

# *Zpropadený trpaslík*

*dobrodružství pro hru*

## **Dračák**

podle staré školy

verze 0.2

*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 .....	5
Příběh .....	5
Náhodná setkání.....	6
Místnosti.....	6
A0 – díra v dlažbě .....	6
A1 – hrobka.....	7
B0 – krypta.....	8
C0 – sklepní chodba.....	10
C1 – velká márnice .....	11
C2 – malá márnice .....	11
C3 – strojovna brány.....	12
C4 – sklad.....	13
D0 – galerie .....	13
D1 – dámský salon .....	14
D2 – pánský salon.....	15
D3 – balkon .....	15
E0 – kuchyňka .....	16
E1 – parket.....	16
E2 – předsálí.....	18
E3 – svažující se chodba.....	19
E4 – nákladní šachta.....	21
E5 – šachta kuchyňského výtahu.....	22
E6 – točité schodiště.....	22
E7 – výtah s obřím broukem .....	22
E8 – latrína.....	23
E9 – šatna .....	24
F0 – konec svažující se chodby.....	25
F1 – předsínka .....	26
F2 – kuchyně.....	27
F3 – spíž .....	27
F4 – chladnice .....	28
F5 – pracovna.....	29
F6 – kamrlíky .....	33

F7 – zbrojnice.....	34
F8 – vnější schody .....	35
F9 – šachta kuchyňského výtahu .....	35
F10 – výtah s obřím broukem.....	36
F11 – latrína .....	37
G0 – chodba plná pavučin.....	37
G1 – jídelna .....	39
G2 – herna .....	40
G3 – hostinské pokoje .....	41
G4 – lázně .....	41
G5 – přípravná .....	42
G6 – šachta kuchyňského výtahu.....	42
G7 – výtah s obřím broukem .....	43
G8 – šatna .....	43
H0 – předsíň .....	43
H1 – ložnice .....	44
H2 – luxusní salón .....	45
H3 – přípravná.....	46
H4 – šachta kuchyňského výtahu .....	47
H5 – vnější točité schodiště .....	47
H6 – předsíňka.....	47
H7 – latrína .....	48
I0 – strážnice .....	48



# ÚKOL

Trpaslický radní Ólin Rudobradý nabízí odměnu 20 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 jakési podzemní prostory pod ulicí. Viděli ho spadnout dolů, od té doby ho nikdo nespatřil. Přivolaná stráž pod propadlou ulicí našla jen prázdnou kryptu. Je možno usmlouvat dalších 10 zl s podmínkou, že bude Tóni vrácen živý a zdravý.

## PŘÍBĚH

Bohatá trpaslická rodina Hromodorů si nechala 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 ve věži oddával studiu tajemných nauk. Po otcově smrti se bratři rozkmotřili – Flórin se s otcovou smrtí nesmířil, jeho zmraženou mrtvolu uložil v sarkofágu v rodinné kryptě B0 a zbytek života zasvětil studiu temné magie, 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 pavouci a brouci, 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 – formulace byla skutečně

zdařilá, ale Flórina zradila potřeba si svou novou schopnost vyzkoušet. Ruka skřeta, které se dotknul na golemovi sešitém z různých těl v pracovně F5, ožila, chytila ho drápy pod bradou a protrhla mu krkavici.

Když se Tóni propadl do krypty B0, oživlý chrlič si ho spletl s Árnim a odnesl ho k ošetření do 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 na náhodné setkání 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

Pokud není řečeno jinak, stěny, stropy i podlahy jsou kamenné, stropy jsou ve výšce 2 metrů a zámky ve dveřích jsou kvalitní.

## A0 – DÍRA V DLAŽBĚ

💡 Světlo podle denní doby.

Asi 1×1 metr propadlé dlažby na široké ulici vedle hřbitovní zdi.



V hloubce 4 metrů jsou kamenné schody, na nich suť, dlažební kostky a stopy mnoha těžkých bot. Na východ klesají do tmy (do krypty B0), na západ stoupají směrem za hřbitovní zeď (do hrobky A1) a končí vodorovnou kamennou deskou s kovovým madlem (lze ji snadno odsunout).

👉 Stopy na schodech vedou nahoru i dolů.

## A1 – HROBKA

💡 V noci tma, ve dne šero.

**Zvenku:** Jedna z hrobek na místním hřbitově. Je zarostlá a pokrytá lišejníkem, neoznačená a bez viditelných nápisů. Vchod je v západní stěně. Vstup zajišťuje silný, rezavý řetěz s masivním visacím zámkem.

👉 Dveře dlouho nikdo neotevřel.

**Zámek** je odemčený, ale nastražený tak, aby to nebylo na první pohled poznat.

**Dveře** jsou kamenné, po sundání řetězu půjdou ztuha otevřít.

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 spřízněn.

**Uvnitř:** Stará, zaprášená hrobka. Ve zdech jsou skrytá malá okýnka, která uvnitř vytvářejí mírné příšeří. 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 osob v pevných botách. Před neoznačeným hrobem je stopa po kamenné desce, kterou z něj odsunuli a pak ji vrátili zpět.

Sarkofágy jsou falešné (jsou to jen masivní bloky kamene).

Desku na hrobě je možno odsunout, pod ní jsou schody do krypty B0 (viz také A0).

## Bo – KRYPTA

● Tma.

Velká zaprášená místnost s podlahou pokrytou sutí a dlažebními kostkami. Naproti schodům je kamenný sarkofág. Na stěnách vedle něj jsou dva kamenné sokly. Na jednom sedí okřídlený chrlič, druhý je prázdný. Podél stěn jsou vyskládány zhasnuté olejové lampičky. Do východní stěny je vytesaný reliéf trpaslíka v suknici a kápi držícího válečnou palici a hůlku zdobenou pentagramem. Za ním je věž, na jejímž cimbuří sedí dva okřídlení chrliči (stejně jako ten na soklu). Okolo věže je až ke stěnám vytesaná krajina okolo města (vodopád a zalesněné hory). Strop je ve výšce 2 metrů. Mezi podlahou a skloněnou rovinou schodů je volný prostor.

☞ Na podlaze jsou stopy mnoha těžkých bot (celou místnost podupala městská stráž).

Lampičky jsou vyschlé a mají rozpadlé knoty.

Reliéf nic neskrývá, je to jen několik spojených kamenných bloků.

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 obrazu v E1). Na krku má tyrkysový mrazící amulet.



## Mrazící amulet

Kdo si tento tyrkysový amulet nasadí, do hodiny zmrzne až na kost a rozmrzne až po jeho sundání. Je možno zmrazit i neživou věc.

**Na podlaze pod schody** je pod prachem a sutí skryté propadlo (cca 2×1 metry, vede do C0). Podlaha zde na poklep zní dutě, po odmetení prachu je kolem propadla vidět slabě patrná rýha.

**Sokly pro chrliče** je možno zatlačit do stěny. Po zatlačení obou se otevře propadlo v podlaze pod schody. Na prázdném soklu je v prachu vidět obrys sedícího chrliče.

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

### Oživlý chrlič

Socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako pes.

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

**Rychlost:** na zemi 5, ve vzduchu 5

**Boj:** Oživlý chrlič má za úkol chránit věž proti vetřelcům, bude bojovat až do svého zničení. Pokud postavy utečou z krypty, nebude je pronásledovat. Po smrti se promění v kámen.

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 9**

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

🦷 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 1

**Proměna v sochu:** Chrlič se umí v proměnit v kamennou sochu. Proměna tam i zpět zabere 1 kolo. V podobě sochy je hůře zranitelný a nemůže se hýbat, ale plně vnímá, co se kolem něj děje.

**Přilnutí ke kameni:** Chrlič se udrží na jakémkoliv kamenném povrchu, jako kdyby byl jeho součástí. Může tedy šplhat po hladkých, kolmých zdech, nebo dokonce i po stropě.

⊖ **Slabiny:** Na slunečním světle má oživlý chrlič nevýhodu.

⊕ **Léčení:** Pokud chrlič chce, přes noc se mu vyléčí všechna zranění. Může ale schválně zůstat poškozený, aby zmátl své protivníky.

**Suroviny:** Z rozdrceného *kamenného srdce chrlice* (prodej 25 zl) může alchymista vyrobit *lektvar zkamenění* (prodej 50 zl) nebo vydestilovat 17 kapek kouzelné esence.

## Co – 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.

● Tma.

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 lamelou je držák s vyhořelou pochodní, nad ní 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 vložním zapálených pochodní do připravených držáků, zvednou centrální sloup až ke stropu a odhalí pod ním točité schodiště vedoucí dvě patra dolů (do E6).



## C<sub>1</sub> – VELKÁ MÁRNICE

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

● Tma.

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.

## C<sub>2</sub> – MALÁ MÁRNICE

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

● Tma.

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\*. 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 – STROJOVNÁ BRÁNY

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

● Tma.

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 křivá dřevěná polička se čtyřmi flakóny.

S klikou ani řetězem kvůli soše nejde pohnout. Jedna část řetězu je opatřená západkou proti zpětnému pohybu. Druhá je hluboko dole napojená na žulový blok ve dveřích předsálí E2.

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.

Nalítí obsahu flakónu na neživou věc ji na několik minut oživí. 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. Nalítí tekutiny na živou hmotu způsobí brnění a lehké křeče. Vypití alespoň půl flakónu způsobí okamžité zvracení a akutní průjem.

### *Oživlá socha orka*

Od pasu nahoru socha svalnatého orka, od pasu dolů kamenný blok.

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

**Boj:** Oživlá socha orka je silnější než člověk. Bojuje s nevýhodou, protože se od pasu dolů nemůže hýbat.



Fyzička 4, Finesa 2, Duše -, Životy 12

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

🦋 **Pěsti:** 4 + k6, zranění 2

## C4 – SKLAD

(4), (5) Obyčejné dřevěné dveře s klikou a zámkem (odemčené). Dveře 5 jsou otevřené, dveře 4 zavřené. Otvírají se do chodby C0.

● Tma.

👃 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.

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.

Police jsou plné dávno zkažených potravin.

V bednách jsou zničené hadry.

## Do – GALERIE

**1 ze 6:** V místnosti je bledá, půlmetrová stonožka. Na chvíli 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. Boj se stonožkami viz E1.

(6) Červený závěs.

(8) Zelený závěs.

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

● Tma.

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 křesílek. Okolo zdi jsou vysoké devítiramenné svícný. Fresky na zdech zobrazují výjevy z trpaslické mytologie a mytologie zdejšího města. Na několika místech je v malbě viditelná plíseň. Chybí všechny doplňky, nádobí apod.

Svícný jsou mosazné (je jich celkem 12, každý za 2 zl). Svíčky v nich jsou vyhořelé.

## D1 – DÁMSKÝ SALON

**1 ze 6:** V místnosti je bledá, půlmetrová stonožka. Na chvíli 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. Boj se stonožkami viz E1.

(6) Červený závěs.

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

● Tma.

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 (1,5 x 1,5 metru), okolo něj je 7 polstrovaných židlí. U stěn potažených brokátovou ta-



petou stojí několik prázdných vysokých stolečků. V severovýchodním rohu je vitrína s tenkými broušenými sklenicemi, jednou prázdnou lahví a jednou lahví plnou světle hnědé tekutiny (zkažené sherry).

Broušené sklenice jsou velmi křehké. Dohromady stojí 10 zl.

## D2 – PÁNSKÝ SALON

**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. Boj se stonožkami viz E1.

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

(8) Zelený závěs.

● Tma.

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 zašlou etiketou.

V zavoskované láhvi je 250 let stará whisky (cena 10 zl). Na etiketě je značka místní palírny.

## D3 – BALKON

**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).

● Tma.

🔊 Šumění malého vodopádu.

Velký balkon s poboženou balustrádou. Venku je hluboká temnota podzemního dómu. Stěna věže je z kamenných bloků, šlo by po ní šplhat i bez pomůcek. Tři metry nad balkónem věž přechází v klenbu jeskyně, zhruba čtyři metry pod ním ji obkružuje vnější schodiště (F8). Z jihovýchodu 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.

● Tma.

Východní stranu místnosti zaplňuje kredenc s policemi. Ve výklenku na severu jsou police s kameninovými škopky, sklenicemi se zavařeninami, lahvemi a podobně.

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

V policích je všechno jídlo i pití zkažené.

## E1 – PARKET

(12), (13) Dřevěné lítačky. Otevírají se do E1.



● Tma.

Jakmile do místnosti zasvítí světlo, začnou vzduchem s cvrlikáním létat čtyři ožvlí kamenní ptáčky (předtím posedávali na zábradlí).

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. Na parketu stojí kulečnickový stůl s pěti slonovinovými koulemi (celkem 5 zl). Nalevo od průchodu do předsálí (E2) visí obraz staršího trpaslického páru s jedním mladším trpaslíkem, napravo je obraz tohoto trpaslíka ve vyšším věku, jak objímá dva trpaslické chlapce: Chlapec napravo drží hůlku zdobenou pentagramem, chlapec nalevo válečnou palici – skrz jeho obličej je obraz proříznutý.

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

V jedné z děr kulečnickového stolu je schovaný váček s 6 zlatými mincemi.

Pod obrazem trpaslického páru s potomkem je napsáno: „Jóni Hromodor, jeho žena Rúna a syn Járin.“

Pod obrazem trpaslíka se dvěma chlapci je napsáno: „Járin Hromodor, otec Árniho a Flórina.“ Starý trpaslík na obrazu vypadá stejně jako mrtvola v sarkofágu v kryptě B0. Obličej chlapce s válečnou palicí je k nerozeznání od podobizny Tóniho, kterého postavy hledají.

Poletující kamenní ptáčky jsou neškodní. Přitahují je lesklé předměty, lze je takto nalákat do klíček. Jsou celkem čtyři, každého lze prodat za 1–6 zlatých podle toho, na jakého obchodníka nebo zájemce zrovna postavy narazí.

### *Obří stonožka*

Bledá, půlmetrová stonožka.

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


**Rychlost:** na zemi 2

**Boj:** Stonožky jsou hladové a agresivní. Umí se nahrbit a následně vymrštit až metr daleko, na postavě se snadno udrží. Když se jim podaří někoho kousnout, zaběhnou zpět do děr v kulečníku a počkají, až začne působit jed.

**Fyzička 1, Finesa 2, Duše 0, Životy 4**



0

 **Kusadla:** 2 + k6, zranění -1 + 1 dávka jedu

*Příznaky:* silná bolest, malátnost

*Latence:* 3 minuty



6 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 1

- zázrati na několik minut (nevýhoda)
- úplná paralýza na několik minut
- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)

**Suroviny:** Z jedové žlázy obří stonožky je možno získat nepoužitou dávku jedu (prodej 2 zl). Z vnitřností obří stonožky může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

## 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 závěs.



Zápach plísně (od závěsu).



(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 (dotyčný byl zjevně rozdrcený žulovým blokem). Mezi dveřmi a futrem jsou vidět ocelová lanka (jsou součástí mechanismu pasti).

● Tma.

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.

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 rukavic. Palice, kterou brnění drží v ruce, je kouzlená.

### *Ostnitá palice*

Když touto kouzelnou palicí udeříš do země a vyslovíš přitom formuli \*Amud šidrah\*, vyletí z ní ostny a zasáhnou všechno v krátké vzdálenosti před tebou (útok **Fyzička** + k6, zranění 2). Takto spotřebované ostny na palici znovu dorostou během jednoho dne.


Žulový blok za dveřmi 17 jde vytáhnout oživením sochy orka ve strojovně C3. Pod ním je rozdrcená kostra kudůka. U pasu má zohýbané paklíče, v ruce rozmáčkrou lucernu.

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

## E3 – SVAŽUJÍCÍ SE CHODBA

(13) Dřevěné lítačky. Otvírají se do E1.

● Tma.

 Zápach plísně.

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

V lampičkách je žluklý, vyschlý olej a znehodnocený knot.

Tapisérie jsou poškozené vlhkostí a plísní. Každá měří 2×3 m a váží 15 kg. Kdyby se je podařilo vyčistit a opravit, měla by každá cenu 15 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 svitek do hlavy hliněného monstra.
- (f) Mladík uprostřed shluku lidí gestem zvedá muže z hrobu.
- (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 a runou „B“ na přilbě. 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). Kopí, které drží, je obyčejné.

### **Oživlé brnění**

Pohybující se těžká zbroj s kopím a runou „B“ na přilbě.

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



**Rychlost:** na zemi 3

**Boj:** Oživé brnění je silnější, ale pomalejší než člověk. Ze svého staniště se nepohne dál než tři kroky. Před střelbou z dálky se skryje ve výklenku.


**Fyzička 4, Finesa 2, Duše -, Životy 12**



2

 **Kopí:** 4 + k6, zranění 4

 **Pěsti:** 4 + k6, zranění 2

 **Slabiny:** Když mu někdo vytrhne zbraň (odzbrojení) nebo srazí helmu (vážné zranění), rozpadne se a oživovací kouzlo vyprchá.

## E4 – NÁKLADNÍ ŠACHTA

**(10)** Dřevěné dveře s klikou.

● Tma.

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 podlahou 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).

● Tma.

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

● Tma.

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).

● Tma.

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.

● Tma.

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

⚠ 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 výhružně cvakat. Nejsou agresivní, budou ale zuřivě bránit svoji pavučinu. V prvním kole boje cvakavými 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 lavor z růžového porcelánu (dohromady 6 zl).

Z **luxusního záchoda** si udělali hnízdo pavučinoví brouci. Je jich tu celkem 8 (včetně dvou, kteří šli zahánět vetřelce).

### *Pavučinový brouk*


Čtvrtmetrový brouk s pevnými krovkami a ostrými kusadly.


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

**Rychlost:** na zemi 2

**Boj:** Pavučinová brouci nemohou létat, dokážou ale střílet lepidlá vláknem na několik metrů a přitahovat se za ně ke stropu nebo ke stěnám. Mohou jimi také protivníka znehybnit.

**Fyzička 1, Finesa 2, Duše 0, Životy 2**

 svrchu 2, zespodu 0

 **Kusadla:** 2 + k6, zranění -1

 **Lepivé vlákno:** 2 + k6

*Dostřel:* kontaktní

- znehybnění jedné končetiny
- znehybnění dvou končetin
- úplné znehybnění


Zbavit se lepivého vlákna zabere 1 kolo.

**Suroviny:** Z vnitřností pavučinového brouka může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence. Přidáním kapky kouzelné esence může ze snovací žlázy pavučinového brouka vyrobit flakón *pavoučího vlákna*, i když ho neumí vyrábět.

## E9 – ŠATNA

**(16)** Těžký, zaprášený, lehce plesnivý závěs.

 Tma.

 Zápach plísně.

Za závěsem je malá šatna, na věšácích jsou dva plesnivé brokátové trpaslické hábity (po vyprání 2 zl za kus).



# F0 – KONEC SVAŽUJÍCÍ SE CHODBY

● Tma.

☞ 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.

## *Kamenný strážce*

Kamenná socha trpaslického bojovníka.

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

**Rychlost:** na zemi 2

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 12**

**Boj:** Kamenný strážce je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje jako dobře vycvičený těžkooděnc.

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

**Imunita** proti **jedům**.

 **Kuše: 2** + k6, zranění 3

*Dostřel: střední*

*Nabíjení: 1 kolo*

 **Pěsti: 4** + k6, zranění 2

(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 (*viz (f) v E3*) je výklenek s obrazem ruky, jak vkládá minci do štěrbin v porcelánovém prasátku. *Obraz je na dřevěné desce, jde snadno sundat. Štěrba 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)).*

(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 střílí) zazděný kamenný strážce.*

## 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 rudooranžové světlo. Klíčovou dírkou je v rudooranžovém světle, které přichází od stropu, 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).

● Tma.

Místnost i chodba jsou vlhké a zaprášené.

## F<sub>2</sub> – 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.

● Tma.

V jihovýchodním koutu je ohniště s roštem a plotnou, nad ním je dým-ník 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 zdi 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 md plus vše, co hodily postavy do štěrbin na obraze s prasátkem ((x) v F0).

## F<sub>3</sub> – 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 rozvří spóry plísně. Kdo se jich nadýchá, bude několik minut slzet a kýchat. Otevírají se do F4.

(29) Obyčejné dřevěné dveře s klikou.

● Tma.

☹ Zápach plísně.

Sud a police se zkaženými zásobami.

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

## 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.

● Tma.

☹ 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 tekutinu.

⚠ 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. Jedná se o chladicí tinkturu, 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. Za ním je malá místnůstka s palandou, v každém patře je polštář a přikrývka.

 Zápach zatuchliny.

(33) Bytelné dřevěné dveře s klikou a zámkem 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 rozevřený 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 kostra trpaslíka v brokátovém hábitu. Za krk jej pevně svírá utržená kostlivá ruka (patří kostře na stole). Kolem zápěstí má stříbrný náramek, ke kterému je stříbrným řetízkem připevněný stříbrný klíček (od pokladničky v kuchyni F2, celkem 4 zl). V ruce drží hůlku se stříbrným pentagramem.

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

V deníku je několik čitelných stran. Text v úhledné trpasličtině říká:

*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 osmínozích 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 mříží 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 nedopracuju! 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 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.

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 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 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 obejmu! Mám kdyžtak ještě jedno přání. Jen počkej, až uvidíš, jak jsem to tady zvelebil...

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 (účinek viz C3).
- 1 flakón s rudooranžovou tekutinou (trpká chuť, vůně silného parfému) – feromóny, jedna kapka na několik hodin přiláká jednoho svítícího brouka od stropu.
- 3 flakóny s červenou tekutinou (chuť a vůně heřmánku, při protřepání pěň) – léčivý lektvar, po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů.
- Velká sklenice se zbytkem žluté tekutiny (zbývají 2 dávky, účinek viz F10).
- 3 dopisy v trpasličtině psané velkým, rozmáchlým písmem:

*Drahý bratře,*

*dozvěděl jsem se, co jsi udělal s ostatky našeho otce. Věz, že mě to velice rozhněvalo. Ani ve snu by mě nenapadlo, že takhle pohaniš jeho památku! Jistě dobře víš, že mě ustanovil svým dědici 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! Lidé 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,*



*kteřou jsi stejně už znečistil svými nekalými experimenty, kromě toho ale už z rodověho majetku neuvidíš ani měďák! Nechť bohově vyslyší mou prosbu, abych o tobě do konce života neslyšel!*

Árni

Brokátový hábit bude mít po vyprání cenu 15 zl. V kapse je bronzový klíč.

Hůlka se stříbrným pentagramem je kouzelná, umožňuje přikazovat oživlým zbrojím ve věži. Má cenu 5 zl.

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

### ***Brouk doutnavec***

Hnědý brouk dlouhý jako dlaň. Jeho zadeček hřeje a vydává slabý rudooranžový svit.


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

**Rychlost:** na zemi 1, ve vzduchu 5, ve vodě 1

**Fyzička 1, Finesa 2, Duše 0, Životy 1**

**Boj:** Doutnavci nejsou agresivní. Když je postavy napadnou, pokusí se uletět.

 0


 **Kusadla:** 1 + k6, zranění -3

**Suroviny:** Z každěho brouka může alchymista vytěžit 1 kapku kouzelné esence. Je jich tu celkem 18.

## **F6 – KAMRLÍKY**

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

● Tma.

 Zatuchlý zápach.

V každé z těchto tří místností je:


Prostá postel s proplesnivěným slamníkem a truhlice.

V truhlicích jsou:

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

## F7 – ZBROJNICE

(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.

 Skrz dveře je slyšet slabý zvuk malého vodopádu.

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

● Tma.

 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 jednoručními meči (lehká zbraň). Uprostřed je stolek 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. V mříži je velká díra, prolezl by skrz ni i kroll.  
Vede do G1.

● Tma.

🔊 Šumění malého vodopádu.

Nekryté kamenné schodiště obkružuje polovinu věže a klesá při tom o dvě patra. Stěna věže je z kamenných bloků, šlo by po ní šplhat i bez pomůcek. Podél ní vede prorezlé 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 jihovýchodu 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).

● Tma.

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 překročit (pohodlně se tam vejdou 3 dospělí lidé). Uvnitř je polička s kapátkem a třemi sklenicemi uzavřenými víkem. Jedna je z poloviny plná červené 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.

Nálevka pod poličkou vede do útroby brouka.

Fialová tekutina krátkodobě oživuje neživé předměty (viz Strojovna brány C4). Je už ale téměř vyschlá a do kapátka se nenasaje. Po zředění (například vodou) vydá na 3 použití.

Červená tekutina přiměje předmět oživený fialovou tekutinou, aby postupoval dozadu (brouk tedy poleze dolů). Když ji vypije někdo živý, ztěžknou mu nohy a minutu bude moci chodit jen pomalu a s velkým úsilím. Ve sklenici je 10 dávek.

Žlutá tekutina přiměje předmět oživený fialovou tekutinou, aby postupoval kupředu (brouk tedy poleze nahoru). Když ji vypije někdo živý,



pocítí mírnou eufórii a minutu se bude pohybovat o polovinu rychleji. Ve sklenici je 5 dávek.

## F11 – LATRÍNA

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

● Tma.

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) v F0).

! Když postavy poškodí pavučiny, za chvíli se ze záchoda vynoří dva půlmetroví brouci, zvednou do výšky svá kusadla a začnou jimi výhružně 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.

## Go – 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.

● Tma.

Chodba je protkaná pavučinovými vlákny silnými jako nit'. Sít' je pro-  
tržená, jako kdyby skrz ni ve výšce lidské hrudi proletěl nějaký velký  
předmět (proletěl tudy chrlič 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.

### *Obří brouk*

Dvoumetrový hnědočerný brouk se silnými kusadly osmi nohama  
zakončenýma ostrými bodci.

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

**Rychlost:** na zemi 2, ve vodě 1

**Boj:** Osminozí obří brouci jsou hladoví a agresivní. Pokusí se kořist  
přišpendlit bodci na koncích svých nohou a poté ji zakousnout kusadly,  
ze kterých vypouštějí žíravinu. Bodci na nohách může bez postihu  
útočit na dva protivníky současně.

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, Životy 16**

🛡 svrchu 2 (krovky), zespodu 0

🦋 **Bodce na nohách:** 4 + k6, zranění 4

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



**Pavučina:** Obří osminohý brouk snová pavučinu podobně jako pavouk. Její vlákna jsou silná jako nit' a pevná jako kožený řemen, nejsou ale příliš lepkavá. Brouk se skrz svoji pavučinu pohybuje bez obtíží.

**Suroviny:** Z každého obřího brouka může alchymista vydestilovat 5 kapek kouzelné esence a vytěžit případnou nepoužitou dávku žíraviny (6 zl), která leptá i kovy (jedna dávka vystačí zhruba na jeden zámek). Přidáním kapky kouzelné esence může ze snovací žlázy vyrobit flakón *pavoučího vlákna*, i když ho neumí vyrábět.

## G1 – JÍDELNA

(36) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.

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

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

● Tma.

Velká místnost s dlouhým stolem zaplněná silnými pavučinovými vlákny. V rozích místnosti a pod stolem jsou kokony. Na stole se lesknou stříbrné příbory (celkem 10 zl). Vedle stolu je dvoumetrový osminohý brouk (oknem ven neproleze).

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

**Obří brouk** je nehybný. Probere ho například hluk, kouř nebo ničení kokonů či pavučiny. Bude zuřivě bránit kokony. viz G0.

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

## Hejno brouků

Mnoho 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

**Boj:** Hejno brouků ber jako jednoho protivníka. Pokaždé, 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).

**Velké hejno:** **Fyzička** 5, **Finesa** 1, **Duše** 0, **Životy** 32

**Střední hejno:** **Fyzička** 4, **Finesa** 1, **Duše** 0, **Životy** 16

**Malé hejno:** **Fyzička** 3, **Finesa** 1, **Duše** 0, **Životy** 8

**Drobné hejno:** **Fyzička** 2, **Finesa** 1, **Duše** 0, **Životy** 4

🛡 0

🦋 **Mnoho drobných kusadel:** **Fyzička** + k6, zranění 0

**Suroviny:** Z každého drobného hejna může alchymista vydestilovat 1 kapků kouzelné esence (**tedy 2 kapky z každého kokonu**).

## G2 – HERNA

(35) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.

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

● Tma.

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. 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.

● Tma.

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 výhruzně 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.).

● Tma.

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.

● Tma.

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).

● Tma.

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.

● Tma.

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! Pojd' za mnou do postele.“

● Tma.

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 (sukuba). V uších má zlaté náušnice, na pažích zlaté náramky.

Sukubu si kdysi přivolal Flórin Hromodor jako své první přání džinovi v H2. Prikázal 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.

## Sukuba

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

**Rychlost:** na zemi 4, ve vodě 1

**Boj:** Sukuba je mrštná a silná, obvykle ale nenosí zbraně a boji se vyhýbá. Když jí nic jiného nezbyvá, brání se pomocí rohů a ostrých drápů.

**Fyzička 4, Finesa 6, Duše 5, Životy 8**

0

☞ **Rohy a drápy:** 6 + k6, zranění 2

**Kouzla:** Sukuba umí sesílat následující 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).

## H2 – LUXUSNÍ SALÓN

(48) Čisté, naleštěné dveře s klikou. [Otevírají se do H0.](#)

💡 Jasně světlo.

Místnost je dokonale čistá, uklizená a osvětlená jasným světlem bez zjevného zdroje. Okolo stěny stojí 7 naleštěných oživilých brnění s písmeny C–I. 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, 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 příchozí přivítá slovy:** „Vítejte! Už jsem se začínal bát, že sem ne-  
trefíte!“ **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.

**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 řasou a slizem. Brnění zreziví, ale zůstanou stát. Rozbitá lampa má cenu 20 zl.

**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.

**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 – PŘÍPRAVNA

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

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

● Tma.

 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 klička).

Zhruba metr široká kulatá šachta.

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

## H5 – VNĚJŠÍ TOČITÉ SCHODIŠTĚ

● Tma.

🔊 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 žalostném 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.

● Tma.

👤 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.

● Tma.

👤 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.

## Io – STRÁŽNICE

● Tma.

🔊 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 mříží, ve té je ale několik metrů široká díra.



**1 ze 6:** Světlo z hlubin šachty uprostřed místnosti přiláká obřího osmi-  
nohého brouka. Boj s obřím broukem viz G0.

**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.

