



Zpropadený trpaslík

dobrodružství

Verze 0.1

Toto dobrodružství vychází z modulu [\(Z\)propadený trpaslík](#) vydaného v internetovém časopise [Drakkar](#) pod licencí [CC BY-SA 4.0](#). Stejná licence se vztahuje i na tuto přepracovanou verzi.

Autor původního dobrodružství: Jakub „boubaque“ Maruš

Přepracoval a pro Dračák podle staré školy upravil: Michal Světlý

Obsah

Úkol.....	4	F6 – kamrlíky	18
Příběh.....	4	F7 – zbrojnice.....	19
Náhodná setkání.....	5	F8 – vnější schody	19
Místnosti.....	6	F9 – šachta kuchyňského výťahu.....	20
A0 – díra v dlažbě.....	6	F10 – výtah s obřím broukem	20
A1 – schody v podzemí	6	F11 – latrína.....	20
A2 – hrobka zvenku.....	6	G0 – chodba plná pavučin.....	21
A3 – hrobka uvnitř.....	6	G1 – jídelna.....	21
B0 – krypta.....	7	G2 – herna.....	22
C0 – sklepní chodba.....	8	G3 – hostinské pokoje.....	23
C1 – velká márnice.....	8	G4 – lázně.....	23
C2 – malá márnice.....	8	G5 – přípravná	23
C3 – strojovna brány	9	G6 – šachta kuchyňského výťahu.....	23
C4 – sklad.....	9	G7 – výtah s obřím broukem	23
D0 – galerie	10	G8 – šatna	24
D1 – dámský salón.....	10	H0 – předsíň	24
D2 – pánský salón	10	H1 – ložnice.....	24
D3 – balkón	11	H2 – luxusní salón.....	25
E0 – kuchyňka.....	11	H3 – přípravná.....	26
E1 – parket	11	H4 – šachta kuchyňského výťahu.....	26
E2 – předsálí.....	12	H5 – vnější točité schodiště... 26	
E3 – svažující se chodba	13	H6 – předsíňka.....	26
E4 – nákladní šachta	14	H7 – latrína.....	26
E5 – šachta kuchyňského výťahu.....	14	I0 – strážnice	27
E6 – točité schodiště	14		
E7 – výtah s obřím broukem	14		
E8 – latrína	14		
E9 – šatna.....	15		
F0 – konec svažující se chodby	15		
F1 – předsíňka	16		
F2 – kuchyně.....	16		
F3 – spíž.....	17		
F4 – chladnice	17		
F5 – pracovna.....	17		

ÚKOL

Trpaslický radní Ólin Rudobradý nabízí odměnu 50 zl za záchranu svého syna Tóniho (10 let, postavy dostanou perem kreslený portrét). Ten se ztratil se při nehodě,

kdy se kola vozu propadla do podzemní prostory pod ulicí. Viděli ho spadnout dolů, od té doby ho nikdo nespátřil. Přivolaná stráž dole našla jen prázdnou kryptu.

PŘÍBĚH

Dórin Hromodor, slavný alchymista a zakladatel bohatého trpaslického rodu, si nechal u stěny obrovské jeskyně pod městem vystavět podzemní věž. V poslední generaci (před cca 300 lety) ji obýval Járin Hromodor se dvěma syny – Árniho lákal dobrodružný život na povrchu, Flórin se po vzoru svého předka ve věži oddával studiu tajemných nauk. Po otcově smrti se bratři rozkmotřili – Flórin se s otcovým úmrtím nesmířil, jeho zmraženou mrtvolu uložil v sarkofágu v rodinné kryptě B0 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 nevstročil, zplodil jen dcery a jméno Hromodorů se ztratilo.

Flórinovi se v jeho studiu poměrně dařilo, ale vrátit život zemřelému nebylo v jeho silách. Z odpadních látek z jeho pokusů zmutovali v hluboké jeskyni brouci a pavouci a začali napadat věž. Největšího brouka se zbrojnošům podařilo zabít a Flórin ho přetvořil na výtah.

Nakonec se Flórin uchýlil k jinému řešení: Koupil vzácnou kouzelnou lampu a s její pomocí přivolal džina, který mu slíbil vyplnit tři přání. První pošetile vyplýval – přál si věčně krásnou a mladou partnerku, a tak mu džin přivolal sukubu (ta na Flórina dodnes čeká v H1). Druhé už si pořádně rozmyslel: Chtěl, aby cokoli, čeho se dotkne (a zároveň vyřkne magickou formuli!), ožilo skutečným životem – formule byla skutečně zdařilá, ale zradila ho potřeba si svou novou schopnost vyzkoušet. Ruka skřeta, které se dotknul v pracovně F5, ožila, chytila ho drápy pod bradou a protřhla mu krkavici.

Když se syn radného propadl do krypty B0, oživlý chrlíč si ho spletl s Árnim Hromodorem a odnesl ho k ošetření do salónu H2, kde ho nechal džinovi. Ten Tónimu vysvětlil, že je jediným žijícím mužským potomkem Hromodorů, a věž by tedy měla patřit 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, ve kterých dávají smysl.

Šanci ověřuj při vstupu do místnosti a poté každých několik minut herního času, tedy například když si postavy začnou ošetřovat zranění, obnovovat si kouzla a podobně.

MÍSTNOSTI

Čtverec na mapě odpovídá jednomu metru. Pokud není řečeno jinak, v místnostech je tma, stěny, stropy i podlahy jsou kamenné, stropy jsou ve výšce 2 metrů, dveře jsou obyčejné dřevěné a zámky v nich jsou kvalitní.

A0 – díra v dlažbě

💡 *světlo podle denní doby*

Široká ulice mezi řadou dvoupatrových domů a hřbitovní zdí. Ze zhruba metrové **díry** v dlažbě vyčnívá konec žebříku.

Díra se žebříkem je hluboká 4 metry. Dole jsou strmé schody pokryté sutí a dlažebními kostkami (**A1**). Na západ stoupají někam za hřbitovní zeď, na východ klesají do tmy (**B0**).

A1 – schody v podzemí

💡 *ve dne sem proniká světlo dírou ve stropě*

Strmé kamenné schody pokryté sutí a dlažebními kostkami. Nahoře končí vodorovnou kamennou deskou s kovovým madlem (*lze ji snadno odsunout, nad ní je hrobka A3*). Ve stropě je zhruba metrová díra se žebříkem (*do A0*). V sutí jsou stopy mnoha těžkých bot.

👣 *Stopy zanechalo 5 trpaslických strážných v pevných botách.*

A2 – 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 (*do A3*) zajištěné silným, rezavým řetězem s masivním visacím **zámkem**. Ve zdech jsou úzká okýnka.

Shrbený šedovlasý hrobník může prozradit, že hrobka patřila trpaslické rodině Hromodorů, ze které už víc než sto let nikdo nežije. Radní Ólin je s nimi vzdáleně přízněn.

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

A3 – hrobka uvnitř

💡 *ve dne sem proniká světlo úzkými okýnkami*

Stará, zaprášená hrobka. Ve zdech jsou úzká okýnka, v západní stěně jsou kamenné **dveře** (*do A2*). Po stranách jsou na kamenných stolcích 4 **sarkofágy**. Uprostřed hrobky u zadní zdi je do země zapuštěný neoznačený hrob přikrytý **kamennou deskou**. Podlaha je podupaná od těžkých bot.

👣 *Hrobku nedávno důkladně prohledalo 5 trpaslíků v pevných botách. Před neozna-*

čeným hrobem je stopa po kamenné desce, kterou z něj odsunuli a pak ji vrátili 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 A1.

B0 – krypta

Velká zaprášená místnost s podlahou pokrytou sutí a dlažebními kostkami. Podél stěn jsou vyskládány zhasnuté olejové lampičky (**vyschlé**). Naproti schodům je kamenný **sarkofág**. Vedle něj jsou na stěnách dva kamenné **sokly**: na jednom sedí **okřídlený chrlič**, druhý je prázdný. Do stěny naproti schodům je vytesaný reliéf. Zobrazuje trpaslíka v suknici a kápi držícího válečnou palici a hůlku zdobenou pentagramem, za ním je věž se dvěma chrliči na cimbuří, vodopád a zalesněné hory. **Pod schodištěm** je volný prostor.

 Celou místnost podupalo 5 trpaslíků v pevných botách.

Sarkofág má dlátem pozurážené části spodní hrany víka. Díry obnažují vnitřní kovovou konstrukci, která drží víko pevně na těle sarkofágu. **Na dotyk je chladný**. Jde otevřít jen násilím, otevírací mechanismus je nefunkční. Uvnitř je do plátna zabalená zmražená mrtvola starého trpaslíka (vypadá stejně jako trpaslík na reliéfu za sarkofágem a na obraze v E1), na krku má tyrkysový amulet (15 zl,  **mrazící amulet**): *Kdo si ho nasadí, do hodiny zmrzne až na*

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.


Vzhled: socha čtyřnohé, okřídlené neštůvky velké jako pes

Rychlost: na zemi 5, ve vzduchu 5

Velikost: 5 (30 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ♥ 9


 oživlý 1, zkamenělý 4 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 2)

Slabiny: Na slunečním světle nevýhoda.

 **Zuby nebo drápy**: 4 + k6,  1

Proměna v sochu: Zkamenělý je hůře zranitelný a nemůže se hýbat, ale plně vnímá, co se kolem něj děje. Proměna tam i zpět zabere 1 kolo.

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

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

Suroviny: kamenné srdce chrliče (**prodej 25 zl, obsahuje 17 kapek kouzelné esence**)

kost a rozmrzne až po jeho sundání. Může zmrazit i neživou věc.

Sokly: Na prázdném je v prachu vidět obrys sedícího chrliče. **Po zatlačení obou se otevře propadlo v podlaze pod schody.**

Pod schodištěm je pod prachem skrytá rýha ohraničující propadlo (cca 2×1 metry, do C0). Podlaha zde zní dutě.

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

C0 – sklepní chodba

(0), (1), (2), (3), (4), (5) Obyčejné dřevěné dveře s klikou a zámkem (odemčené). Dveře 5 jsou otevřené, ostatní zavřené. Všechny se otevírají do chodby C0.

Strop je ve výšce 4 metrů. Vedle schodů je ke zdi přinýtovaná silná kovová lamela, která obloukem sahá k 6 metrů vzdálenému kovovému sloupu. Pod ní je držák s vyhořelou pochodní, nad kterou je lamela očazená. Stejně lamely s pochodněmi jsou i ve zbylých dvou chodbách vedoucích ke sloupu uprostřed. Ten je z mosazi, má cca 15 cm v průměru a u paty se rozšiřuje v 1,5 metru širokou základnu zapuštěnou do podlahy. Nad hlavou sloupu, ze které vycházejí lamely, je pod stropem ještě skoro 2 m volného prostoru (viz obrázek 2).

 Dlouho tu nikdo nebyl.

Lamely jsou složeny ze dvou vrstev různě barevných kovů (tvoří bimetalický pásek). 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 E6).

C1 – velká márnice

(2), (3) Obyčejné dřevěné dveře s klikou a zámkem (odemčené). Otevírají se do chodby C0.

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 běžných ras (4 trpaslíci, 2 lidé, elf) bez oblečení a doplňků. Některé mají viditelné zářezy do lebky a kostí nebo sežehnuté skvrny na lebce.

C2 – malá márnice

(0) Obyčejné dřevěné dveře s klikou a zámkem (odemčené). Otevírají se do chodby C0.

Na zemi leží tři dřevěné rakve označené štítky s čísly „16“, „19“ a „20“, jedna větší dřevěná rakev se štítkem „21“ a kovová rakev se štítkem „22“.

Dřevěné rakve „16“, „19“ a „20“ obsahují staré, rozložené a seschlé mrtvoly, jednotlivé údy jsou zjevně z jedinců různých ras (elfové, trpaslíci, lidé, hobiti).

Větší dřevěná rakev „21“ obsahuje deformovanou kostru mrtvoly se čtyřmi pažemi (zjevně frankensteinovský experiment).


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

C3 – strojovna brány

(1) Obyčejné dřevěné dveře s klikou a zámkem (odemčené). Otvírají se do chodby C0.

V místnosti je socha svalnatého orka držící kliku k mechanismu ve zdi. 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 před-sálí E2.

Flakóny nejsou popsány. Jeden je zapečetěn voskem a obsahuje fialovou tekutinu (trpká, voní po brusinkách,  oživovací tinktura). Druhý je prázdný, nezazátkováný. Třetí je špatně zazátkováný a vyschlý, dno pokrývá fialový povlak. Poslední je naprasklý a obsahuje jen polovinu fialové tekutiny, polička pod ním je zprohýbaná.

Nalítí oživovací tinktury na neživou věc ji na několik minut oživí, vypití způsobí okamžité zvracení a akutní průjem. Pokud někdo vylije celý flakón na sochu orka, ta vytáhne klikou kamenný blok v E2 do pohotovostní pozice. Kdyby jí v tom někdo bránil, bude agresivní.

C4 – sklad

(4), (5) Obyčejné dřevěné dveře s klikou a zámkem (odemčené). Dveře 5 jsou ote-

Oživlá socha orka

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


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



Rychlost: 0

Velikost: 8 (250 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše -, ♥ 12


 4 (proti drtivým útokům a kamenickým nástrojům jen 2)

 **Pěsti:** 4 + k6,  2

vřené, dveře 4 zavřené. Otvírají se do chodby C0.

 slabý zápach zkažených potravin

Místnost s dřevěnou podlahou. Na jihu je několik polic a beden. Na severu je ve stropě kladka a u zdi pod ní rozložené zbytky lana. Pod kladkou je podlaha méně zaprášená.

 Pod kladkou je v prachu stopa po otevření padacích dveří v podlaze.

Police jsou plné dávno zkažených potravin.

V bednách jsou zničené hadry.

Podlaha pod kladkou je dutá. Jedno z prken se dá nadzvednout a objeví se kovové oko, za které lze zdvihnout padací dveře nad čtvercovou, 6 metrů hlubokou a zhruba metr širokou šachtou (E4). Na jejím dně je dřevěná podlaha.

D0 – galerie


[1 ze 6]: V místnosti je bleďá, půlmetrová stonožka. Na chvílku znehybní, pak prudce vyrazí ke kulečníkovému stolu v E1. Pokud ji tam budou postavy následovat, z děr ve stolu vylezou další tři stonožky a společně zaútočí. Boj se stonožkami viz E1.

(6) Červený závěs.

(8) Zelený závěs.

(9) Dvoukřídlé dřevěné posuvné dveře. Madla jsou svázaná zteřelou šňůrou od závěsu.

 slabý zápach plísně


Z parketu (E1) stoupají na zábradlím lemovanou galerii tři schodiště. Severní část je o metr níž. Na galerii je několik dřevěných stolečků, polstrovaných židlí a křesle. Okolo zdi je 12 vysokých mosazných devítiramenných svícňů (, každý 2 kg a 2 zl) s vyhořelými svíčkami. Fresky na zdech zobrazují výjevy z trpaslické mytologie a historie zdejšího města. Na několika místech je v malbě viditelná plíseň. Chybí všechny doplňky, nádobí apod.

D1 – dámský salón

[1 ze 6]: V místnosti je bleďá, půlmetrová stonožka. Na chvílku znehybní, pak prudce vyrazí ke kulečníkovému stolu v E1. Pokud ji tam budou postavy následovat, z děr ve stolu vylezou další tři stonožky a společně zaútočí. Boj se stonožkami viz E1.

(6) Červený závěs.

(7) Polstrované posuvné dveře s madlem (dřevěné).


Čtvercová místnost oddělená od galerie (D0) červeným závěsem. Ve východní stěně jsou posuvné polstrované dveře. Uprostřed je na zašlém, zaprášeném tmavě červeném koberci čtvercový stůl, okolo něj je 7 polstrovaných židlí. U stěn potažených brokátovou tapetou stojí několik prázdných vysokých stolečků. V severovýchodním rohu je vitrína se šesti tenkými broušenými sklenicemi (, 2 kg, 12 zl), jednou prázdnou lahví a jednou lahví plnou světle hnědé tekutiny (zkažené sherry).

D2 – pánský salón

[1 ze 6]: V místnosti je bleďá, půlmetrová stonožka. Na chvílku znehybní, pak prudce vyrazí ke kulečníkovému stolu v E1. Pokud ji tam budou postavy následovat, z děr ve stolu vylezou další tři stonožky a společně zaútočí. Boj se stonožkami viz E1.

(7) Polstrované posuvné dveře s madlem (dřevěné).

(8) Zelený závěs.

Čtvercová místnost oddělená od galerie (D0) zeleným závěsem. V západní stěně jsou polstrované dveře. Na zašlém, zaprášeném tmavě zeleném koberci jsou u stěn čtyři polstrované sedačky s odkládacími stolky. Na spodní polici jednoho z nich je zavoskovaná láhev se značkou místní palírny na zašlé etiketě ( láhev whisky, 10 zl, uvnitř je 250 let stará whisky).

D3 – balkón

[1 ze 6]: Po stěně věže k vám leze obří osminohý brouk (**přiláká ho světlo**). Boj s obřím broukem viz **G0**.

(9) Dvoukřídlé dřevěné posuvné dveře poškrábané nepravidelnými hlubokými rýhami (**od obřích brouků, viz I0, G1**).

šumění malého vodopádu


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 bude obtížné. Tři metry nad balkónem věž přechází v klenbu **jeskyně**, zhruba čtyři metry pod ní ji obkružuje vnější schodiště (**F8**). Z jiho-východu se ozývá šumění malého vodopádu (**viz H5**).

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


E0 – kuchyňka

(10) Dřevěné dveře s klikou.

(11) Dřevěná dvířka ve stěně s klikou (90 cm široká, 60 cm vysoká). Otevírají se do **E0**.

(12) Dřevěné lítačky ( **za nimi je slyšet občasné cvrlikání ptáků**).

Východní stranu místnosti zaplňuje **kredenc se šuplíky** a policemi. Ve výklenku na severu jsou police s kameninovými škopky, sklenicemi se zavařeninami, lahvemi a podobně (**všechno jídlo i pití je zkažené**).

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

E1 – parket


(12), (13) Dřevěné lítačky.

(i) Obraz staršího trpaslického páru s jedním mladším trpaslíkem. Pod ním je napsáno: „Jóni Hromodor, jeho žena Rúna a syn Járin.“

(j) Obraz trpaslíka se dvěma chlapci. Jeden drží hůlku zdobenou pentagramem, druhý válečnou palici – skrz jeho obličej je obraz proříznutý. Pod ním je napsáno: „Járin Hromodor, otec Árniho a Flórina.“ **Dospělý trpaslík (Járin) vypadá stejně jako mrtvola v sarkofágu v kryptě B0. Obličej chlapce s válečnou palicí (Árniho) je k nerozeznání od podobizny Tóniho, kterého postavy hledají.**

Rozlehlá, zaprášená a vlhká místnost s 5 metrů vysokým stropem obehnaná vyvýšenou galerií (**D0**), na kterou vedou tři schodiště. Na zábradlích jsou čtyři kovové klíčky, vedle nich posedávají čtyři **kamenní ptáčky** (**jakmile do místnosti zasvítí světlo, začnou s cvrlikáním poletovat**). Na parketu stojí **kulečnickový stůl** s pěti slonovinovými koulemi (**celkem 5 zl**).

⚠ Když se někdo přiblíží ke kulečnickovému stolu, z děr vylezou čtyři **obří stoňozky**, naskáčou na něj a pokusí se ho otřávit svými kusadly.

Kamenní ptáčky jsou **neškodní** ( **oživlý kamenný ptáček, každý 5 zl**). Přitahují je

Obří stonožka

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

Vzhled: bledá, půlmetrová stonožka

Rychlost: na zemi 2

Velikost: 3 (7 kg)

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 0, ♥ 4

🛡 0

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

Příznaky: silná bolest, malátnost

Latence: 3 minuty

💀 6 + k6 proti **Fyzičce**

- závratě na několik minut (ne-východa)
- úplná paralýza na několik minut
- ... ☀ 1 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)

Suroviny:

- 1 dávka jedu (pokud ji stonožka nepoužila, prodej 2 zl).
- Vnitřnosti obsahují 3 kapky kouzelné esence.

lesklé předměty, lze je takto nalákat do klícek.

V jedné z děr kulečnickového stolu je schovaný váček. Uvnitř je 6 zlatých.

E2 – předsálí

(14) Zarezlá, pootevřená mříž na kolejnici. Dá se odsunout (se skřípěním zajede do stěny).

(15) Dřevěné dveře s klikou.

(16) Těžký, zaprášený, lehce plesnivý záves (☁ páchne plísni).

(17) Pootevřené bytelné dveře s klikou a zámkem. Ze strany směrem do chodby je v zámku svazek paklíčů. Hned za dveřmi chodbu kompletně vyplňuje obrovský žulový blok, zpod kterého vyčuhuje kostlivá ruka (dotčný byl zjevně rozdrčený žulovým blokem). Mezi dveřmi a futrem jsou vidět ocelová lanka (jsou součástí mechanismu pasti).



(k) Obraz robustního trpaslíka držícího dýmající zkumavku. Pod ním je napsáno: „Dórin, stavitel věže a zakladatel rodu Hromodorů.“

(l) Oraz rusovlasé trpaslice s kulatou tváří. Pod ním je napsáno: „Fjóla, choť Dórina Hromodora.“

U pootevřených dveří stojí zašlé, prorezavělé **brnění**. Na přilbě má vyrytou runu A, rukavicemi svírá válečnou palici. Ta je na rozdíl od brnění naleštěná a netknutá časem. Je zvláštní, že brnění drží pohromadě, nic ho totiž nepodpírá.

Žulový blok za dveřmi 17 jde vytáhnout oživením sochy orka ve strojně **C3**. Pod ním je rozdrčená kostra kudůka. U pasu má zohýbané paklíče, v ruce rozmáčkluu lucernu.

Chodba za dveřmi 17 vede na dlouhé schodiště, které po několika patrech končí cihlovou zdí. Za ní je sklepení jednoho z měšťanských domů.

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 přilbu, nebo když vytrhne palici z rukavice. Palice je kouzlená (50 zl,  *ostnitá palice*): *Když s ní udeříš do země a vyslovíš formuli *Amud šidrah*, vyletí z ní ostny a zasáhnou všechno v krátké vzdálenosti před tebou (Fyzička + k6,  1). Spotřebované ostny na palici znovu dorostou během jednoho dne.*

E3 – svažující se chodba

(13) Dřevěné lítačky.

(g) Před tapisérií s trpaslíkem v klobouku (e) je ve stropě ústí čtvercové šachty (1x1 metr). Ta po dvou metrech končí dřevěným propadlem (E4).

(h) Ve vnitřní stěně chodby je výklenek, v něm stojí **brnění s kopím** (obyčejným) a runou „B“ na přílbě. Vypadá stejně jako to v E2, je ale méně prorezlé a hlavně plně funkční. Bude bránit v průchodu dolů každému, kdo na sobě nemá hábit z šatny (E2).

zápach plísně

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

Oživlé brnění

Je silnější, ale pomalejší než člověk. Ze svého stanoviště se nepohne dál než tři kroky. Před střelbou z dálky se skryje ve výklenku.

Vzhled: těžká zbroj s kopím a runou „B“ na přílbě



Rychlost: na zemi 3



Velikost: 6 (20 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše -, ♥ 12

 2

 **Kopí:** 4 + k6,  4

 **Pěsti:** 4 + k6,  2

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

Tapisérie jsou poškozené vlhkostí a plísní. Každá měří 2x3 m a váží 15 kg. Kdyby se je podařilo vyčistit a opravit, měla by každá cenu 5 zl.

(a) Probuzení prvního trpaslíka z kamene božským dotekem.

(b) Sochařský mistr si vytesává nevěstu z bílého mramoru.

(c) Stará vrba s hrozivou kornatou tváří požírá svým kmenem malou postavu.

(d) Hrad celý obrostlý růžovými keři se siluetou čarodějnice na pozadí.

(e) Trpaslík v klobouku vkládá malý sviitek do hlavy hliněného monstra.

(f) Mladík uprostřed shluku lidí gestem zvedá muže z hrobu.

V **lampičkách** je žluklý, vyschlý olej a znehodnocený knot.

E4 – nákladní šachta

(10) Dřevěné dveře s klikou.

Čtvercová, zhruba metr široká šachta s dřevěnou **podlahou**. Vede 6 metrů nahoru a končí tam dřevěným stropem (**spodní strana propadla v podlaze v C4**). Zhruba metr nad podlahou je ve stěně naproti dveřím malý železný háček.

Podlaha zní na poklep dutě, lze je vyklopit ke zdi a zajistit za železný háček ve stěně. Pod ní šachta pokračuje další 2 metry dolů a ústí do chodby **E3**.

E5 – šachta kuchyňského výtahu

(11) Dřevěná dvířka ve stěně (90 cm široká, 60 cm vysoká). Otevírají se do **E0**, z této strany nejdou otevřít (z druhé strany je klička).

Zhruba metr široká kulatá šachta. Vede hluboko dolů, pod stropem je rezavějící kladka s rozpadajícím se zbytkem provazu.

Šachta vede tři patra dolů (**F9, G6, H4**). V každém jsou stejná dřevěná dvířka.

E6 – točité schodiště

U vstupu na točité schodiště je **železné kolo**, jeho hřídel vede do stěny.

Pokud postavy nezdvihly sloup v **C0**, o dvě patra výš je schodiště zablokované mosazným stropem (spodkem sloupu v **C0**).

Železným kolem u vstupu na schodiště je možno sloup v **C0** zvednout.

E7 – výtah s obřím broukem

(14) Zarezlá, pootevřená mříž na kolejnici. Dá se odsunout (**se skřípěním zajede do stěny**).

Kruhová šachta o průměru 3 metrů, vede kamsi dolů.

Pokud si postavy posvítí dolů, zalesknou se tam oblé plochy a dva ostré černé hroty – téměř celou šachtu tam zabírá obří brouk přestavěný na výtah, kusadly nahoru. Jde se kolem něj protáhnout dolů do **F10**.

E8 – latrína

(15) Dřevěné dveře s klikou.

Celou místnost zaplňují husté **pavučiny**, část jich zůstala nalepená na vnitřní stranu dveří. V jihovýchodním rohu skrz ně prosvítá **čtvrtkruhový stolek** s nějakými předměty, v jihozápadním rohu je **výklenek**.

⚠ Poškození pavučin přiláká dva čtvrtmetrové pavučinové brouky. Jeden přiběhne po stěně, druhý po stropě. Zastaví se tak, aby byli dobře vidět, zvednou do výšky svá kusadla a začnou jimi výhrůžně cvakat. Nejsou agresivní, budou ale zuřivě bránit svoji pavučinu. V prvním kole boje cva-

Pavučinový brouk

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

Vzhled: čtvrtmetrový brouk s pevnými krovkami a ostrými kusadly

Rychlost: na zemi 2

Velikost: 1 (1,5 kg)

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

Rychlost: na zemi 2

Fyzická 1, Finesa 2, Duše 0, ♥ 2

🛡️ svrchu 2, zespu 0

✂️ **Kusadla:** 2 + k6, ⚡ -1

🕸️ **Lepivé vlákno:** 2 + k6

Dostřel: kontaktní

- znehybnění jedné končetiny
- znehybnění dvou končetin
- úplné znehybnění

Zbavit se lepivého vlákna zabere 1 kolo.

Suroviny:

- Vnitřnosti obsahují 3 kapky kouzelné esence.
- Ze snovací žlázy je možno získat flakón *pavoučího vlákna* (🕸️, 5 zl).

kavými zvuky zavolají zbylých 6 brouků z hnízda.

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. Pavučinoví brouci se skrz ně pohybují bez odporu.

Na **čtvrtkruhovém stolku** je staré zrezlé ocelové zrcadlo a *džbán a lavór z porcelánu* (🕸️, **dohromady 4 zl**).

Ve **výklenku** je luxusní záchod. V něm mají hnízdo **pavučinoví brouci**. Je jich tu celkem 8 (včetně dvou, kteří šli zahánět vetřelce).

E9 – šatna

(16) Těžký, zaprášený, lehce plesnivý záves (🕸️ *páchne plísni*).

Za závěsem je malá šatna, na věšácích jsou dva zaprášené trpaslické hábity (🕸️ *brokátový hábit, každý 10 zl*).

F0 – konec svažující se chodby

(v) Ve zdech jsou vertikální rýhy, 2 cm hluboké i široké. Stejná je i ve stropě, v té je ale zčernalý železný prut (**spodní hrana padací mříže**).

(x) Naproti tapiserii s asketou **((f) v E3)** je výklenek s obrazem ruky, jak vkládá minci do štěrbin v porcelánovém prasátku. **Obraz je na dřevěné desce, jde snadno sundat. Štěrbina v prasátku není jen namalovaná, vede skrz zeď šikmo dolů směrem do kuchyně F2. Po vhození předmětu se ozve kovové cinknutí (dopad na plechovou misku).**

(y) Na západní stěně je tapisérie zobrazující trpaslické sympózium nad nedokončeným frankensteinovským monstrem. Jsou v ní hluboké díry od šípů (přilétly od reliéfu **(z)**).

Kamenný strážce

Je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje jako dobře vycvičený těžkooděnc.

Vzhled: kamenná socha trpaslického bojovníka

Rychlost: na zemi 2

Velikost: 6 (125 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, ♥ 12

🛡 4 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 2)

Imunita proti **jedům**

🏹 **Kuše:** 2 + k6, ☀ 3

Dostřel: střední

Nabíjení: 1 kolo

🔪 **Pěsti:** 4 + k6, ☀ 2

(z) Na východní stěně je 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). Tudy do chodby **kouká** (a případně **střelí**) **zazděný kamenný strážce**.

👤 **zápach plísně.**

Vlhká chodba se stropem ve výšce tří metrů. Po kamenných stěnách se **rozlézá plíseň**.

⚠ **V chodbě je past.** V černě vyšrafovaném prostoru **(u)** je **zazděný oživený kamenný strážce** s **kuší** a **skrz otvory v reliéfu (z)** **hledí do chodby**. **Průchodu nahoru (tedy**

z F1 do F0) **nebrání**. V opačném směru za každou minci vhozenou do štěrbin v prásátku namalovaném ve výklenku **(x)** **nechá projít jednu postavu**. Když se někdo pokusí projít bez zaplacení, s rachotem sjedou dvě padací mříže **(v)** a strážce **začne skrz otvory v reliéfu (z)** **střílet z kuše**. Mříže jsou velmi těžké, sám je dokáže **nadzvednout jen kroll nebo barbar**. Otvory v nich jsou velikosti lidské dlaně. **Vytahují se klikou v F11.**

F1 – předsíňka

(19), (20), (21), (22), (23), (24), (25), (26) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. **Všechny se otevírají do F1.**

(27) Bytelné dřevěné dveře s klikou a zámkem **(zamčené, pasuje do nich bronzový klíč z kapsy brokátového hábitu v F5)**. Z klíčové dírky a kolem nich **prosvítá ru-dooranžové světlo**. **Klíčovou dírkou je vidět kostra na ocelovém stole, vzadu u zdi je další stůl s aparaturami**. **Otevírají se do F1.**

(32) Zarezlá mříž na kolejnici. Dá se odsunout **(se skřípěním zajede do stěny)**.

Místnost i chodba jsou vlhké a zaprášené.

F2 – kuchyně

(25) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. **Otevírají se do F1.**

(29) Obyčejné dřevěné dveře s klikou.

(30) Dřevěná dvířka ve stěně s klikou (90 cm široká, 60 cm vysoká). Otevírají se do F2.

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

V **očouzené stěně** vedle ohniště jsou u podlahy malinká kovová dvířka s vnitřním zámkem. **Zámek je kvalitní, pasuje do něj stříbrný klíček, který má na řetízku na zápěstí mrtvola v pracovně F5.** Za dvířky je ve zdi výklenek a v něm na kovové misce 2 zl, 10 st a 4 mk plus vše, co hodily postavy do šterbiny na obraze s prasátkem (**x**) v F0).

F3 – spíž

(24) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do F1.

(28) 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 popis F4. Otevírají se do F4.

(29) Obyčejné dřevěné dveře s klikou.

 **zápach plísně**



Sud a police se zkaženými zásobami.

F4 – chladnice


(27) Bytelné dřevěné dveře s klikou a zámkem (**zamčené**). Otevírají se do F1.

(28) Obyčejné dřevěné dveře s klikou porostlé fialovou plísní. Otevírají se do F4.


(33) Bytelné dřevěné dveře s klikou a zámkem porostlé fialovou plísní (**odemčené, pasuje do nich bronzový klíč z kapsy brokátového hábitu v F5**). Kolem nich prosvítá rudooranžové světlo. Otevírají se do F4.

 **silný zápach plísně**,  **chlad**

V místnosti je citelný chlad. Na policích jsou vedle dávno zkažených kusů masa a sýrů či zeleniny také amputované údy humanoidů. Vše je porostlé **fialovou plísní**. Na stěně je hrdlem dolů zavěšená **láhev s trochou modré tekutiny**.

 Každý krok rozvíří spóry plísně. Kdo se jich nadýchá, bude několik minut slzet a kýchat.

Z fialové plísně může alchymista vytěžit celkem 13 kapek kouzelné esence (včetně té v místnosti F5 a na dveřích (28)). Bude to ale extrémně slzavá a kýchavá práce na několik desítek minut.

Láhev s modrou tekutinou má pod hrdlem modrou kapku ( **chladící tinktura**). Každých několik hodin odkapává na zem a udržuje tím místnost chladnou.

F5 – pracovna

(27) Bytelné dřevěné dveře s klikou a zámkem (**zamčené, pasuje do nich bronzový klíč z kapsy brokátového hábitu v F5**). Otevírají se do chodby.

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

(33) Bytelné dřevěné dveře s klikou a zámek porostlé fialovou plísní (odemčené, pasuje do nich bronzový klíč z kapsy brokátového hábitu v F5). Jde od nich chlad. Prudké otevření rozvíří spóry plísně. Kdo se jich nadýchá, bude několik minut slzet a kýchat. Otevírají se do F4.

💡 rudooranžové světlo, ☼ silný zápach plísně

Tato místnost je na rozdíl od zbytku patra docela zachovalá a dobře osvětlená, po stropě lezou desítky brouků dlouhých jako dlaň, jejichž zadečky vydávají rudooranžové světlo. Celá východní stěna včetně dveří je porostlá tenkou vrstvou fialové plísně. Na stole u severní stěny jsou dvě alchymické aparatury a rozervřený deník zasažený fialovou plísní. V jihovýchodním 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 brokátovém hábitu (☼, 10 zl, v kapse je bronzový klíč ☼).

Z fialové plísně může alchymista vytěžit kouzelnou esenci, viz popis F4.

V deníku je několik čitelných stran v úhledné trpasličtině (viz dvojstránka deníku v příloze). Ostatní strany jsou příliš poškozené plísní a nečitelné, při nešetrné manipulaci se rozpadnou.

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

- 1 flakón s fialovou tekutinou (☼ oživovací tinktura, účinek viz C3).
- 1 flakón s rudooranžovou tekutinou (trpká chuť, 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 pěny, ☼ léčivý lektvar): Po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů.
- Velká sklenice se zbytkem žluté tekutiny (☼ postupová tinktura, zbývají 2 dávky, účinek viz F10).
- 3 dopisy v trpasličtině psané velkým, rozmáchlým písmem (viz dopisy v příloze).

Mrtvola trpaslíka je úplně vyschlá, leží tu stovky let. Za krk ji pevně svírá utržená kostlivá ruka (patří kostře na stole). Kolem zápěstí má stříbrný náramek, ke kterému je řetízkem připevněný stříbrný klíček (☼ stříbrný klíček a náramek, 4 zl, odevmyká pokladničku v kuchyni F2). V ruce drží stříbrnou hůlku s pentagramem (☼, 5 zl): Je kouzelná, umožňuje přikazovat oživlým zbrojím ve věži.

Brouci na stropě jsou neškodní, v případě ohrožení se pokusí uletět.

F6 – kamrlíky

(21), (22), (23) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do F1.

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**), nožík na dopisy, mýdlo, borovicová šiška.
- Plesnivé prosté trpaslické šaty (**patřily služebnictvu**), jehla a nit, měsec (5 st a 7 mk).
- Plesnivá prostá trpaslická uniforma (**patřila zbrojnoši**), korbel, cínová písťalka a železný prsten.

F7 – zbrojnice

(18) Bytelné dřevěné dveře s klikou a kvalitním zámkem (**zamčeným, odemyká ho velký mosazný klíč, který má u sebe kostra trpaslíka v I0**).  *Zpoza dveří je slyšet slabý zvuk malého vodopádu. Otevírají se ven z věže na plošinu ohraničenou ze západu skalní stěnou a na severu nízkou zídou.*

(20) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. **Otevírají se do F1.**

 *slabý zápach plísně*

V severním rohu je dřevěná palanda se vlněnou pokrývkou (**navlhlou a plesnivou**). U jižní zdi je stojan se čtyřmi narezlými kopími a třemi úzkými jedno-ručními meči (**lehká zbraň**). Uprostřed je stolec a dvě štokrleta.

F8 – vnější schody

[2 ze 6]: Po stěně věže k vám leze obří osminohý brouk (**přiláká ho světlo**). **Boj s obřím broukem viz G0.**

(18) Bytelné dřevěné dveře s klikou a zámkem (**kvalitní zamčený zámek, odemyká ho velký mosazný klíč, který má u sebe kostra trpaslíka v I0**). Otevírají se ven z věže na plošinu ohraničenou ze západu skalní stěnou a na severu nízkou zídou.

(34) Ve stěně je velké zamřížované okno, člověk stojící na schodech pohodlně vidí dovnitř (**vede do G1**). V mříži je velká díra, prolezl by skrz ni i kroll. **Konce prutů mříže jsou zvrásněné, jako kdyby je něco rozleptalo.**

 *šumění malého vodopádu*

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 bude obtížné. Ke stěně je připevněné prerezlé zábradlí, venku se otevírá hluboká temnota podzemního dómu. Zhruba čtyři metry nad schodištěm z věže vyčnívá široká visutá terasa (**balkón D3**). O další tři metry výš věž přechází v klenbu jeskyně. Z jiho-východu se ozývá šumění malého vodopádu (**viz H5**).

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

F9 – šachta kuchyňského výtahu

(30) Dřevěná dvířka ve stěně (90 cm široká, 60 cm vysoká). Otevírají se do **F2**, z této strany nejdou otevřít (z druhé strany je klička).

Zhruba metr široká kulatá šachta.


Vede jedno patro nahoru (**E5**) a dvě dolů (**G6**, **H4**). V každém jsou stejná dřevěná dvířka.

F10 – výtah s obřím broukem


(32) Zarezlá mříž na kolejnici. Dá se odsunout (se skřípěním zajede do stěny).


Kruhová šachta o průměru 3 metrů. Uvnitř je hlavou nahoru obrovský osminohý **brouk**. Nohama je zaseknutý do stěn. V dutém břiše má malou místnost, do které lze pohodlně přebročit (pohodlně se tam vejdou 3 dospělí lidé). 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**.

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. Kolem něj lze vyšplhat do **E7** nebo sešplhat do **G7**.

Tyrkysová tekutina (hořká, voní po čekanec,  *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,  *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,  *Oživovací tinktura*) krátkodobě oživuje neživé předměty (viz **Strojovna brány C3**). Je už ale téměř vyschlá a do kapátka se nenásaje. Po zředění vydá na 3 použití.

Nálevka pod poličkou vede do útrobu brouka.

F11 – latrína

(24) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do **F1**.

V západní část místnosti je výklenek s **latrínou** zaplněný hustými pavučinami. Vedle něj je kameninové umývadlo. Na východní stěně je velká železná klika (zvedá padací mříže v **F0**).

 Když postavy poškodí pavučiny, za chvíli se ze záchoda vynoří dva půlmetroví 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, ti dorazí za k6 kol (hod' za každého zvlášť, budou přicházet postupně).

Latrína je kanalizací propojená s hnízdem obřích brouků v **E8**.

G0 – chodba plná pavučin

(35), (36) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.

(37) Zarezlá mříž na kolejnici. Dá se odsunout (se skřípěním zajede do stěny).

(38), (39), (40) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do chodby **G0**.

Chodba je protkaná pavučinovými vlákny silnými jako nit. Sít' je protržená, jako kdyby skrz ni ve výšce lidské hrudi proletěl nějaký velký předmět (proletěl tudy chrlíč když nesl Tóniho, mířil od schodů z **F1** ke schodům do **H0**).

Pavučina brání v průchodu. Je hořlavá a dá se přes ni prosekat, zabere to ale několik minut.

⚠ Poškození pavučiny přiláká obřího brouka z jídelny **G1**, zvuky boje pak dalšího z herny **G2**. Do chodby se vejde jen jeden z nich a nevejdou se do ohybu na schodech do **F1**.

G1 – jídelna

(36) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.

(34) Ve stěně je velké zamřížované okno (vede na vnější schodiště **F8**). V mříži je velká díra, prolezl by skrz ni i kroll. Konce prutů mříže jsou zvrásněné, jako kdyby je něco rozleptalo.

Obří brouk

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

Vzhled: dvoumetrový hnědočerný brouk se silnými kusadly osmi nohama zakončenými ostrými bodci

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1



Velikost: 9 (500 kg)

Smysl: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla



Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ♥ 16

 svrchu 2 (krovky), zespodu 0

 **Bodce na nohách:** 4 + k6,  4

 **Kusadla:** 4 + k6,  3 + 5kz **žíravinou** (1 dávka, doplní se po několika minutách)

Pavučina: Vlákna jsou silná jako nit a pevná jako kožený řemen, nejsou ale příliš lepkavá. Brouk se skrz svoji pavučinu pohybuje bez obtíží.

Suroviny: Vnitřnosti obsahují 5 kapek kouzelné esence. Ze snovací žlázy je možno získat flakón *pavoučího vlákna* (, 5 zl) a z kusadel případnou nepoužitou dávku žíraviny (3 zl,  *Sliny pavučinového brouka*), která leptá i kovy (jedna dávka vystačí zhruba na jeden zámek).

(45) Pootevřené obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do **G5**.

Velká místnost s dlouhým stolem zapl-

Hejno brouků

Hejno ber jako jednoho protivníka. Po každé, když přijde o polovinu životů, se mu sníží **Fyzička** o 1. Může se také kdykoliv rozdělit na dvě menší (životy se mezi ně rozdělí a **Fyzička** klesne o 1), případně zase sloučit (životy se sečtou a **Fyzička** o 1 vzroste).

Vzhled: hejno osminohých brouků velkých jako dlaň

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

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

Velké hejno

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ♥ 32

Střední hejno

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

Malé hejno

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ♥ 8

Drobné hejno

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 0, ♥ 4

0

Kusadla: **Fyzička** + k6, 0

Suroviny: Každé drobné hejno obsahuje 1 kapku kouzelné esence (tedy 2 kapky z každého kokonu).

něná silnými **pavučinovými vlákny**. V rozích místnosti a pod stolem jsou **kokony**. Na stole se lesknou **stříbrné přístroje** (celkem 15 zl). Vedle stolu je nehybný **dvoumetrový osminohý brouk**.

Pavučina brání v průchodu. Je hořlavá a dá se přes ni prosekat, zabere to ale několik minut.

Kokony se vzdouvají, jako kdyby v nich bylo něco živého. Uvnitř jsou desítky **nedospělých brouků velkých jako dlaň**. Z jednoho kokonu se vyvoří **malé hejno brouků**. Hejna ze dvou kokonů se mohou spojit do **středního hejna**. V místnosti jsou celkem 3 kokony.

Dvoumetrového osminohého brouka probere například hluk, kouř nebo ničení kokonů či pavučiny. Oknem ven neproleze. Bude zuřivě bránit kokony, boj s ním viz G0.

G2 – herna

(35) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.

(41), (42) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. **Otevírají se do G2**.

Čtvercová místnost se stolem uprostřed zaplněná **silnými pavučinovými vlákny**, ve kterých jsou zapletené vybělené kosti (trpaslické). V rozích místnosti a pod stolem jsou **kokony**. U západních dveří (41) se na zemi válí stará plesnivá kuchařská čepice.

Pavučina brání v průchodu. Je hořlavá a dá se přes ni prosekat, zabere to ale několik minut.

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

Kokony se vzdouvají, jako kdyby v nich bylo něco živého. Uvnitř jsou desítky **nedospělých brouků velkých jako dlaň**. Boj s hejnem brouků viz G1.

G3 – hostinské pokoje

(41), (42) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do G2.

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

G4 – lázně

[1 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 44. Boj s broukem viz F8.

(39) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do chodby G0.

(43) Pootevřené obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do místnosti G4.

(44) Pootevřené obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do místnosti G4, za nimi je toaleta (latrína je kanalizací propojená s hnízdem obřích brouků v E8).

Neuvěřitelně vlhká, do které dírou ve zdi proudí voda a končí v kalném bazénku. Jsou tu dvě vlhkostí zničená lehátka a kupodivu ještě funkční skříňka, na které stojí dvě broušené sklenice (každá 5 st) a prázdná broušená láhev (1 zl). Na východní straně za bazénkem je pec s komínem, ale bez otvoru na dřevo.

G5 – přípravna

(40) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do chodby G0.

(45) Pootevřené obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do G5.

(46) Dřevěná dvířka ve stěně s klikou (90 cm široká, 60 cm vysoká). Otevírají se do G5.

Vlhká místnost, podlaha mírně čvachtá. Je zde stůl, prázdný příborník, hromada dřeva na otop a v jihovýchodním rohu dvířka do pece (viz G4).

G6 – šachta kuchyňského výtahu

(46) Dřevěná dvířka ve stěně (90 cm široká, 60 cm vysoká). Otevírají se do G5, z této strany nejdou otevřít (z druhé strany je klička).

Zhruba metr široká kulatá šachta.

Vede dvě patra nahoru (F9, E5) a jedno dolů (H4). V každém jsou stejná dřevěná dvířka.

G7 – výtah s obřím broukem

(37) Zarezlá mříž na kolejnici. Dá se odsunout (se skřípěním zajede do stěny).

Kruhová šachta o průměru 3 metrů. Dole je zavalená sutí, nahoře je v ní zadkem dolů obrovský brouk (viz F10).

Kolem brouka jde vyšplhat nahoru do F10 nebo E7.

G8 – šatna

(38) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. **Otevírají se do chodby G0.**

(43) Pootevřené obyčejné dřevěné dveře s klikou. **Otevírají se do místnosti G4.**

Prázdná místnost s několika prázdnými věšáky.

H0 – předsíň

(47) Kdysi zřejmě honosné, nyní napůl shnilé dveře s klikou. **Otevírají se do H0.**

(48) Čisté, naleštěné dveře s klikou. **Otevírají se do H0.**

(49) Obyčejné dřevěné dveře s klikou v žalostném stavu. **Otevírají se do H0.**

Čvachtá to tu, na zemi se mísí plíseň a hnědé řasy. Šachta na jihovýchodě je zasypaná sutí, která se z části vyvalila do místnosti.

H1 – ložnice

(47) Kdysi zřejmě honosné, nyní napůl shnilé dveře s klikou. **Otevírají se do H0.**

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

Vlhká, plesnivá, řasou potažená místnost. Je zde několik skříněk a velké lože s nebesy. Na něm polehává spoře oděná trpaslice s plnými nadry, dlouhými, rudými vlasy a zkroucenými rohy (**su-**

Sukuba

Je mrštná a silná, ale boji se vyhýbá. Když jí nic jiného nezbývá, brání se pomocí rohů a ostrých drápů.

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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 6 (60 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 6, Duše 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 druhým připadala přitažlivá. Na udržování této iluze se nemusí soustředit.

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**).

kuba). V uších má zlaté náušnice, na pa-

žích zlaté náramky.

Sukubu si kdysi přivolal Flórin Hromodor jako své první přání džinovi v **H2**. 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. Smyslem jejího života je svádění a sexuální potěšení. Pročti si její schopnosti a pokus se je využít.

H2 – luxusní salón

(48) Čisté, naleštěné dveře s klikou. Otevírají se do **H0**.

jasné světlo

Místnost je dokonale čistá, uklizená a osvětlená jasným světlem bez zjevného zdroje. Okolo stěny stojí 7 naleštěných **oživlých brnění** s písmeny C-I. Uprostřed salónu na nádherném vzorovaném koberci stojí malý šachový stolek 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**. Na zdi je nehybný kamenný **chrlič** pokrytý silnými pavučinovými vlákny. Tóni je nezraněný, má jen velkou bouli na čele.


Džin přichází přivítá slovy: „Vítejte! Už jsem se začínal bát, že sem netrefíte!“ Je to mocný démon ve tvaru člověka tvořený kouřem. Nemůže opustit místnost, v ní je ale nezranitelný a prakticky všemocný. 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.

Vyčaruje pro ně 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.

Tóni nadšeně povypráví o tom, jak ho chrlič nesl věží – pořádně se u toho bál, přece jen ho okřídlená nestvůra nesla tmou kamsi do hlubin a skrze pavučiny, ale 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 ( *Rozbitá zlatá lampa*, 20 zl). 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 řasou a slizem. Brnění zreziví, ale zůstanou stát.

Oživlá brnění jsou plně funkční. Pokud na ně někdo nezaútočí, nepohnou se. Boj s nimi viz **E3**. Postavy je mohou ovládat, pokud mají *hůlku s pentagramem* z **F5**. Džin jim v tom nebude bránit.

Chrlič je oživlý, boj s ním viz **B0**. Bude trvat na tom, že Tóniho doprovodí ven z věže,

považuje ho za svého pána. Poté se vrátí na své místo v B0.

H3 – přípravná

(51) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do H6.

(52) Dřevěná dvířka ve stěně s klikou (90 cm široká, 60 cm vysoká). Otevírají se do H3.

 slabý zápach plísně

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

H4 – šachta kuchyňského výtahu

(52) Dřevěná dvířka ve stěně (90 cm široká, 60 cm vysoká). Otevírají se do H3, z této strany nejdou otevřít (z druhé strany je klikka).

Zhruba metr široká kulatá šachta.

Vede tři patra nahoru (G6, F9, E5). V každém jsou stejná dřevěná dvířka.

H5 – vnější točité schodiště

 šumění malého vodopádu

Na točité schodiště dopadá voda z podzemního vodopádu. Schody jsou vodou ohlazené a porostlé hnědou řasou.

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

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

H6 – předsíňka

(49) Obyčejné dřevěné dveře s klikou v zalognutém stavu. Otevírají se do H0.

(50) Obyčejné dřevěné dveře s klikou pokryté skvrnami hnědé řasy. Otevírají se do H6.

(51) Obyčejné dřevěné dveře s klikou. Otevírají se do H6.

 slabý zápach plísně

Na podlaze je silná vrstva řasnatého slizu. Zdi jsou prolezlé řasou a plísní.

H7 – latrína

[1 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, zaleze do latríny. Boj s broukem viz F8.

(50) Obyčejné dřevěné dveře s pokryté vrstvou hnědé řasy. Otevírají se do H6.

 zatuchlý, zemitý zápach

Na latríně je džbán a lavor z růžového porcelánu (dohromady 2 zl), všechno je pokryté vrstvou hnědé řasy.

Latrína je kanalizací propojená s hnízdem obřích brouků v E8.

I0 – strážnice

🔊 *od točitých schodů na jihovýchodě se ozývá šumění malého vodopádu*

Obrovská místnost pokrytá **pavučinovými vlákny** silnými jako niť, ve které jsou zavěšené dva **kokony**. Z točitých schodů na jihovýchodě přitéká proud vody, rozlévá se po podlaze a mizí v kruhové **šachtě** se zubatými okraji uprostřed místnosti. Ta byl zřejmě původně uzavřená mříž, ve té je ale několik metrů široká díra.

[1 ze 6]: Světlo z hlubin šachty uprostřed místnosti přiláká obřího osminohého brouka. Boj s obřím broukem viz **G0**.

Pavučina brání v průchodu. Je hořlavá a dá se přes ni prosekat, zabere to ale několik minut.

Kokony se nehýbou. Jsou přes metr dlouhé a metr široké. Z jednoho trčí oba konce dlouhého kopí s rezavým hrotem (jako kdyby jím někdo kokon probodnul skrz naskrz). Zblízka je vidět, že je do nich něco zamotáno. Uvnitř jsou kostry trpaslíků ve zrezivělých kroužkových zbrojích. Jedna z nich má u sebe *velký mosazný klíč* (🔑), odemyká dveře 18 v místnostech **F7** a **F8**.

Šachta je temná a hluboká (několik desítek metrů). Konce prutů mříže jsou zvrásněné, jako kdyby je něco rozleptalo. Pokud postavy posvítí dolů, hod' znovu 2 ze 6 na příchod obřího brouka. 🔊 *Z hlubiny se ozývá vzdálené dopadání vody na sklaní podloží.*

Drahý bratře,

dozvěděl jsem se, co jsi udělal s ostatky našeho otce. Vězi, že mě to velice rozhněvalo. Ani ve snu by mě nenapadlo, že takhle pohaniš jeho památku! Jistě dobře víš, že mě ustanovil svým dědicem a uložil mi, abych na tebe dohlédl a náležitě tě zaopatřil. Tomu také hodlám dostát, 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 mroutí, co ti musím sdělit. Má
prosby tě zjevně nedokázaly zlomit, a já
už nemám jinou možnost. Tímto se zříkám
našeho příbuzenství a ukončuji svou povin-
nost 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

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 osminozích 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! Přenostlí 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, však 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 způsobem došlo ke zkřížení brouka s pavoukem, a k následné nůstové 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 mšinu. 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 oživlé 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! Sizokrajný 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 vyplýtlval 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 cokoli, 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 obejmu! Jen počkej, až uvidíš, jak jsem to tady zvelebil...

Feromónový extrakt



Alchymistický výrobek

Prodej: 5 st

Působení: několik hodin

Jedna kapka na několik hodin přiláká jednoho brouka doutnavce. Na jiné tvory neúčinkuje.

Chladicí tinktura



Alchymistický výrobek

Prodej: 1 zl

Působení: několik hodin

Jedna kapka ochladí vzduch v malé místnosti na bod mrazu.

Léčivý lektvar



Alchymistický výrobek

Prodej: 2,5 zl

Po několika minutách vyléčí 3kz + 2 živo-tů. Další **léčivý lektvar** bude účinkovat až na případná nová zranění.

Oživovací tinktura



Alchymistický výrobek

Prodej: 2,5 zl

Působení: několik minut

Neživá věc působením této tinktury ožije a bude dělat to, co je pro ni přirozené: kolo se bude točit, kniha se otevře a bude pomalu otáčet stránky a podobně. Požití způsobí okamžité zvracení a akutní průjem.

Pavoučí vlákno



Alchymistický výrobek

Prodej: 2,5 zl

Popis: šedá, hustá hmota bez zápachu

Z flakónu lze vytáhnout až 100 metrů jako nit tenkého, ale pevného vlákna – nosnost má jako silné lano. Není hořlavé, ale i malá kapka **magického rozpouštědla** způsobí, že celé v několika vteřinách beze stopy zmizí.

Postupová tinktura



Alchymistický výrobek

Prodej: 1 zl

Působení: několik minut

Přiměje předmět pod vlivem oživovací tinktury, aby postupoval kupředu. Když ji vypije někdo živý, pocítí mírnou euforii a bude mít pocit, že musí hned někam vyrazit.

Sliny pavučinového brouka



Alchymistický výrobek

Prodej: 2 zl

Dostřel: krátký

Zranění: 5kz **žiravinou**

Sliny pavučinového brouka leptají živé tká-ně a kovy. Flakón vystačí na jeden zámek.

Ústupová tinktura



Alchymistický výrobek

Prodej: 1 zl

Působení: několik minut

Přiměje předmět pod vlivem oživovací tinktury, aby couval. Když ji vypije někdo živý, ztěžknou mu nohy a bude moci chodit jen pomalu a s velkým úsilím.

Brokátový hábit



Cennost

Prodej: 10 zl

Brokátový hábit na trpaslíka.

Broušené sklenice



Cennost

Prodej: 12 zl

Sada šesti broušených sklenic na vino.

Devítiramenný svícen



Cennost

Prodej: 2 zl

Devítiramenný mosazný svícen.

Džbán a lavór z porcelánu



Cennost

Prodej: 4 zl

Džbán a lavór z barveného porcelánu.

Krabička karet



Cennost

Prodej: 15 zl

Vyřezávaná krabička z ořechového dřeva. Uvnitř je sada zlatem vykládaných karet.

Láhev whisky



Cennost

Prodej: 10 zl

250 let stará whisky. Na etiketě je značka trpaslické palírny.

Stříbrné příbory



Cennost

Prodej: 15 zl

Sada stříbrných příborů.

Bronzový klíč



Klíč

Bronzový klíč.

Stříbrný klíček a náramek



Klíč

Prodej: 5 zl

Stříbrný náramek se stříbrným klíčkem na řetízku.

Velký mosazný klíč



Klíč

Velký mosazný klíč.

Hůlka s pentagramem



Kouzelný předmět

Prodej: 5 zl

Umožňuje přikazovat oživlým zbrojím ve věži trpaslické rodiny Hromodorů.

Mrazící amulet



Kouzelný předmět

Prodej: 15 zl

Kdo si tento amulet nasadí, v průběhu několika minut zmrzne až na kost a rozmrzne až po jeho sundání. Může zmrazit i neživou věc.

Ostnitá palice



Kouzelná těžká zbraň

Prodej: 25 zl

Zranění: ♥ 3

Když s ní udeříš do země a vyslovíš formuli **Amud šidrah**, vyletí z ní ostny a zasáhnou všechno v krátké vzdálenosti před tebou (útok *Fyzická* + k6, zranění 1). Spotřebované ostny dorostou během jednoho dne.

Oživlý kamenný ptáček



Kouzelný předmět

Prodej: 5 zl

Na světle poletuje a cvrliká, ve tmě nehybně sedí na místě. Přitahují ho lesklé předměty.

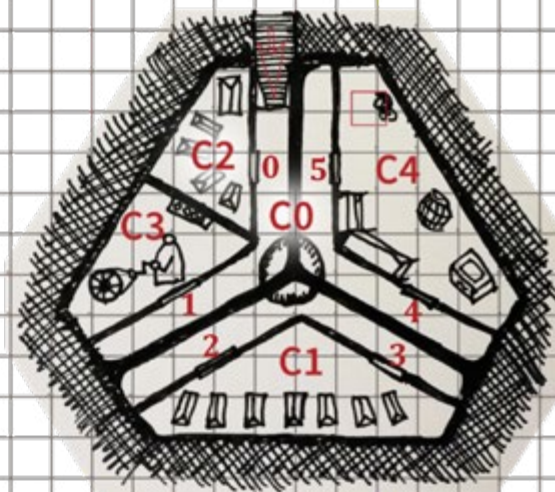
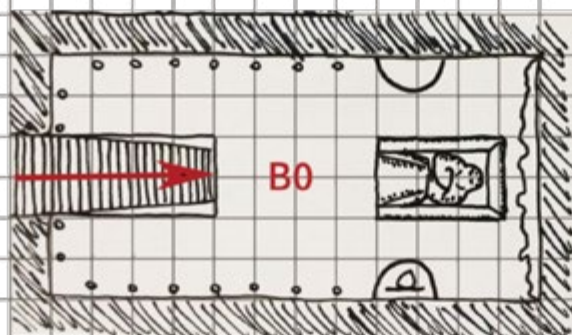
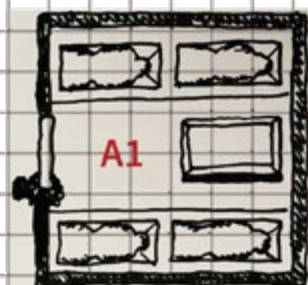
Rozbitá zlatá lampa



Cennost

Prodej: 20 zl

Rozbitá zlatá lampa.



Obr. 2

