



Zpropadený trpaslík

dobrodružství

Verze: 0.16.15

Autor dobrodružství: Jakub Maruš

Přepřacoval pro Dračí doupě k6: Michal Světlý

Délka hry: 6–12 hodin



Obsah

Úkol.....	4	F3 – předsíň.....	17
Příběh	4	F4 – latrína.....	18
Náhodná setkání	5	F5 – výtah s obřím broukem	19
Prostředí.....	5	F6 – kamrlíky.....	19
A1 – díra v dlažbě	5	F7 – zbrojnice	19
A2 – schody v podzemí.....	5	F8 – pracovna	20
A3 – hřbitov.....	6	F9 – spíž	22
A4 – hrobka	6	F11 – kuchyně	23
B1 – krypta	6	F9 – chladnice.....	23
C1 – sklepní chodba.....	8	F12 – vnější plošina	24
C2 – velká márnice	8	G1 – vnější schody	25
C3 – sklad	8	G2 – šatna.....	25
C4 – malá márnice	9	G3 – chodba plná pavučin	25
C5 – strojovna brány.....	9	G4 – hostinské pokoje	25
D1 – předsálí.....	10	G5 – herna.....	26
D2 – šatna.....	11	G6 – jídelna.....	27
D3 – dámský salón	11	G7 – přípravná.....	27
D4 – galerie.....	11	G8 – lázně	28
D5 – pánský salón.....	11	H1 – předsíň.....	29
D6 – balkón.....	12	H2 – předsíňka	29
E1 – parket.....	13	H3 – latrína.....	29
E2 – latrína	14	H4 – přípravná	29
E3 – zázemí.....	15	H5 – vnější točité schodiště	30
E4 – kuchyně.....	15	H6 – ložnice	31
E5 – svažující se chodba.....	15	H7 – luxusní salón	32
F1 – svažující se chodba.....	16	I1 – strážnice.....	34
F2 – past.....	16		

Úkol

Trpaslický radní Ólin Rudobradý nabízí odměnu 50 zl za záchranu svého desetiletého syna Tóniho, který se ztratil při nehodě, kdy se kola vozu propadla do podzemní prostory pod ulicí. Viděli ho spadnout dolů, od té doby ho nikdo nespatriil. Přivolaná stráž dole našla jen prázdnou kryptu. Postavy dostanou perem kreslený portrét.

Příběh

Dórin Hromodor, slavný alchymista a zakladatel bohatého trpaslického rodu, si nechal

u stěny obrovské jeskyně pod městem Hluboká sluj vystavět podzemní věž. V poslední generaci, před 60 lety, ji obýval Járin Hromodor se dvěma syny – Árniho lákal dobrodružný život, Flórin se po vzoru svého předka oddával studiu tajemných nauk. Po otcově smrti se bratři rozkmořili – Flórin se s otcovým úmrtím nesmířil, jeho zmraženou mrtvolu uložil v sarkofágu v rodinné kryptě **B1** a zbytek života zasvětil studiu alchymie, aby ho mohl vrátit mezi živé. Árni s tím nesouhlasil, považoval to za zneuctění otcovy památky. Do věže už nikdy nevkroutil, zplodil jen dcery a jméno Hromodorů se ztratilo.

Flórinovo studium přineslo několik slibných výsledků, ale vrátit život zemřelému nebylo v jeho silách. Z odpadních látek z jeho pokusů se v hluboké jeskyni zkřížili brouci a pavouci, narostli do obřích rozměrů a začali napadat věž. Největšího brouka se zbrojnošům podařilo zabít a Flórin ho přetvořil na výtah.

Nakonec se uchýlil k jinému řešení: Koupil vzácnou kouzelnou lampu a s její pomocí přivolal džina, který mu slíbil vyplnit tři přání. První pošetile vyplýtl – přál si věčně krásnou a mladou partnerku, a tak mu džin přivolal sukubu (ta na Flórina dodnes čeká v **H6**). Druhé už si pořádně rozmyslel: Chtěl, aby cokoli, čeho se dotkne (a zároveň vyřkne magickou formuli!), ožilo skutečným životem – formulace byla skutečně zdařilá, ale zradila ho potřeba si svou novou schopnost vyzkoušet. Ruka skřeta, které se dotknul v pracovně **F8**, ožila, chytila ho drápy pod bradou a protrhla mu krkavici.

Když se syn radního propadl do krypty **B1**, oživlý chrlíč si ho spletl s Árnim Hromodorem a odnesl ho do salónu **H7** k džinovi. Ten Tónimu vysvětlil, že je jediným žijícím mužským potomkem Hromodorů, a věž tedy patří jemu.

Náhodná setkání

V tomto podzemí je spousta zavřených dveří, takže se v něm nestvůry nemohou volně pohybovat. Náhodná setkání jsou proto uvedena u konkrétních místností nebo pater, ve kterých dávají smysl. Šanci ověřuj při vstupu do místnosti a poté každých několik minut herního času.

Prostředí

Čtverec na mapě odpovídá dvěma metrům. Pokud není řečeno jinak:

- Všude v podzemí je tma.
- Chodby jsou 2 metry široké, stropy 2 metry vysoké.
- Dveře jsou obyčejné, dřevěné s klikou.
- Stěny, strop i podlaha jsou kamenné.

Věž je částečně zapuštěna do stěny obrovské, desítky metrů vysoké jeskyně. Má šest pater a připomíná šachovou věž – směrem nahoru se zužuje. Zhruba uprostřed ji obkružuje venkovní schodiště. O patro nad ním je velký balkon.

A1 – díra v dlažbě

☉ *světlo podle denní doby*

Široká ulice mezi řadou dvoupatrových domů a hřbitovní zdí. Z dvoumetrové **díry** v dlažbě vyčnívá konec žebříku. U něj postávají dva trpasličí strážní.

👣 *Stopy vozu, jehož pravé zadní kolo zapadlo do díry v dlažbě, a mnoha těžkých trpaslických bot.*

Díra: Dno je 6 metrů hluboko. Dole jsou strmé schody pokryté sutí a dlažebními kostkami (**A2**). Na východ stoupají někam za hřbitovní zeď (**A3**), na západ klesají do tmy (**B1**).

A2 – schody v podzemí

☉ *ve dne sem proniká světlo dírou ve stropě*

Kamenné schody pokryté sutí a dlažebními kostkami. Ve stropě je díra, skrz kterou vede žebřík (**do A1**). Nahoře schody končí vodorovnou **kamennou deskou** s kovovým madlem. Dole ústí do nějaké místnosti (**B1**). V sutí jsou stopy mnoha těžkých bot.

👣 *Stopy zanechalo 5 trpaslických strážných v pevných botách. Jsou zde také kapky krve (**Tóni se při pádu zranil**).*

👤 *Pachová stopa Tóniho vede po schodech dolů.*

Kamenná deska jde odsunout. Nad ní je **hrobka A4**.

A3 – hřbitov

☉ *světlo podle denní doby*

Hřbitovní zeď ohraničuje několik rodinných hrobek a pět řad masivních kamenných náhrobků. Opodál pracuje shrbený šedovlasý trpaslický **hrobník**.

Hrobník může prozradit, že hrobka **A4** patřila trpaslické rodině Hromodorů, ze které už přes 50 let nikdo nežije. Radní Ólin je s nimi vzdáleně spřízněn.

Zámek je vylomený, ale nastražený tak, aby to nebylo poznat.

mennou deskou. Podlaha je podupaná od těžkých bot.

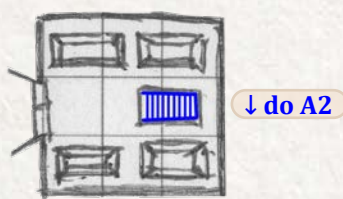
👁 *Hrobku nedávno důkladně prohledalo 5 trpaslíků v pevných botách. Před neoznačeným hrobem je stopa po kamenné desce, kterou z něj někdo nedávno odsunul a pak ji vrátil zpět.*

Dveře jsou z druhé strany zajištěné řetězem s narafičeným vylomeným zámekem.

Sarkofágy jsou falešné, jsou to jen masivní bloky kamene.

Kamenná deska jde odsunout. Pod ní jsou schody do **A2**.

A4 – hrobka



ZVENKU:

☉ *světlo podle denní doby*

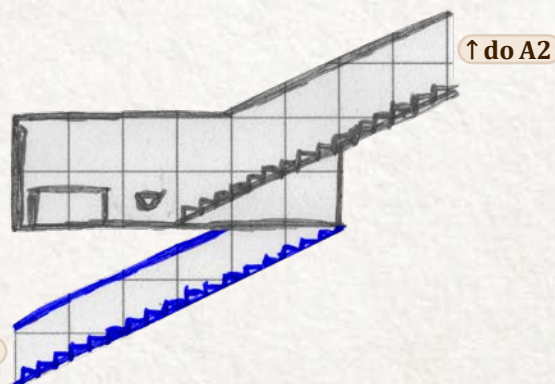
Jedna z hrobek na místním hřbitově. Je zarostlá a pokrytá lišejníkem, neoznačená a bez viditelných nápisů. V západní stěně jsou kamenné dveře zajištěné silným, rezavým řetězem s masivním visacím **zámkem**. Ve zdech jsou úzká okýnka.

Zámek je vylomený, ale nastražený tak, aby to nebylo poznat.

UVNITŘ:

☉ *ve dne sem proniká světlo úzkými okýnky*
Stará, zaprášená hrobka. Ve zdech jsou úzká okýnka, v západní stěně jsou kamenné **dveře** ven na hřbitov (**A3**). Po stranách jsou na kamenných stolcích 4 **sarkofágy**. Uprostřed hrobky u východní zdi je do země zapuštěný neoznačený hrob přikrytý ka-


B1 – krypta




👁 *infraviděním je vidět, že sarkofág je mnohem chladnější než okolí*

Velká zaprášená místnost s kamenným **sarkofágem** a podlahou pokrytou sutí a dlažebními kostkami. Podél stěn jsou zhasnuté olejové lampičky. Do stěny naproti schodům je vytesaný reliéf. Zobrazuje trpaslíka v sukničce a kápi držícího válečnou palici a hůlku zdobenou pentagramem, za ním je věž se dvěma chrliči na cimbuří, vodo-

pád a zalesněné hory. Na stěnách jsou dva kamenné **sokly**: na jednom sedí **okřídlený chrlič**, druhý je prázdný. **Pod schodištěm** je volný prostor.

 Celou místnost podupalo 5 trpaslíků v pevných botách.


 Po celé místnosti je kromě pachu trpaslických strážných také pachová stopa Tóniho.

Sarkofág má dlátem uražené části spodní hrany víka. Díry obnažují vnitřní kovovou konstrukci. Otevírací mechanismus je rozbitý, víko jde otevřít jen násilím. **Sarkofág je na dotyk chladný. Uvnitř je do plátna zabalená zmražená mrtvola starého trpaslíka (vypadá stejně jako trpaslík na reliéfu za sarkofágem a na fresce 5 v D4), na krku má tyrkysový amulet.**

Mrazící amulet (15 zl): Předmět nebo tvor, který se bude dotýkat tohoto amuletu, v průběhu několika minut zmrzne až na kost. Po sundání bez následků rozmrzne. Po dobu zmražení se pozastaví latence jedů a pokud je dotyčný pod mezí smrti, odloží se doba, než zemře.


Sokly: Na prázdném soklu je v prachu obrys sedícího chrliče. Kolem soklů je ve stěně spára, jako kdyby do ní byly zasunuté. **Nejdou vytáhnout, jdou ale zatlačit. Když sokl nikdo nedrží zatlačený, zase sám vyjede. Po zatlačení obou soklů do stěny se v podlaze pod schodištěm otevře propadlo do C1.**


Pod schodištěm je v prachu rýha ohraničující prostor zhruba 4x2 metry. **Podlaha zde zní dutě. Propadlo se otevírá současným zatlačením obou soklů do zdi. Pod ním jsou shody dolů (do C1).** Nejsou na nich žádné stopy ani pach, protože chrlič letěl a Tóniho nesl.

Okřídlený chrlič je zaprášený a nehybný.  Když se ho někdo pokusí sundat nebo poškodit, ožije a zaútočí.

Oživlý chrlič

Má za úkol chránit věž proti vetřelcům, bude bojovat až do zničení. Pokud postavy utečou z krypty, nebude je pronásledovat. Po smrti se promění v kámen. Je inteligentní, rozumí obecné řeči a trpasličtině. Nemůže mluvit, ale pokud není zkamenělý, může komunikovat posunky.

 nevydává žádný pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako pes

Rychlost: na zemi 8, ve vzduchu 10

Síla: 7


Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch, vidí i v naprosté tmě, ale nemá hmat ani čich


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	1	9


 1

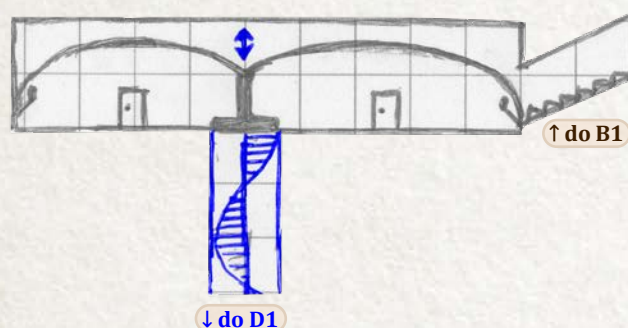
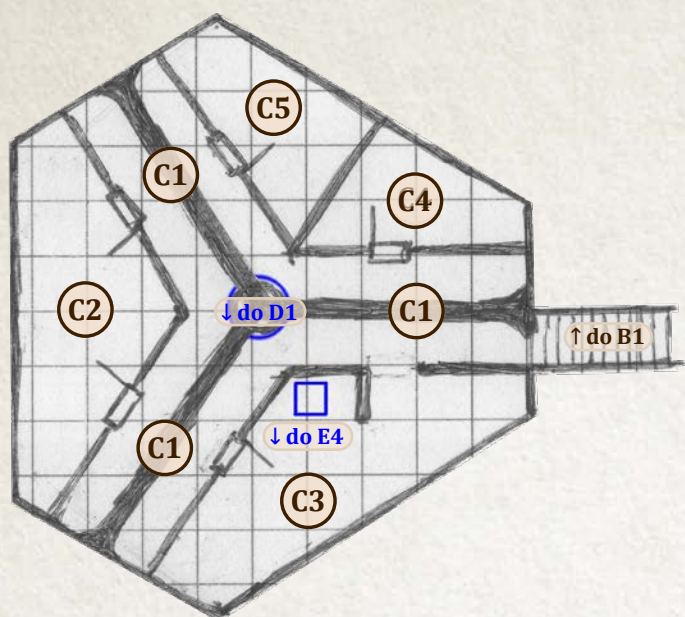
 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, ✨ 0

Proměna v sochu: Zkamenělý má  3 a odolnost (poloviční zranění) proti **ohni, mrazu, blesku, seku a bodu**. Nemůže se hýbat, ale plně vnímá, co se kolem něj děje. Proměna tam i zpět je okamžitá, může se ale proměnit jen jednou za kolo.

Přilnutí ke kameni: Udrží se na jakémkoliv kamenném povrchu, jako by byl jeho součástí.

 **Léčení:** Přes noc se mu vyléčí všechna zranění. Může ale schválně zůstat poškozený.

Suroviny: Kamenné srdce gargoyle (7 zl) obsahuje 7 .



C1 – sklepní chodba

Strop je ve výšce 4 metrů. Vedle schodů je na zdi držák s vyhořelou pochodní. Nad ní je přinýtovaná dva centimetry silná a dvacet široká kovová **lamela**, která se obloukem klene v prostoru mezi podlahou a stropem k 10 metrů vzdálenému sloupu. Nad pochodní je očazená. Stejně lamely s pochodněmi jsou i ve zbylých dvou chodbách. Sloup je z mosazi, má 20 cm v průměru a u paty se rozšiřuje v 1,5 metru širokou základnu zapuštěnou do podlahy. Vysoký je 2 metry, takže nad ním jsou další 2 metry volného prostoru.

☞ Před otevřenými dveřmi jsou stopy dvounohého tvora velkého jako kudůk s drápy na nohou (**chrlič z B1**). Nesl těžké břemeno (**Tóniho**). Otevřel dveře a vešel dovnitř.

Lamely jsou složené ze dvou vrstev různě barevných kovů (**mosaz a niklová ocel**). Když se všechny tři zahřejí, například vložením zapálených pochodní do připravených držáků, zvednou centrální sloup až ke stropu a odhalí pod ním točité schodiště vedoucí dvě patra dolů (**do D1**).

C2 – velká márnice

Na zemi leží sedm dřevěných **rakví** označených štítky s čísly 11, 12, 13, 14, 15, 17 a 18.

Rakve obsahují staré, rozložené a seschlé mrtvoly různých ras (**4 trpaslíci, 2 lidé, elf**) bez oblečení a doplňků. Některé mají viditelné zářezy do lebky a kostí nebo sežehnuté skvrny na lebce.

C3 – sklad

☞ **slabý zápach zkažených potravin**

Místnost má dřevěnou podlahu. Na jihu je několik **polic** a **beden**. V severozápadním rohu je ve stropě **kladka**. Pod ní jsou u zdi rozpadlé zbytky lana.

☞ Od otevřených dveří ke kladce vede stopa dvounohého tvora velkého jako kudůk s drápy na nohou (**chrlič z B1**). Nesl těžké břemeno (**Tóniho**). Pod kladkou ho položil a otevřel padací dveře v podlaze.

☞ Pod kladkou je pach **Tóniho**.

Police jsou plné dávno zkažených potravin.

V bednách jsou zničené hadry.

Pod kladkou jsou padací dveře. Podlaha zde zní dutě. Pod nimi je čtvercová, 6 metrů hluboká a skoro dva metry široká šachta (**do E4**) s podlahou z kamenných dlaždic. V jižní stěně jsou u dna pootevřené dveře.

C4 – malá márnice

👁️ *infraviděním je vidět, že rakev s číslem 22 je mnohem chladnější než okolí*

Na zemi leží tři **dřevěné rakve** označené štítky s čísly **16**, **19** a **20**, jedna větší dřevěná rakev s číslem **21** a kovová rakev s číslem **22**.

Dřevěné rakve 16, 19 a 20 obsahují staré, rozložené a seschlé mrtvoly. Jejich údy jsou nesprávně dlouhé, pochází z jedinců různých ras (**elfové**, **trpaslíci**, **lidé**, **hobiti**).

Větší dřevěná rakev 21 obsahuje deformovanou kostru mrtvoly se čtyřmi pažemi.

Kovová rakev 22 má do víka vyryté slovo ***Kar*** (v řeči kouzel „chlad“). Je chladnější než okolí a na dotek brní (je kouzelná). Mrtvola uvnitř není na rozdíl od ostatních ještě zcela rozložená, je to starý člověk.

*Chladící rakev: Po vyslovení formule ***Kar*** do otevření zchladí obsah těsně nad bod mrazu. Váží 200 kg a stojí 25 zl.*

C5 – strojovna brány

V místnosti je socha svalnatého skřeta. Nemá nohy, od pasu dolů je to jen kamenný blok zapuštěný do země. V ruce drží **kliku** napojenou na hřídel se silným převodním **řetězem** vedoucím do podlahy. Na východní stěně je pokřivená dřevěná polička se čtyřmi **flakóny**.

S klikou ani **řetězem** kvůli soše nejde pohnout. Řetěz je navíc zajištěný západkou proti zpětnému pohybu. **Hluboko dole je napojený na žulový blok ve dveřích předsálí D1.**

Flakóny nejsou popsány. Jeden je zapečetěný voskem a obsahuje **fialovou tekutinu**. Druhý je prázdný, nezazátkovaný. Třetí je špatně zazátkovaný a vyschlý, dno pokrývá fialový povlak. Poslední je naprasklý a obsahuje jen polovinu **fialové tekutiny**, polička pod ním je zprohýbaná.

Fialová tekutina (trpká, voní po brusinkách) je oživovací tinktura: *Nalítí na neživou věc ji na několik minut oživí, vypití způsobí okamžité zvracení a akutní průjem.* Pokud někdo vylije celý flakón na sochu skřeta, ta vytáhne klikou kamenný blok, který blokuje vstupní chodbu v **D1**. Kdyby jí v tom někdo bránil, bude agresivní.

Oživlá socha skřeta

Je mnohem silnější než člověk. Nemůže chodit, protože nemá nohy. Útočníka se pokusí chytit, aby nemohl utéct, a umlátí ho pěstí. Nerozumí řeči a nemluví.

👁️ *není vidět infraviděním*

Vzhled: od pasu nahoru socha svalnatého skřeta, od pasu dolů kamenný blok

Rychlost: 0

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 8, ale hmotnost 9 (125 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

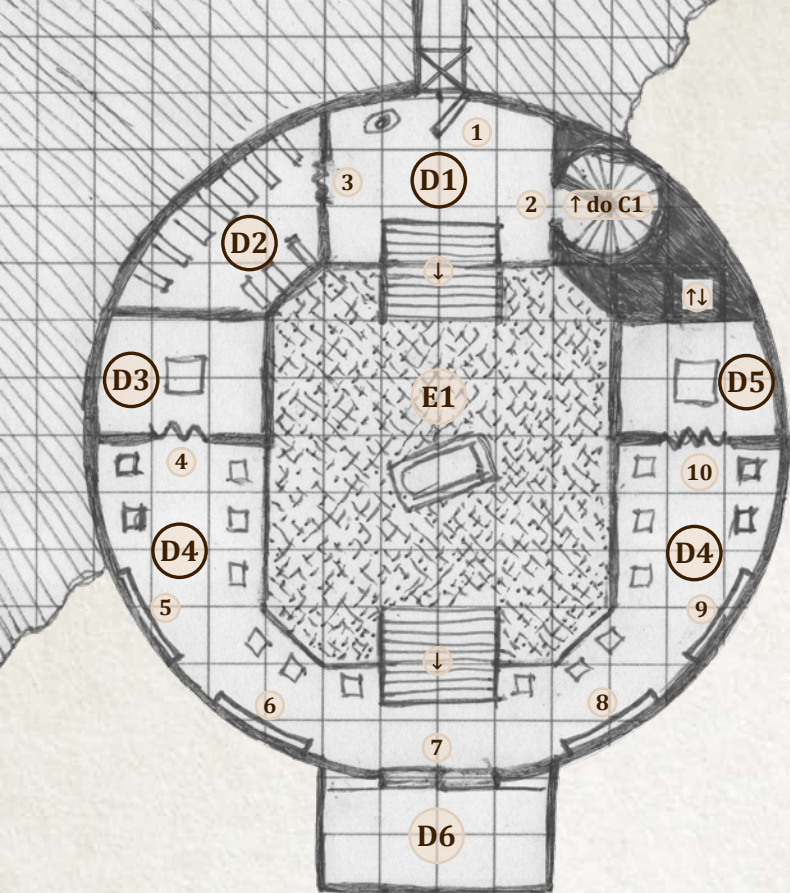
Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	–	12

🛡️ 3

Odolnost (poloviční zranění) proti **ohni**, **mrazu**, **blesku**, **seku** a **bodu**.

Imunita proti strachu, **jedům** a bolesti.

👊 **Pěsti:** 4 + k6, ☀️ 2



Všude na tomto patře s výjimkou balkónu D6:

👣 *Stopy půlmetrové stonožky.*

👃 *Pach velké stonožky.*

[1 ze 6]: V místnosti je bledá, půlmetrová stonožka. Na chvilku znehybní, pak prudce vyrazí ke kulečnickovému stolu v **E1**. Pokud ji tam budou postavy následovat, z děr ve stolu vylezou další tři stonožky a společně zaútočí.

D1 – předsálí

👃 *slabý zápach plísně*

U pootevřených dveří stojí zašlé, prorezavěle trpaslické **brnění**. Je zvláštní, že drží pohromadě, nic ho totiž nepodpírá. Na přílbě má vyrytou runu A, rukavicemi svírá **ostnitou palici**. Ta je na rozdíl od brnění netknutá časem. Široké schodiště vede dolů na parket s kulečnickovým stolem.

(1) Pootevřené bytelné dveře s klikou a zámkem. Ve směru z chodby je v zámku svazek paklíčů. Hned za dveřmi chodbu vyplňuje obrovský **žulový blok**, zpod kterého vyčuhuje kostlivá ruka. Mezi dveřmi a futrem jsou vidět ocelová lanka (**součást mechanismu pasti**).

Obří stonožka

Je hladová a agresivní. Umí se nahrbit a vymrštit až metr daleko, na postavě se snadno udrží. Když se jí podaří někoho kousnout, zaběhne zpět do díry v kulečnicku a počká, až začne působit jed.

👁️ *když se dlouho nehýbe, není vidět infra-viděním*

Vzhled: bledá, půlmetrová stonožka

Rychlost: na zemi 4

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči), dobrý čich a sluch, hmatová tykadla

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	2	0	4

🛡️ 0

🦋 **Kusadla:** 2 + k6, ☀️ -1 + 1 dávka jedu

Příznaky: silná bolest, malátnost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik minut

💀 6 + k6 proti **Fyzičce**

• závratě (-1)

•• úplná paralýza

••• ☀️ 1 **jedem**

Suroviny:

- Případná nepoužitá dávka jedu (3 zl).
- **Růstová žláza obří stonožky** (2 zl) obsahuje 2 💧.

(2) U vstupu na točité schodiště je zarezlé železné kolo. Hřídel vede do stěny. **Zvedá kovový sloup uprostřed C1**. Pokud ho postavy nezdvihly, o dvě patra výš je schodiště zablokováno mosazným stropem.

(3) Těžký, zaprášený, lehce plesnivý závěs.

Z brnění už vyprchala většina oživovací magie, stále ho ale drží pohromadě, takže když ho někdo povalí, zůstane vcelku. Rozpadne se, pouze

když z něj někdo sundá přílbu, nebo když vytrhne palici z rukavic.

Ostnitá palice (12,5 zl) je kouzelná: *Když s ní udeříš do země a vyslovíš formuli *Amud ši-drah*, vyletí z ní ostny a zasáhnou všechno v krátké vzdálenosti před tebou (útok Fyzička + k6, ✨ 1). Spotřebované ostny dorostou během jednoho dne. V boji se používá jako těžká dvojruční zbraň se zraněním 3.*

Žulový blok jde vytáhnout oživením sochy skřeta ve strojovně C5. Pod ním je rozdrčená kostra kudůka a rozmáčkнутá lucerna. Chodba za dveřmi vede na dlouhé schodiště, které po několika patrech končí cihlovou zdí. Za ní je sklepení jednoho z měšťanských domů.

D2 – šatna

🕯️ slabý zápach plísně

Prostorná šatna se spoustou skříněk.

(3) Těžký, zaprášený, lehce plesnivý závěs.

Ve skřínkách jsou dva zaprášené honosné trpaslické hábity (každý 10 zl).

D3 – dámský salón

Na zašlém, tmavě červeném koberci je čtvercový stůl a 7 polstrovaných židlí. U stěn potažených brokátovou tapetou stojí několik vysokých stolečků. V severovýchodním rohu je vitrína se šesti broušenými sklenicemi (dohromady 12 zl), prázdnou lahví a lahví plnou světle hnědé tekutiny (zkažené sherry).

(4) Červený závěs.

D4 – galerie

Zvýšená galerie kolem parketu s kulečnickovým stolem. U stěn a u zábradlí je několik dřevěných stolečků, polstrovaných židlí

a křesílek. Podél zdi je 12 vysokých mosazných devítiramenných svícňů s vyhořelými svíčkami (každý 2 kg a 2 zl).

(4) Červený závěs.

(5) Freska trpaslíka se dvěma chlapci. Jeden drží hůlku zdobenou pentagramem, druhý válečnou palici – skrz jeho obličej je ve fresce rýha. Pod ní je nápis v trpasličtině: „Járin Hromodor, otec Árniho a Flórina.“ Dospělý trpaslík (Járin) vypadá stejně jako mrtvola v sarkofágu v kryptě B1. Obličej chlapce s válečnou palicí (Árniho) je k nerozeznání od podobizny Tóniho, kterého postavy hledají.

(6) Freska robustního trpaslíka držícího dýmající zkumavku. Pod ní je nápis v trpasličtině: „Dórin, stavitel věže a zakladatel rodu Hromodorů.“

(7) Dvoukřídle dřevěné posuvné dveře. Madla jsou svázaná zteřelou šňůrou od závěsu.

(8) Freska rusovlasé trpaslice s kulatou tváří. Pod ní je nápis v trpasličtině: „Fjóla, choť Dórina Hromodora.“

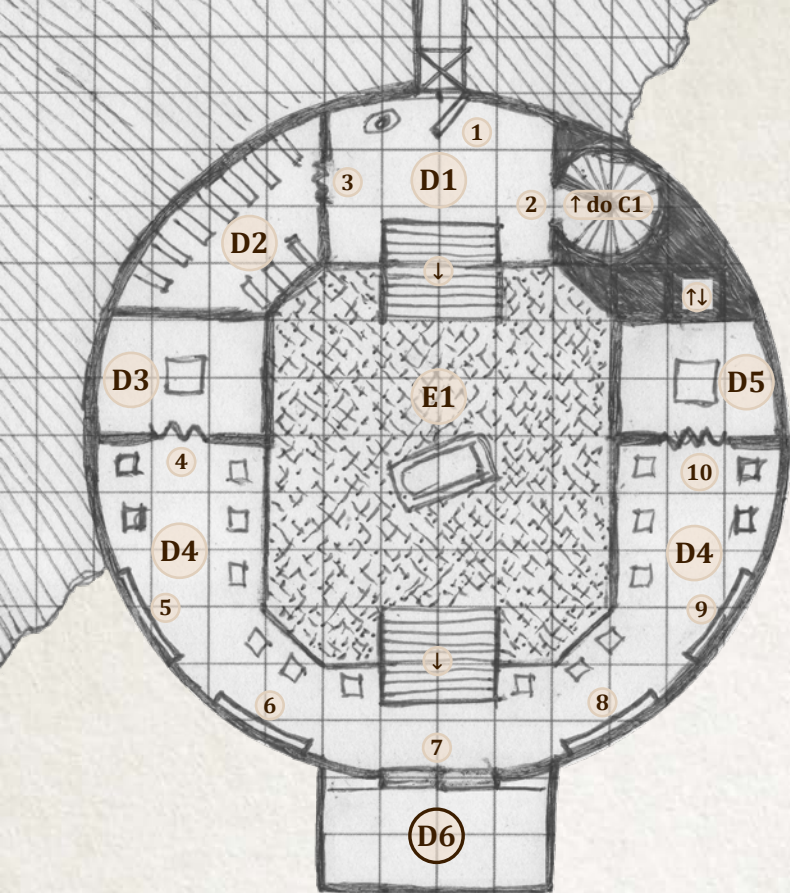
(9) Freska staršího trpaslického páru s jedním mladším trpaslíkem. Pod ní je nápis v trpasličtině: „Jóni Hromodor, jeho žena Rúna a syn Járin.“

(10) Zelený závěs.

D5 – pánský salón

Na zašlém, tmavě zeleném koberci je čtvercový stůl a 7 polstrovaných židlí. U stěn jsou čtyři polstrované sedačky s odkládacími stolky. Na spodní polici jednoho z nich je zavoskovaná láhev se zašlou, nečitelnou etiketou (10 zl, uvnitř je 250 let stará whisky).

(10) Zelený závěs.



D6 – balkón

[2 ze 6]: Po stěně věže leze **obří osminohý brouk**. Přiláká ho světlo.

🔔 *šumění malého vodopádu ze severovýchodu*

Velký balkon s pobořenou balustrádou. Venku je hluboká temnota podzemního dómu. Stěna věže je z kamenných bloků, směrem dolů se ale věž zužuje, takže šplhat po ní je obtížné. Tři metry nad balkónem věž přechází v klenbu **jeskyně**, zhruba čtyři metry pod ním ji obkružuje vnější schodiště (**G1**). Na zemi je trus obřího hmyzu.

(7) Dvoukřídlé dřevěné posuvné dveře poškrábané nepravidelnými hlubokými rýhami (od obřích brouků).

👂 Na balkónu, dveřích a stěně věže jsou rýhy od končetin obřího osminohého hmyzu.

👃 *Pach obřích brouků.*

Jeskyně je velká a není v ní nic zajímavého. Její dno je několik desítek metrů hluboko (tedy ještě hluboko pod patou věže).

Obří osminohý brouk

Je hladový a agresivní. Pokusí se kořist přišpendlit bodci na koncích svých končetin a poté ji kousnout kusadly, ze kterých vypouští žíravinu. Bodci na nohách může bez postihu útočit na dva protivníky současně.

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: třímetrový hnědočerný brouk se silnými kusadly a osmi končetinami s ostrými bodci

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
4	2	0	16

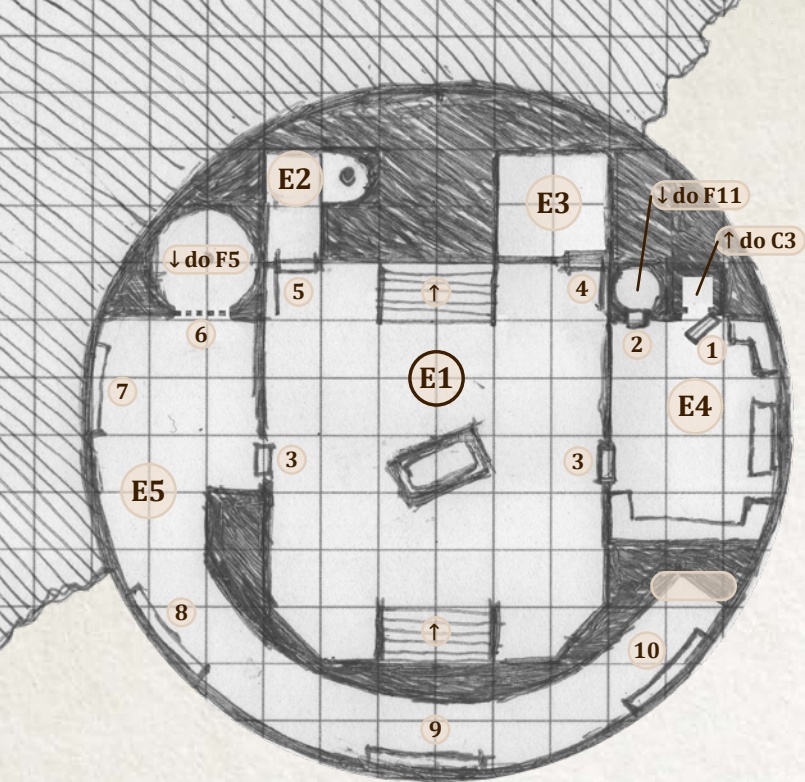
🛡 svrchu 2 (krovky), zespodu 0

✂ **Bodce na nohách:** 4 + k6, 🌟 3

✂ **Kusadla:** 4 + k6, 🌟 3 + 6kz **žíravinou** (1 dávka, doplní se po několika minutách)

Suroviny:

- **Růstová žláza obřího osminohého brouka** (11 zl) obsahuje 11 💧.
- Ze snovací žlázy lze pomocí dovednosti **zpracování magických surovin** získat flakón **pavoučího vlákna** (4 zl, viz strana 45 v pravidlech).
- Případná nepoužitá dávka žíravých **slin pavučinového brouka**, které leptají živou hmotu a rozpouští všechny kovy (5 zl, vystačí na jeden zámek).



E1 – parket

Jakmile do místnosti zasvítí světlo, kamenní ptáčci sedící na klíčkách začnou s cvrlikáním poletovat.

⚠ Když se někdo přiblíží ke kulečnickovému stolu, z děr vylezou čtyři **obří stonožky**, nasákáčkou na něj a pokusí se ho otrávit svými kůsady.

Rozlehlá, zaprášená a vlhká místnost s parketem, 5 metrů vysokým stropem a dvěma širokými schodišti. Na parketu stojí **kulečnickový stůl** s pěti slonovinovými koulemi (**celkem 5 zl**). Na sloupcích zábradlí u schodů jsou čtyři kovové klíčky. Na každé posedává **kamenný ptáček**. Je tu slabý zápach plísň.

(3) Dřevěné lítačky. Není přes ně vidět bez otevření.

(4) Obyčejné dveře s klikou a symbolem smetáku.

(5) Obyčejné dveře s klikou a symbolem la-tríny.

🦋 Stopy pŕlmetrové stonožky.

🕯 Pach velké stonožky.

Kamenní ptáčci jsou neškodní. Přitahují je lesklé předměty, lze je takto nalákat do klíček.

Kulečnickový stůl: V jedné z děr je schovaný váček. Uvnitř je 6 zlatých.

Obří stonožka

Je hladová a agresivní. Umí se nahrbit a vy-mrštít až metr daleko, na postavě se snadno udrží. Když se jí podaří někoho kousnout, zaběhne zpět do díry v kulečnicku a počká, až začne působit jed.

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: bledá, pŕlmetrová stonožka

Rychlost: na zemi 4

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči), dobrý čich a sluch, hmatová tykadla

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	2	0	4

🛡 0

🦋 **Kusadla:** 2 + k6, ☀ -1 + 1 dávka jedu

Příznaky: silná bolest, malátnost

Latence: několik minut

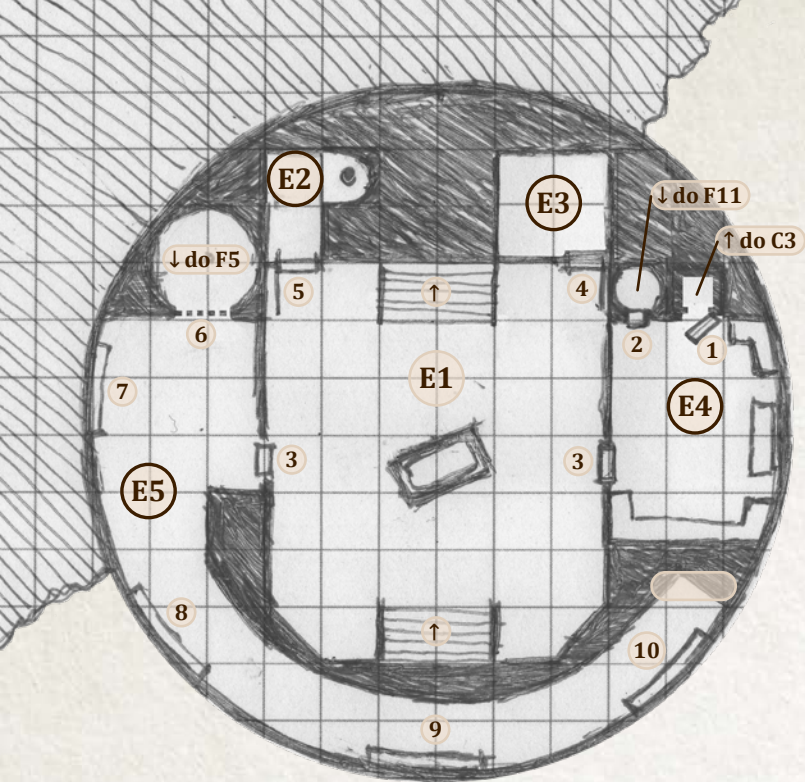
Trvání účinků: několik minut

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**

- závratě (-1)
- úplná paralýza
- ☀ 1 **jedem**

Suroviny:

- Případná nepoužitá dávka jedu (3 zl).
- **Růstová žláza obří stonožky** (2 zl) ob-sahuje 2 💧.



E2 – latrína

⚠ Poškození pavučin přiláká dva čtvrtmetrové osminohé brouky. Jeden přiběhne po stěně, druhý po stropě. Zastaví se tak, aby byli dobře vidět, zvednou do výšky svá kusadla a začnou jimi výhružně cvakat. Nejsou agresivní, budou ale zuřivě bránit svoji pavučinu. V prvním kole boje cvakavými zvuky zavolají zbylých 6 brouků z hnízda.

Místnost zaplňují husté **pavučiny**, část jich zůstala nalepená na vnitřní stranu dveří. V rohu skrz ně prosvítá **čtvrtkruhový stolek** s nějakými předměty. Ve výklenku je luxusní **latrína**.

👃 *pach velkých brouků*

Pavučiny zaplňují celou místnost. Pro postavy je není problém zpřetrhat, jsou ale natolik pevné, že když se do nich někdo zamotá, bude bojovat s nevýhodou. Brouci se skrz ně pohybují bez odporu.

Na čtvrtkruhovém stolku je staré zrezlé ocelové zrcadlo a porcelánový lavór a džbán (**dohromady 4 zl**).

V latríně má hnízdo 8 půlmetrových **osminohých brouků**.

Osminohý brouk

Neumí létat, dokáže ale střílet lepidlá vlákna na několik metrů a přitahovat se za ně ke stropu nebo ke stěnám. Může jimi také protivníka znehybnit.

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: půlmetrový osminohý brouk s pevnými krovkami a ostrými kusadly

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	0	4

🛡 svrchu 2, zespodu 0

✂ **Kusadla:** 2 + k6, ☀ -1

🕸 **Lepivé vlákno:** 3 + k6

Dostřel: kontaktní

- znehybnění jedné končetiny
- znehybnění dvou končetin
- úplné znehybnění

Úspěchy z různých útoků se sčítají. Zbavit se lepidlá vlákna zabere 1 kolo.


Suroviny:

- **Růstová žláza mladého osminohého brouka** (2 zl) obsahuje 2 💧.
- Ze snovací žlázy lze pomocí dovednosti **zpracování magických surovin** získat flakón **pavoučího vlákna** (4 zl, viz strana 45 v pravidlech).

E3 – zázemí


Plechové kýble, košťata, kartáče a zbytky hadrů.

E4 – kuchyně

 slabý zápach zkažených potravin

Na jihu je velký kuchyňský stůl se dvěma zapuštěnými dřezy. U východní stěny je **kredenc se šuplíky** a policemi. Na sever od něj jsou police s kameninovými škopky, sklenicemi se zavařeninami, lahvemi a podobně (všechno je zkažené).

(1) Otevřené dřevěné dveře s klikou. Za nimi je čtvercová šachta nahoru. Po 6 metrech končí dřevěným stropem (spodní strana propadla v C3).


 U dveří jsou stopy dvounohého tvora velkého jako kudůk s drápy na nohou (chrlič z B1). Nesl těžké břemeno (Tóniho). Vyšel ze dveří do místnosti, tam jeho stopy mizí (dál letěl).

(2) Metr široká a půl metru vysoká dřevěná dvířka s klikou. Jdou otevřít jen z místnosti. Za nimi je metr široká kruhová šachta. Vede tři patra dolů (F11, G7, H4). V každém jsou stejná dřevěná dvířka. Pod stropem je rezavějící kladka s rozpadajícím se zbytkem provazu.

(3) Dřevěné lítačky. Není skrz ně vidět bez otevření.

V zásuvkách kredence jsou stříbrné přístroje (15 zl) a keramické talíře, hrnky, misky, plechové poháry apod.

E5 – svažující se chodba

 zápach plísně

Vlhká, oblouková, svažující se chodba se stropem ve výšce 3 metrů. Po kamenných stěnách se rozlézá plíseň. Na vnější stěně jsou **tapisérie**, naproti každé z nich je výklenek s vyhaslou olejovou lampičkou.

(3) Dřevěné lítačky. Není skrz ně vidět bez otevření.

(6) Zarezlá odsouvací mříž na kolejnici (při odsouvání hlasitě skřípe). Za ní je kruhová šachta dolů. Dole se černě lesknou oblé plochy a dva ostré hroty. O patro níž téměř celou šachtu kusadly nahoru zabírá obří brouk přestavěný na výtah (F5). Jde se kolem něj protáhnout.

(7) Tapisérie: Probuzení prvního trpaslíka z kamene božským dotekem.

(8) Tapisérie: Sochařský mistr si vytesává nevěstu z bílého mramoru.

(9) Tapisérie: Stará vrba s hrozivou kornatou tváří požírá svým kmenem malou postavu.

(10) Tapisérie: Hrad celý obrostlý růžovými keři se siluetou čarodějnice na pozadí.

Tapisérie jsou poškozené vlhkostí a plísní. Každá měří 2×3 m, váží 15 kg a stojí 2 zl.

sjedou dvě padací mříže 7 a strážce začne skrz otvory v reliéfu 8 střílet z kuše.

(6) Tapisérie zobrazující trpaslické sympózium nad nedokončeným sešívaným monstrem. Jsou v ní hluboké díry od šipek z kuše, které přilétly od reliéfu 8.

(7) Ve zdech jsou vertikální rýhy, 2 cm hluboké i široké. Stejná je i ve stropě, v té je zčernalý železný prut (spodní hrana padací mříže). Mříže jsou velmi těžké, sám je dokáže nadzvednout jen kroll. Jsou poměrně husté, sotva jde prostrčit ruka. Vytahují se klikou v 9.

(8) Dřevěný reliéf zobrazující boj trpaslíků a lidí uvnitř městských hradeb proti velikému drakovi. Lidé mají luky, trpaslíci kuše. Čtyři

z trpaslíků mají místo očí temné otvory (široké jako prst, hluboké jako šíp), kterými se dívá (a případně střílí) kamenný strážce zazděný v 9.

(9) Zazděný oživený kamenný strážce s kuší. Skrz otvory ve stěně může střílet k mřížím 7. V jižní stěně je velká železná klika (zvedá padací mříže 7), a páka (ta je spustí).

F3 – předsín

Místnost i chodba jsou vlhké a zaprášené.

(10) Obyčejné dveře s klikou a symbolem latríny.

(11) Zarezlá odsouvací mříž na kolejnici (při odsouvání hlasitě skřípe).

(12) Otevřené obyčejné dveře s klikou.

U dveří je stopa dvounohého tvora velkého jako kudůk s drápy na nohou (chrlič z B1). Nesl těžké břemeno (Tóniho). Prošel dveřmi na scho-diště, tam stopy mizí (dál opět letěl).

(14) Bytelné dřevěné dveře s klikou a kvalitním zámkem. Z klíčové dírky a kolem dveří prosvítá rudooranžové světlo. Jsou zamčené, odemyká je bronzový klíč z kapsy brokátového hábitu v pracovně F8. Klíčovou dírkou je vidět kostra na ocelovém stole, vzadu u zdi je další stůl s aparaturami.

Kamenný strážce

Je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje jako dobře vycvičený těžkoodě-nec. Nerozumí řeči a nemluví.

👁 není vidět infraviděním

Vzhled: kamenná socha trpaslíka

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 4 (chodí po dně)

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikost: 7, ale hmotnost 9 (125 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	–	12

🛡 3

Odolnost (poloviční zranění) proti ohni, mrazu, blesku, seku a bodu.

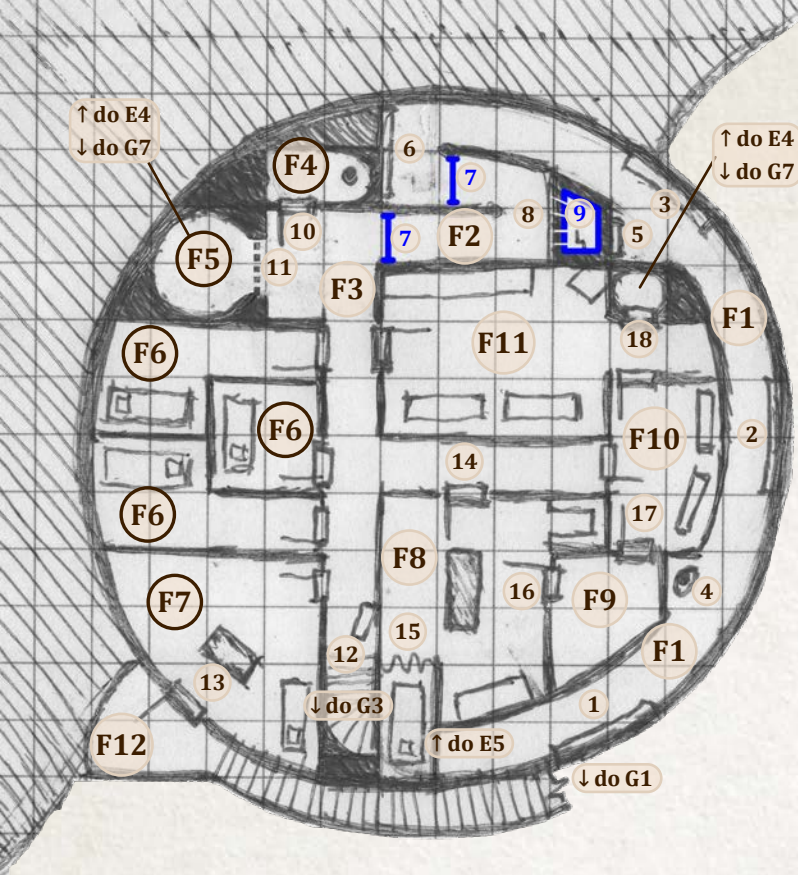
Imunita proti strachu, jedům a bolesti.

🏹 Kuše: 2 + k6, ☀ 3

Dostřel: střední

Nabíjení: 1 kolo

🔪 Pěst: 4 + k6, ☀ 1



F4 – latrína

⚠ Když postavy poškodí pavučiny, za chvíli se ze záchoda vynoří dva půlmetroví **osminoží brouci**, zvednou do výšky svá kusadla a začnou jimi výhrůžně cvakat. Nejsou agresivní, budou ale zuřivě bránit své teritorium. V prvním kole boje cvakavými zvuky zavolají zbylých 6 brouků z hnízda **E2**, ti dorazí za k6 kol (hod' za každého zvlášť, budou přicházet postupně).

Výklenek s **latrínou** je zaplněný hustými pavučinami. Vedle něj je kameninové umývadlo.

🕸 Stopy půlmetrových brouků.

🔥 pach velkých brouků

Latrína je kanalizací propojená s hnízdem obřích brouků v **E2**.

Osminohý brouk

Neumí létat, dokáže ale střílet lepidlá vlákna na několik metrů a přitahovat se za ně ke stropu nebo ke stěnám. Může jimi také protivníka znehybnit.

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: půlmetrový osminohý brouk s pevnými krovkami a ostrými kusadly

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	0	4

🛡 svrchu 2, zespodu 0

✂ **Kusadla:** 2 + k6, ☀ -1

🕸 **Lepivé vlákno:** 3 + k6

Dostřel: kontaktní

- znehybnění jedné končetiny
- znehybnění dvou končetin
- úplné znehybnění

Úspěchy z různých útoků se sčítají. Zbavit se lepidla vlákna zabere 1 kolo.

Suroviny:

- **Růstová žláza mladého osminohého brouka** (2 zl) obsahuje 2 💧.
- Ze snovací žlázy lze pomocí dovednosti **zpracování magických surovin** získat flakón **pavoučího vlákna** (4 zl, viz strana 45 v pravidlech).

F5 – výťah s obřím broukem

Kruhová šachta o průměru 4 metrů, vede nahoru i dolů. Uvnitř je hlavou nahoru obří osminohý **brouk**. Nohama je zaseknutý do stěn. V dutém břiše má malou místnost, do které lze pohodlně překročit. Uvnitř je polička s kapátkem a třemi sklenicemi uzavřenými víkem. Jedna je z poloviny plná **tyrkysové tekutiny**, druhá ze čtvrtiny **žluté** a ve třetí je po dně trocha husté, **fialové**. Pod poličkou je nálevka, která vede do útrobu brouka. Kolem brouka se jde protáhnout do šachty.

(11) Zarezlá odsouvací mříž na kolejnici (při odsouvání hlasitě skřípe).

Brouk je mrtvý, pomocí fialové tekutiny je ho ale možno na několik minut oživit. Pomocí žluté a červené tekutiny pak lze ovládat, zda poleze nahoru nebo dolů.


Tyrkysová tekutina (hořká, voní po čekance) je ústupová tinktura: *Na několik minut přiměje předmět oživený fialovou tekutinou, aby couval. Když ji vypije někdo živý, ztěžknou mu nohy a bude moci chodit jen pomalu a s velkým úsilím.* Ve sklenici je 10 dávek.

Žlutá tekutina (kyselá, voní po hroznech) je postupová tinktura: *Přiměje předmět oživený fialovou tekutinou, aby postupoval kupředu. Když ji vypije někdo živý, pocítí mírnou euforii a bude mít pocit, že musí hned někam vyrazit.* Ve sklenici je 5 dávek.

Fialová tekutina (trpká, voní po brusinkách) je oživovací tinktura: *Nalítí na neživou věc ji na několik minut ožíví, vypití způsobí okamžité zvracení a akutní průjem.* Zbývají 3 dávky.

F6 – kamrlíky

V každé z těchto tří místností je:


 *zatuchlý zápach*

Prostá postel s proplesnivěným slamníkem a **truhlice**.

V truhlicích jsou:


- Plesnivé prosté trpaslické šaty (**patřily služebnictvu**), rezavý nožík na dopisy, staré, hrudkovité mýdlo, borovicová šiška.
- Plesnivé prosté trpaslické šaty (**patřily služebnictvu**), jehla a niť, měšec (**5 st a 7 mk**).
- Plesnivá trpaslická uniforma (**patřila zbrojnoši**), korbel, cínová píšťalka a železný prsten (**1 st**).

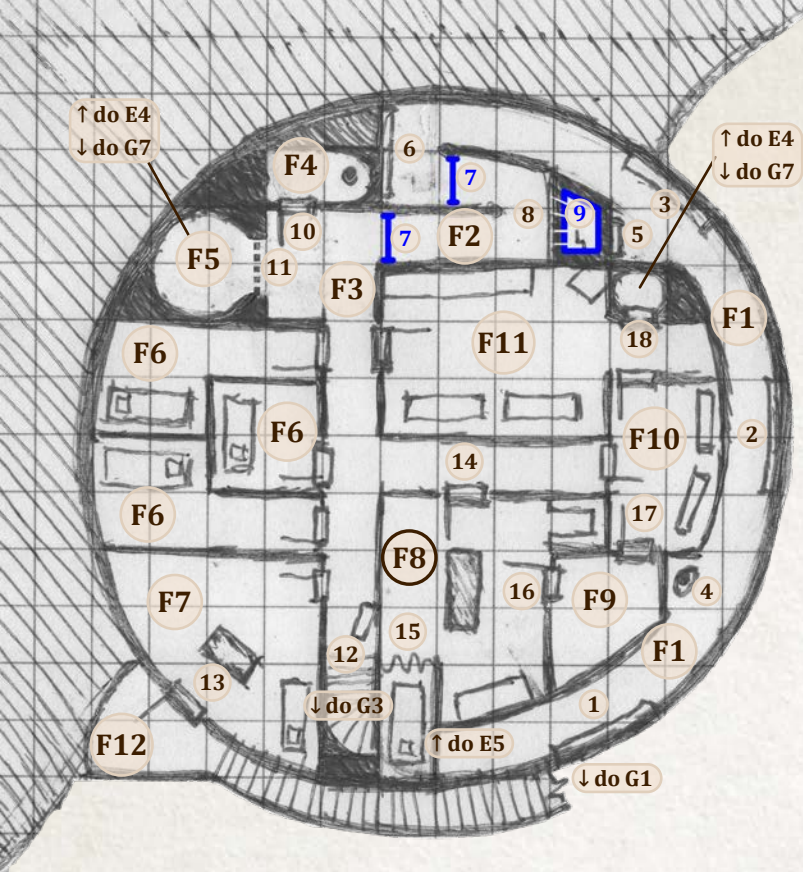
F7 – zbrojnice

 *slabý zápach plísně*

V jižním rohu je dřevěná palanda s vlněnou pokrývkou (**navlhlou a plesnivou**). U jižní zdi je stojan se čtyřmi narezlými kopími a třemi úzkými jednoručními meči (**lehká zbraň**). Uprostřed je stolek a dvě štokrlata.

(13) Bytelné dřevěné dveře s klikou a kvalitním zámkem (**zamčené, odemyká je velký mosazný klíč, který má u sebe kostra trpaslíka v 11**).

 *Zpoza dveří je slabě slyšet zvuk malého vodopádu.*



F8 – pracovna

💡 rudooranžové světlo, 🕯️ silný zápach plísně, 👁️ infravidením je vidět, že východní dveře jsou mnohem chladnější než okolí

Po stropě lezou desítky **brouků** dlouhých jako dlaň, kteří vydávají rudooranžové světlo. Celá východní stěna včetně dveří je porostlá tenkou vrstvou **fialové plísně**. V severovýchodním rohu je výklenek s **policemi** a **vitrínou**. Na ocelovém stole uprostřed místnosti leží kostra poskládaná z kostí různých humanoidů. Chybí jí levá ruka. Vedle stolu leží **mrtvola trpaslíka** v honosném brokátovém hábitu (10 zl, v kapse je bronzový klíč). Na stole u jižní stěny jsou dvě alchymistické aparatury, několik **svítek** a rozevřený **deník** zasažený fialovou plísňí.

(14) Bytelné dřevěné dveře s klikou a kvalitním zámkem. Jsou zamčené, odemyká je bronzový klíč, který má v kapse brokátového hábitu mrtvola na podlaze.

(15) Těžký černý závěs. Za ním je malá místnůstka s palandou, v každém patře je polštář a přikrývka.

(16) Bytelné dřevěné dveře s klikou a kvalitním zámkem porostlé fialovou plísňí. Jsou odemčené, zamyká je bronzový klíč, který má v kapse brokátového hábitu mrtvola na podlaze. Jde od nich chlad. Prudké otevření rozvíří spóry plísně. Kdo se jich nadýchá, bude několik minut slzet a kýchat.

Fialová plíseň obsahuje kouzelnou esenci, viz popis F9.

V deníku je několik čitelných stran v úhledné trpasličtině:

Zbrojnoši mi dnes nahlásili, že na stěně jeskyně spatřili podivného osminohého brouka. Proč mě s tím otravují?

Vítězství! Konečně se na mě bohové usmáli a dopřáli mi dosáhnout kýženého cíle. Tinktura má sice nezdravě fialovou barvu, ale účinkuje! Nemohu se dočkat dalšího testování!

Zbrojnoši si nedali říct a opět mi podali hlášení o osminohých broucích. Prý jsou teď velcí jako pes. Byl jsem na ně asi zbytečně přísný, ale na tohle teď opravdu nemám čas.

Ukázalo se, že moje nadšení bylo poněkud předčasné. Předmět oživený fialovou tinkturou je sice schopen těžké fyzické práce, účinek ale po chvíli vyprchá. Experimenty musí pokračovat.

Zase ti zbrojnoši! Přerostlí brouci se prý snaží prokousat mříž v nejspodnějším patře věže. Jak by to asi udělali, však je z oceli!

Dnes přišel dopis od mého drahého bratra. Nevím, co mám odpovědět, vždyť přece oba chceme znovu obejmout našeho otce a uslyšet jeho zvukný hlas! Zkusím mu to vysvětlit...

Už toho mám dost, začnu se v pracovně zamykat. S tímhle neustálým vyrušováním se nikam nedopracuji! Tentokrát ale musím uznat, že na hlášení zbrojnošů něco opravdu bude. Jednoho obřího brouka totiž zabili a přemluvili mě, abych sestoupil dolů a prohlédl si ho. Je to fascinující exemplář, budu ho muset prozkoumat!

Studovaný exemplář po oživení vykazuje schopnost šplhat po stěnách a snovat pavučinu. Fascinující! Zdá se, že nějakým záhadným způ-

sobem došlo ke zkřížení brouka s pavoukem, a k následné růstové mutaci. Musím se zeptat, kam přesně se vylévají zbytky po mých experimentech.

Jsem na pokraji zoufalství, můj vlastní bratr se mě zřekl a téměř úplně mě vydědil! A to vše kvůli tomu, že jsem se nevzdal naděje a snažím se vrátit našeho otce mezi živé! Nesmím na to myslet, musím dokončit své dílo. Otec mu jistě vysvětlí, jak moc mi křivdil.

Tentokrát mě otravuje služebnictvo, že prý je jich moc málo na to, aby sem pořád tahali tak těžký náklad. Copak nemohou pochopit, že bez vzorků není pokroku? Vysvětlil jsem jim, že na další personál nemám dost prostředků, ale pokusím se jim s tím nějak pomoci.

Dnes jsem se sice nikam neposunul, ale zato jsem našel využití pro tu odpornou zapáchající mršinu. Nechal jsem vybourat hlavní schody a vykuchat pozůstatky brouka, aby se v nich dalo pohodlně stát.

Další testy naneštěstí ukázaly, že fialová tinktura oživí sice tělo, ne však ducha. Vytvořil jsem speciální tinktury, které umožní oživený předmět částečně ovládat. Snad alespoň služebnictvo ocení, že výtah už konečně funguje.

Kéž by můj slavný předek Dórin zanechal více poznámek. To on stvořil oživé zbroje a další divy v této věži, jistě by dokázal vrátit život zemřelému.

Začínám propadat hlubokému zoufalství. Od mého posledního objevu jsem nikterak nepokročil. Obávám se, že alchymie možná řešení vůbec neskrývá. Budu se muset poohlédnout po jiných možnostech.

Dnes se na mě snad konečně usmálo štěstí! Cizokrajný kupec se prý doslechl o mém bádání a nabízí mi řešení! Ihned jsem ho nechal pozvat.

Je to neuvěřitelné, lampa opravdu funguje! Kupec se nechal umluvit, že ji odkoupím, pouze pokud si ji budu moci vyzkoušet. Nepříjemné je, že jsem tím vyplýval jedno ze tří přání. To další

si budu muset pořádně promyslet. Třesou se mi ruce nedočkavostí, tohle musí vyjít!

Myslím, že jsem na to konečně přišel – musím se pořádně pojistit, aby mě ten nabubřelec nemohl chytit za slovo. Budu si přát, aby cokoliv, čeho se dotknu, ožilo skutečným životem, ale pouze tehdy, když vyslovím určitou formuli! Předtím, než tě, otče, oživím, to ale raději ještě vyzkouším. Ničeho se neboj, už dnes tě opět obejmů! Jen počkej, až uvidíš, jak jsem to tady zvelebil...

Ostatní strany jsou příliš poškozené plísní a nečitelné.

Na policích je mnoho flakónů, většinou prázdných (celkem 2 zl). Kromě toho tam je:

- 1 flakón s fialovou tekutinou (trpká, voní po brusinkách).

Oživovací tinktura: Nalítí na neživou věc ji na několik minut oživí, vypití způsobí okamžité zvracení a akutní průjem.

- 1 flakón s rudooranžovou tekutinou (trpká, vůně silného parfému).

Feromónový extrakt: Jedna kapka na několik hodin přiláká jednoho svítícího brouka od stropu.

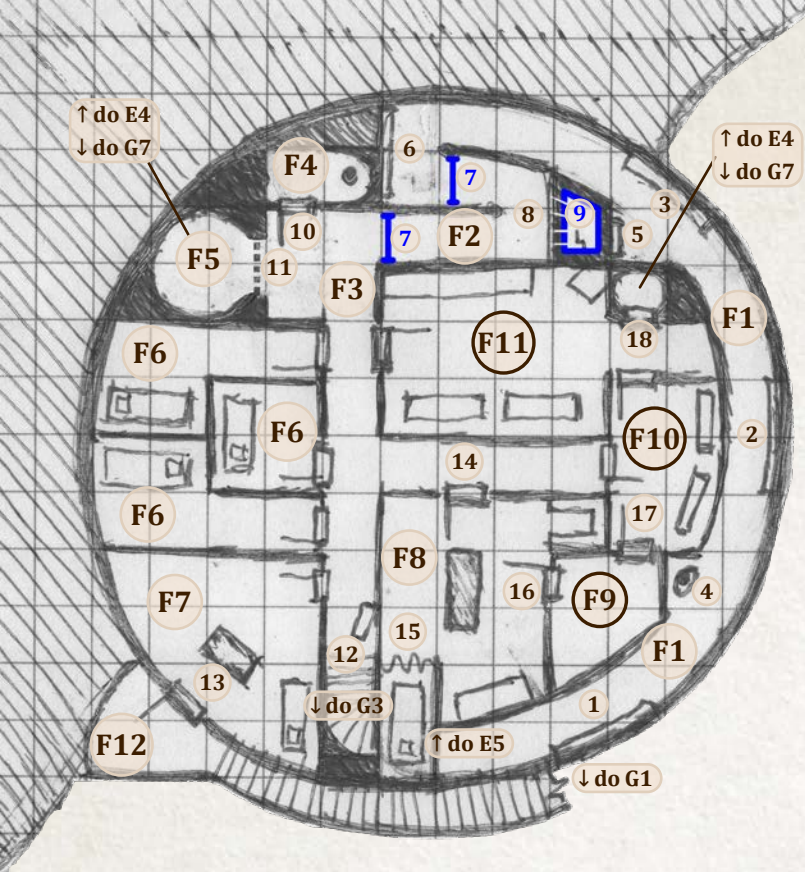
- 3 flakóny s červenou tekutinou (chuť a vůně heřmánku, při protřepání pění).

Léčivý lektvar: Po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno.

- Velká sklenice se zbytkem žluté tekutiny (kyselá, voní po hroznech). Zbývají 2 dávky.

Postupová tinktura: Přiměje předmět oživený fialovou tekutinou, aby postupoval kupředu. Když ji vypije někdo živý, pocítí mírnou euforii a bude mít pocit, že musí hned někam vyrazit.

Otoč na další stranu.



Ve vitrině jsou 3 dopisy v trpasličtině psané velkým, rozmáchlým písmem:

Drahý bratře,

dozvěděl jsem se, co jsi udělal s ostatky našeho otce. Věž, že mě to velice rozhněvalo. Ani ve snu by mě nenapadlo, že takhle poháníš jeho památku! Jistě dobře víš, že mě ustanovil svým dědicem a uložil mi, abych na tebe dohlédl a náležitě tě zaopatřil. Tomu také hodlám dostat, ale tohle musí okamžitě přestat!

Árni

Drahý bratře,

odpověděl jsi na mou výzvu, že jsi ostatky našeho otce uchoval, protože pracuješ na způsobu, jak jej přivést zpět k životu. To je nehorázné rouhání! Kdo si myslíš, že jsi? Smrt je přirozeným koncem života, tak to bohové určili a tak to musí být! Všichni se mě teď straní a skrytě mě pomlouvají! Snažně tě prosím, učiň tomu rázný konec!

Árni

Flórine,

velice mě rmoutí, co ti musím sdělit. Mé prosby tě zjevně nedokázaly zlomit, a já už nemám jinou možnost. Tímto se zříkám našeho příbuzenství a ukončuji svou povinnost dbát na tvé

blaho! Nechám ti věž, kterou jsi stejně znečistil svými nekalými experimenty, kromě toho ale už z rodového majetku neuvidíš ani měďák! Nechť bohové vyslyší mou prosbu, abych o tobě do konce života neslyšel!

Árni

Mrtvola trpaslíka je vyschlá, leží tu desítky let. Za krk ji svírá utržená kostlivá ruka (**patří kostře na stole**). Kolem zápěstí má stříbrný náramek, ke kterému je řetízkem připevněný stříbrný klíček (**dohromady 4 zl, odemyká pokladničku v kuchyni F11**). V ruce drží stříbrnou hůlku s pentagramem (**5 zl, je kouzelná**): *Když touto hůlkou ukážeš na oživé brnění z věže rodu Hromodorů a vyslovíš formuli *Tkuda*, bude tě několik minut poslouchat. Znovu ji lze použít až za několik hodin.*

Brouci na stropě jsou neškodní.

Na svících jsou základní alchymistické recepty oživovací tinktura, postupová tinktura, ústupová tinktura, chladicí tinktura (**viz chladnice F9**) a vzácný základní recept lektvar zkamenění (**viz strana 263 v pravidlech**).

F9 – chladnice

⚠ Každý prudký pohyb v této místnosti rozvíří spóry plísně. Kdo se jich nadýchá, bude několik minut slzet a kýchat



silný zápach plísně

V místnosti je chladno, při výdechu jde pára od úst. Na policích jsou vedle dávno zkažených kusů masa, sýrů a zeleniny také amputované údy humanoidů. Vše je porostlé **fialovou plísní**. Na stěně je hrdlem dolů zavěšená láhev s trochou **modré tekutiny**.

(16) Bytelné dveře s klikou a kvalitním zámkem porostlé fialovou plísní. Kolem nich prosvítá rudooranžové světlo. Jsou odemčené, **zamyká je bronzový klíč z kapsy brokátového hábitu v pracovně F8**. Klíčovou dírkou je vidět kostra na ocelovém stole.

(17) Obyčejné dřevěné dveře s klikou porostlé fialovou plísní.

Fialová plíseň obsahuje celkem 13 💧 (včetně té v pracovně F8 a na dveřích 17). Vytěžit ji je extrémně slzavá a kýchavá práce na několik desítek minut.

Láhev s modrou tekutinou (ledová, osvěžující chuť, svěží vůně) má pod hrdlem modrou kapku. Každých několik hodin odkapává na zem a udržuje tím místnost chladnou.

Chladicí tinktura: Jedna kapka na několik hodin ochladí vzduch v místnosti na bod mrazu.

F10 – spíž



zápach plísně, 👁 infraviděním je vidět, že jižní dveře jsou mnohem chladnější než okolí

Sudy a police se zkaženými zásobami.

(17) Obyčejné dřevěné dveře s klikou porostlé fialovou plísní. **Jde od nich chlad. Prudké otevření rozvíří spóry plísně. Kdo se jich nadýchá, bude několik minut slzet a kýchat.** Alchymista

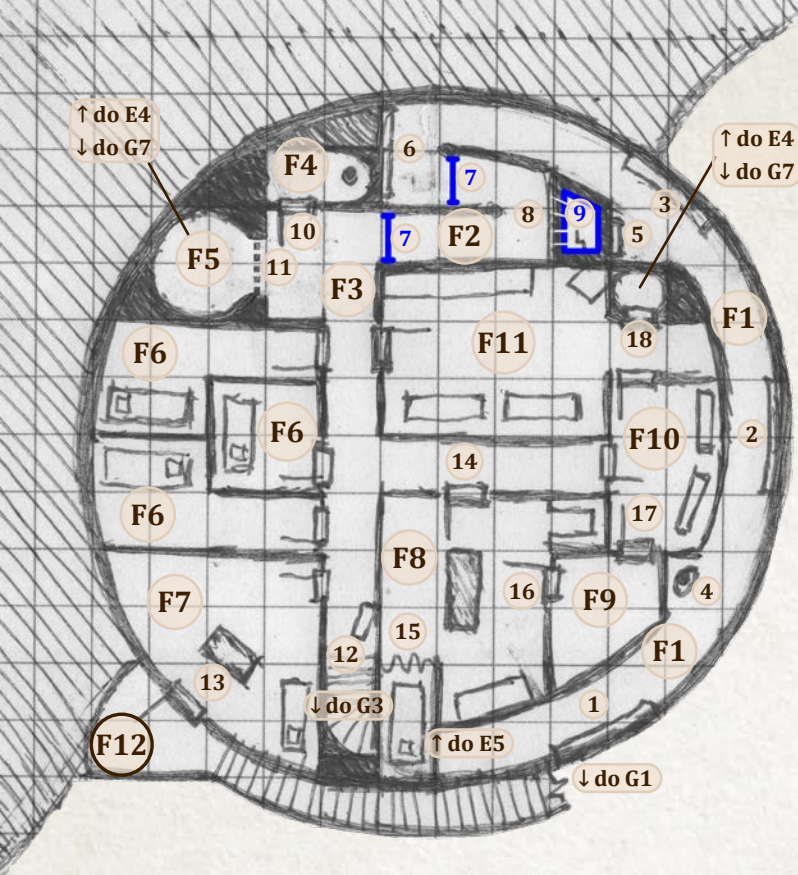
může z fialové plísně vytěžit kouzelnou esenci, viz chladnice F9.

F11 – kuchyně

V severovýchodním koutu je ohniště s roštem a plotnou, nad ním je dýmník napojený na komín, **stěna za ním je očouzená**. Na severu je pracovní stůl, na něm zrezlé kuchyňské nádobí a náčiní. Na jihu jsou prázdné dřevěné police.

(18) Metr široká a půl metru vysoká dřevěná dvířka s klikkou. **Jdou otevřít jen z místnosti.** Za nimi je metr široká kruhová šachta. Vede jedno patro nahoru (E4) a dvě dolů (G7, H4). V každém jsou stejná dřevěná dvířka.

V očouzené stěně jsou u podlahy kovová dvířka s kvalitním vnitřním zámkem (na poklep zní kovově a dutě). Jsou zamčená, **odemýká je stříbrný klíček, který má na zápěstí mrtvola v pracovně F8**. Za dvířky je ve zdi výklenek a v něm na kovové misce staré trpaslické mince: 12 zl, 10 st a 4 mk plus vše, co hodily postavy do štěrbin na obraze s prásátkem 5.



F12 – vnější plošina

[2 ze 6]: Po stěně věže k vám leze obří osminohý brouk (přiláká ho světlo).

vzdálené šumění malého vodopádu

Vnější plošina přilehlá ke stěně jeskyně a ohraničená na jihu nízkou zídou. Na východ z ní kolem věže klesá nekryté kamenné schodiště otevřené do prázdnoty podzemního dómu. Oporu poskytuje prorezlé zábradlí připevněné ke stěně věže. Věž je z hrubých kamenných bloků, směrem dolů se ale zužuje, takže šplhat po ní je obtížné. Čtyři metry nad schodištěm z jižní strany věže vyčnívá široká visutá terasa (balkón D6). O další tři metry výš věž přechází v klenbu jeskyně.

Dno jeskyně je několik desítek metrů hluboko (tedy ještě hluboko pod patou věže).

(13) Bytelné dřevěné dveře s klikou a kvalitním zámekem (zamčené, odemyká je velký mosazný klíč, který má u sebe kostra trpaslíka v I1).

Obří osminohý brouk

Je hladový a agresivní. Pokusí se kořist přišpendlit bodci na koncích svých končetin a poté ji zakousnout kusadly, ze kterých vypouští žíravinu. Bodci na nohách může bez postihu útočit na dva protivníky současně.

když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: třímetrový hnědočerný brouk se silnými kusadly a osmi končetinami s ostrými bodci

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	0	16

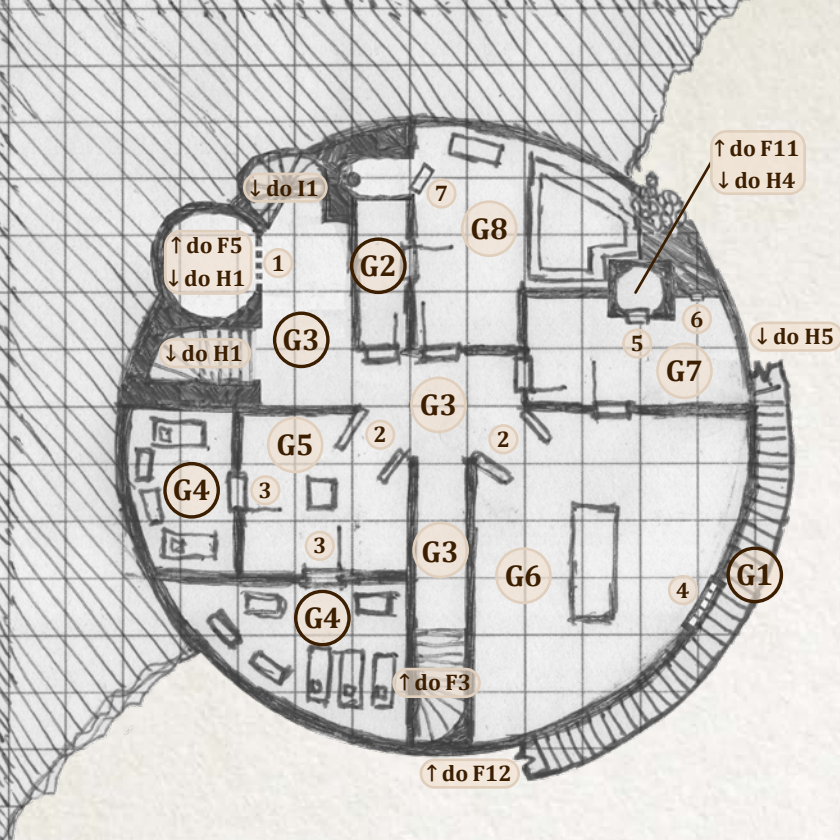
svrchu 2 (krovky), zespodu 0

Bodce na nohách: 4 + k6, 3

Kusadla: 4 + k6, 3 + 6kz **žíravinou** (1 dávka, doplní se po několika minutách)

Suroviny:

- *Růstová žláza obřího osminohého brouka* (11 zl) obsahuje 11 .
- Ze snovací žlázy je pomocí dovednosti *zpracování magických surovin* možno získat flakón *pavoučího vlákna* (4 zl, viz strana 45 v pravidlech).
- Případná nepoužitá dávka žíravých *slin pavučinového brouka*, které leptají živou hmotu a rozpouští všechny kovy (5 zl, vystačí na jeden zámek).



G2 – šatna

Prázdná místnost s několika prázdnými věšáky.

G3 – chodba plná pavučin

Chodba je protkaná **pavučinovými vlákny** silnými jako niť, které brání v průchodu. Sít' je ale protržená, jako kdyby skrz ni ve výšce lidské hrudi proletěl nějaký velký předmět (**proletěl tudy chrlič když nesl Tóniho, mířil od schodů do F3 ke schodům do H1**). Na zemi je trus obřího hmyzu.

G1 – vnější schody

[2 ze 6]: Po stěně věže k vám leze obří osminohý brouk (**přiláká ho světlo**).

šumění malého vodopádu ze severu

Nekryté kamenné schodiště obkružuje polovinu věže a klesá při tom o dvě patra. Stěna věže je z kamenných bloků, směrem dolů se ale věž zužuje, takže šplhat po ní je obtížné. Ke stěně je připevněné prorezlé zábradlí, venku se otevírá hluboká temnota podzemního dómu. Zhruba šest metrů nad schodištěm z jižní strany věže vyčnívá široká visutá terasa (**balkón D6**). O další tři metry výš věž přechází v klenbu jeskyně. Na schodech je trus obřího hmyzu.

(3) Ve stěně je velké zamřížované okno, člověk stojící na schodech pohodlně vidí dovnitř. V mříži je obrovská díra. Konce prutů jsou zvrásněné, jako kdyby je něco rozleptalo.

Dno jeskyně je několik desítek metrů hluboko (tedy ještě hluboko pod patou věže).

(1) Zarezlá odsouvací mříž na kolejnici (**při odsouvání hlasitě skřípe**). Za ní je kruhová šachta o průměru 4 metry. Nahoře je v ní zadkem dolů obrovský brouk (**F5**), dole je zavalená sutí (**jde se prohrabat do H1**),

(2) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.

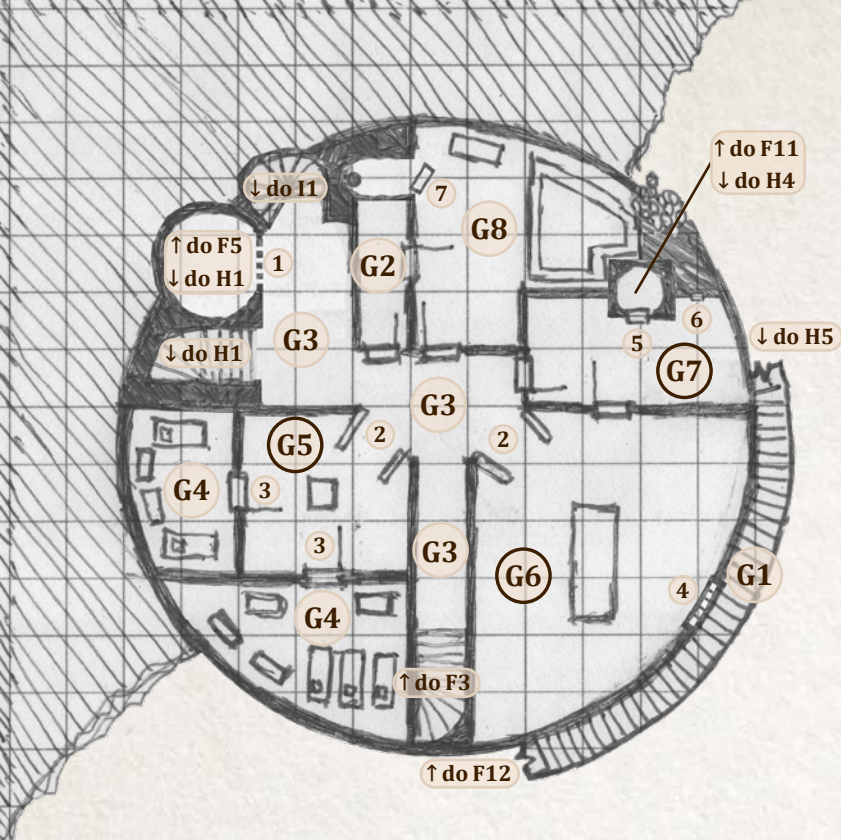
Poškození pavučiny přiláká obřího osminohého brouka z jídelny G6, zvuky boje pak dalšího z herny G5. Do chodby se vejde jen jeden a nevejdou se do ohybu na schodech.

Na zdech a podlaze jsou rýhy od končetin obřího osminohého hmyzu.

Pavučinová vlákna jsou hořlavá a dá se přes ně prosekat, zabere to ale několik minut.

G4 – hostinské pokoje

Místnost plná pavučin. Nábytek by asi měl slušnou cenu, kdyby nebyl vlhký, plesnivý a okousaný stovkami malých kusadel.



G5 – herna

Čtvercová místnost zaplněná silnými **pavučinovými vlákny**, které brání v průchodu. V nich jsou zapletené vybělené kosti (**trpaslické**) a prosvítá skrze ně obrys **stolu**. V místnosti jsou čtyři **kokony** o velikosti pštrosího vejce: po jednom v každém rohu a další pod stolem. Vzdouvají se, jako kdyby v nich bylo něco živého. Na zemi je trus obřího hmyzu a stará plesnivá kuchařská čepice.

(2) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.

(3) Obyčejné dveře s prožranou dírou u podlahy.

Na zdech a podlaze jsou rýhy od končetin obřího osminohého hmyzu.

Pavučinová vlákna jsou hořlavá a dá se přes ně prosekat, zabere to ale několik minut.

Na **stole** je pod pavučinou vyřezávaná krabička. Uvnitř je sada zlatem vykládaných karet (včetně krabičky 15 zl).

V každém **kokonu** je malé hejno osminohých brouků velkých jako dlaň.

Obří osminohý brouk

Je hladový a agresivní. Pokusí se kořist přišpendlit bodci na koncích svých končetin a poté ji zakousnout kusadly, ze kterých vypouští žíravinu. Bodci na nohách může bez postihu útočit na dva protivníky současně.

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: třímetrový hnědočerný brouk se silnými kusadly a osmi končetinami s ostrými bodci

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	0	16

🛡 svrchu 2 (krovky), zespodu 0

✂ **Bodce na nohách:** 4 + k6, ☀ 3

✂ **Kusadla:** 4 + k6, ☀ 3 + 6kz **žíravinou** (1 dávka, doplní se po několika minutách)

Suroviny:

- **Růstová žláza obřího osminohého brouka** (11 zl) obsahuje 11 💧.
- Ze snovací žlázy je pomocí dovednosti zpracování magických surovin možno získat flakón pavoučího vlákna (4 zl, viz strana 45 v pravidlech).
- Případná nepoužitá dávka žíravých slin pavučinového brouka, které leptají živou hmotu a rozpouští všechny kovy (5 zl, vystačí na jeden zámek).

G6 – jídelna

Velká místnost s dlouhým stolem zaplněná silnými **pavučinovými vlákny**, které brání v průchodu. Jsou v ní čtyři **kokony** o velikosti pštrosího vejce: po jednom v každém rohu a dva pod stolem. Vzdouvají se, jako kdyby v nich bylo něco živého. Na stole se lesknou stříbrné příbory (**celkem 15 zl**). Na zemi je trus obřího hmyzu. Vedle stolu je nehybný **obří osminohý brouk**.

- (2) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.
- (4) Ve stěně je velké zamřížované okno (**vede na vnější schodiště G1**). V mříži je obrovská díra (**prolezl by skrz ni obří osminohý brouk, který je uvnitř v místnosti**). Konce prutů jsou zvrásněné, jako kdyby je zvenku něco rozlep-talo.
- Na zdech a podlaze jsou rýhy od končetin ob-řího osminohého hmyzu.
- Pavučinová vlákna** jsou hořlavá a dá se přes ně prosekat, zabere to ale několik minut.
- V každém **kokonu** je malé hejno osminohých brouků velkých jako dlaň.
- Obřího osminohého brouka** probere napří-klad hluk, kouř nebo ničení kokonů či pavu-činy. Bude zuřivě bránit kokony.

G7 – přípravna

Vlhká místnost, podlaha mírně čvachtá. Je zde stůl, prázdný příborník, hromada dřeva na otop a v severovýchodním rohu dvířka do pece.

- (5) Metr široká a půl metru vysoká dřevěná dvířka s klikkou. **Jdou otevřít jen z místnosti.** Za nimi je metr široká kruhová šachta. Vede dvě patra nahoru (**E4, F11**) a jedno dolů (**H4**). V každém jsou stejná dřevěná dvířka.
- (6) Malá železná dvířka. Za nimi je pec, která ohřívala vodu v lázních **G8**.

Hejno osminohých brouků

Každý kokon obsahuje malé hejno osmi-nohých brouků. Hejna se mohou spojovat (životy se sečtou a **Fyzička** o 1 vzroste) a zase rozdělovat (životy se mezi ně rozdělí a **Fyzička** klesne o 1). Pokaždé, když hejnu klesnou životy na polovinu, se z něj stane o stupeň menší hejno a tedy se mu sníží **Fy-zička** o 1.

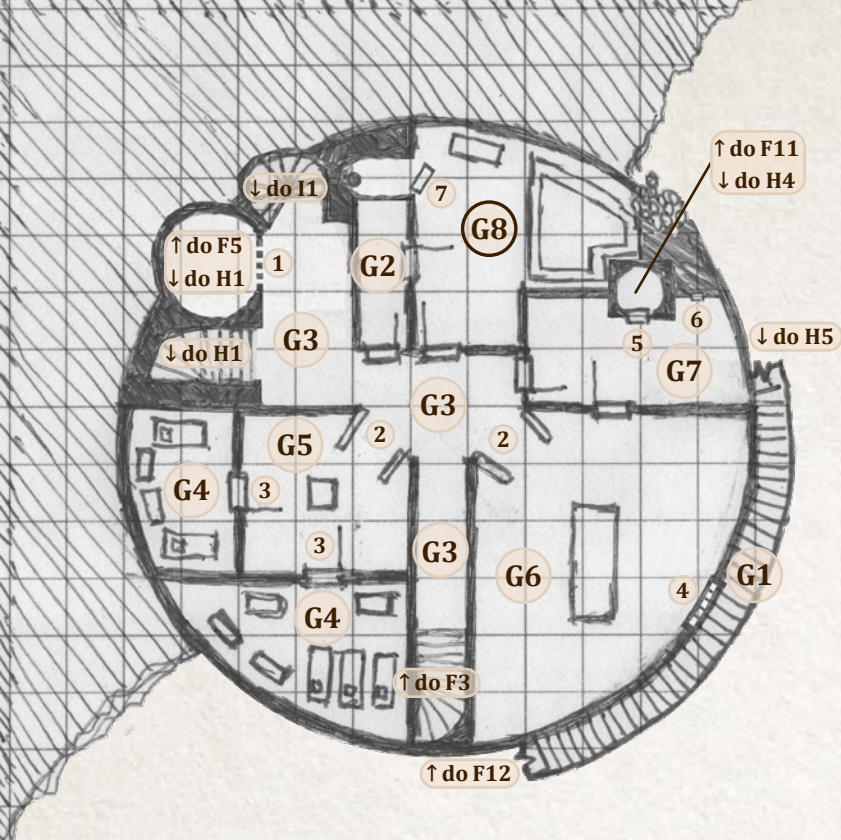
👁 když se brouci dlouho nehybou, nejsou vidět *infraviděním*

Vzhled: hejno osminohých brouků velkých jako dlaň
Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1
Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Velké hejno			
4	1	0	16
Střední hejno			
3	1	0	8
Malé hejno			
2	1	0	4

🛡 0
✂ **Kusadla:** **Fyzička** + k6, ✨ 0

Suroviny: Každé drobné hejno (tedy každý kokon) obsahuje 3 💧.



G8 – lázně

[2 ze 6]: V místnosti je čtvrtmetrový **osminohý brouk**. Zastaví se, zvedne do výšky svá kusadla a začne jimi výhružně cvakat. Když ho postavy nechají být, odběhne do latríny za dveřmi 7.

Neuvěřitelně vlhká místnost, do které dírou ve zdi proudí voda a končí v kalném bazénku. Jsou tu dvě vlhkostí zničená lehátka a skříňka, na které stojí dvě broušené sklenice (každá 5 st) a prázdná broušená láhev (1 zl). Na zemi je trus velkého hmyzu (výrazně menší než v G3, G5 a G6).

(7) Pootevřené obyčejné dřevěné dveře s klikou a symbolem latríny. Za nimi je toaleta. Latrína je kanalizační propojená s hnízdem obřích brouků v E2.

💧 Stopy půlmetrových brouků.

🕸 pach velkých brouků

Osminohý brouk

Neumí létat, dokáže ale střílet lepidivá vlákna na několik metrů a přitahovat se za ně ke stropu nebo ke stěnám. Může jimi také protivníka znehybnit.

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: půlmetrový osminohý brouk s pevnými krovkami a ostrými kusadly

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
2	3	0	4

🛡 svrchu 2, zespodu 0

✂ Kusadla: 2 + k6, ☀ -1

🕸 Lepivé vlákno: 3 + k6

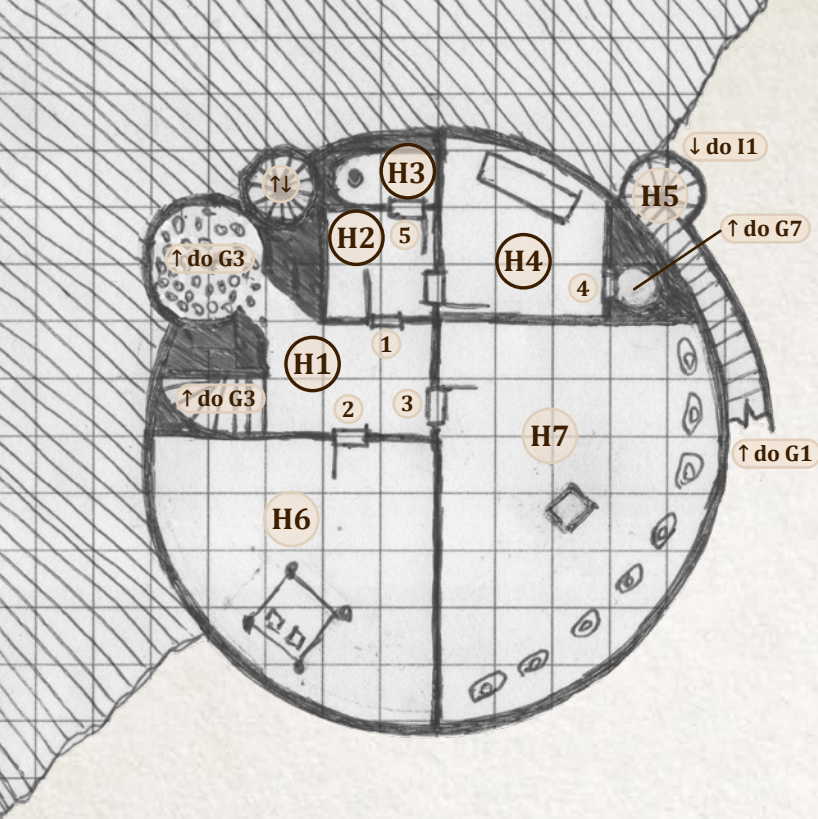
Dostřel: kontaktní

- znehybnění jedné končetiny
- znehybnění dvou končetin
- úplné znehybnění

Úspěchy z různých útoků se sčítají. Zbavit se lepidivého vlákna zabere 1 kolo.

Suroviny:

- *Růstová žláza mladého osminohého brouka* (2 zl) obsahuje 2 💧.
- Ze snovací žlázy lze pomocí dovednosti *zpracování magických surovin* získat flakón *pavoučího vlákna* (4 zl, viz strana 45 v pravidlech).



H1 – předsíň

Čvachtá to tu, stěny jsou porostlé hnědou plísní. Výtahová šachta je zasypaná sutí, která se z části vyvalila do místnosti. [Jde se prohrabat nahoru.](#)

(1) Obvyčejné dřevěné dveře s klikou v žalostném stavu.

(2) Kdysi zřejmě honosné, nyní napůl shnilé dveře s klikou.

(3) Čisté, naleštěné dveře s klikou.

U východních dveří je stopa dvounohého tvora velkého jako kudůk s drápy na nohou ([chrlič z B1](#)). Nesl těžké břemeno ([Tóniho](#)). Otevřel dveře a prošel dovnitř.

H2 – předsíňka

silný zápach plísně

Na podlaze je silná vrstva slizu. Zdi jsou prolezlé hnědou plísní.

(1) Obvyčejné dřevěné dveře s klikou v žalostném stavu.

(5) Obvyčejné dřevěné dveře s klikou a symbolem latríny pokryté skvrnami hnědé plísně.

H3 – latrína

[2 ze 6]: V místnosti je čtvrtmetrový **osmi-nohý brouk**. Zastaví se, zvedne do výšky svá kusadla a začne jimi výhružně cvakat. Když ho postavy nechají být, zaleze do latríny.

zatuchlý, zemitý zápach

Na **latríně** je džbán a lavór z růžového porcelánu ([dohromady 2 zl](#)), všechno je pokryté vrstvou hnědé plísně.

Stopy půlmetrových brouků.

pach velkých brouků

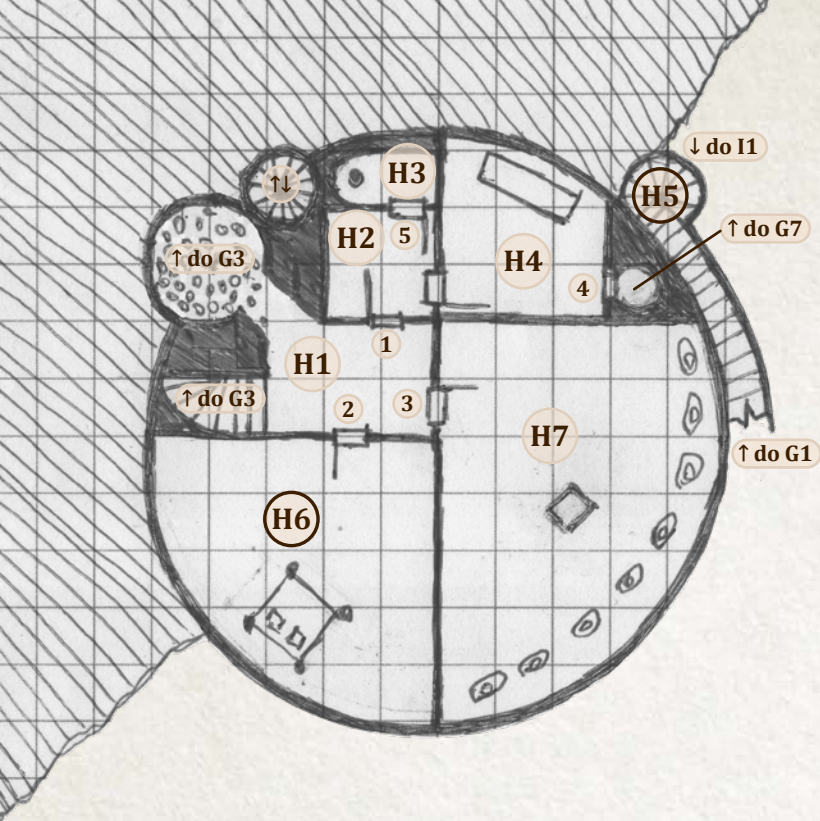
Latrína je kanalizací propojená s hnízdem obřích brouků v **E2**.

H4 – přípravna

silný zápach plísně

Prázdná místnost s dlouhým pracovním stolem. Na podlaze je silná vrstva slizu. Zdi jsou prolezlé hnědou plísní.

(4) Metr široká a půl metru vysoká dřevěná dvířka s klikou. [Jdou otevřít jen z místnosti.](#) Za nimi je metr široká kruhová šachta. Vede tři patra nahoru (**E4**, **F11** a **G7**). V každém jsou stejná dřevěná dvířka.



H5 – vnější točité schodiště

[2 ze 6]: Po stěně věže k vám leze obří osminohý brouk (přiláká ho světlo).

⚠ Schody jsou velmi kluzné, bez pomůcek se na nich nedá udržet.

🔔 šumění malého vodopádu

Na točité schodiště dopadá voda z podzemního vodopádu. Schody jsou vodou ohlazené a porostlé lišejníkem. Na jihovýchod pokračuje nekryté kamenné schodiště otevřené do prázdnoty podzemního dómu. Oporu poskytuje prorezlé zábradlí připevněné ke stěně věže. Věž je z hrubých kamenných bloků, směrem dolů se ale zužuje, takže šplhat po ní je obtížné.

Dno jeskyně je několik desítek metrů hluboko (tedy ještě hluboko pod patou věže).

Obří osminohý brouk

Je hladový a agresivní. Pokusí se kořist přišpendlit bodci na koncích svých končetin a poté ji zakousnout kusadly, ze kterých vypouští žíravinu. Bodci na nohách může bez postihu útočit na dva protivníky současně.

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: třímetrový hnědočerný brouk se silnými kusadly a osmi končetinami s ostrými bodci

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	0	16

🛡 svrchu 2 (krovky), zespodu 0

✂ **Bodce na nohách:** 4 + k6, 🌟 3

✂ **Kusadla:** 4 + k6, 🌟 3 + 6kz **žíravinou** (1 dávka, doplní se po několika minutách)

Suroviny:

- **Růstová žláza obřího osminohého brouka** (11 zl) obsahuje 11 💧.
- Ze **snovací žlázy** je pomocí dovednosti **zpracování magických surovin** možno získat flakón **pavoučího vlákna** (4 zl, viz strana 45 v pravidlech).
- Případná nepoužitá dávka **žíravých slin** pavučinového brouka, které leptají živou hmotu a rozpouští všechny kovy (5 zl, vystačí na jeden zámek).

Sukuba

Je mrštná a silná, ale boji se vyhýbá. Když jí nic jiného nezbyvá, brání se pomocí rohů a ostrých drápů. Zná všechny běžné jazyky.

👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: spoře oděná trpaslice s plnými nádry, dlouhými, rudými vlasy a zkroucenými rohy

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg), síla 10

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, *infravidění*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	6	5	8

🛡️ 0

✂️ **Rohy a drápy:** 6 + k6, 🌟 2

Kouzla: oko *Ajin*, sugesce *Hašáh*, lazebník *Sapar*, přelud *Ašlajah*, přenos zvuku *Hávarah kol*, stěna ticha *Šeket chomach*.

Přitažlivá podoba: Sukuba dokáže změnit svou podobu tak, aby ostatním připadala přitažlivá.

Neodolatelný chtíč: Když se sukuba někoho dotkne, začne mu připomínat ztělesnění jeho nejtajnějších erotických fantazií.

Polibek vášně: Když sukuba někoho políbí, dotyčný se do ní vášnivě zamiluje a udělá pro ni vše, co jí uvidí na očích. Tato slepá láska trvá do chvíle, kdy sukuba políbí někoho jiného – potom ji na několik dní vystřídá zdrcující pocit zlomeného srdce.

Kořist: dvě zlaté náušnice (každá 10 zl), dva zlaté náramky (každý 30 zl).

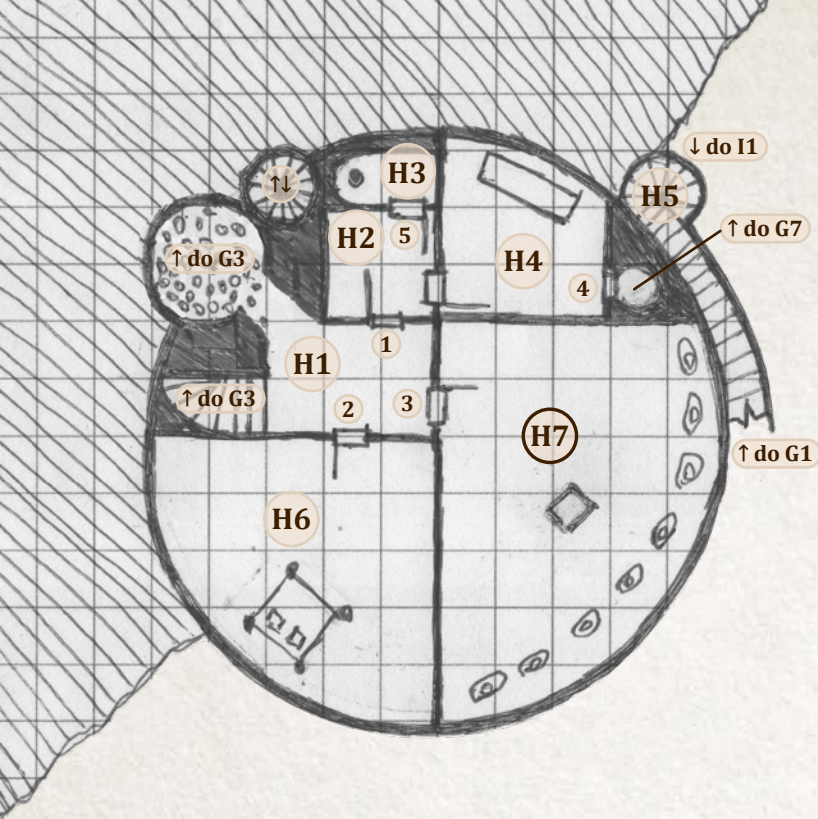
H6 – ložnice

Jakmile se začnou otevírat dveře, ozve se svůdným ženským hlasem v trpasličtině: „To jsi ty, Flórine? Tolik jsi mi chyběl! Pojď za mnou do postele.“

🕯️ *slabá vůně parfému a trpaslický pach*

Vlhká, plesnivá místnost. Je zde několik skříněk a velké lože s nebesy. Na něm polehává spoře oděná trpaslice s plnými nádry, dlouhými, rudými vlasy a zkroucenými rohy (**sukuba**). V uších má zlaté náušnice, na pažích zlaté náramky.

Sukubu si kdysi přivolal Flórin Hromodor jako své první přání džinovi v **H7**. Přikázal jí, aby tu na něj počkala, a ona jej musela poslechnout. Když se dozví, že je Flórin mrtev, přestane být vázána jeho příkazem a bude si moci dělat, co bude chtít. Jmenuje se Aratheia. Smyslem jejího života je svádění a sexuální potěšení. Pročti si její schopnosti a pokus se je využít.



H7 – luxusní salón

💡 *jasné světlo*, 🔊 *tlumený hovor*: probíhající šachová hra, jeden hlas je dětský, druhý mužský

Místnost je dokonale čistá, uklizená a osvětlená jasným světlem bez zjevného zdroje. Uprostřed salónu na nádherném vzorovaném koberci stojí malý šachový stůl s rozehranou hrou. U něj na židlích sedí **Tóni** a snědý muž v luxusním orientálním oděvu s turbanem (**džin**). Na odkládacím stolečku vedle Tóniho je mísa s ovocem, na dalším u jeho soupeře je zlatá orientální **lampa**. Okolo stěny stojí 7 naleštěných **trpaslických zbrojí** s písmeny C–I na přílbách. Na zdi je nehybný kamenný **chrlič** pokrytý silnými pavučinovými vlákny. Tóni nemá ani škrábnutí.

Džin přichází přivítá slovy: „Vítejte! Už jsem se začínal bát, že sem netrefíte!“ Jmenuje se jmenuje Nurul Álam. Je to mocný démon ve tvaru člověka tvořený kouřem. Nemůže opustit místnost, v ní je ale nezranitelný a prakticky všemocný. Vyčaruje pro postavy pohoštění a další nábytek, nechá je, ať si případně promluví s Tónim, a následně jim nabídne obchod: Každému

splní drobné přání, pokud nějakým kouzelným předmětem rozbijí zlatou lampu, ke které je připoutaný. Přání musí jít splnit v této místnosti – může postavy vyléčit, něco pro ně vyčarovat (v celkové hodnotě do 100 zl), změnit jejich vizáž, odstranit vrozenou vadu a podobně.

Zabít postavy je pod jeho úroveň. Když ho opravdu naštvou, prostě je mávnutím ruky přemístí ven a nechá dveře, ať se jim zabouchnou před nosem.

Tóni nadšeně povypráví o tom, jak ho chrlič nesl věží – pořádně se u toho bál, přece jen byl pořádně potlučený a okřídlená nestvůra ho nesla tmou kamsi do hlubin a skrze pavučiny. Džin ho ale vyléčil a zpětně mu to přijde jako úžasné dobrodružství.

Z věže se mu nechce. Džin mu totiž prozradil, že je dědicem Árniho Hromodora, a tedy jejím právoplatným pánem! Nechá se ale přemluvit.

Lampa je krásná, zlatá a samozřejmě kouzelná. Jde rozbít pouze kouzelným předmětem. Umí sice přivolávat džina, ten to ale rozhodně nikoho nenechá udělat. Když ji postavy rozbijí, džin se ukloní, poděkuje a rozplyne se. Celá místnost následně potemní a pokryje se slizem a plísní. Brnění zreziví, ale zůstanou stát. Rozbitá lampa jde prodat za 20 zl.

Trpaslické zbroje jsou plně funkční **oživlá brnění** (viz **D1**). Začnou se hýbat, jen když na ně někdo zaútočí, nebo když jim přikáže pomocí **hůlky s pentagramem** z **F8**. Když je postavy budou chtít odnést z místnosti, džin jim v tom nebude bránit.

Chrlič bude trvat na tom, že Tóniho doprovodí ven z věže, považuje ho za svého pána. Poté se vrátí na své místo v **B1**.

Oživlý chrlič

Má za úkol chránit věž proti vetřelcům, bude bojovat až do zničení. Pokud postavy utečou z krypty, nebude je pronásledovat. Po smrti se promění v kámen. Je inteligentní, rozumí obecné řeči a trpasličtině. Nemůže mluvit, ale pokud není zkamenělý, může komunikovat posunky.

- 🔥 nevydává žádný pach
- 👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako pes
Rychlost: na zemi 8, ve vzduchu 10
Síla: 7
Velikost: 7 (30 kg)
Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch, vidí i v naprosté tmě, ale nemá hmat ani čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	1	9

- 🛡️ 1
- 🦷 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, ☀️ 0

Proměna v sochu: Zkamenělý má 🛡️ 3 a odolnost (poloviční zranění) proti **ohni**, **mrazu**, **blesku**, **seku** a **bodu**. Nemůže se hýbat, ale plně vnímá, co se kolem něj děje. Proměna tam i zpět je okamžitá, může se ale proměnit jen jednou za kolo.

Přilnutí ke kameni: Udrží se na jakémkoliv kamenném povrchu, jako by byla jeho součástí.

➕ **Léčení:** Přes noc se mu vyléčí všechna zranění. Může ale schválně zůstat poškozený.

Suroviny: Kamenné srdce gargoyly (7 zl) obsahuje 7 💧.

Oživlé brnění

Je silnější, ale pomalejší než člověk. Ze svého stanoviště se nepohne dál než tři kroky. Před střelbou se skryje ve výklenku. Nerozumí řeči a nemluví.

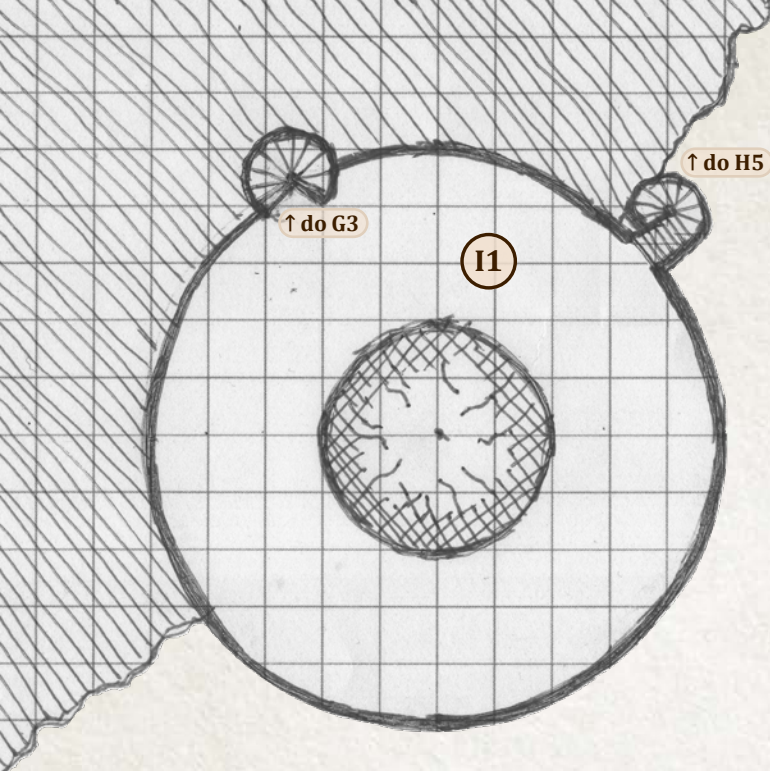
- 👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: těžká trpaslická zbroj s kopím a runou „B“ na přílbě
Rychlost: na zemi 6, ve vodě 2 (chodí po dně)
Síla: 10 (+1 ke zranění)
Velikost: 8, ale hmotnost 6 (15 kg)
Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	–	12

- 🛡️ 2
- Imunita** proti strachu, **jedům** a bolesti.
- 🦷 **Kopí:** 4 + k6, ☀️ 4
- 🦷 **Pěsti:** 4 + k6, ☀️ 2

Slabiny: Když mu někdo vytrhne zbraň nebo srazí helmu, rozpadne se a oživovací kouzlo vyprchá.



I1 – strážnice

[2 ze 6]: Světlo z hlubin šachty uprostřed místnosti přiláká obřího osminohého brouka.

🔔 od točitých schodů na severovýchodě se ozývá šumění malého vodopádu

Obrovská místnost s klenutým stropem pokrytá pavučinovými vlákny silnými jako niť, které brání v průchodu. V nich jsou zavěšené dva skoro dvoumetrové kokony. Z jednoho trčí konce dlouhého kopí s rezavým hrotem, jako kdyby jím někdo kokon probodnul skrz naskrz. Z točitých schodů na severovýchodě přitéká proud vody, rozlévá se po podlaze a mizí v kruhové šachtě uprostřed místnosti. Ta byla zřejmě původně uzavřená mříží, ve té je ale několik metrů široká díra. Na zemi je trus obřího hmyzu.

👂 Na zdech a podlaze jsou rýhy od končetin obřího osminohého hmyzu.

👃 pach obřích brouků

Pavučinová vlákna jsou hořlavá a dá se přes ně prosekat, zabere to ale několik minut.

V kokonech jsou kostry trpaslíků ve zrezivělých kroužkových zbrojích. Jedna pevně svírá kopí, druhá má u sebe velký mosazný klíč (odemkává dveře 14 v místnostech F7 a F12).

Obří osminohý brouk

Je hladový a agresivní. Pokusí se kořist přispědlit bodci na koncích svých končetin a poté ji zakousnout kusadly, ze kterých vypouští žíravinu. Bodci na nohách může bez postihu útočit na dva protivníky současně.

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět infra-viděním

Vzhled: třímetrový hnědočerný brouk se silnými kusadly a osmi končetinami s ostrými bodci

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	0	16

🛡 svrchu 2 (krovky), zespodu 0


✂ Bodce na nohách: 4 + k6, ☀ 3

✂ Kusadla: 4 + k6, ☀ 3 + 6kz žíravinou (1 dávka, doplní se po několika minutách)

Suroviny:

- Růstová žláza obřího osminohého brouka (11 zl) obsahuje 11 💧.
- Ze snovací žlázy je pomocí dovednosti zpracování magických surovin možno získat flakón pavoučího vlákna (4 zl, viz strana 45 v pravidlech).
- Případná nepoužitá dávka žíravých slin pavučinového brouka, které leptají živou hmotu a rozpouští všechny kovy (5 zl, vystačí na jeden zámek).

Šachta je temná a hluboká (několik desítek metrů). Konce prutů mříže jsou zvrásněné, jako kdyby je zespodu něco rozleptalo. Pokud postavy posvítí dolů, hod' znovu 2 ze 6 na příchod obřího brouka.

 Zezdola je slyšet, jak někde hluboko voda dopadá na sklaní podloží.