj náklad a odnesli ho pak do lesa. Nikoho při tom nezranili.
 - Stopy vedou do Zbojnického tábora.

Na cestě (k10):

3. Osm zoufalých havířů číhá na cestovatele (viz Zbojnický tábor).

Havíř

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, Životy 9

✂ *Krumpáč*: 3 + k6, zranění 2

✂ *Motyka*: 3 + k6, zranění 2

- Při prvních ztrátách se pokusí utéct nebo vzdát.
4. Čtyři sarkoni zabrali most a vybírají mýto. Jeden z nich má na hlavě slaměný klobouk. Všichni mají těžké dvojruční palice. Tři mají u pasu dýku, čtvrtý chopeš (cizokrajný meč trochu podobný srpů).
- Chtějí buď něco opravdu hezkého nebo jídlo; nejlépe koně či některého z členů výpravy. Jsou hloupí a vztahovační. Nemají také vyjasněno, kdo z nich je vůdce – může se stát, že se kvůli tomu poperou mezi sebou.

Sarkon bojovník

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 2, Životy 12

Zbroj: 2 (těžká zbroj)

✂ *Dvojruční palice*: 5 + k6, zranění 3

✂ *Tesák*: 5 + k6, zranění 1



✂ *Chopeš*: 5 + k6, zranění 1

U sebe mají: *skřetí dryák*, *hojivou mast*, sošku draka ze slonoviny (prodej: 10 zl), velký achát (prodej 1 zl).

Na cestě (k10):

V úkrytu pod mostem je: prázdný soudek od piva, loutna.

Mimo cestu (k20):

1.  Čerstvé stopy šesti goblinů (viz možnost 3).
2.  Den staré stopy šesti goblinů (viz možnost 3).
3. 6 goblinů na lovu. Přesouvají se z hor k Trosské pláni, kde budou krást dobytek a unášet rolníky.

Goblin lovec

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 7

✕ *Krátký luk:* 3 + k6, zranění 1

Dostřel: střední

Jed z *černé ropuchy:* 6 + k6 proti Fyzičce

Latence: 10 minut

Příznaky: Lapání po dechu, zvracení, křeče. Následují halucinace, hučení v uších, bolesti hlavy a závratě. Smrt nastává v důsledku zástavy srdce.

✕ *Kostěný nůž:* 3 + k6, zranění 0

Kromě nožů a luků u sebe mají: *brašny s tvrdými plackami a sušeným masem, měchy s vodou.*

5. Zvídavá lesní víla nedokáže pochopit lidskou morálku. Zná jen přežití silnějšího. Chce dobrodruhy následovat, aby se o lidech něco naučila. Umí létat a kdykoliv se může zneviditelnit.

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 3, Životy 5

Mimo cestu (k20):

Vzhled: Částečně průsvitná víla s motýlími křídly. Člověku je sotva po pás.

6. 🦋 Čerstvé stopy dvounohého tvora s kopyty (satyr).
7. 🦋 Den staré stopy dvounohého tvora s kopyty (satyr).
8. Satyr hraje na flétnu a zpívá stromům a lesním zvířatům. Při setkání s lidmi se chová vlezle, žebrá a provokuje. Pokud hráči projdou jeho testem a budou štedří a tolerantní, tak rád pomůže či poradí. Jeho písně léčí a mohou dočasně poskytnout magické schopnosti (vidění ve tmě, skvělý sluch).

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 12

Velikost: jako kroll

9. Skupina osmi mladých dobrodruhů má v kleci dryádu. Žádají o pomoc s doprovodem do Trossu, o výdělek (20 zl) se rozdělí. Pokud hráči dryádu neosvobodí, v noci pro ni přijdou tři oživlé stromy.

- Jsou to „dobrodruzi“, nemají povolání jako postavy.

Vede je barbar Glaf – svalnatej, polonahej, s dvojručním mečem. Natírá se olejem, aby se mu svaly víc rýsovaly.

Lepí se na něj tři dívky: Elfka Niala (dlouhý luk a dýka), ošklivá ale silná barbarka Dura (lehká zbroj, dvojruční sekera) a člověčice Tekla (těžká zbroj, meč a štít).

Zbytek party: trpaslík Bumla (těžké zbroj, kladivo), hobit Štístko (lehká zbroj, kuše, dýka), elf Dlouhán (stopař, dlouhý luk, tesák).

Mimo cestu (k20):

Dryáda

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 5, Životy 18

Rychlost: jako člověk

Smysly: jako elf

Vzhled: Dívka s kůrou místo kůže a listím místo vlasů.

Splynutí se stromem: Dryáda dokáže v jednom kole vstoupit do dřeva svého druhu stromu a zcela s ním splynout. Vystoupit pak může z libovolného jiného stromu stejného druhu, se kterým je ten její spojen kořeny. Tento „přesun“ nezabere žádný čas, dryáda tedy může v jednom kole vstoupit do dubu v jedné části lesa a v dalším vystoupit z dubu několik dní cesty vzdáleném.

Oživlý strom

Fyzička 8, Finesa 1, Duše 7, Životy 20

Zbroj: proti bodu a drcení 3, jinak 0

Rychlost: jako chůze

Smysly: žádné nemá, vnímá skrze hmyz, ptáky a jiné drobné tvory v okolí

✕ *Větve, kořeny:* 8 + k6, zranění 4

Vzhled: Vykořenělý kráčeující strom.

Boj: Oživlý strom se ohání větvemi a může také postavu zamotat do kořenů a uškrtit nebo rozdrtit. Má obrovskou sílu – neboj se popisovat, jak postavy odhazuje několik metrů daleko.

10. 🦿 Čerstvé stopy divočáka (viz 11)

Mimo cestu (k20):

11. Zuřivý divočák.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše -, Životy 9

✂ *Kly:* 3 + k6, zranění 1

12. 🦋 Čerstvé zlobří stopy. Vedou k jeskyni na dně skalní rokle (viz 13)**13. V jeskyni na dně skalní rokle žije zlobr.**

Fyzička 6, Finesa 2, Duše 3, Životy 15

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlost: jako chůze

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

✂ *Drápy:* 6 + k6, zranění 2

✂ *Důlní kladivo:* 6 + k6, zranění 4

Nadlidská síla: Člověka dokáže zvednout a odhodit několik metrů daleko a při boji zblízka má +1 ke zranění (ve zranění drápy i kladivem už je bonus započítaný).

Vzhled: Tři metry vysoký zavalitý humanoid s hnědou kůží, kulatou hlavou bez nosu a silnými drápy.

Schopnosti: Jeskynní zlobr regeneruje všechna zranění kromě těch způsobených **ohněm** nebo **žiravinou** rychlostí 1 život za kolo.

Slabiny: Pokud na jeskynního zlobra dopadne přímé sluneční světlo, natrvalo zkamení.

Suroviny: Z krve jeskynního zlobra může alchymista vytěžit 7 magů nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).

Mimo cestu (k20):

~~14. Pytlácká past. Proradný pytlák není daleko.~~

~~15. V cestě vám brání agresivní a hustý porost divoké kopřivy. Lze se prosekat skrz (šance na podráždění pokožky, která pak pálí a více krvácí) nebo se zdržet obcházením a hodem na další náhodné setkání v lese.~~

+Trosské pláne

Počasí (k6)

- 13. Jasno
- 14. Polojasno
- 15. Polojasno, silný vítr
- 16. Zataženo
- 17. Zataženo, občas prší nebo mrholí
- 18. Bouřka, víchr, slejvák

+Na cestě (k6):

- 1. Veselý kašpar s nabitým měšcem (40 st) vyzývá ke hře v kostky. K sebeobraně má jedem potřenou dýku.

Hráč začne házet se šesti kostkami a po každém hodu musí odložit nejméně jednu bodovanou kostku (viz bodování). Poté může pokračovat se zbývajícimi kostkami nebo si pouze zapsat počet nahraných bodů. V tomto případě ukončí

+Na cestě (k6):

kolo a předá kostky dalšímu hráči. Pokud odloží poslední kostku, může pokračovat znovu se 6 kostkami. Jestliže nemůže odložit žádnou bodovou kostku, ztrácí všechny body v tomto kole.

Bodování:

- jednička = 1 b
 - pětka = 5 b
 - 3x stejné číslo = 3x hodnota
 - 3x dvojice = 10 b
 - postupka = 20 b
 - 6x stejné číslo = 50b
- 2.** Bohémští trpasličí žoldnéri se s vámi za pár měďáků podělí o pytlácký úlovek a poslední pivo. Jsou velmi přátelští a chtějí se nechat najmout (celá kumpanie za 6 zl na týden). Všichni mají těžké zbroje.

Magráta – velitel, dvojruční sekera

Difi – sekera a štít

Dofi – sekera a štít

Humli – kuše, tesák

Dumli – kuše, tesák

Bejkal – dlouhé kopí

+Na cestě (k6):

3. Vorokův velekněz Mankar zpitý do němoty ve škarpě. Pokud ho vzbudíte, začne vás brát jako součást svého stáda a zařídí vám různá privilegia a finanční odměnu (10 zl). Pokud se mu ovšem zprotivíte a bude si myslet, že by jste ho mohli pošpinit, tak vás nechá odstranit.
4. Poutníci na cestě ke Kastaroku, rozpadlé pevnosti Vorokochových paladinů.

+Mimo cestu (k10):

1. Bohatá pole jsou plná pracujících rolníků, přesto nikdo nezasahuje, když statkář obtěžuje dívku v potrhaných šatech.
2. Za kamennou zídou půvabného sadu probíhají jablečné slavnosti. Mošt, medovina, štrůdl, špaldové placky, různé hry a soutěže, které se dají odehrát i mezi hráči - zpěv, zdržení dechu etc.
3. ☞ Čerstvé stopy jednotky jízdy.
4. ☞ Den staré stopy jednotky jízdy.
5. Nově vybavená jednotka jízdy vybírá speciální daň od nejbohatších statkářů, aby kompenzovala ztrátu stříbrného dolu.
6. Strašidelný mlýn. V noci se tam zjevují duchové dětí. Vypadají děsivě, ale chtějí si jen hrát. Ve sklepě je schované dědictví (10 pytlů mouky po 1 zl každý, truhlice se 76 st) a celá rodina s rozřezanými zápěstími.
7. Nebe je temné a křížované blesky. Kolmý déšť neustává po celý den. Rolníci dnes nevylézají, aby je neodnesla vyverna. Nikdo ji neloví, věří, že přináší dobrou úrodu.

+Mimo cestu (k10):

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, Životy 16

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlost: na zemi jako člověk, létá rychleji než běhá kůň

Smysly: skvělý zrak, čich a sluch

✕ *Zuby a spáry:* 6 + k6, zranění 3

Kůže wyvernů se dá prodat za 10 zl.

- ~~8. Stylově oblečený obchodník prodává prokleté magické předměty. Meč, který posílá všechny duše bez soudu do pekla, roh, co trubením vyvolává strach ve slabých, apod. Byl to on, kdo prodal ubrousek lordu Whalenovi v Krvavé vile.~~

LOKACE

+*Blosely*

Nízká hradba, dřevěné domy. Obyvatelé jsou pastevci, řemeslníci a dřevorubci. Občasné potíže s gobliny.

Když sem postavy přijdou poprvé:

- Nad městečkem se stahují mraky.

Když tudy půjdou podruhé:

- Nad městečkem jsou černá, bouřková mračna. Pravidelně se ozývá hrom a nebe křížují blesky. Zjevně se schyluje k pořádné bouři.
 - Vesničané jsou shromážděni v největším domě, kde zasedá rada starších (dva kmeti a tři báby). Mluví se o tom, že čaroděj Marelok se určitě mstí za svou lásku.

„Před časem sem přišel mladý čaroděj, říkal si Marelok. Hledal čarodějnou věž skrytou hluboko v lese. Pomoc mu nabídla Miala, dcera hraničáře Medvěda a jeho ženy Liady. Společně věž našli a Miala pak přišla s tím, že chce s čarodějem žít. Její otec pěkně zuřil, ale nakonec se podvolil. Pak se s ní

ale ošklivě pohádal, její nápadník Delrek a v návalu žárlivosti ji zabil. Medvěd, Liadin otec, ho při tom viděl a na místě ho uškrtil. Čaroděje jsme tu od té doby neviděli.“

- Navržené jsou dvě možnosti, co mohou obyvatelé Blossel udělat: Pokusit se najít čarodějnou věž a kouzlo nějak přerušit (viz příběh o čaroději Merelokovi v popisu rady starších) nebo město zcela opustit.

Když tudy půjdou potřetí:

- Městečko a jeho blízké okolí decimuje ničivá bouře. Obyvatelé se skrývají v okolním lese.

Není tu žádná hospoda, ale chalupník Medvěd postavám nabídne nocleh. Jeho žena Liada je usměvavá, ale nemluvná. Na prachu chalupy leží velký ovčácký pes Drobek, nechává se překračovat.

- Jejich dceru Mialu zabil žárlivý mladík z vesnice poté, co mu dala košem a rozhodla se žít s čarodějem Marelokem. Medvěd s Liadou o tom nechtějí mluvit.

Medvěd

Velký, zarostlý chlap. Jeho plnovous začíná šedivět.

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 2, Životy 11

- Hraničář u něj může postoupit na vyšší úroveň.
- Medvěd dobře zná Garlacké hory:

- Pod severním štítem je starobylej skalní chrám. Nikdo tam nežije, ale když jsem tam byl já, byla tam v nádržce zlatá rybka. Nechal jsem ji tam – na věci, kterým nerozumím, radši nešahám.
- V sedle na konci údolí se stříbrným domem roste prastarej strom. Říká se mu Hrstan a váže se k němu legenda, že kdysi nesl bílý hrušky, který propůjčovaly nadlidskou sílu. Válečníci je ale prej do jedný otrhali a za trest žijou v horách proměněný v obry. Což klidně může bejt pravda, protože obři v horách skutečně jsou – dejte si na ně bacha, s oblibou na poutníky hází kameny a spouští laviny nebo sesuvy suti.
- V jižním štítu Garlackejch hor je vytesaná trpaslická hrobka. Jsou tam pohřbeni bratři z rodu Baragorů, kteří se proslavili jako lovci démonů.

+Brakk

Nejmocnější z Trosských strážních věží a místo tréninku čerstvých rekrutů. Do zdejšího žaláře kapitán stráže v Trossu uklízí politické vězně.

Věž má 3 patra a žalář. Žalář je za pevnou mříží s visacím zámkem, klíč má seržant. Vždy ráno a večer tam seržant se dvěma muži nosí šlichtu a čerstvou vodu. Do horních pater vede točité schodiště.

Žalář:

Dlouhá chodba s přilehlými celami.

Přízemí:

Kovárna, ubikace rekrutů.

1. patro

Ubikace stálé posádky a důstojníků.

2. patro

Apartmá velitele Horose.

Velitel Horos

Zavalitý hromotluk se zlomeným nosem.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 2, Životy 11

- Dokáže naučit různé bojové techniky (může trénovat válečníka), ale vyžívá se v šikaně.
- Nabízí odměnu za likvidaci zbojníků v Hrzalese (10 zl splatných až se prokáže, že přepadení skončila) nebo za vy-pátrání jejich tábora (5 zl a postavy tam následně musí dovést vojenského zvěda).
 - Zvěd Jelen – štíhlý mladík s čírem v kožené kazajce a kalhotách.

+Čarodějná věž

Věž je postavená z těžkých kamenných bloků, nemá žádná okna. Nad ní nehybně visí v prostoru lesklá koule a v nepravidelných intervalech si s nebesy vyměňuje blesky. Před vchodem jsou rozsekané mrtvolý tři goblinů v lehké zbroji. Jedno křídlo masivních vstupních dveří je napůl otevřené. Všude je spousta krve.

+Čarodějná věž

> Vstupní dveře jsou z tvrdého, dubového dřeva pobitého ocelovými hřeby. Nemají zámek, madlo ani klepadlo.

- Zevnitř jdou zajistit těžkou závorou.

> Goblini jsou mrtví jen pár dní.

- Goblini jsou velcí jako hobiti, zelení a holohlaví. Mají dlouhé, špičaté uši, velké, zahnuté nosy a ostré zuby.
- U sebe mají: *kostěné nože* (zranění 0), *kopí s kamenným hrotem* (zranění 1), *brašny s tvrdými plackami a sušeným masem*, *měchy s vodou*.

☞ Stopy boje zhruba třiceti goblinů proti třem ožvlým zbrojím. Goblini mají smrtelné rány od dlouhých mečů.

1

Interiér je černě omítnutý, s dlaždicovou podlahou a trámovým stropem. Světlo poskytují bledě modré jiskry poletující volně vzduchem. Dveře jsou nové, dřevěné. Mají kliku, nemají zámek. Vstupní hala je zbrocena krví ještě víc než prostor před věží.

Kusy goblinů v zaschlých kalužích krve > Dohromady patnáct těl v lehkých zbrojích.

- **U sebe mají:** 6 krátkých gobliních luků, 6 toulců s šípy s kamennými hroty (zranění 1), 9 kopí s kamenným hrotem – 7 rozsekaných, 2 nepoškozená (zranění 1), 15 kostěných nožů (zranění 0), brašny s tvrdými plackami a sušeným masem, měchy s vodou, dřevěnou píšťalku, měděný prsten (prodej 1 st), figurku vlka vyřezanou ze dřeva, stříbrný kruh v uchu (prodej 5 st)

Zohýbané kusy černých plátových zbrojí > Dohromady tři zbroje – nefunkční, ale jdou opravit (prodej 3 zl za každou). V každé z nich je zavěšené lidské srdce.

Mezi mrtvolami leží tři černé dlouhé meče (zranění 2/3, prodej 3 zl za každý) > čepele mají od krve.

🦿 Stopy boje goblinů proti třem ožvlým zbrojím. Zhruba tucet jich boj přežilo, jejich stopy vedou k jižním i východním dveřím.

2

Stěny jsou pokryté reliéfem zobrazujícím vekou bitvu, kde se nad jednou z nastoupených armád stahují bouřková mračna. V lese za bitevní plání je vidět špička věže, ze které k nebesům šlehají blesky.

🦿 Dveřmi dovnitř vedou krvavé gobliní šlápoty. Bylo jich několik a důkladně prohledávali celou místnost. U východní stěny stopy vedou do zdi, jako kdyby dotyční prošli skrz.

> Na reliéfu jsou šmouhy od krve, zřejmě se na něm někdo snažil něco najít. Jedna část stěny je ale čistá.

- Neopatlaná část je iluzorní stěna. Lze bez odporu projít.

3

Mramorová socha veselé dívky > Jsou na ní krvavé šmouhy, zřejmě ji někdo osahával.

- Je to socha Mialy, dcery hraničáře Medvěda a jeho ženy Liady (viz Blosely).

Kamenné schodiště do hrobky > Stupně, stěny i strop jsou pokryté silnou vrstvou ledu. Zezdola táhne mráz.

☞ Zaschlé krvavé šlápoty goblinů po celé místnosti, zřejmě ji prohlédávali. Vedou po schodech dolů – jsou překryté ledem.

4

☞ Žvanění goblinů a zvuky rozbíjení ledu mnoha drobnými nástroji.

Místnost připomíná ledovou jeskyni. Stěny i sloupy jsou obalené ledem, uprostřed místnosti je v něm pět zamrzlých goblinů kolem otevřeného sarkofágu. Čtyři jsou ztuhlí při zvedání víka, pátý míří hůlkou do sarkofágu.

Pět goblinů se snaží zamrzlé gobliny vysekat > jde jim to pomalu, mají na to jen kamenné nože.

- Goblinů je ve skutečnosti šest – jeden je totiž neviditelný.
- Jednoho z nich neposlouchá pravá ruka a dělá si, co sama chce – snaží se pořád na něco sáhnout a fackuje ho, když se tomu nechce podvolit.
- Dva z goblinů jsou zcela identičtí.
- Jeden je mnohem menší – ostatním je zhruba po pás (má jen 4 životy).

V boji využijí luků, krytu za sloupy a kluzkého vlnitého ledu.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 7

Zbroj: 1 (lehká zbroj)

Rychlost: jako člověk

Smysly: čich a chuť jako člověk, výborný sluch a vidění v šeru

✕ *Krátký luk* (šípky s kamennými hroty): 3 + k6, zranění 1
Dostřel: střední

✕ *Nůž*: 3 + k6, zranění 0

- *U sebe mají: živou ropuchu, váček s medicínou, pazourkovou škrabku na kůži*

Na ledu leží hromádka zásob a měchů s vodou > Goblini si je tu odložili, aby jim nepřekážely při rozbíjení ledu.

V sarkofágu je zamrzlá mumie > mráz jí nijak neublížil. Po případném rozmrazení bude plně bojeschopná.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 5, Životy 15

Rychlost: jako člověk

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: není vidět pomocí infravidění

✕ *Zuby a pařáty*: 5 + k6, zranění 2

- *nadlidská síla* (+1 zranění), *vyvolání písečné nebo prашné bouře, ovládání brouků a červů*

> Z pěti zamrzlých goblinů čtyři zvedají víko. Zbraně si odložili na zem, takže jsou hluboko pod ledem. Po případném rozmrazení budou naživu, ale neschopni boje. Pátý zamrzlý goblin je svaštělý stoletý stařec (mrtvý). Hůlkou, kterou drží v ruce, míří dovnitř do sarkofágu (karta *Mrazivá hůlka*).

- Hůlkou lze výměnou za životní energii sesílat mrazivé střely. Pohroma jako tady nastane, jen pokud se sesílatel použítím zabije.

- Stařec má na sobě čelenku a plášť z ptačího peří a na krku amulet z lidských zubů. Ostatní goblini mají lehké zbroje, zásoby sušeného masa a měchy s vodou.

5

Tři truhlice bez zámků, před prostřední je v kaluži krve pohozený goblinský luk.

🦋 Zaslé krvavé šlápoty goblinů po celé místnosti, zřejmě ji prohlédávali. Před prostřední truhlou jsou stopy masakru. Něco tu zřejmě sežralo goblina zaživa – zůstal po něm jen luk.

- V západní truhle je solené maso, ryby, papriky, zavařeniny, koření a další relativně drahé zásoby.
- Prostřední truhlice má na sobě z přední strany krev – vpadá to, jako kdyby vytekla ven škvírou mezi truhlou a víkem.

Je to mimik:

Fyzička 4, Finesa 2, Duše -, Životy 11

Zbroj: 2, ale proti seku a ohni 0 a na nohách také 0
Rychlost: jako člověk

✂ *Kousnutí:* 4 + k6, zranění 2

- „Uvnitř“ mimika jsou zbytky goblina a jeho vybavení (zbroj, kostěný nůž, zásoba jídla, měch s vodou).
- Ve východní truhle je lano a složený kus plátna (prodej 6 st).

Zhruba metr nad zemí visí kovová koule > kdo se jí dotkne, zmizí a objeví se u koule v (7)

6

☞ Zaschlé krvavé šlápoty goblinů po celé místnosti, zřejmě ji prohledávali.

Stěny, podlaha i strop jsou pokryté vrstvou duhového slizu

> Při kontaktu s jiným předmětem (ruka, meč, lano...) způsobí náhodný magický efekt.

1. Zmenšení nebo zvětšení
2. Vytvoření identické kopie
3. Neviditelnost
4. Síla a krutost (zčernání, bodce, kapající kyselina...)
5. Povadlost a slabost
6. Vlastní vůle

7

☞ Z místnosti 8 je přes dveře slyšet hádka dvou goblinů.

Tři teleportační orby, před jedním leží goblinské kopí > vedou do 5, 12, 14. Orb, před kterým je kopí, vede zpět do 5.

☞ U orbů vedoucího do 5, kde leží kopí, jsou na zemi krvavé šlápoty od dvojice goblinů – kroky jsou zvláštní, vypadá to, že k sobě byli svázaní. Chvilí se točili na místě, jako by se nemohli rozhodnout, kam půjdou, pak vyrazili ke dveřím do 7. Po pár krocích se ale svalili na zem a dál se plazili.

8

☞ Uvnitř se hádají dva goblini (v goblinštině), jestli se budou plazit dál, nebo se vrátí k lesklým koulím.

☞ Krvavá stopa dvou k sobě srostlých goblinů, připlazili se sem z místnosti 7.

Kulatý stolek (prodej 2 zl), **dvě židle** (prodej 1 zl za každou), **komoda** (prodej 5 zl) > Drahý mahagonový nábytek. V komodě je schovaný čajový set (prodej 5 zl).

Na zemi se plazí dva k sobě srostlí goblini > (dotkli se teleportačního orbu oba naráz). Neustále se hádají v goblinštině a zápasí o to, co budou dělat (jeden se chce plazit dál, druhý se chce vrátit k lesklým koulím).

- Na sobě mají lehké zbroje.
- U sebe mají *kostěné nože* (zranění 0), *kopí s kamenným hrotem* (zranění 1), *brašny s tvrdými plackami a sušeným masem*, *měchy s vodou*.

9

Nehybný ork, trpaslík a orel stojí v póze, kdy orel útočí orkovi na tvář a trpaslík se připravuje k útoku > Jsou mrtví a vycpaní.

10

Čtyři portréty čaroděje Mareloka > Dlouhé havraní vlasy, tenká bradka, tmavé oči, zamračený pohled. Na jednom je nahý.

Skleněný golem hlídá dveře do další místnosti. Je dutý a víří se v něm zelený plyn. > Bojovat bude jen v sebeobraně. Při rozbití vypustí jedovatý plyn.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 14

Zbroj: proti mrazu, blesku, ohni a kyselině 3, proti ostatním útokům 2

Rychlost: jako člověk, ale neběhá

✕ *Pěsti:* 4 + k6, zranění 1

Jedovatý plyn: 12 + k6 proti Fyzičce

Latence: 5 minut

Příznaky: Bolest po celém těle, pálení očí, rozpraskání kůže, vykašlávání krve.

11

Průhledná stěna > Vnější stěna je dokonale průhledná jako velké okno. Pohledem ven lze určit, že se postavy nachází ve třetím patře věže a nad nimi je ještě místo pro jedno patro.

Bronzové květiny > Jsou opravdu z kovu a mají ostré listy.

Bronzové křeslo > Kdo si do něj sedne, uslyší myšlenky všech, kdo na něj právě myslí. Ideální pro posun osobních příběhů postav.

12

Teleportační orb > vede do 7

Ve středu místnosti se vznáší střepy dvou o sebe rozbitých teleportačních orbů, kolem kterých se utvořily tři portály > Když někdo projde skrz, po chvíli se portál zhroutl a dotyčné to vrátí zpět do věže (jinak by hráči nenávratně přišli o postavy).

1. Nacistický bunkr za druhé světové války.
2. Jednotka vesmírných marínáků brání pouštní základnu proti vetřelcům.
3. Létající pirátská loď v astrálním moři.

Při hluku sem přijde alchymista z 13

Iluzorní stěna > Průchod velikosti dveří. Vede k orbu, co teleportuje do 17

- Na tento tajný průchod nic neupozorňuje. Hráči už se ve věži s iluzorní stěnou dříve potkali, takže nejspíš budou tušit, co mají hledat.

13

☞ Bublání vařící se vody. Tiché mumlání (alchymista Egil při práci mluví sám k sobě).

🕯 Zápach čpavých výparů.

Laboratoř > Soustava trubek, hadic, kotlů a baněk s naloženými kusy všemožných monster, postavená okolo křesla, které dokáže bolestivou procedurou (náhodně) trvale přidat:

1. Schopnost při pohledu do očí číst myšlenky. Bohužel oboustranně.
2. Nadlidskou sílu doprovázenou záchvaty vzteku.

+ Čarodějná věž

3. Změnu rasy (1-kočičí člověk, 2-ještěrec, 3-ptákořlav, 4-taurus)
4. Posmrtnou regeneraci. Nově oživené tělo je vždy o něco slabší než to předchozí.

Alchymista Egil > Vyhublý, blondatý dredy, jedno oko kočičí, dlouhý bílý plášť (prodej 3 zl). Trpí samomluvou. Splete si družinu s experimentálními dobrovolníky a začne nadšeně vysvětlovat, jak z nich udělá superlidi. Pokud by došlo k boji, pokusí se zaklínadlem povolat vetřelce z portálu ve 12.

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 3, Životy 7

Po kapsách má: *oslepující kuličku, ohnivou hlinu, petardu*

14

Prázdná cela

Teleportační orb > nikam nevede

15

Stůl zaházený papíry a pergameny > Nákresey ke stavbě laboratoře v 13 s poznámkami v nesrozumitelné šifře.

Postel > Kvalitní látky, nikdy neprané (prodej 2 zl).

Šatník > Čtyři bílé pláště, identické s tím, co měl Egil na sobě (prodej 3 zl za každý), a jedna podprsenka.

Truhlice > 8 zlaťáků, 65 stříbrňáků, 15 měďáků, *lektvar odolnosti proti magii* (karta), *elixír svěřesti* (karta), hůlka magických střel (karta) a druhá identická hůlka (vadná, při prvním použití vybuchne silou 4 + k6 proti Fyzičce, zranění 6kz drcením).

+ Čarodějná věž

16

Teleportační orb > vede do 17

17

Vysoký strop, z kterého trčí stopu dlouhé kovové bodce >

Celá místnost je zakletá. Po vyslovení slova “ecativarg” se tu ob-
rátí gravitace vzhůru nohama.

✕ *Pád na bodce na stropě: 5 + k6 proti Finese, zranění 1*

Dřevěný trůn > Vyřezávaný tak, že vypadá jako z látek rozevlá-
tých větrem. Mezi látkami je vymodelovaná dívka, zatlačením na
její ňadra se otevírá tajná přihrádka. 140 zlatáků a 12 rubínů.

Čtyři prapory na stěně po stranách trůnu > Každý znázorňuje
jednu školu magie (živelná, duševní, časoprostorová, nekroman-
cie). Jsou oživené a omotají se okolo kohokoli, kdo bude Mare-
loka ohrožovat (útok 3 + k6). Podezřelé jsou tím, že se při
gravitaci neotočí.

Kulatý stůl s dřevěným modelem celého panství > Nad Blo-
sely se vznáší malý kovový orb. Lze jím pohnout kamkoli po
mapě a táhne sebou ničivý bouřný mrak.

Teleportační orb > vede do 16

Čaroděj Marelok > Modrá kouzelnická róba (prodej 6 zl), dlouhé
havraní vlasy, tenká bradka, tmavé oči, zamračený pohled.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 5, Životy 8

- Má prokletou dýku (karta *dýka paralýzy*) a amulet, co obaluje nositele ve žlutých šupinách pouštních ještěřích lidí včetně děsivé plazí tváře a přísavek na rukou i nohou (karta *ještěří amulet*). Je pološílený a chce se mstít za svou ženu Mialu, dceru hraničáře Medvěda z Blosel, kterou zabil její žárlivý nápadník poté, co mu řekla, že chce žít s Marelokem.
- V případném boji vysloví “ecativarg” a udrží se ve svém trůnu díky ještěřím přísavkám.
- Kouzla: *ohnivý had* *Eš nachaš*, *duševní úder* *Nefeš nagaf*, *ledová dýka* *Kerach pygion*, *zlom kouzlo* *Šavar kišuf*, *návrat* *Hašavah*, *ledová tříšť* *Kerach ketim*, *paralýza* *Šituk*, *neviditelná zbroj* *Ij ryjut širion*, *beranidlo* *Zelokvah*

Oživlá černá plátová zbroj > Plní Marelokovy rozkazy. Pád ke stropu jí neublíží.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše -, Životy 14

Zbroj: 2

Rychlost: jako chůze

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: není vidět pomocí infravidění

✕ *Dlouhý černý meč: 4 + k6, zranění 2/3*

- Prodej 3 zl za poškozenou zbroj, 5 zl za nepoškozenou, 3 zl za dlouhý meč.

18

Komora zarostlá mechem, plísní a houbami > Většina z toho jedlá, na polici vedle dveří jsou nůžky, škrabka a tác.

+ Čarodějná věž

- 1 ze 6: nasbírané houby způsobí halucinace.

19

Police plné knih > Beletrie i naučná, poznámky z výzkumů kouzel, luxusní psací souprava (prodej 5 zl), zásoba kvalitního pergamenu. Svitek s kouzlem *oživ zbroj*.

Oživ zbroj

Suroviny: Živé srdce humanoidního tvora, diamantový prach (nákup 20 zl), prach z rohů wyverny (nákup 10 zl – v Trossu se nedá koupit).

Při tomto rituálu je třeba vyříznout srdce ze živého humanoidního tvora a vložit ho do hrudní části zbroje.

- Wyvernu je možno ulovit na pláních kolem Trossu.

20

Velká postel > povlečení jde prodat za 3 zl.

Truhlice s těžkým víkem > Uvězněný stopu vysoký ďáblík. Marelok si ho povolal z pekel jako sluhu, ale není s jeho službami příliš spokojený. Ďáblík je vlezlý, snaživý a neskutečně nešikovný.

21

Kovová vana a vysoký džbán.

Šatník > Cestovní oděv (prodej 6 zl), šaty ke dvoru (prodej 15 zl), žebrácké hadry a noční košile

Kamna > Namísto ohně se jen otočí pákou a náhodné elektrické výboje vodu ohřeje.

+*Dračí kostra*

Potentní místo moci vyhledávané kouzelníky a zaříkávači. Při opakovaném využívání otravuje čarodějovu mysl hněvem. Při použití k hromadnému ničení je šance, že se drakovi podaří získat energii z umírajících duší a ožije jako kostlivý drak.

Kouzelník, který tu stráví několik minut, automaticky získá následující kouzla (nebude je umět, ale bude je mít připravené):

- *Černý blesk* *Kedar bárák*
- *Rudý blesk* *Adom bárák*
- *Ohnivý déšť* *Eš gešem*
- *Ohnivá koule* *Eš nešef*
- *Mrak smrti* *Mavet anan*

K přerodu do kostlivého draka je potřeba celkem 17 duší zabitých těmito kouzly.

Artrixos, kouzelnický učeň

Vyhublý mladík v roztrhané kouzelnické róbě.

- > Učedník Bareuse Karsavara (viz Hlavní věž pevnosti ve městě).
- > Podlehl dračímu našeptávání. Kouzly získanými pobytem u kostry napadne každého, kdo se ke ní přiblíží.
- > Je možné ho vyléčit, stačí ho na pár dní udržet mimo dračí kostru.

+Godov

Vesnice zásobující Brakk. Chudí lidé a bohatý správce.

Starý Antoš > stará se o zahradu u Valenovy vily. Naposledy tam byl minulý týden, všechno bylo podivně tiché a děsivé, neodvážil se jít dovnitř a znova už nesebral odvalu se tam vypravit. Říkal o tom Baltusovi, správci Godova, ale ten se mu vysmál.

Baltus > správce Godova, vykořisťuje rolníky a holduje obžerství. Nedávno přišel s úžasným nápadem práva první noci. Případné dobrodruhy a jiné potenciálně vlivné návštěvníky bohatě pohostí.

Oběd u zemana Baltuse

- Ze Sumpu už dlouho nedorazily čerstvé ryby (jídelníček stojí za bačkoru).
- Nešli jste náhodou kolem domu velmože Valena? Jestli ne, tak tam ani nechoďte, je to starej morous. Všechna moje pozvání ignoruje a myslíte, že mě někdy pozval on? Jistě že ne, musí mi totiž ukázat, že jsem pod jeho úroveň.

Hardenská tvrz

Říká se, že poslední pán zešílel, zapečetil bránu a snědl veškeré služebnictvo. Od té doby je tvrz považována za prokletou a nikdo se k ní neodváží. Ve skutečnosti je to ale zástěrka, kterou šíří nekromant Uriel, který tvrz ovládl.

TODO: Staty a konkrétní schopnosti pro Uriela.

TODO: Popis pevnosti zvenku (dá se na hradby vylézt?)

TODO: Popis brány zvenku (je otevřená a je to padací mříž)

Hardenská tvrz

TODO: 2 kostlivci nad branou (ovládají spouštěcí mechanismus)

Uriel

Družina s ním pravděpodobně bude bojovat několikrát. Nekromant pokaždé použije jinou taktiku. Paralyzující magické střely, změna v obřího krvavého golema, plošné ovládnutí mysli a podobně.

1

Z ochozu nad branou visí v řetězech tři lebky > Skřípají zuby a kdykoli někdo vkročí na nádvoří, chrastivě se smějí.

Nádvoří s rozrytými zbytky dlažby > Poseté kostmi, hadry a kusy zničeného či zrezlého vybavení.

Dřevěná stáj > Ztrouchnivělá. Uvnitř stojí nehybný kostěný kůň, který ožije a zaútočí jediné v sebeobraně.

Kostlivý kůň

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 13

Zbroj: proti **bodu** a **mrazu** 3

Rychlost: jako kůň

Smysly: magický zrak a sluch

✕ *Zuby:* 4 + k6, zranění 0

✕ *Kopyta:* 4 + k6, zranění 1

Kamenná studna > Dřevěné vědro na dlouhém laně. Pouze díra do 13. ve sklepení, kde je skutečná studna umístěná.

Na bok převrácený vůz > Jeden prázdný sud, chybí přední kola.

Hradní ochozy > 4 ležící kostlivci s luky. Přístupné z žebříků u věže a po stranách stáje.

Kostlivec s lukem

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, Životy 5

Zbroj: proti bodu a mrazu 3

Rychlost: jako člověk

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: není vidět pomocí infravidění.

✂ Pařáty: 3 + k6, zranění 1

✂ Krátký luk: 3 + k6, zranění 2, střední dostřel

Věž > Ohořelý kostlivec s mečem. Páka a naviják k ovládání mřížové brány. Meč patřil krollovi Pogovi (bojovnice Raegan z hospody *U rezavého meče* ho pozná).

Kostlivec s mečem

(pod váhou meče se prohýbá)

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, Životy 5

Zbroj: proti bodu a mrazu 3

Rychlost: jako člověk

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: není vidět pomocí infravidění.

✂ Dvojruční meč: 1 + k6, zranění 3

Zbrojnoši zavěšení na kůlech > Na vrcholcích kůlů jsou vozová kola, ze kterých visí mrtvoly Reaganiných (viz Drby) spolu-bojovníků. Nejsou uvázáni pevně, a pokud se k nim někdo přiblíží, zapadne sekundární brána z trámových mříží a umrlci i kostlivci ožijí a zaútočí. (Jedna příčka je rozsekaná a dovoluje hubeným a neobrněným postavám uniknout)

Někdo jim sebral zbraně i veškeré další vybavení.

- Kroll Pog - zprohýbaná těžká zbroj na krolla
- Elf Sírdan - roztrhaná kouzelnická róba
- Hobitka Ručka - měšťanské šaty
 - V nich má skryté 2 vrhací dýky

V opasku má zašitých 5 zl

2

Chlív s hliněnou podlahou

Džbán s rudým tulipánem

3

Zašlá bílá omítka, valená klenba, dřevěná podlaha

Nápis na stěně “Tohle není konec! Však ona mě bude milovat!” > Zdá se být naškrábaný dýkou.

4

Rozlámaný nábytek > Komody, židle, lavice.

Hromada harampádí > Prosté šaty, vidle, lopaty, krumpáč, několik motyk, kolovrat, zlomená kouzelnická hůl.

TODO: Zbytek vybavení Pogovy družiny (torny, příkrývky atd.)

5

Beznohý kostlivec > Posunuje se po stolech a děravou konví zalévá květiny.

Beznohý kostlivec

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, Životy 5

Zbroj: proti **vodu** a **mrazu** 3

Rychlost: jako chůze

✕ Pařáty: 3 + k6, zranění 1

Pod okny stoly s bylinami > Jedovaté, léčivé i jiné. Alchymista z nich může vytěžit 10 magů.

Zpoza dveří do 6 se ozývá hlasitá recitace > Jde o konec rituálu pronášeného ve staré řeči. Pokud ji nějaká z postav zná:

...a já ti přikazuji: Toto tělo budeš obývat a moje přání a rozkazy budeš plnit, dokud tě ze služby nepropustím. Tak se staň!

6

V kruhu modrého ohně stojí urostlý orkský válečník > Dřevěnokostěná zbroj, masivní sekera, šíp skrz krk.

Nekromant Uriel stojí za ním > Sotva třicet let, bledý, černá róba a sandále. Klíč.

7

Na hromadu naskládané rakve > Různě drahé, různě velké, až na jednu prázdné. Ta je plná dětských koster, mezi kterými prolézají stopu dlouzí červi s paralyzujícím jedem.

8

Šatní skříň > Prázdná

Koberec s propáleným středem > Světle modrý, na stropě nad ním je černožlutá stopa po spáleném tuku. Pod kobercem je runový kruh, který spálí na kost kohokoli, kdo jím projde (k neutralizaci stačí porušit křídou)

Za dveřmi schody do suterénu > Průvan a zápach horkého loje.

Pokud družina neprozkoumala 6, měl by je dohnat nemrtvý ork a nekromant.

9

V podlaze zapuštěná vana z keramických kachlí > Na dně je půl stopy studené narůžovělé vody

Kovová kamna s hrncem vody > Vývod kouře je protažen puklinou ve skále, kterou je vidět ven za tvrz.

10

Regál se zásobami jídla > Převážně sušené hovězí a pohanková mouka.

Stěna obložená až ke stropu dřevem na podpal

11

Jehlami pokrytý dobrman s koženou maskou > Je uvázán řetězem a přes masku nemůže ani kousat ani štekát, přesto je agresivní. Pokud mu masku sundáte, uklidní se. Kdo mu vytrhá všechny jehly, k tomu přilne a bude ho následovat.

12

Kostlivec ve špinavé zástěře, v ruce sekáček > Zpracovává kravský tuk v loj a vyrábí svíce.

Dva sudy > Plné kusů krav včetně vnitřností.

Neohraněné ohniště, v kterém stojí baňatý kotel s vroucím tukem > Lze snadno převrhnout.

Stolek se svícemi > Smrdí a nejsou příliš kvalitní.

13

Masivní dubové dveře > Zamčené Urielovým klíčem.

Pod kruhovou dírou ve stropě je studnice

14

Pokud jste Uriela zabili, tak tu teď stojí a řve na dva kostlivce, aby vás šli zastřelit > Těžké kuše a kuchařské čepice.

Kovová kamna > Vlažná, nedochucená hovězí polévka.

Hromádka kuchyňského vybavení v rohu > Pánev, hrnec, naběračka, cedník, shnilá cibule.

15

Svalnatá bruneta Baia na seně > Zesláblá, bledé stopy na hrudi, rudá alergická reakce na končetinách, prořídle vlasy, přes nateklý jazyk nemůže mluvit a je okovem připevněná k podlaze. Uriel na ní testoval lektvary lásky. Poslední zabral, ale přes nateklý jazyk to nevyšlo dostatečně najevo.

16

Snědá Mariana přivázaná ke stolu > Nohy pořezané, záda pokrytá voskem, pruhované pozadí, nateklý ret a kolíček na levé bradavce.

Stojany s lehčími mučícími nástroji > Důtky, kolíčky, provazy, jehly, roubík, řemeny, rákoska a pás cudnosti.

17

Na kopci polštářů a dek spí drobná, vyhublá rusovláska Tolka > Oranžový lektvar má napojený přímo do žíly; funguje jako výživa i jako uspávací. Pod polštáři je schovaná lokalizační mince do páru s Katlinou (viz Setkání v Trosské pláni)

Noční stolek se dvěma knihami > První je sbírka romantických básní. Druhá je Urielův deník; popisuje, jak mu Filoména Karská zlomila srdce.

18

Pokované dveře > Zamčené Urielovým klíčem.

Baculatá blondýnka Emma > Nadšená svou šancí k úniku ihned začne družinu přesvědčovat, že Uriela nelze zabít, ať ihned utíká jí.

Postel s nebesy > Růžové závoje a příliš měkká matrace.

Růžové dekorace rozvěšené po stěnách > Závěsy, krajky, koberce, šaty.

Truhlice > Panenky, šaty, hlavolamy, líčidla.

Stolek se stříbrným podnosem a sladkostmi > Čokoláda, lízátka, mošt, štrúdl.

19

Mrtvá dívka na podlouhlém stole > Je na několika místech pečlivě sešitá a ovázaná. Má otevřený hrudník a srdce zalité v modré substanci.

Vysoký stůl s náčiním > Skalpely, obvazy, jehly, pila.

Jedna stěna je dřevěná a pokrytá pergameny s nákresey lidské anatomie a nekromantských zaklínadel > Prkna zakrývají tajnou chodbu do 22.

20

Magicky uzamčené dveře > Nemají zámek a s každým úspěšným i neúspěšným pokusem o vyrazení vystřelí výboj energie. Čaroděj je může kouzlo rozplést tak, že porazí vypravěče v piškvorkách.

Potrhaný zelený koberec od dveří až ke schodům

Ve stěně po pravé straně je metr zdíva nahrazen jílem > V hlíně je schovaný kostlivec připraven bodnout nepřipraveného vetřelce do zad.

21

Pokud jste Uriela zabili nahoře i v 16, tak tu stojí připraven vyjednávat > Nebojí se o svůj život, ale o svůj výzkum. Boj v laboratoři nechce. Vyzve postavy, ať si vezmou ženy a odejdou.

Na stěně visí polovyschlý stařec lord Hayden popsaný drobnými runami > Z řezných ran na chodidlech pomalu odkapává modrá tekutina do připravené nádoby. Když ho pozorně vnímáte, téměř neslyšně opakuje "Zabij mne".

Regál s knihami > Čestné místo má grimoár (kouzlo oživení mrtvého, tvář hrůzy a mluvení s mrtvými). Zbytek jsou svazky o anatomii a historii.

Čistý stůl > Pod ním rozházené konopné papíry a střepy. Na jednom je návod k lektvaru lásky. Na dalším zmiňuje, že druhé zrcadlo nechá odvést do Trossu.

Alchymistické vybavení > Kompletní destilační vybava, hmoždíř, kufříky na transport.

Železem tvrzené dveře do 22 > Zamčené Urielovým klíčem.

22

Modré zrcadlo > Skleněné, po povrchu neustále stéká vrstva modré tekutiny, ale nikdy neukápne na zem. Kdykoli Uriel zemře, vyleze jeho nová kopie ze zrcadla.

Postel > Pohodlná matrace, kožešinová přikrývka.

Dvě skříně > V první jezdecké boty, náhradní oblečení. V druhé tajný vchod do 19.

Truhlice > Koňské sedlo, 13 zl, 9 st, 19 md, lektvar nenápadnosti, stříbrná korunka, amulet s bronzovou koňskou hlavou (ovládá neúnavného nemrtvého koně ve stáji)

+*Hostinec Na rozcestí*

Dlouhá jednopatrová budova s velkou nálevnou, která pojme několik desítek hostů, a přilehlou stájí. Spí se ve společné noclehárně nebo přímo v nálevně, pouze zámožní hosté si mohou dovolit pokoj.

- Šance **2 ze 6**: Skupina zoufalých propuštěných dlužníků drží jako rukojmí barda, aristokrata a hostinského se ženou. Dvojice Trosských jezdců vyjednává.
- Chudá postarší žena Katlin tvrdí, že dokáže svou ztracenou dceru Tolku najít pomocí milenecké mince (magický pár mincí, které se vždy přitahují), ale nikdo jí nevěří. Odhodlává se za ní vyrazit sama. Mince ji povede k Hardenské tvrzi.

+*Hrstan*

Osamělý bledý strom prorůstá vysoko v těžko přístupných skalách. Jeho plody, bílé hrušky, propůjčují nadlidskou sílu. Říká se, že jimi byly Garlaky porostlé, ale válečníci je do jednoho otrhali. Nyní, kvůli své nenasytlosti, žijí v horách proměnění v obry.

+*Kastarok*

Ruina tvrze Worrochových rytířů. Časem okousané hradby, polámané sochy a příjemný nostalgický nádech. Pokud tu táboří veselá společnost, zjeví se duch starého paladina Hathora, který rád povyměňuje příběhy. Ví toho o Trossu a jeho okolí hodně.

+Krvavá vila

Osamocený domov velmože Balia Valena a jeho rodiny. Valen je blízký přítel vládce Brakvila. Zatím nikdo netuší o tragédii, která rodinu postihla.

Co se ve vile stalo?

Zhruba před čtrnácti dny velmož Valen ve městě od cizokrajného obchodníka (který už odcestoval z Trossu) koupil kouzelný ubrus a přivezl ho své choti darem. Večer z něj pak rodina pojedla. Jeho choť, paní Myriam, se následně v noci probudila, náměsíčně pobrala svá lícidla a svíčky a ve sklepě nakreslila rituální pentagram s provedla rituál, kterým přivolala *démona neživota* (nic z toho si nepamatuje). Ten ji následně posedl a donutil ji povraždit všechny obyvatele domu, počínaje velmožem Valenem (všechny vraždy si paní Myriam pamatuje a žije v utkvělé představě, že to musela udělat, protože někdo byl posedlý démonem a nebyla jiná možnost, jak zjistit, kdo to je). Tato první vražda byla velmi krvavá, takže směrem od ní vedou krvavé stopy paní Myriam postupně po celé vile.

Háj kolem vily

🔊 *V háji je nepřirozené ticho. Od vily se ozývá krákání havranů.*

💡 *Ve vile se nesvítí.*

Řídký březový háj mezi Godovskými polnostmi a Trosskými pastvinami. Skrz stromy jsou vidět obrsy vily.

🦶 *Veškeré stopy zvířat jsou víc než týden staré.*

Vila

💡 *Ve dne do vily proniká světlo okny, v noci je uvnitř tma.*

☞ *Krákání havranů, jinak ticho.*

Venkovské šlechtické sídlo s velkými okny obklopené udržovanou zahradou. Pod stromy je malá dřevěná bouda. Nikde se nic nehýbe, na střeše posedává hejno havranů. Všechna okna jsou zavřená, stejně tak i masivní dvoukřídlé vstupní dveře.

- V malé dřevěné boudě je zahradnické náčiní – lopaty, motyky, hrábě.
- Vstupní dveře nejsou nijak zajištěné, jdou snadno otevřít.

Okna a dveře

Okna jsou vyrobena z malých pospojovaných tabulek, není skrz ně vidět dovnitř. Veškeré dveře uvnitř vily mají kliku a nemají zámek.

Duchové a zombie

Ve vile jsou duchové a zombie původních obyvatel – na každou zombii připadá jeden duch.

Se všemi zdejšími duchy jde mluvit. Při vyptávání si všichni vzpomenou na svého vraha – paní Myriam, choť velmože Valena, pána této vily. Mají různé malicherné problémy, které je tu drží. Když jim s nimi někdo pomůže, dojdou klidu a rozplynou se – pokud stále žije příslušná zombie, zhroutí se mrtvá na zem.

Se zombiemi se mluvit nedá – jejich jedinou touhou je utišit svůj krutý hlad, takže se okamžitě vrhnou na všechno živé. Dokud o žádné kořisti neví, bloumají bezcílně po místnosti, případně nehybně sedí či leží. Při smrti zombie její duch nezmizí.

Jelikož žádný nemrtvý nesnese přímé sluneční světlo (každé kolo je zraňuje za 3kz), zombie se drží uvnitř vily a vyhýbají se oknům. V noci tyto zábrany nemají.

1 – Hala

🐾 *Zápach tlejícího masa.*

U stěn haly je stojan se zbraněmi a dvě sochy: muž s knírem v kyrysu a žena s dlouhými šaty. Mozaika na podlaze zobrazuje lovecké psy na honu.

✂️ Obtloustlý kuchař s rozseklou hlavou ozbrojený sekáčkem (4 st) ihned útočí. Případný hluk boje přivolá zombie z obrazárny.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše -, Životy 13

Rychlost: jako chůze

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: není vidět pomocí infravidění

✂️ *Pařáty:* 3 + k6, zranění 0

✂️ *Sekáček:* 3 + k6, zranění 1

👣 Zaschlé krvavé stopy od velkých bot (od zombie kuchaře). Přišly sem od dveří do kuchyně (4) a jsou rozprostřené po celé hale, jako kdyby tady dotyčný bloumal v kruzích.

► Stojan se zbraněmi: štít (5 st), tři kopí (po 5 st), kuše (2,5 zl), sekera (5 st)

2 – Dílna

V dílně je ponk a několik sudů, beden a pytlů. Na jedné z beden je hadrová panenka s cylindrem (2 st). Na klice dveří do pokoje pro služebnictvo (3) je přivázaný provaz. Zhruba po metru je přetržený (od kliky dosáhne akorát na horní hranu dveří).

► Na ponku je svěrák (1 zl), pilník (1 st), hřebíky (1 st), kladivo (5 st) a pila (5 st).

► V sudech je olej (1 zl) a pivo (2 zl).

- V pytlích je mouka (5 st).
- V bednách je zásoba svíc – většina lojových (2 zl), část kvalitních voskových (5 zl).

3 – Pokoj služebnictva

Ve skromně zařízeném pokoji jsou dvě skřínky a dvě postele se slaměnými matracemi.

👤 V místnosti je duch chlapce s se stopou po provazu kolem krku. Pláče, že zemřel dřív než si stihl sáhnout na ženskou.

- Ve skřínkách jsou osobní věci zrzka a kuchaře, prosté oblečení, 2 stříbrňáky a 30 měďáků.
- Pod polštářem na jedné z postelí je hambatý obrázek.

4 – Kuchyně

Na podlaze je kaluž zaschlé krve.

Kamna > Keramická pec s přilehlou dřevěnou pracovní deskou zacákanou od krve.

Velký a malý lavór

Regál > Zavařeniny, salámy, med, koření.

Skříně > Čajový set (5 zl), hrnce (2 zl), pánve (1 zl), cínové nádoby (4 zl).

👤 **Duch kuchaře** > Se sekáčkem v hlavě zmateně hledá svůj sekáček.

☞ V zaschlé krvi na podlaze ležel někdo velký (kuchař), pak se zvednul a odešel dveřmi do haly (1). Stopy od menších bot (od paní Myriam) vedou ke dveřím do jídelny (5).

5 – Jídelna

☞ *Zápach shnilé hostiny.*

☞ *Bzučení much.*

Krb > Velký, kamenný, s roštem ke grilování.

Dlouhý jídelní stůl > 8 židlí a vyšívaný lesklý ubrus s hustými třásněmi pokrytý bohatou hostinou nyní již shnilého masa a ovoce (karta *kouzelný ubrus* – 20 zl, pokud ale obchodník zjistí, že je prokletý, tak jen 5 zl). Nad ubrusem krouží hejno much.

- Při pronesení hesla "**Ubrah prostrah**" se na něm zhmotní vydatná hostina. Kdokoli z ní pojí bude následující noc náměsíčně provádět rituál ke spojení s démony.

☞ Zaschlé krvavé stopy od malých bot (od paní Myriam) přišly dveřmi z jídelny (5) a vedou ke dveřím do obrazárny (6). Po cestě se postupně vytrácejí, jak se z krev z bot otírala.

6 – Obrazárna

☞ *Zápach tlejícího masa.*

Schodiště do patra

Obrazy > Jedna krajinomalba (velké plátno, 6 zl), šest velkých portrétů slavných hrdinů (cena 3 zl za každý), [za obrazem pod schody tajná cesta do sklepa](#).

Tři zombie > Chlapec s lanem kolem krku, popálený herec, nahý lord s knírem a dýkou v zádech (5 st).

Fyzička 3, Finesa 1, Duše -, Životy 13

Rychlost: jako chůze

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: není vidět pomocí infravidění

✂ *Pařáty*: 3 + k6, zranění o

7 – *Společenská místnost*

Kulatý stůl se čtyřmi židlemi (5 st)

Malý koberec před krbem (2 zl)

Stojan na vyšívání a stolička (4 st)

👤 **Duch holčičky** > Její vlasy a šatičky vlají jako pod vodou. Brečí, protože nemůže najít pana Klobouka.

8 – *Pokoj pro hosta*

Vysoké zrcadlo (10 zl)

Shořelý nábytek i okenice > Zbytky postele, nočního stolku, malé truhlice a rozbité lucerny.

👤 **Duch herce** > Se spálenou horní polovinou těla včetně tváře se marně snaží nacvičovat svou roli překrásného svůdce.

9 – *Koupelna*

Vana > Plechová, naplněná neprůhlednou krémově mýdlovou vodou. **Zombie utopené holčičky zaútočí na prvního, kdo se nad vanu nakloní.**

Fyzička 2, Finesa 1, Duše -, Životy 12

Rychlost: jako chůze

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: není vidět pomocí infravidění

✕ *Pařáty*: 3 + k6, zranění 0

✕ *Sekáček*: 3 + k6, zranění 1

Nočník > Plechový, lesklý.

Džbán > Keramický, krémový vonný olej (6 st).

10 – Dětský pokoj

Postýlka

Rozházené hračky (5 st)

Komoda > Dětské oblečení, tříčlenná rodina z hliněných figurek.

Stoleček

11 – Pokoj

Bar > Jedna lahev vína, dvě láhve rumu, tři láhve koňaku, tabák.

Otočná šachovnice (1 zl) **s jedním křeslem**

Harfa (2 zl)

☞ Zaschlé krvavé stopy od malých bot (od paní Myriam) přišly dveřmi z ložnice (12) a vedou ke dveřím do dětského pokoje (10). Po cestě se postupně vytrácejí, jak se z krev z bot otírala.

12 – Ložnice

Na zemi před postelí je kaluž zaschlé krve.

Postel > Luxusní povlečení slepené spoustou zaschlé krve.

Skříň > Rozervané šaty, roztrhané dokumenty, rozlité inkoust.

Medvědí kožešina na podlaze > částečně nasáklá zaschlou krví (5 st).

Poházené šaty v rohu u postele > patřily velmoži Valenovi (25 zl – ale pozor, místní kupci určitě poznají, komu patřily). Je v nich *malý železný klíč* (pasuje do truhel v tajné místnosti v šatníku).

Krb

☞ Duch velmože Balia Valena > Nahý, zakrvácený a s majestátním knírem požaduje smrt své ženy, která mu při sexu bodla dýku do zad.

Paní domu Myriam > Vyhublá, dehydrovaná a špinavá žena prosí o záchranu. Při konfrontaci přiznává, že všechny zabila. Ale jen proto, že někdo byl posedlý démonem a nebylo jak zjistit kdo.

- Je stále posedlá démonem a je proto nadlidsky silná a rychlá. Dokáže dělat různé akrobatické kousky (salta, běhat po zdech a podobně) a zvládne postavy odhodit několik metrů daleko.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, Životy 11

Rychlost: jako kůň (nadmírná rychlost)

Smysly: jako člověk

✕ *Beze zbraně*: 3 + k6, zranění +2 (nadmírná síla)

- Démon se projeví jediné ve chvíli, kdy se postavy rozhodnou Myriam zabít – v ten moment se postaví na čtyři, nahrbí se jako kočka a začne zlověstně prskat. Do té doby to bude prostě jen obyčejná žena zlomená hrůzným činem, který spáchala a fixovaná na to, že to musela udělat, protože neměla jinou možnost.

¶¶ Zaschlé krvavé stopy od malých bosých nohou (od paní Myriam) vedou od postele do šatníku (místnost 13).

13 – Šatník

Vysoké oválné zrcadlo > Před ním je stolek s dámskými líčidly (1 zl).

Šatní skříně po stranách > Kvalitní dámské i pánské šaty pro všechny příležitosti, jedna ze skříní má falešnou zadní stěnu a ukrývá dvě truhlice – 16 zl, 63 st, klenotnice s růženinovým náhrdelníkem (10 zl) a náušnicemi (4 zl), *lektvar čtení myšlenek* (karta, 10 zl), dopis od vládce Maraka Brakvila navrhuující odstranění předaá horníků Dima Trata.

¶¶ Zaschlé krvavé stopy od malých bosých nohou přišly z ložnice (12). Dotyčná osoba se tu pak oblékla.

14 – Sklep

Bedny a sudý > Prázdné.

Regály > Desítky lahví vína (celkem 60 zl).

¶¶ Na zemi je vidět, že nedávno někdo jeden z regálů odsunul.

Za regály je schovaný rituální kruh.

- *Je nakreslený dámskými líčidly.*

- Při doteku brní. Kdo se ho dotkne, zjistí, že slouží k přivolávání démonů, a bude vědět, jak ho aktivovat – stačí zapálit svíčky a kápnout na něj trochu krve.

+Měsíční oltář

Vzpomínka na vládu temných elfů. V kruhu zkřivených vyschlých stromů se leskne hrubě opracovaný obsidiánový blok.

- Kdo jej při měsíčním svitu polije krví nevinného, získá do příštího útluku nadpřirozenou odolnost proti nestříbrným zbraním (zbroj 1) a schopnost vidění v temnotě.
- *Háček:* Postavě budou rudě žhnout oči a bude jí vadit sluneční světlo (nevýhoda).

+Pavoučí doupě

Pokud půjdou postavy lesem kolem doupěte:

- **Z lesa se ozývá volání o pomoc (ženský hlas)** > je to lákání Hablarany, obřího mluvícího pavouka. Jedem paralyzuje a potřebuje nakrmit mnoho potomků. Jeho jeskyně je plná vysátých mrtvol a jejich vybavení.

Kolem doupěte jsou spletené tunely z pavoučích sítí. Na několika místech tvoří pavučiny falešnou podlahu – pod ní je vždy zhruba tři metry hluboká díra v zemi.

✕ V doupěti je kromě Hablarany jeho devět hladových potomků (šest různě po tunelech kolem doupěte, tři v jednom z kokonů). Potomci mluví dětskými hlasy a jsou pěkně drzí.

+Pavoučí doupě

- Hablarana díky vibracím v pavučině přesně ví, kde postavy jsou, a bude jejich postup průběžně komentovat: „Kampak asi vedou ty tři tunely, před kterými stojíte? Kdožpak ví?“

V doupěti je pět kokonů a hromada vysátých mrtvol.

- V jednom z kokonů jsou tři hladoví potomci Hablarany.
- Ve zbylých čtyřech jsou mrtvoly dobrodruhů: elf v kouzelnickém hábitu, hobitka v lehké zbroji s kuší, dýkou a opaskem vykládaným polodrahokamy (prodej 3 zl), krollka (lehká zbroj a luxusní meč – prodej 6 zl) a trpaslík s dvou-ruční sekerou a zdobenou těžkou zbrojí (prodej 10 zl). Po kapsách a měšcích mají dohromady 4 zl a 3 st.
- Prohledání hromady mrtvol odhalí: *bezhluchý luk* (karta), stříbrný náramek (4 zl) a mince v hodnotě 7 zl a 4 st.

Hablarana

Hablarana je mluvící obří sklípkan.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše -, Životy 14

Rychlost: jako člověk

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, detekce vibrací v pavučině

✕ *Kusadla* : 6 + k6, zranění 2

3 dávky **jedu**: 8 + k6 proti Fyzičce (nezraňuje)

Latence: 5 kol

Příznaky: Bolestivý otok a puchýře kolem rány, vyrážka.

Účinek: Paralýza na několik minut (za první úspěch zpo-
malení, za druhý nevýhoda, za třetí kompletní znehybnění).

Oblak chloupků: Když se sklípkan cítí ohrožený, vypustí před sebe oblak jemných chloupků, které dráždí kůži a vyvolávají intenzivní slzení (nevýhoda).

Vzhled: Obrovský rezavohnědý pavouk. V rozpětí nohou měří čtyři metry.

Boj: Sklípkan díky vibracím ve své pavučině přesně ví, kde se nechází jeho kořist a obvykle ji dokáže překvapit. Kořist nejprve ochromí jedem a pak ji dorazí kusadly.

Potomci Hablarany

Fyzička 2, Finesa 3, Duše -, Životy 6

✕ *Kusadla* : 3 + k6, zranění o

3 dávky **jedu**: 8 + k6 proti Fyzičce (nezraňuje)

Latence: 5 kol

Příznaky: Bolestivý otok a puchýře kolem rány, vyrážka.

Účinek: Paralýza na několik minut (za první úspěch zpomalení, za druhý nevýhoda, za třetí kompletní znehybnění).

Stříbrný důl

Důlní město

Důlní městečko zeje prázdnotou. Kdysi bohaté doly s vzácnými kovy protkané žilami ryzího stříbra jsou údajně vytěžené a uzavřené. Tross přišel o největší zdroj svého bohatství a havíři přišli o životy.

Důlní šachty

Desítky štol vyhloubených do nitra Garlackých hor jsou domovem jen neproniknutelné temnotě a ozvěnám gobliních skřeků. Síť šachet a křivolakých štol je spleť a je snadné v ní zabloudit. Zmapování zabere několik dní. Cesta ke třinácté šachtě, pokud ji někdo zná, zabere zhruba dvě hodiny.

Náhodná setkání (k3):

1. Hlídká čtyř goblinů vede dvě spoutané lidské děti (chlapec Asil a dívka Líba) k místu, kde šamani provádí rituál (viz 2). Děcka jsou z Blošel a jsou pořádně vyhladovělá.

Goblin

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 7

Zbroj: 1 (lehká zbroj)

✂ *Kopí s kamenným hrotem*: 3 + k6, zranění 1

✂ *Nůž*: 3 + k6, zranění 0

2. **Chodbami se rozléhá zvuk mnohohlasného zařívání** > Pět gobliních šamanů provádí krvavý rituál (snaží se přivolat démona). Na zemi mají rituální kruh se spoustou svíc. Opodál jsou vyskládané čerstvé mrtvoly různých tvorů: psa, krocana, kozy, kočky, člověka, trpaslíka, goblina, elfa a lišky. Všichni mají podřezaná hrdla. Mrtvoly člověka, trpaslíka, goblina a elfa jsou pevně spoutané.

Gobliní šaman

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 4, Životy 6

✂ *Nůž*: 2 + k6, zranění 0

Důlní šachty

Dovednosti: základy ostražitosti a plížení, základy orientace a přežití v divočině, základy plavání, základy šplhání, pokročilé bylinkářství, pokročilé ošetřování zranění

Každý gobliní šaman umí tři z následujících kouzel (všichni umí *duševní úder*):

- *Duševní úder*

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Zranění: 4kz (**duševní**)

Duševní úder obchází zbroj, neúčinkuje ale na zvířata a jiné tvory, kteří nemají duši.

- *Halucinace*

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Postava, která podlehne halucinacím, uvidí něco jiného než skutečnost (nevýhoda).

Dej si záležet na evokativních popisech, co postava vnímá, tohle kouzlo na nich stojí a padá: Místo ostatních postav může vidět třeba rytíře v zářivé zbroji, obří mravence nebo chodící květiny, místo nepřátel démony, rozzuřené medvědy. Může mít pocit, že se po kolena brodí v krvi, na stěnách se mohou svíjet hadi, ze stropu na ni místo lustru může koukat obří oko a podobně.

Důlní šachty

- *Strach*

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Ochromující strach na počet kol rovný počtu úspěchů (nevýhoda)

- *Bolest*

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Šílená bolest (nevýhoda)

- *Slepota*

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Ztráta zraku

- *Paranoia*

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Postava nerozezná přitele od nepřitele, je si naprosto jistá, že se ji všichni kolem snaží zabít

- *Potácení*

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Potíže s rovnováhou (nevýhoda)

Každý šaman u sebe má: *hojivou mast* (prodej 3 st), *léčivý lektvar* (pokud ho nevypil, prodej 1 zl). Jeden z nich má svitek s rituálem *přivolání Archemedora* (karta) a brašnu s několika váčky – většina jich je prázdných, v jednom je hrst kadidla.

Přivolání Archemedora

Sesílání: 1 hodina

Suroviny: rituální kruh, hrst kadidla, hrst uhelného prachu, 25 svíc, čerstvě prolitá krev tvorů devíti různých druhů

Tento rituál přivolá démonického strážce Archemedora a zaváže ho k poslušnosti.

Démonický strážce

Fyzička 7, Finesa 3, Duše 5, Životy 16

Zbroj: 2 (silná kůže s magickými runami)

Rychlost: na zemi jako člověk, ve vzduchu jako kůň

Smysly: sluch jako kudůk, zrak jako člověk, čich jako pes, infravidění

✕ *Pařáty, rohy nebo kopyta:* 7 + k6, zranění 4

Vzhled: Třímetrový démon s drápy, kopyty, rohy a velkými křídly. Ocelově modrou kůži má pokrytou žhnoucími magickými symboly.

3. Zlobr

Do úzkých šachet a štol se nevejde.

Zlobr jeskynní

Fyzička 6, Finesa 2, Duše 3, Životy 15

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlost: jako chůze

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

✕ *Drápy:* 6 + k6, zranění 2

✕ *Důlní kladivo:* 6 + k6, zranění 4

Nadlidská síla: Člověka dokáže zvednout a odhodit několik metrů daleko a při boji zblízka má +1 ke zranění (ve zranění drápy i kladivem už je bonus započítaný).

Vzhled: Tři metry vysoký zavalitý humanoid s hnědou kůží, kulatou hlavou bez nosu a silnými drápy.

Schopnosti: Jeskynní zlobr regeneruje všechna zranění kromě těch způsobených **ohněm** nebo **žiravinou** rychlostí 1 život za kolo.

Slabiny: Pokud na jeskynního zlobra dopadne přímé sluneční světlo, natrvalo zkamení.

Suroviny: Z krve jeskynního zlobra může alchymista vytěžit 7 magů nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).

Důlní šachty

Třináctá šachta

1

Vodní plocha > Temná, neprůhledná a hluboká desítky metrů. Tlusté rudé pijavice, které zraňují zdravé a léčí zraněné (za 3kz + 2 životů, jednoho pacienta mohou každý den vyléčit pouze jednou). Několik metrů pod hladinou spí obří chapadlovitá bestie.

Chapadlovitá bestie

/ * Velikost 10 (1 tuna) * /

Tělo: Fyzička 6, Finesa 2, Duše -, Životy: 16

10 chapadel: Fyzička 3, Finesa 4, Duše -, Životy: 4

Zbroj: tělo má zbroj 2, chapadla 0

Rychlost: plave mnohem rychleji než člověk

Smysly: dobrý zrak, čich

Detekovatelnost: není vidět pomocí infravidění

✕ *Háky na chapadlech:* 4 + k6, zranění 1

✕ *Přísavky:* 4 + k6 (nezraňují)

✕ *Zobák:* 6 + k6, zranění 2

Chapadla: Každým chapadlem může bez postihu útočit na jiný cíl. Když se postavám podaří vyřadit alespoň 5 chapadel, stáhne se do hlubin.

Dřevěná bariéra do 5 > Hlídaná gobliny z druhé strany. Plná děr pro kopí.

2

Kosti > Lidské, gobliní i zvířecí, některé rozlámané a požvýkané.

Vysoké stoupající stupně > Porostlé jedlým mechem. V mechu jsou velké čtyřprsté stopy a otisky kloubů (jako od gorily).

3

Troll > Mohutný, čtyřruký trollí mutant. Rychlá regenerace všech zranění nezpůsobených ohněm a kyselinou.

Čtyřruký jeskynní troll

Fyzička 6, Finesa 2, Duše 3, Životy 15

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlost: jako chůze

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

✕ *Drápy*: 6 + k6, zranění 2

Regenerace: Jeskynní zlobr regeneruje všechna zranění kromě těch způsobených **ohněm** nebo **žiravinou** rychlostí 1 život za kolo.

Slabiny: Pokud na jeskynního zlobra dopadne přímé sluneční světlo, natrvalo zkamení.

Nadlidská síla: Člověka dokáže zvednout a odhodit několik metrů daleko a při boji zblízka má +1 ke zranění (ve zranění drápy i kladivem už je bonus započítaný).

Pečlivě srovnaný sloupec zkrvaveného vybavení > Důlnické, gobliní i dobrodružné, bohužel žádné cennosti. Jen pod zohýbanou plátovou zbrojí je skrytý magický bronzový štít s reliéfem vousaté tváře se zavřenýma očima (karta *štít děsu*). Je to podobizna Garhaza, pověstného černokněžníka. Při pronesení jeho jména se oči otevrou a kdo do nich pohlédne, propadne panickému strachu.

4

Hnízdo malé zdivočelé gobliní holčičky > Chová se jako agresivní opice. V jejím doupěti je nakradeno 4 zl, 12 st a dva tucety drobných šperků (celkově 6 zl)

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 1, Životy 6

✂ *Boj*: 2 + k6, zranění 0

5

Osm goblinů > Lehké zbroje a kopí. Jeden z nich má vlčí tlamu trčící z hrudi, jeden další má pevné šupiny, a další má namísto krve kyselinu.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 7

Zbroj: 1 (lehká zbroj), goblin se šupinami 2

✂ *Kopí*: 3 + k6, zranění 1

U sebe mají dohromady 3 valouny stříbra (1 zl za každý)

Improvizovaná balista a barikády s bodci

✂ *Balista*: Zranění 4, několik minut nabíjení

6

U stěny uvázaní tři důlníci (Rombi, Belefus a Dlouhán) > Slabí a zoufalí. Dlouhán je porostlý hustou srstí a prosí o smrt. Údajně byl vystaven nějaké zelené břečce.

Ohniště s kotlem > Ve vývaru kusy důlníků.

7

Hromada rozličného harampádí > Měděné trubky, železné tyče, šrouby, svorky, velké kusy kůže, řemeny, nýty, spousta dřevěných trámků, lišt a prken.

Pracovní stůl plný vynálezů > Rukavice s přidělanými čepelemi na kloubech, velká kuše na střelbu dřevěných bodců (zranění 2, krátký dostřel) a několikery zjevně nedokončené rozřezané dudy.

8

Podlaha chodby i místnosti je naplněná bahnem > Při šamanově smrti ztuhne jako cement.

Vrásčitý gobliní šaman pokrytý pijavicemi z 1 > Drzý, vesměš nepohyblivý, nebude bojovat. Tvrdí, že kdo ho zabije, zemře (mluví lámanou obecnou řečí). Když zemře, jeho tělo se rozzáří a povolá tři krvežíznivé démonické dvouhlavé psy.

Šaman

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 4, Životy 6

Démonický dvouhlavý pes

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 4, Životy 11

Rychlost: jako pes

Smysly: jako pes

✕ *Zuby*: 5 + k6, zranění 1

Vzhled: Černý dvouhlavý pes velký jako doga.

Dvě hlavy: Bez postihu útočí na dva protivníky najednou.

9

Chodba vedoucí nad stropem 1 > Část podlahy je iluzorní (5 + k6 proti Finese na zachycení). Pád do vody je bezpečný, ale probudí chapadlovitou bestii (viz 1).

10

Prázdná místnost > Při výraznějším hluku troll z 3 rozrazí gobliny postavenou kamennou bariéru a zaútočí.

11

Nad vstupními dveřmi je připraven kastrol plný jedovatých brouků > Spadne na prvního, kdo neopatrně projde.

Jed z brouků

10 + k6 proti Fyzičce

Aplikace: kontaktem s pokožkou

Příznaky: Silná bolest břicha, slinění, ztráta chuti, zřívání dásní.

Tři kamenné stojany > Na nich dort, váza a vycpaný králík. Všechno naplněné jedovatými brouky (účinky jedu viz 11).

Balvan > Pod ním uvězněná malá opečovávaná kolonie jedovatých brouků (účinky jedu viz 11).

12

Nehybný nemrtvý ogr > Zaútočí, jen pokud se postavy přiblíží nebo zaútočí první. V břiše má zašité tři zombie gobliny.

Nemrtvý ogr

/ Velikost 9 (500 kg), +4 životy za nemrtvého */*

Fyzička 6, Finesa 2, Duše 3, Životy 19

Zbroj: 1 (silná kůže)

Rychlost: jako chůze

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: není vidět pomocí infravidění

✂ *Pěsti:* 6 + k6, zranění 1

Nadlidská síla: +1 zranění

Zombie goblin

/ Velikost 5 (50 kg) */*

Fyzička 3, Finesa 1, Duše -, Životy 12

Rychlost: jako chůze

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: není vidět pomocí infravidění

✂ *Pařáty:* 3 + k6, zranění 1

✂ *Zuby:* 3 + k6, zranění 0

☞ *Silný mrtvolný zápach.*

Léčení: Zombie goblin se léčí požíráním čerstvého masa, mozku nebo vnitřností. Každou minutu krmení si vyléčí jeden život.

13

Oblá dokonale hladká kovová stěna > Při dotyku se v ní otevře malé okénko s digitálním displayem. Na něm se zjeví animace muže, jak usedá s jídlem na lavici a usíná. Syntetický hlas se ptá “Co uděláte? a) Zabijete muže a sníte ho b) Ukradnete mu jídlo a sníte ho c) Vzbudíte ho a popřejete mu dobrou chuť” Pokud odpovíte a) nebo b) okénko se zavře. Pokud odpovíte c) zjeví se následující sudoku. Po jeho vyřešení se v kovové stěně otevrou dveře.

	8	1	7			6		5
7							4	
2					6	7	1	9
3				6		5		
	5	8	4		3	9	6	
		7		2				8
8	7	3	6					4
	1							6
6		9			4	3	5	

Pravidla sudoku: Do prázdných polí doplňte čísla od 1 do 9 tak, aby se v každém řádku, každém sloupci a každém čtverci 3x3 každé číslo nacházelo právě jedenkrát.

14

Dva svázání důlníci (Peskel a Lard) > Slabost, roubíky, stopy po pijavicích, horečka.

Prázdný kožený vak

15

Nákladní prostor vesmírné lodi > V případě ohně (např. pochodně) vyhlásí mechanickým hlasem poplach a pokud do třiceti vteřin oheň nezhasne, uzavře všechny východy a na několik minut vysaje vzduch z místnosti.

Bedny > Jsou ocelové a zapečetěné. Uvnitř jsou samoohřevné balíčky potravin.

Ve stěně je červená skříňka > Obsahuje dýchací masku (náplň na 60 minut) a léčivou pěnu ve spreji (náplň na tři použití, léčí 4 + 5kz životů).

16

Muž v oranžové přiléhavé uniformě > Leží v bezvědomí. Probere se, když na něj někdo promluví, nebo se ho něco dotkne. Je to android, který věří, že lidé jsou nižší forma života a měli by sloužit nebo být vyhlazeni. On způsobil ztroskotání lodi.

Android

/* Velikost 6, +4 životy za mechanické tělo */

Fyzička 6, Finesa 5, Duše -, Životy 16

Třináctá šachta

Rychlost: jako chůze

Smysly: výborné elektronické smysly

✕ *Pěsti:* 6 + k6, zranění 1

Nadlidská síla: +1 zranění

Motor > Nefunkční. Schází mu zdroj energie.

17

Křeslo pilota a ovládací panel > Všechno vyjma umělé inteligence palubního počítače a varování o nedostatku energie je vypnuté. Počítač se vás pokusí přesvědčit, aby jste mu přinesli zdroj energie pro pokračování v cestě. Nasměroval pád lodi k nejbližšímu, který senzory našli, takže musí být poblíž.

Cryobox > Muž v modré přiléhavé uniformě zmrazený za oválným sklem.

Ve stěně je červená skříňka > Obsahuje laserový blaster a opasek s maskovacím zařízením (baterie na 10 minut neviditelnosti).

Laserový blaster

Zranění 2, krátký dostřel, baterie vydrží na 50 výstřelů.

18

Šest goblinů > Kyje a oštěpy. Jeden z nich má zvětšenou hlavu s výraznými zelenými žilami. Je ozbrojen dudům podobným plamenometem a snaží se ostatní přesvědčit, aby přestali poslouchat Matku (mluví obecnou skřetí řečí).

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 7

Třináctá sachta

Zbroj: 1 (lehká zbroj)

✕ *Oštěp: 3 + k6, zranění 1*

✕ *Kyj: 2 + k6, zranění 1*

Improvizovaný plamenomet

Fines + k6 proti Finese, zranění 3kz ohněm. Zasahuje vše v *kontaktní vzdálenosti* před plamenometem.

Při každém zášlehu je šance 1 ze 6, že místo útoku zraní za 3kz ohněm plamenometčíka a plamenomet se zničí.

Ohniště

Podél stěn slamníky

19

Na hácích ze stropu zavěšená vykuchaná těla psů a důlníků

Tajné kamenné dveře vedou do 22

20

Organické stěny > Krvácejí z řezných ran. Pokud jim pomůžete (kouzlem, lektvarem, zašitím, vymytím apod.), místnost zrůžoví a začne vám pomáhat. Otevírat “dveře”, vypouštět léčivý nebo smrtelný plyn apod.

21

Obrovská gobliní matrona > Morbidně obézní, tři páry prsů a rukou, čtyři nohy a ocas. Dokáže vychrchlat a plivnout kyselinu až za propast.

Zmutovaná gobliní matrona

/* velikost 8 */

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 3, Životy 13

Rychlost: jako chůze*Smysly:* čich a chuť jako člověk, výborný sluch a vidění v šeru✕ *Plivnutí kyseliny:* 5 + k6, zranění 5 kz žíravinou

○ 1 kolo natahování slin

✕ *Boj zblízka:* 5 + k6, zranění 0**Dva gobliní sluhové** > Mají kýble a polévají matronu zářivě zelenou tekutinou.

Fyzička 2, Finesa 2, Duše 1, Životy 7

Osm gobliních dětí > Pobíhají kolem jako zvířata.

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 1, Životy 4

✕ *Boj zblízka:* 2 + k6, zranění 0**Propast** > Stěny pokryté neuvěřitelně bohatými stříbrnými žilami, dno v nedohlednu, lze překročit po vratkém dřevěném můstku.**22****Na dně dřevěného lavoru s vodou leží zářivě zelený chaotický orb** (karta) > Všechna kouzla seslaná s pomocí orbu jsou výrazně silnější. Každých sedm dní v jeho přítomnosti je šance na náhodnou mutaci. Orb by byl dostatečným zdrojem energie pro cestovatele v 17.

Sump

Trojice kamenných věží obklopena dřevěnými cestami a domy na kůlech. Domov rybářů a sběračů hub a mechů. Sump je z dosahu Trosské jízdy a zdejší se o sebe starají sami. Bláznivý starosta Kuruk brání město pomocí své obří gorily a spory rozsuzuje podle kvality divadelního představení, které je žalobce i obžalovaný nucen odehrát na návesním pódiu.

Event: V poledne bude soud.

- Představení na návsi. Rybář obviňuje svého souseda, sběrače mechů, že mu ukradl loď (ukradl ji někdo jiný, kdo se chtěl dostat k ještěrcům).
 - Rybář se pokouší předvádět loupež lodě.
 - Sběrač mechů předvádí komedii (rybář chytil velrybu a svolá postupně celou vesnici, aby mu šla pomoci).
 - Starosta dá rybáři pokutu (musí sběrači mechů po celý rok zdarma dávat ryby).

Starosta Kuruk

Kudůk, šedivé vlasy, výrazný zrzavý knír.

- V bažině se mi ztrácí lidi. Nemám co bych nabídnul. Jsou tam nějaký ruiny, v mládí jsem se tam toulal. Pošlu s váma syna, pokud se tam chcete vypravit.
 - Průvodce ukáže jak ziggurat, tak měsíční oltář.

Starostův syn Bekel

Kudůk, zrzavé vlasy, řídké vousy. Poseroutka.

+Svatyně nekonečných možností

Skalní chrám plný soch krásných, bohatých a šťastných lidí. V centru se mramorový drak sklání nad stříbrnou kropenkou se zlatou rybkou, která každému splní jedno přání, vždy ovšem s nějakým zádrhelem. Kdo ji osvobodí a odnese do řeky, jezera či moře, spatří její proměnu ve zlatého draka a dostane se mu jednoho skutečného přání.

+Trehern

Izolovaná vesnice bez jakéhokoli opevnění. Cizincům zákaz zbraní. Namísto Voroka vzývají zdejší lidé místní bohyni Theiu. Jde o přesvědčivou, vychytralou a dobromyslnou čarodějkou, která vesnici brání a pomáhá.

Hobitka „Mamina“

Je to matka docela velkého klanu: Má 7 dcer a 8 synů a ti mají zase svoje rodiny. Korpulentní, ale čiperná dáma s přívětivou tváří. Je strašně milá a ráda pomůže a poradí, neustále ale komanduje svoje děti a vnoučata:

„Kam to neseš? Postav to sem! Řekla jsem ti přece, že máš nejdřív vytřít podlahu!“

Drby:

- Pán Hardenské tvrze zešílel a snědl všechny své poddané.
- Vesnici Sump ovládá bláznivý starosta Kuruk pomocí obří gorily. Spory rozsuzuje podle kvality divadelního představení, které je žalobce i obžalovaný nucen odehrát na návesním pódiu.

Theia

Mladá žena v prostých šatech s věncem z květů na hlavě.

- Umí léčit (včetně lykantropie), lámat kletby a vyhánět demony.
 - Nic za to nechce, ale po obřadu zmíní zlo v Hardenské tvrzi, které je třeba zlikvidovat: „Říká se, že pán tvrze zešilel a snědl všechny poddané. Je to ale jen zástěrka, kterou šíří ten, kdo se tam nastěhoval.“
- Myšlenky číst neumí, to je fáma.

Agaria

Vysoká štíhlá žena s černou pletí a šátkem na hlavě.

- Ve skutečnosti elfka, uši skrývá pod šátkem. Kněžka starých elfských bohů. Velmi stará. V Trehernu se jí bojí, vyhání ji (kamenováním).
- Prozradí tajemství měsíčního oltáře (chce, aby někdo obětoval starým bohům):

„Na měsíčním oltáři dávní bojovníci obětovali bohům a získávali od nich nezranitelnost. I vy ji můžete získat, stačí oltář za svitu měsíce potřísnit krví nevinného.“

+Tross (město)

Hlavní město Trosského údolí a sídlo vládce Brakvila. Kraj po vyschnutí stříbrných dolů chudne, ale vladař si nic nepřipouští. Domy jsou nově omítnuté a ulice jsou poseté stánky a kejklíři. Obchod se nesmí zastavit.

+Tross (město)

Počasí

Viz Trosské pláně.

+Město ve dne (k12)

1. Postavy jsou svědky krádeže. Nechají zloděje uniknout bez povšimnutí? (má kontakt ke Stínu)
 - Zloděj je kudrnatý kudůk s křivým usměvem jménem Křivák.
2. Nahá dívka jen v potrhaném plášti a se strachem v očích proběhne přes ulici do dvora. Ve dvoře na zachránce čeká připravená skupina zlodějů.
3. Několik vandalů hází kameny na dům starého pána. Děda jim naservíroval otrávenou polívku a okradl je. Chlapci se bojí jeho jedů, ale chtějí si to s ním vyříkat.
- ~~1. Pověstná družina dobrodruhů se chce dát dohromady s hráčskou skupinou pro společnou výpravu do některého z dungeonů. Jsou hajzlové a klidně nechají hráče jít jako první s namířenou kuší do zad.~~
- ~~2. Bard zpívá o jednom z hráčů a milence kapitána stráží. Nevinná zábava nebo po hráčích někdo jde?~~

+Město v noci (d8)

1. Z obou stran se k vám přibližují hladoví psi s pěnou u huby.
2. Slizký žebrák masturbujíc nakukuje do úzké uličky odkud se ozývá ženský křik. Žena tam ve špíně rodí.

+Město v noci (d8)

3. Vyvolávač láká všechny pány na exotické elfky do vyhlášeného nevěstince. Banda hrdlořezů přestane kopat do žeb-ráka a se siláckými řečmi se tam vydává.
4. Z ulice vpravo se ozývá praskání a čvachtavé zvuky. Kdy-sodlak tam požívá starou paní. Při prvním zranění se promění v malého chlapce, který netuší, co se s ním stalo, kde je, a proč je pokrytý krví (je nakažený lykantropií).
5. Hrozivě vyhlížející kroll táhne po ulici cukající se pytel. Vleče v něm dítě.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 1, Životy 11

- Vleče ho do vily Filomény Karské, kde ho dvorní čaroděj Bareus Karsavar použije k provedení omlazovacího rituá-lu (viz událost **Zombie incident ve vile Filomény Karské**).

+Pevnost

Nádvoří dominuje vladařův palác a vysoká hlavní věž. Trochu bokem jsou kasárna.

+Palác

Palác zvenku vypadá velkolepě, ale uvnitř je překvapivě strohý. Na chodbách jsou strážé.

Marak Brakvil

Hubený, vysoký aristokrat s prošedivělými vlasy.

Vládce Trossu.

- Arogantní

+Pevnost

- Nemá rád změny
- Strnulý výraz
- Nikdy neopouští tvrz
- Jeho syn Dalvar je pro něj trpkým zklamáním
- Od dětství se přátelí s velmožem Baliem Valenem (viz Krvavá vila)
- Audienci rozhodně neudělí trhanům (alespoň jedna z postav by měla mít měšťanský nebo lepší oděv)
- Pokud mu postavy nabídnou, že vyčistí stříbrný důl, slíbí jim za to 25 zl (nemá vcelku moc ztratit, platí ale až za vyčištěný důl) a nechá jim vystavit glejt s pověřením.
 - Pokud u toho bude jeho syn Dalvar, bude trvat na tom, že se k výpravě přidá. Vezme s sebou tři další urozené mladíky (ať už se přidá k postavám nebo ne) a pokud je ve městě vládce sousedního kraje (viz Události), k výpravě se přidá také jeho dcera Sofia (přemluví Dalvara, aby jí vzal s sebou).

Dalvar Brakvil

Štíhlý mladík v drahých šatech s pohrdavým výrazem.

Syn vládce Trossu

- Chce získat slávu
- Obyčejní lidé jsou pro něj podřadní
- Podniká riskantní dobrodružné výpravy

- Mluví o sobě ve třetí osobě, vždy se tituluje „urozený“, např.: „Urozený Dalvar s tím nesouhlasí“

+Hlavní věž pevnosti

Před věží jsou dva muži na stráž. Uvnitř je pět pater spojených točícím schodištěm.

1. patro

Stoly pokryté desítkami svitků, police plné knih > kroniky a cestopisy z celého světa, spousta deníků s poznámkami z výzkumu.

2. patro

Stoly s křivulemi a baňkami, ze kterých se neustále kouří. Police plné nádob různých tvarů a velikostí > vybavená alchymistická laboratoř. Alchymista by si odtud mohl odnést 50 magů surovin, pán věže na to ale asi bude mít jiný názor.

3. patro

Stoly s nádobami s naloženými mozky a jinými orgány, v policích klíčky se živými myšmi a ptáky. Pod stropem visí vycpaný krokodýl obtočený obřím hadem.

4. patro

Celou podlahu pokrývá velký rituální kruh se spoustou svíc a magických symbolů. U stěn jsou police plné kouzelných fetišů a dalších magických pomůcek.

- V regálech jsou svitky s přivolávacími rituály (různé druhy démonů – vyvolávač dopředu neví, co přivolá). Provedením rituálu pozpátku je možné démona odeslat zpět, odkud přišel (posednutá osoba musí být přítomna).

1. *Démon zla* (panenská krev, vlasy starého muže, čerstvé kopřivy)
2. *Démon alkoholu* (silný alkohol, dřevěné uhlí, čerstvý chléb)
3. *Démon touhy po moci* (drahokamy v hodnotě nejméně 5 zl, zlato v hodnotě 5 zl)
4. *Démon nadlidské síly* (krev z černého kohouta, srdce z čerstvě zabitého býka)
 - Každé kolo boje šance 1 ze 6, že démon převezme nadvládu nad postavou – nadlidská síla (+2 zranění), ale postava se nezastaví, dokud nejsou všichni nepřátelé mrtví a s šancí 1 ze 6 zaútočí i na přátele

5. patro

Obytné patro – jídelní stůl se čtyřmi židlemi, postel se závoji z černého sametu.

Bareus Karsavar

Štíhlý muž ve středních letech s bradkou oděný do černé róby. Vždy nosí kápi, takže mu není moc dobře vidět do tváře > Na tváři (a ostatně i po celém těle) má jizvy pulsující nepřirozeným modrým svitem.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 5, Životy 9

Dvorní čaroděj, zabral si pro sebe celou hlavní věž pevnosti.

- Kouzelník u něj může postoupit na vyšší úroveň.
 - Kouzelníkovi nabídne možnost přivýdělků (nabízí 10 zl nebo prominutí poplatků za výcvik):

„Mezi dračími kostmi na sever od Trossu uchop tuto dýku, prones slova na tomto svitku a obojí mi přines zpět.“

- K nabídce patří karta *rituální dýka* a text s krátkým textem ve starém jazyce (text XY).

„Šelak nefeš hajah šmi, šelak koah hajah šmi. Karah!“

(Text je ve staré řeči a znamená: „Tvá duše je má, tvá síla je má. Tak ať se staň!“)

- Mluví rychle, úsečně.
- Je posedlý magickou mocí.
- Přivolává démony a provozuje riskantní kosmickou magii. Už se na něm projevují mutace.
- Kouzla: *beranidlo* *Zelokvah*, *ohnivý oblouk* *Eš kešet*, *magický štít* *Kasum Magen*, *modrý blesk* *Artak bárak*, *zelený blesk* *Járah bárak*, *neviditelná zbroj* *Ij ryjut širion*, *ochrana před projektily* *Haganah týl*, *Ledová tříšť* *Kerach ketim*, *Levitace* *Rišef*, *Návrat* *Hašavah*, *Zlom kouzla* *Šavar kišuf*, *Fialový blesk* *Sagol bárak*, *Žlutý blesk* *Cahov bárak*, *Ohnivá koule* *Eš nešef*, *Ohnivá střela* *Eš týl*, *Ledová dýka* *Kerach pygion*, *Ohnivý had* *Eš nachaš*, *Duševní úder* *Nefeš nagaf*, *Mrak smrti* *Mavet anan*, *Neviditelnost* *Ij ryjut*, *Hyperprostor* *Hávarah chalal*, *Ohnivý déšť* *Eš gešem*, *Rudý blesk* *Adom bárak*, *Černý blesk* *Kedar bárak*

+Kasárna

Na dvoře trénující vojáci, uvnitř jsou ubikace vojáků a kanceláře velitelů.

Kapitán stráže Moriak Har

Velký, holohlavý muž s jizvou na tváři, rukou na hlavici meče a přísným pohledem. Na sobě má uniformu a kapitánské frčky.

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 2, Životy 11

- Válečník u něj může postoupit na vyšší úroveň.
- Nabídne odměnu za dopadení Stína – 10 zl (není to na vývesce, protože stráž nechce přiznat, že tu dlouho řádí zloděj, kterého nedokáže dopadnout).
 - „Živej nebo mrtvej, ale doporučuju živej, protože kdybyste zabili špatnou osobu, tak vás pověsím.“
 - „Lup samozřejmě musíte vrátit, podle toho se pozná, že jste dostali správnou osobu.“
- Jeho zatajená dcera slouží v kostele, umožnil to velekněz Mankar, Har mu za to toleruje sexuální výstřelky.

+Vorokův chrám

Chrám s majestátní kupolí, uvnitř bohatě vybavený – zlaté sošky, stříbrné obřadní nádoby, oltář vykládaný polodrahokamy. Vzduch je prosycený vůní kadidla.

Velekněz Mankar

Tlustý postarší muž v honosném obřadním rouchu. Rostoucí lysinu se snaží zakrýt přičeskem.

+Vorokův chrám

- Bohatý, vlivný, dobrý řečník. Pořád něco jí.
- Sexuálně zneužívá mladé dívky (hlavně novicky v chrámu).
- Nechává v chrámu sloužit zatajenou dceru kapitána stráže Moriaka Hara – ten mu na oplátku toleruje jeho výstřelky.
- Má pro postavy delikátní práci: Zlikvidovat bohyni v Trehernu (nabízí 20 zl). Špehové mu donesli, že to je lidská žena, která se za bohyni vydává – takovou herezi je třeba potrestat. Ale diskrétně, samozřejmě.
 - Když se toho postavy dlouho neujmou, job vezmou trpasličí žoldněři (viz Trosské pláne, náhodná setkání na cestě).

Kněz Marius

Starý kněz v prosté róbě. Na tváři má nucený úsměv.

- Bývalý voják.
- Moc toho nenamluví – stručné, jednoduché věty.
- „Vorok vás opatruj.“
- Sympatizuje s havíři, přimlouvá se za ně u vládce města (marně).
- Ví o kultu ještěrců. Pošle postavy po něm pátrat, nabídne 10 zl, když kult zlikvidují, nebo když mu pomohou přesvědčit vládce Brakvila, že je potřeba zasáhnout.

+Bohatá čtvrť

+Malířský ateliér

V podkroví jednoho z výstavních domů. Nepořádek, všude rozpracovaná plátna, skvrny od barev.

Malířka Ariana Arra

Mladá černovláška se zasněným výrazem.

- Sestra Filipy Arry (Stín, viz Smaragdové divadlo).
- Krásná, křehká a mentálně nestabilní.
- Její obrazy jsou samostatné dimenze.

+Vila Filomény Karské

Dvoumetrová kamenná zeď skrývá jednopatrovou vilu s átriem uprostřed malé, ale perfektně udržované zahrady. Dovnitř vede dřevěná hlavní brána a menší boční branka pro služebnictvo.

- Chodí sem dvorní čaroděj Bareus Karsavar, který Filoménu miluje a svými kouzly jí udržuje mladistvý vzhled (musí kvůli tomu dělat stále nebezpečnější kouzla, což ho stojí další mutace). Filoména ho drží v domněnku, že pro ni znamená něco víc.

Filoména Karská

Bohatá žena, která vypadá na 20, ale mluví a chová se, jako kdyby jí bylo 40.

- Baví se krátkými ale vášnivými vztahy s mladými muži, většinou vlivnými a bohatými, ale zabavit se zvládne klidně i s nějakým prostáčkem.
- Pokud se postavy s Filoménu setkají a je mezi nimi pohledný mladík, vybere si ho za svého příštího milence (pošle mu darem drahé oblečení a pozve ho do své vily, nebo třeba do Smaragdového divadla).

Starý eunuch Sarnys

Filoménin věrný sluha už od jejího narození, udělá pro ní cokoli. Zařizuje pro ni dodávky obětí pro krvavé rituály, které ve vile provádí Bareus Karsavar (viz setkání **Hrozivě vyhlížející kroll táhne po ulici cukající se pytel**).

Entry

2 mramorové sochy mořských panen v životní velikosti (prodej 15 zl za každou) a 3 obrazy s různými námořními výjevy – loď v bouři, loď obtočená krakenem, loď stahovaná do obřího mořského víru (prodej 4 zl za každý)

Great room

Pohovky, na zemi drahé koberce > 4 kusy, 5 zl každý.

Mísy s ovocem, poloprázdné láhve s vínem a zbytky nedojedeného jídla

Sexuální orgie > 5 mužů, 5 žen.

Dining

Jídelní tabule pro 8 osob.

Country kit

Plně vybavená kuchyně. V polici 5 lahví drahého vína (1 zl každá).

> hobití kuchař

Pantry

Vybavená spižárna (lze doplnit zásoby).

Master suite

Zde žije Filoména Karská.

Postel s nebesy, okrasná rostlina, stolek a dvě křesla > Povlečení, přehozy a podobně jdou prodat celkem za 10 zl.

Šatník > několikery luxusní dámské šaty (prodej celkem 120 zl)

Master bath

Dvě umývadla, velká vana zapuštěná do dlážděného podstavce, toaleta.

> Jedna z dlaždic na podstavci pod vanou jde odklopit. Za ní je pokladnice: 42 zl a 63 st v mincích, šperky v hodnotě 30 zl, *lektvar charismatu* (karta, 5 zl)

Covered arbor

Stolek, křesílka a pohovka jsou odsunuté stranou. Na podlaze je magický rituální kruh.

> Tady dvorní čaroděj Bareus Karsavar provádí riskantní kouzla, kterými uržuje Filoménu mladou.

> Po incidentu tady bude spousta krve a kusy dětských těl.

Guest suite

Skřípec, zkrvavený stůl, stolek s mučícími nástroji (kleště, pila, kladivo, hřebíky, několik nožů) a okovy. Na stěnách jsou kruhy s řetězy.

> Dvě nahé dívky v maskách tu mučí nahého barbara.

Severní bedroom

Souložící mladý pár. Na zemi jsou mužské a ženské šaty.

> V mužských šatech je měšec s 3 zl a 5 st, vedle ženských je hromádka stříbrných šperků (celkem 6 zl).

Jižní bedroom

☯ Zápach potu, moči a výkalů.

Před incidentem 5 vyhublých lidských dětí, po něm prázdné.

Living

Poházené oblečení osazenstva great roomu – 5x mužské, 5x ženské
> celkem 9 zl v mincích a šperky v hodnotě 13 zl.

+Smaragdové divadlo

Luxusní hostinec ve třípatrovém domě v bohaté čtvrti.

- Boční dveře pro služebnictvo (zamčené) vedou na chodbu se schodištěm do sklepa (zamčené dveře) a do horních pater.
- V přízemí je velká společenská místnost a zázemí (kuchyně, sklady).

+Bohatá čtvrť

- Ve sklepe je sklad kulis a propriet (rozložené pódium) a kobky, kde jsou drženy oběti.
- V prvním patře jsou soukromé salónky.
- Ve druhém a třetím patře jsou pokoje pro stálé hosty.

Drby (obsluha nebo hosti):

- Z opuštěné Haydenské tvrze vychází kouř. Někdo tam žije. Jak dlouho potrvá, než tam vladař pošle muže na průzkum?
- Bohatý kupec tvrdí, že velmož Valen shání žoldnéře jako jste vy. Udájně na delikátní práci.
- Dvorního čaroděj Karsavar si zahrává si s temnými silami, z toho určitě budou potíže.
- Alchymistka Kragg má nový recept. Přines jí kapesník nasáklý dívčími slzami a ona ti za 5 zlatých připraví lektvar lásky.

Každý měsíc se zde ve společenské místnosti koná uzavřené představení, kde se vše hraje naživo; tzn. na pódiu jsou skutečná znásilnění a vraždy, a příbuzní (většinou nedobrovolných) obětí jsou vypláceni ve smaragdech.

- Hosti (chodí sem v maskách):
 - Dalvar Brakvil (syn vládce města)
 - Worochův velekněz Mankar
 - Šlechtična Filoména Karská
 - Dvorní čaroděj Bareus Karsavar

- Kuzal'k'tak, obchodník s exotiky

Filipa Arra (Stín)

Filipa je jedním ze stálých hostů. Baví se tím, že dělá tajemnou společnici bohatým mladým mužům (ať už místním nebo cizincům). Je to taky dobrý způsob, jak si otypovat případné cíle. V noci se z ní stává tajemný, nepolatitelný zloděj Stín.

Fyzička 3, Finesa 5, Duše 2, Životy 9

- Nedávno zjistila, co se ve Smaragdovém divadle děje a chce to zarazit. Sama ale odmítá vraždit (ze zásady a proto, že by tím na sebe mohla upoutat pozornost), takže na to zkusí najmout postavy. Nabízí za to 50 zl („Je mi jedno jak, musí to skončit!“)
- V tajné schránce ve svém pokoji má naloupené šperky. Patří různým šlechticům z města a okolí.
 - Celková cena: 75 zl, ale je to hodně horký zboží. Při pokusu o prodej tady v Trossu dá obchodník echo stráži.
- Zloděj u Stína může postoupit na vyšší úroveň (zkontaktovat ho může přes místní podsvětí, setkání a výcvik proběhne v noci na střeších).

Ardus

Vysoký elf s šedými vlasy a vystouplými lícními kostmi.

- Majitel Smaragdového divadla.

Portýr Janus

Perfektně upravený oholený elf v drahém oblečení.

- Zdvořilý, ale neústupný.
- Pokud postavy nebudou vhodně oblečené, nepustí je dovnitř.

+Chudinská čtvrť

+Alchymistický krámek

Malý, dřevěný domek, uvnitř jedna velká, perfektně uklizená místnost – řady dokonale vyrovnaných baněk a kádinek, čerstvě vy-cíděná destilační aparatura, všechno má čitelně popsanou etiketu. Strop je pro trpaslíky, vyšší rasy se musí krčít.

Léčivý lektvar 2 zl

Vyprošťovák 2 zl

Magické leštidlo 2 zl

Cibulový extrakt 2 zl

Tinktura proti bolesti 2 zl

Éterický olej 2 zl

Lektvar zmenšování 2 zl

Trpasličí alchymistka Malika Kragg

Robustní, prsatá trpaslice s koženou zástěrou se skvrnami od žíraviny.

Fyzička 2, Finesa 5, Duše 3, Životy 8

- Puntíčkářka – „Musí tam být přesně tři kapky kyseliny, ani o jednu víc!“

+Chudinská čtvrť

- Alchymista u ní může postoupit na vyšší úroveň.
- Když jí někdo přinese slzy, za 5 zl z nich vyrobí *lektvar lásky*. Recept neprozradí.

+Obchod s exotiky

Velká místnost plná všemožného haraburdí – vycpaní papoušci, živé opičky v kleci, všelijaké balzámy a talismany, lahvičky s kořením, cizokrajné zbraně.

- Na stěně je *nabídka magických předmětů*.

Kuzal'k'tak

Vysoký hubený muž ve středních letech se zrzavým plnovousem.

Fyzička 3, Finesa 5, Duše 3, Životy 9

- Je to ještěrec v magickém převleku, vyslovuje protáhlé S a Z.
- V mládí býval hraničářem – část nabízeného zboží pochází z jeho vlastních výprav.
- Hraničář u něj může postoupit na vyšší úroveň.
 - Při tréninku mu nabídne konverzi k ještěřím kultu: „Získáš schopnosti, o kterých se ti nikdy nesnilo.“

Je k tomu potřeba zhruba týdenní výprava do bažin (do Zigguratu).
- Chce odstranit kněze Mariuse. Nabízí 20 zl.
- Snaží se zkonvertovat Vorokova velekněze Mankara.

+Chudinská čtvrť

Putyka „U rezavého meče“

V horním patře jsou pokoje, v dolním nálevna. Zadní dveře vedou na dvorek, kde je záchod a studna. Nálevna je velká, zakouřená místnost s několika dlouhými stoly. U jednoho vysedávají havíři ze stříbrného dolu (vede je Dim Tratas), u dalšího členové městské stráže, kteří zrovna nemají službu.

Stůl s horníky

Horníci nadávají na vládce města, že jim zavřel zdroj obživy. Sedí s nimi bojovnice Raegan. Moc toho nenamluví, prostě jen neměla s kým chlastat.

- Zmíní, že část chlapů se dala na zbojníčinu – „Jestli nenajdem práci, tak se k nim asi přidáme“.

Dim Tratas

Člověk, střední věk, zkrabatělé čelo, huňaté obočí a plnovous.

- Předák havířů ze stříbrného dolu.
- Jeho verze dění v dole: „Nejdřív začali ztrácet chlapi při cestě na šichtu. Ten důl je strašně rozsáhlý, chápejte. Makali jsme na třináctý šachtě, cesta k ní vedla spleť štol. Tak jsem zavedl, že všichni musej chodit po dvou, ale nepomohlo to. Radši jsem pak zašel do města a ohlásil to stráží. Kapitán mrmlal, že prej má málo lidí, ale nakonec se mnou poslal četu vojáků a ti nám dělali doprovod. Tou dobou jsme začali v dole slyšet bubny. A pak se ztratila další skupina horníků i s ozbrojeným doprovodem. Nevím přesně, co se dělo dál, ale řekl bych, že tam zakukalo docela dost vojáků – ti, se kterejma jsem mluvil, z toho byli pěkně vyjukaní. A nakonec dal vládce důl zavřít.“

„To, že v dole došlo stříbro, je naprostá pitomost. Loni jsem osobně otevíral novou žílu, právně ve třináctý štole, jak jsem říkal. Byla pěkně macatá, ta by nám vystačila nejmíň na deset let, možná na dýl.“

- Chce po postavách, aby důl vyčistily. Sám jim za to nemá co nabídnout (horníci společně vysypou na stůl hromádku měďáků a stříbrňáků, celkem 23 st). Doporučí, ať si za to postavy zkusej říct o odměnu vládci města, protože znovuo-tevření dolu je určitě v jeho zájmu (dále viz vládce Marak Brakvil v paláci pevnosti v Trossu).

+Bojovnice Raegan

Vysoká, šlachovitá mladá žena se špinavě žlutými vlasy v těžké zbroji. U pasu má dýku a šavli, na zádech kulatý štít.

> Utekla z boje v Hardenské tvrzi, kde zemřela její družina. Ničí ji svědomí.

"Povídalo se, že poslední pán Hardenský tvrze zešílel a snědl veškerý služebnictvo. A že je to místo prokletý. Pogo, náš kapitán, se dohodl s kapitánem Trosský strážce, že to tam půjdeme prozkoumat. Měli jsme jen zjistit, co se tam vlastně stalo, a zase se vrátit."

"Celá tvrz byla zlověstně tichá. Na nádvoří byla spousta kostí. Holý lebky na nás upíraly prázdný oční důlky a pohrdavě se smály. Zněly jako dětský chrastítka, ale nebylo to ani trochu legrační. Pak se ty kosti začaly hejbat. Odevšad na nás litaly šípy, nebylo za co se křejt. Poga chytla bojová zuřivost, přestal velet a začal mlátit všechno kolem sebe. Naše řada se rozpadla a tu chvíli se začala spouštět brána.

+Chudinská čtvrť

Proskočila jsem pod ní, vůbec jsem nad tím nepřemýšlela. Myslela jsem, že je všem jasný, že se musíme stáhnout, dokud to ještě jde. Pak jsem už slyšela jen smrtelnej řev mejh parťáků. Nemohla jsem jim nijak pomoci, nedokázala jsem ale ani utéct. Vlastně ani nevím, jak jsem se dostala zpátky do Trossu."

+Stůl městské stráže

Chlastají tu stráže, které zrovna nemají službu.

- „Kdo nechce trpět prací nebo riskovat život v nesmyslným dobrodružování, ať se nechá naverbovat do Trosský stráže v Brakku a stane se pořádným profesionálním válečníkem.“
- „Kapitán Har pro vás má delikátní prácičku. Najdete ho v kasárnách v pevnosti.“ (lov na Stín)
- „Alchymistka Kragg má novej recept. Přines jí kapesník nasáklý dívčíma slzama a ona ti za 5 zlatých udělá lektvar lásky.“

+Tržiště (náměstí)

1. Z kopce se řítí maringotka se zaseklou brzdou a míří přímo na tržiště!
2. Do města dorazilo obludárium.

Neuvěřitelně ohebná elfka, kudůk s hlavou velkou jako kroll, párek liliputů, cizokrajní hadi (krajta, anakonda), puma v kleci, velký varan (jako komodský). Hlavní atrakce - mantikora - je nejen skutečná, ale i rozrušená a prolomí mříže své klece.

Fyzická 5, Finesa 2, Duše -, Životy 13

+Tržiště (náměstí)

Rychlost: jako kůň

Smysly: dobrý čich, výborný zrak a sluch, vidění v šeru

✕ *Zuby nebo drápy:* 5 + k6, zranění 2

✕ *Osten na ocasu:* 5 + k6, zranění 1

6 dávek **jedu**: 14 + k6 proti Fyzičce

Latence: 15 minut

Příznaky: Bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost. Později pocení, svalové záškuby, lapavé nádechy a křeče.

Vzhled: Tvor s tělem lva, štířím ocasem a blanitými netopýřími křídly.

Dovednosti: Mantikora se umí plížit, jako kdyby měla pokročilé plížení.

3. Probíhá protest za práva havířů. Stříbrný důl byl uzavřen a důlníci chtějí přidělit pole. Vede je Dim Tratas.
4. Na náměstí se připravuje soutěž v tanci. Sabotování konkurentů, podplácení poroty, vlivní lidé v publiku a hlavně příležitost u roleplaye vstát od stolu.
5. Nic zvláštního.
6. Nic zvláštního.

Stánky (pár příkladů)

- Dělníci staví stránek pro trpaslickou karavanu (viz událost Trpaslická karavana).

+Tržiště (náměstí)

„Přijedou zejtra. Prej jsou to ohněstrůjci, těším se na to jak malej!“

- Na jednom místě chybí stánek. Místo něj na zemi kudůk kouří šišu.

„Přisedni si, kámo, ochutnávka je zdarma.“

„Nejlepší matroš koupíš u Kuzal’k’taka. U vchodu řekni, že tě posílám já.“

- Stánek s drobným cizokrajným zvířectvem – papoušci, opičky.

„Jsou milé a přítulné!“

- Mladý kovář předvádí své řemeslo. Chvástá se, že (za 20 zl) umí vyrobit magickou zbraň.

Ví, kde v horách najít prastarou trpaslickou hrobku s magickou kovadlinou.

Drby:

- Stříbrné doly byly uzavřeny, když se v nich začali ztrácet důlníci. Risk začal převažovat zisk.
- Z opuštěné Hardenské tvrze vychází kouř. Někdo tam žije. Jak dlouho potrvá, než tam vládce pošle muže na průzkum?
- V Trehernu uctívají bohyni, která vyléčí každou nemoc a čte myšlenky. Vorok je mrtvý bůh, to vám povídám.

+Vývěska na náměstí

Na vývěsce na náměstí je:

1. Pergamen s vladařovou pečeti:

+Tržiště (náměstí)

Městská stráž vyplatí JEDEN ZLATÝ za každý předložený pár GOBLINÍCH UŠÍ.

2. Hrubý papír:

Najímáme žoldnéře na ochranu rybářů a houbových farem. Hlaste se u Kuruka v Sumpu. Zbraně si přineste vlastní.

Po straně je na něm načmáráno krví:

BOJUJU ZA PRACHY. JSEM U REZAVÝHO MEČE.
RAEGAN.

Trpaslická hrobka

Místo odpočinku trpasličích bratří Dragina a Blarina Baragora, jenž se proslavili jako lovci démonů. Lidé mluví o bráně vysekané přímo do štítu šedých hor.

TODO: Kterí lidé o tom mluví? Dát někam hint.

- jeden je u Medvěda v Bloselech.

1

Šedé gabrové stěny, vysoký strop s nízkou křížovou klenbou, známky trpasličí architektury.

Obr z kopců > Tlustý, smradlavý a hloupý. Bojí se magie.

Zbytky a mršiny > Ohlodané kosti goblinů a čehosi s blanitými křídly.

Vytesaný nápis > Trpasličími runami "Zde leží bratři Bralin a Dragin, poslední bojovníci klanu Baragor."

Trpaslická hrobka

Reliéf trpasličí tváře > Při dotyku ožije a promluví. Je to mělký otisk charakteru veselejšího z bratrů. Věděl, že dříve či později si pro jeho bohatství nějaký vykradač hrobek přijde a rozhodl se dát ho jen tomu, kdo si jej zaslouží. Otočí se (je na otočných dveřích), když uhodnete tři hádanky.

- Kdo to dělá, nechce to, kdo to koupí, nepotřebuje to, kdo to potřebuje, neví o tom (Rakev).
- Když se temný elf narodí má černé tělo, černé ruce, černé nohy, černou hlavu a jaké má zuby? (Žádné)
- Které slovo se v obecné řeči vždy píše nesprávně? (nesprávně)

2

Reliéf Trpasličí tváře > “Jen jedenkrát vládlo ve stejný čas osm trpasličích královen. Byla to doba míru a prosperity. Jak vzdělání v historii jste?” Při odchodu varuje “Za žádnou cenu nevstupujte do hrobky mého bratra. Není tak štědrý jako já.”

Šachovnice s osmi sochami korunovaných trpaslic > Pokud je hráči dokáží rozestavět, tak aby se mezi sebou neohrožovaly, otevrou se dveře do 3

3

Kamenný sarkofág > “Pod horou hluboce sní Bralin Baragor”, uvnitř trpasličí kostra v pestrobarevných šatech.

Tři stojany > Kulatý štít, široký meč, těžká kuše, toulec normálních šipek, toulec stříbrných šipek, toulec ohnivých šipek, toulec otrávených šipek, tři výbušné šipky, těžký plášť, dvojce boty, velká kožená krosna, standarta klanu Baragor.

Tři truhlice > 25 zlatých, 45 stříbrných, 123 měděných, dlouhá mírová dýmka, krabička tabáku (5 použití, evokuje důvěřivost a přátelskou atmosféru), *lektvar regenerace* (karta) a mnoho bezcenných memorabilií.

4

Podél stěn stojící sarkofágy > Spolubojovníci, panoši a služebníctvo. Ve dvou z nich se schovávají netopýří bestie. Kdyby došlo k boji, tak viz 6.

Hromada bílého trusu > Hraničář by v tom netopýří bestie poznal.

5

Runová kovadlina > Pokud tu bude kovat zbraň skutečný kovář, vstoupí do ní jedna z trpasličích duší v (4.)

1. Hrot zbraně se vždy stáčí k největšímu množství zlata v okolí
2. Zbraň zraňuje elfy více než ostatní a září v jejich přítomnosti
3. Zbraň zraňuje gobliny více než ostatní a září v jejich přítomnosti
4. Údery této zbraně jsou nadpřirozeně silné
5. Zbraň zradí kohokoli, kdo se o ni nebude dobře starat, a házej znovu
6. Zbraň každý den absorbuje od svého majitele jeden zlaťák a házej znovu

Kovářská výheň a nádrž na schlazování

Nízký stůl s náradím > Kladiva, kleště, kovářský nůž, svěrák, ocelové pruty

Kulatý poklop na ventilaci > Sahá vysoko do skal. Průvan při otevření sfoukne všechny otevřené ohně, krom pořádně rozpálené výhně.

6

Trojice netopýřích bestií > V případě odhalení jejich druhů v 4, nebo když se někdo přiblíží na dohled, otevrou ventilaci, aby zhasli všechny pochodně, a s paralyzujícím křikem se vrhnou do boje.

Stůl s policí na balzamovací pomůcky

Hromada kostí > Gobliny a různá horská zvířata

Kulatý poklop na ventilaci > Sahá vysoko do skal. Průvan při otevření sfoukne všechny otevřené ohně.

7

Neopracovaný blok kamene

Zpola dokončená socha trpaslíka

Kladivo a sada majzlíků

8

Odsud dál jsou šedé stěny protkané černými žilami.

Polovina chodby oddělená dveřmi s nápisem > “Pod horou bdí Dragin Baragor, střež se jeho bezesného odhodlání.”

Rozleptaná mrtvola netopýří bestie > Na podlaze přesně ve středu křižovatky je nášlapné tlačítko; při zmáčknutí se otevře jedna z dlaždic ve slepé uličce a vypustí do chodby mlžný kužel žiraviny.

9

Stěny obložené štíty, kyrysy a zbraněmi všemožných tvarů a původů

Na piedestalu leží kniha zášti > Do takových knih se zapisují křivdy, aby se na ně nikdy nezapomnělo. Tahle má všechny jména přeškrtnutá. Zbylo jen Zalezar.

10

Tři metry hluboká díra plná zombií > Všechno oběti z knihy zášti.

Na stěně lze nahmatat tenká spára a vydloubnout blok kamene > Za ním se schovává řetěz, jímž lze spustit ze stropu tajný, vratký most.

11

Socha plačící trpaslice

V kruhu okovů spoutaný nemrtvý trpaslík > Žádné oči ani jazyk, všechny orgány vyjmuté, maso vyschlé, zakouslé do kostí jako pevná kožená zbroj. Vstoupí-li někdo do jeho komnaty, během několika okamžiků přetrhne řetězy a zaútočí.

12

Socha Dragina držící zářící sekeru > Sekera je mocný artefakt pro boj s démony a je to, co tu drží esenci démona Zalezara. Ukradnete-li ji černé žíly v kameni ožijí a odplazí se ven, kde se zhmotní a uletí. S nově vzniklými puklinami se hrobka začne bor-
tit.

Utajené propadliště > Přesně před trpaslíkem. Vede do tunelu, který se táhne až do díry v (10.)

4 kanopy > Přečísané, porcelánové, dekorované zlatem a drahokamy (cena 4x50 zlaťáků)

+ *Wedel*

Vysoká palisáda skrývá krásné roubené městečko. Největší zdejší senzací je věštkyně Amara. Není jasné, jestli je šarlatánka, nebo něco vidí, ale skoro každý tu zná kus své budoucnosti a návštěvníci se sjíždějí zdaleka.

Věštkyně Amara

Pohledná mladá žena s havraními vlasy a exotickou vizáží.

Věštby pro hráčské postavy:

- "Ne vše, co zabiješ, bude skutečně mrtvé."
- "V bazénu plném krve na tebe číhá smrt."
- „Hlas v lese není, co se zdá.“
- „Po návštěvě skalní chrámu vysoko v horách se ti stane to, po čem nejvíce toužíš, i to, čeho se nejvíce obáváš.“

Starosta Vikuk

- Hubený hobit ve středních letech s jizvou na čele.

- Nabízí odměnu (15 zl) za likvidaci lesní nestvůry (obří mluvící pavouk).

„Bud’te ale opatrní – už jsem tam poslal dvě skupiny a ani jedna se nevrátila.“

+Zbojnický tábor

Chudí havíři bez domova, více pytláci než zbojníci. Postavili si několik skromných stavení v korunách stromů a živí se lovem, kradením a při výpravách do města i žebráním. Když mohou, tak podporují Dima Trata.

Havíř

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, Životy 9

✕ *Krumpáč*: 3 + k6, zranění 2

✕ *Motyka*: 3 + k6, zranění 2

- Při prvních ztrátách se pokusí utéct nebo vzdát.

Ziggurat

Zdroj moci dračího kultu. Ještěrci před pyramidou táboří celé dny, jen aby mohli spatřit velekněze a dračí dceru. Právě sem v posledních měsících mizí unesení Sumpští rybáři.

Ještěrec jako hratelná rasa

Humanoid s protáhlou plází tváří, pevnou zelenou nebo hnědou kůží a mohutným ještěřím ocasem. Při tvorbě postavy vyber dvě schopnosti:

Ještěrec jako hratelná rasa

- **Regenerace**

Na rozdíl od lidí ti mohou plně dorůst i ztracené orgány a končetiny.

- **Šupiny**

Tělo je pokryté silnou ochranou vrstvou.

- **Čich**

Díky citlivému hadímu jazyku rozpoznáš bytosti i substance na velkou vzdálenost.

- **Obojživelník**

Dokážeš libovolně dlouho dýchat pod vodou.

- **Jed**

Namísto normálních zubů máš dva hadí a dokážeš kousnutím otrávit.

- **Bodce**

Máš rohatou hlavu a ocas zakončený nebezpečnými ostny.

- **Chameleon**

Můžeš během několika okamžiků změnit barvu.

- **Přísavky**

Prsty zespondu pokryté lamelami a přísavkami. Šplhání je pro tebe stejně přirozené jako chůze. Po stěně potřebuješ tři volné končetiny, po stropě čtyři.

1

Kamenné stěny > Při bližším prozkoumání je vidět, že v několika místech ve spárách jsou místa zapatlaná suchým bahnem. Skrývají otvory, ze kterých vystřelují kopí.

TODO: Lepší telegrafování (stěny jsou moc obecné). Možná „spáry ve stěnách jsou vymazané suchým bahnem“.

Kamenná dlažba > Několik dlaždic jsou nášlapné spouští pro kopí.

/* Tohle být telegrafované nemusí */

Krvavá stopa > Jen u jižního vchodu, vede do místnosti 3.

2

Pokud postavy způsobí jakýkoli hluk, začne se ze dveří do místnosti 10 ozývat škrábání a tlumený nářek.

Na stěnách jsou vypálené fleky a stopy od sazí

Hliněný golem se zčernalým otvorem namísto úst > Obchází chodbu pomalým krokem a jakékoli vetřelce sežehne plamenem z otvoru, jenž má namísto tváře.

3

Ještěrec > Dřevěná zbroj, dva zahnuté nože. Má klíč ke dveřím do 17 a 18.

Vykuchaný panter zavěšený na hácích > Byl zabit mnoha kopími.

Kožený vak s vnitřnostmi a měděný tác s masem

Několik bloků na východní stěně je spojených v tajné odsunutelné dveře

Spací pytel > Lidská výroba

4

Ještěrec jako hratelná rasa

Vaky a sudy s lidským vybavením a cennostmi > Meče, nože, šípy, kuše, helmice, štíty, rybářské vybavení, sekyry, klenoty a certy (cca 14 zl), 4 zl, 12 st, 34 mk

5

Poloprůhledné metrové vejce > Již prasklé a prázdné. Vzdělanec s bestiářem by mohl určit, že se jedná o příliš brzy vylíhnutého zeleného draka.

Podlaha je pokrytá zaschlým slizem

6

Klínové písmo po stěnách > Vyžaduje znalost ještěřích jazyků. Vypráví o koruně, co v dávných dobách ovlivnila běh světa. Může ji nosit pouze vyvolený a propůjčuje schopnost vycítit místa moci na velkou vzdálenost.

7

Průsvitný, nehmotný a nehybný válečník s mosazným klíčem v břiše > Socha se při dotyku zhmotní a zaútočí. Nikdy ovšem nevykročí z místnosti, jen se vrátí do středu, ztuhne a zprůsvitní.

Měděná louče v detailně zdobeném trnitém držáku

Dveře do další místnosti jsou zamčené a klíčovou dírkou mají přesně ve středu pouze namalovanou > Otevřou se, když na klíčovou díрку dopadne stín vržený klíčem z válečníka.

8

Rudá trnitá koruna na kamenném podstavci > Při nasazení ukáže cestu k nejbližšímu silnému místu moci. Není-li nositelem vyvolený, koruna způsobí trvalé fyzické následky.

9

Dvě hromádky vyschlých skarabů > Černí po zapálení vydrží hořet silným žářem několik dní. Bílí po kontaktu s vodou absorbují teplo a pomalu mrazí, čeho se dotknou.

10

Hladoví nemrtví > 5 lidských rybářů a 7 ještěrců, posekaní, zkrvavení

11

Pod hromadou dalších mrtvol leží tělo templáře v plátové zbroji > Hlava leží opodál. Zbroj je prakticky nepoškozená a mistrovsky kovaný meč stále svírá v dlani. 6 zlaťáků v měšci, svatý symbol a kovový mandlový štít.

12

Dveře vyžadují rybí klíč z 1. náhodného setkání v bažině

Nízké stolky s různými měšci > Zuby, prsty, uši, vlasy, cetky, 30 st.

Na stěnách všemožné trofeje > Nejvzácnější jsou trollí srdce a zejména roh jednorožce, který má pro svůj magický potenciál obrovskou hodnotu mezi alchymisty.

13

Kruhový kamenný stůl > Zbytky jídla, smotaný řetěz a bič.

Retardovaný ještěřec > Bederní rouška z listí, krátký oštěp, neschopnost řeči, jen šílený smích. Na krku řetěz s klíči k 10, 14 a 15.

14

Prázdná cela

15

Pomalu se roztékající dlažba v rohu > Při úplné tichosti lze zaslechnout hmyzí cvakání. Pod povrchem je obří mravenec (velký jako osel) a postupně kyselinou rozpouští podlahu.

Tři vězni schoulení v rohu místnosti > Starší sběrač hub, jeho dcera a mladík z Trossu, který neustále blábolí o změně člověka v ještěra.

16

6 obřích mravenců

Královna obřích mravenců > Přišla o své impérium a chce získat korunu z 8, aby našla místo k uhnízdění. Umí telepaticky komunikovat (robotí hlas).

17

Tunel vedoucí na jih od ještěřího tábora do blat > Prvních a posledních 20 metrů je zatopených

18

Tunel vedoucí do díry přímo ve středu ještěřího tábora >

Vyhazují tam výkaly, popel, kosti a další

19**Knihy rozmáčené v mísách s vodou****Z papírové kaše uplácený srpek měsíce****20**

Bazén krve > Pod hladinou spí gigantická anakonda ve službách dračího kultu

Otvor ve stropě přímo nad bazénem**21**

Dveře vyžadují k otevření klíče obou strážců (ze 3 a 13)

22**U stěny uvázaní tři lidé**

Trůn se sochou hlavního kněze > Není to socha. Je pokrytý vrstvou ztuhlého bahna. U sebe má klíč z pyramidy a chryzopras (5k100 zl) k ovládnutí anakondy (druhý má anakonda v sobě). Ten, co vede rituál, je iluze.

Trůn s nahou dívkou bez jediného chlupu či vlasu > Bledě-modrá kaše z misky na opěradle ji činí povolnou a submisivní. Dívka je nedospělý zelený drak. Když ji někdo zabije nebo těžce zraní, roztrhne se její křehká forma a změní se v draka bez šupin, jen svaly a krev. Dokáže chrlit kyselinu.

Ještěří kněz > Odebírá dračí dívce krev a nutí ji pít lidským vězňům. Někteří se změní v ještěrce a jsou vítáni. Ostatní jsou shozeni k anakondě.

Deset ještěřích mnichů > Bílé malování, pláště a kostěné nože.

CENA POKLADŮ

V tabulce jsou výkupní ceny. Když by tu samou věc chtěly postavy koupit od obchodníka, zaplatí dvojnásobek.

Klíče samy o sobě nemají prakticky žádnou cenu. Zámek má cenu i bez klíče, ale jen pro zámečníka.

Když budou chtít postavy prodat něco, co není na seznamu, cenu odhadni.

Prodejní cena předmětů	
lopata	4 st
krumpáč	5 st
motyka	4 st
velký kotel	2 zl
hliněná láhev	2 mk
dřevěný kýbl	4 mk
vědro na vodu	4 mk
sekera	5 st
dláto	3 st
pila	4 st
kladivo	5 st
zednická lžíce	2 st
kleště	4 st
průbojník	2 st
pilník	3 st
sekáč	2 st
raznice	2 st
kovadlina	1 zl
skřetí nůž (karta)	1 st

Cena pokladů

skřetí luk (karta)	2 st
skřetí vrhací nůž (karta)	1 st
lehká skřetí zbroj (karta)	1 zl
zlobří kladivo	8 st
ochočený had	2 st
balíček cigaret (halucinogenní narkotikum)	2 st
trpaslická dvoubřitá sekera (karta)	5 zl
trpaslický nůž (karta)	3 st
opakovací kuše (funkční) (karta)	5 zl
ruční plamenomet (funkční) (karta)	5 zl
důlní výbušnina (1 váleček) (karta)	5 st
světélkující pasta (karta)	2 st
železná truhlice s vnitřním zámkem (z B16)	2 zl
trpaslický vnitřní zámek (ze dveří B2d1)	5 zl
20 metrů provazu	5 st
50 metrů řetězu (váží 2 metráky)	5 zl
masivní železný hák	3 st
železný hák	1 st
trpaslický kahan	2 st
živá nákladní ploštice	1 zl
Jehelníček (kouzelný štít) (karta)	4 zl
trpaslický cepín (karta)	5 zl
trpaslické kovářské kladivo (karta)	5 zl
oprava (svitek s rituálem) (karta)	6 zl
runová stráž (svitek s rituálem) (karta)	6 zl
náhrdelník z medvědích drápů (karta)	5 st
duhový kámen (karta)	1 st
pavoučí lektvar (karta)	2 zl
lektvar vodního dechu (karta)	2 zl
lektvar regenerace (karta)	10 zl
runotepecké pero (karta)	7 zl

runa věčnosti (karta)	6 zl
rzivý prach (karta)	2 zl
malý stříbrný ingot (karta)	4 zl
přívěsek se sekerou (karta)	1 zl
stříbrný kroužek do nosu (karta)	5 st
zlatá soška žáby (karta)	15 zl
smaragdový náhrdelník (karta)	8 zl
