

B10 – obytná místnost

Zavřené obyčejné dveře s klikou.

(Zde případně i uvést co slyší, cítí hráči. Jen to co se dá hned přečíst, bez poznámek pro PJ, co to znamená, či proč to tak je. To dát do poznámky)

POZNÁMKA: Jdou otevřít klíčem XY, který mohli nalézt v místnosti B1.



Popis místnosti

V místnosti původně byly dvě postele, zbývají z nich ale jen čela a dna, matrace i pokrývky se už dávno rozpadly v prach. U každé je prázdný noční stolek a truhla. Ta u pravé postele je trochu pootočená. Na zemi je vidět obrys, kde stála původně.

Tento popis bez poznámek, čistě jen to co může PJ bez obav přečíst bez rizika, že to přečte omylem i s poznámkovou informací pro PJ.



Prohledávání, prozkoumávání

Místnost: bez zvláštností

Postele: Pod pravou postelí jsou nastrkané rozlámané kusy truhly. Jinak nic zajímavého.

Truhla u levé postele: Obyčejná a zamčená.

- zámek je vnitřní, dá se vypáčit nebo odemknout paklíčem
- uvnitř je **ELFSKÝ MEČ** (karta) a **ELFSKÁ DÝKA** (karta). Obě zbraně mají pochvu a jsou zcela nedotčené rzí.

Truhla u pravé postele: **!!!! NESTVŮRA - MIMIK !!!**

NESTVŮRY

MIMIK (karta)

- *Mimik* je magická nestvůra, umí na sebe brát podobu různých věcí. Momentálně vypadá jako truhla.

- Na poklep není dutá (když to někdo zkusí, truhla na něj zaútočí).

✗ Zaútočí, jakmile k tomu bude mít vhodnou příležitost (například když se k „truhle“ některá z postav sehne, aby si ji prohlédla zblízka).

○ Na první útok bude mít pravděpodobně výhodu (+1) za překvapení. Postava také nejspíš nebude mít při otevírání truhly v ruce zbraně.

○ *Mimik* je zranitelný ohněm a sečnými zbraněmi (meče, sekery apod.). Proti těmto útokům má zbroj 0, jinak 2.

○ Může se pohybovat, je ale pomalý (jako chůze), takže před ním jde snadno utéct.

○ Chodí na dvou silných nohách, které nejsou obrněné (viz kapitola **Zásah mimo zbroj** v pravidlech).





Poznámky pro PJ k ději, příběhu či poznámky k této místnosti:

....