



Michal Světlý

Zatopený důl

dobrodružství

Obsah

Úvod.....	3	B6 – Štola se stopami ploštice.....	14
Příběh.....	3	B7 – Kovárna.....	15
Vedení hry	3	B8 – bytelné dveře.....	15
Co skřeti vědí.....	3	B9 – Obytná místnost.....	16
Skřetí hierarchie.....	3	B10 – Skřetí horník s motykou	18
Vyjednávání se skřety	4	B11 – Zbrojnice.....	18
Boj se skřety.....	4	B12 – Ústí štoly do šachty	19
Seznam nestvůr	5	B13 – Ústí štoly do šachty	19
Náhodná setkání – nadzemí	6	B14 – Hlavní šachta	19
Náhodná setkání – důl	8	B15 – Skřetí horník s krumpáčem..	19
Nadzemí.....	9	B16 – Štola se zlobrem	20
A1 – Zabodnutá lopata	10	B17 – Zatopené dno hlavní šachty .	20
A2 – Budova se sedlovou střechou.	10	B18 – Sklad trhavín.....	20
A3 – Těžební budova	11	B19 – Runotepecká dílna.....	21
Důl.....	12	Jeskyně s chrámem.....	22
B1 – Dolující brouk, horník a ploštice	12	C1 – Jeskyně	22
B2 – kamenné dveře	13	C2 – Chrám	24
B3 – Tunel na povrch	13	C3 – Schody uvnitř kamenného bloku	25
B4 – Líheň obřích brouků.....	14	C4 – Pokladnice	25
B5 – Skřetí horník s krumpáčem	14	C5 – Vnitřní šachta	25

Verze 0.0

Autor dobrodružství: Michal Světlý

Úvod

Postavy se o podzemí dozví z dopisu **A0-1**, napsaném ve staré trpaslické řeči.

- Délka hry: 5–10 hodin

Příběh

V dávných dobách se trpaslík Bregen rozhodl prozkoumat ruiny staré civilizace (podzemní rasa humanoidů se žabíma očima). Nedostal povolení k průzkumu, nenechal se tím ovšem odradit a požádal místo toho o povolení ke zřízení dolu. To mu král rád udělil a on tedy se skupinou svých známých najal horníky a začal dolo- vat s tím, že jeho skutečným cílem byl prů- zkum podzemních ruin. K těm se nakonec skutečně prokopali, ale pobil je rzivý ne- tvor, který poklad stráží (viz **C2**).

O několik století později opuštěný důl obsadili skřeti. Na rozdíl od trpaslíků

v něm opravdu těží rudu – není sice moc kvalitní, ale pro jejich potřeby stačí. Jsou docela zruční a dokázali zprovoznit staré trpaslické důlní zařízení včetně rumpálu. Místo koz do něj zapřáhli zlobra, ten se ale nedávno propadl podlahou. Přežil to, protože šachta je dole zatopená (viz **B17**), a povraždil skřety, kteří nestihli utéct. Ne- dokáže ale vyšplhat zpět a má čím dál tím větší hlad. O ruinách, k nimž se kdysi trpas- líci prokopali, skřeti nevědí, jsou totiž za kamennými dveřmi chráněnými kouzlem.

Vedení hry

Co skřeti vědí

- Znaří celé patro **B**.
- Na dno hlavní šachy (**B16**) nechodí, protože tam je hladový zlobra, který se tam před časem propadl z těžební budovy **A3**.
- Brouci a ploštice jsou neškodní, skřeti je využívají na práci v dole.
- Dveře **B2** jsou chráněné kouzlem. Za nimi je zavřené prastaré zlo (*to si skřeti vymysleli, nikdy tam nebyli*).

- Jednou za měsíc k dolu jezdí výprava s vozem. Přiváží zásoby, odváží vytě- ženou rudu. Vůz táhnou dva voli, bývá na něm 6 ozbrojených skřetů.

Skřetí hierarchie

Skřetům velí náčelník z **B9**, jeho rozkazy plní bojovníci z **B11**. Horníci, skřetí kuchař z **A2** a kovářka z **B7** nemají žádná práva; mluvit mohou, pouze když jsou dotázáni. Náčelníkova družka z **B9** stojí mimo hie-

rarchii, ale bojovníci ji nejspíš budou poslouchat, jako kdyby mluvila za náčelníka.

Vyjednávání se skřety

Postavy se skřety nemusí nutně bojovat. Pokud umí *skřetí jazyky*, domluvit se s nimi bude jednoduché, ale půjde to i pomocí gest a posunků. Náčelníkova družka z **B9** jako jediná mluví lámanou obecnou řečí, může tedy překládat.

Horníci, kovářka z **B7** a kuchař z **A2** se chovají jako otroci: při jednání s postavami se budou vždy dívat do země, na jednoduchý přímý dotaz odpoví, ale na cokoliv složitějšího zavolají bojovníky z **B11**, případně za nimi postavy pošlou. Když je postavy nechají být, budou se dál věnovat své práci.

Skřetí bojovníci z **B11** a náčelník z **B9** jsou ochotni obchodovat. Mince jsou jim k ničemu, zajímají je ale kvalitní zbraně, šperky a nástroje. Na výměnu mohou nabídnout věci, které mají u sebe, případně informace o dole (viz *Co skřeti vědí*). Pokud budou postavy chtít, aby je bojovníci pustili do dolu (nebo už tam jsou a odmítnou ho opustit), odvedou je k náčelníkovi v **B9**. Ten jim to za úplatu dovolí, ale pošle s nimi 4 bojovníky jako doprovod.

Boj se skřety

Horníci, kuchař z **A2** a kovářka z **B7** se do boje kromě volání o pomoc zapojovat nebudou, nechají ho na bojovnicích z **B11** a náčelníkovi z **B9**. Budou se ale samozřejmě bránit, případně se pokusí utéct.

Bojovníci důl dobře znají, pokusí se toho využít a postavy oběhnout nebo ob-

klíčit. Díky *infravidění* mohou střílet i v naprosté tmě. Jsou ale zbabělí a mají pud sebezáchovy. Když nebudou mít přesilu nebo začnou prohrávat, pokusí se utéct, přivést posily (pokud ještě nějaké zbývají), případně se vzdají a budou škemrat o život. Po smrti náčelníka se začnou hádat, kdo bude velet. Pokud bude žít náčelníkova družka, strhne se o ni boj.

Seznam nestvůr

Pro přehled o tom, kolik nestvůr ještě zbývá, si můžeš předem vypsát nebo vytisknout následující seznam:

- **A2 – Budova se sedlovou střechou**
Skřetí kuchař (7 žt)
- **B1 – Dolující brouk, horník a ploštice**
Obří hrabavý brouk (7 žt)
Skřet s lopatou (7 žt)
Obří ploštice (9 žt)
- **B4 – Líheň obřích brouků**
Larva obřího brouka (7 žt)
Larva obřího brouka (7 žt)
Larva obřího brouka (7 žt)
- **B5 – Skřetí horník s krumpáčem**
Skřet s krumpáčem (7 žt)
- **B7 – Kovárna**
Skřetí kovářka (7 žt)
- **B9 – Obytná místnost**
Skřetí náčelník (8 žt)
Skřetice s vrhacími noži (7 žt)
- **B10 – Skřetí horník s motykou**
Skřet s motykou (7 žt)
- **B11 – Zbrojnice**
Skřet s lukem (7 žt)
Skřet s lukem (7 žt)
Skřet s lukem (7 žt)
Skřet s lukem (7 žt)
Skřet s kopím (7 žt)
Skřet s kopím (7 žt)
Skřet s kopím (7 žt)
Skřet s kopím (7 žt)
- **B15 – Skřetí horník s krumpáčem**
Skřet s krumpáčem (7 žt)
- **B16 – Štola se zlobrem**
Zlobr (16 žt)
- **B18 – Sklad trhavin**
Skřetí horník (7 žt)
Skřetí horník (7 žt)
- **C2 – Chrám**
Rzivý netvor (10 žt)

Náhodná setkání – nadzemí

Když postavy stráví delší dobu v okolí dolu, dvakrát za den hod' k6 (jednou za dopoledne, jednou za odpoledne):

- 1:** K dolu se blíží hlídka dvou **skřetích jezdců** na **lítých vlcích**. Vlky nechají před těžební budovou, sami půjdou varovat náčelníka v **B9**, že vlci v okolí dolu větrí lidský pach.

Jeden má kromě zbraní a zbroje váček se sušeným ovocem a vycpanou myš, druhý smotek koňských žíní a kost s vyrytými runami.

- 2:** Z budovy se sedlovou střechou vyšel velký skřet s vědrem a koženou zástěrou (**skřetí kuchař**, viz **A2**). Jde k potoku.
- 3:** Po vyjetých kolejích přijíždí těžký vůz. Táhnou ho dva voli a veze se na něm 6 **skřetů s krátkými luky**. Celý den budou nakládat rudu, pak odjedou.

Skřetí jezdec

Umí střílet za jízdy. Na blízko bojuje šavlí.

Vzhled: skřet v kožené zbroji s krátkým lukem a šavlí

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ♥ 7

🛡 1 (lehká zbroj)

🏹 **Skřetí šavle:** 3 + k6, ☀ 1

🏹 **Krátký luk:** 3 + k6, ☀ 2

Dostřel: střední

Kromě luků a nožů mají: párátka, škrabku, váček s ořechy, železný prsten, 7 měděných mincí bez ražby. Na voze jsou zásoby (sušené maso, slanina, cibule, sud zakysaného zelí) a dvě lopaty.

4–6: nic

Třikrát za den také z těžební budovy **A3** vyjdou dva **skřetí horníci** (viz **B18**), za-

Skřetí kuchař

Uteče zpět do **A2** bušit na poplach.

Vzhled: velký skřet s koženou zástěrou

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 2, Duše 1, ♥ 7

🛡 0

🏹 **Beze zbraně:** 2 + k6, ☀ 0

Lítý vlk

Kořist obvykle strhne na zem a prokousne jí hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Vzhled: vlk velký jako medvěd

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Velikost: 8 (250 kg)

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ♥ 13

🛡 0

🏹 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, ☀ 2



míří do budovy **A2** pro dřevěné misky a kotel s hustou polévkou a roznesou ji všem skřetům v dole. Po půl hodině misky a prázdný kotel přinesou zpět. Mohou se u toho bavit například o tom, když už bude hotový žebřík, protože je nebaví šplhat po

provaze, nebo jestli se kuchař konečně naučil vařit i něco jiného než polévku. S kuchařem mluvit nebudou, protože je němý.

Každý má v kapse křesadlo.

Skřet s krátkým lukem

Při střelbě je částečně krytý obrubou vozu. Na blízko bojuje nožem.

Vzhled: skřet s krátkým lukem

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 1, ♥ 7

🛡️ 0

🗡️ **Nůž:** 2 + k6, ☀️ 0

🏹 **Krátký luk:** 2 + k6, ☀️ 2

Dostřel: střední

Skřetí horník

Bude se snažit utéct a volat o pomoc.

Vzhled: skřet v roztrhaném oblečení

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ♥ 7

🛡️ 0

🔪 **Beze zbraně:** 2 + k6, ☀️ 0

Náhodná setkání – důl

[1 ze 6]: Pokaždé, když uplyne několik minut (tedy například když se budou postavy ošetřovat, obnovovat kouzla, podrobně prohledávat nějakou místnost a podobně), hod' **k6**. Když padne **1**, postavy potkají hlídku dvou **skřetích bojovníků z B11**. Jeden má kopí, druhý krátký luk. Svítí si hornickým kahanem. Co se bude dít viz **Vyjednávání se skřety** nebo **Boj se skřety**.

Jeden má krátký luk s toulcem, druhý kopí, oba mají lehkou skřetí zbroj a dlouhý nůž a jeden z nich má jednu z následujících věcí, kterou postavy ještě nenašly:

- živého hada omotaného kolem paže (je neškodný a přítulný)
- jedno oko dřevěné

Skřetí bojovníci

Důl dobře znají, pokusí se postavy obklíčit. Díky *infravidění* mohou střílet i v naprosté tmě. Jsou ale zbabělí a mají pud sebezáchovy. Když začnou prohrávat, utečou pro posily, případně se vzdají a budou škemrat o život.

Vzhled: skřet v lehké zbroji (s kopím nebo krátkým lukem)

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ♥ 7


🛡 1 (lehká skřetí zbroj)

🗡 Dlouhý nůž: 2 + k6, ☀ 1

🗡 Kopí: 2 + k6, ☀ 2

🏹 Krátký luk: 2 + k6, ☀ 2

Dostřel: střední

-  stříbrný kroužek v nose
- pytlík kamínků s vyrytými značkami

Třikrát za den dojde ke střídání horníků a roznášení jídla. V místnosti **B18** se probudí dva **skřetí horníci**, zajdou do budovy **A2** pro dřevěné misky a kotel s polévkou a roznesou všem ji všem skřetům v dole. Poté, co kotel a misky vrátí do **A2**, půjdou vystřídat dva z horníků v **B1, B5, B10** nebo **B15**. Svítí si hornickým kahanem. Když naráží na něco podezřelého (třeba na mrtvolu skřetího kuchaře), půjdou to nahlásit bojovníkům v **B11**.

Skřetí horník

Bude se snažit utéct a volat o pomoc.

Vzhled: skřet v roztrhaném oblečení

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ♥ 7

🛡 0

🗡 Beze zbraně: 2 + k6, ☀ 0

Skřetí kuchař

Boji se bude snažit vyhnout.

Vzhled: velký skřet s koženou zástěrou

Rychlost: na zemi 4

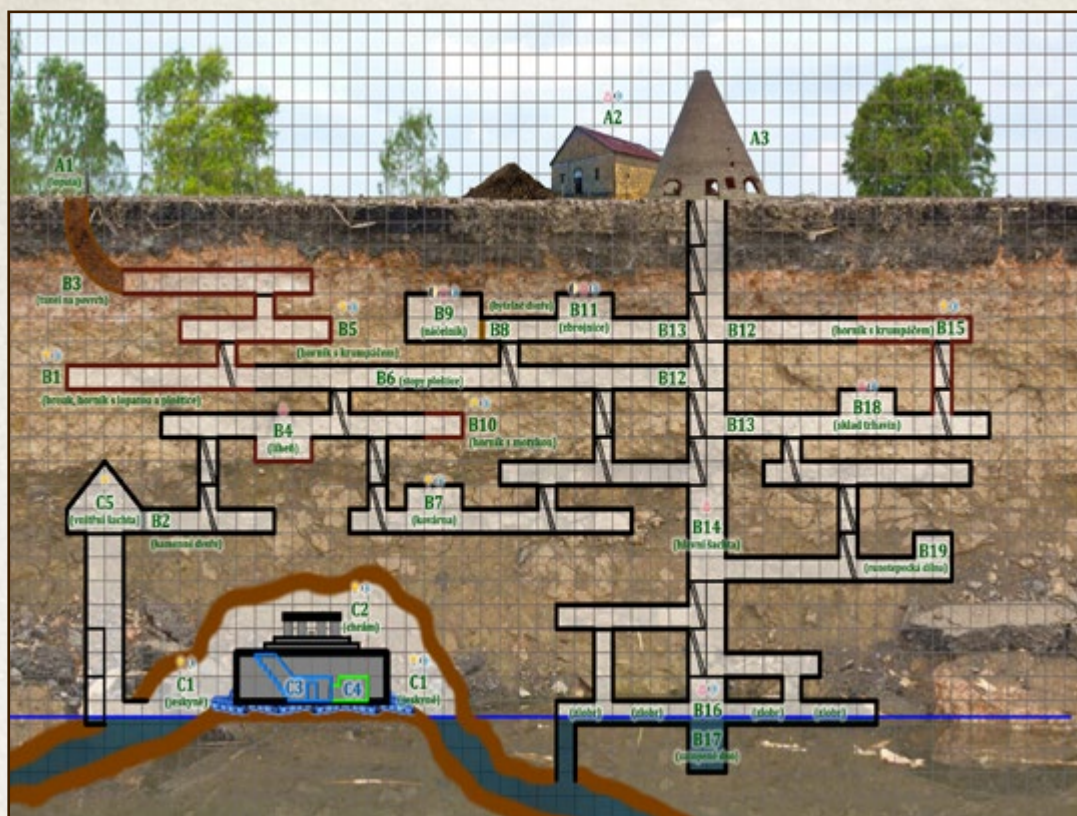
Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 2, Duše 1, ♥ 7

🛡 0

🗡 Beze zbraně: 2 + k6, ☀ 0



Nadzemí

💡 *světlo podle denní doby*

Už z dálky je vidět vysoká, kuželovitá těžební budova (A3). Vedle ní stojí jednopatrový dům s vysklenými okny a sedlovou střechou zazáplatovanou silnou kůží, ze které vychází tenký sloup kouře (A2). Poblíž je velká hromada hlíny a kamení (ruda vytěžená v dole), ke které vedou vyjeté koleje od vozu. Opoдал je do země zapíchnutá lopata (A1). Kus od ní teče potok.

🌀 *Kolem budov jsou čerstvé stopy několika skřetů. Další vedou k potoku a zpět. Kolem vyjetých kolejí od vozu jsou stopy páru těžných volů.*

Pokud budou postavy dělat hluk, **skřetí kuchař z A2** se půjde podívat, co se děje. Když je uvidí, uteče zpět a začne do něčeho bušit na poplach (volat nemůže, protože je němý). Pokud ho postavy nechají bušit, ze zbrojnice **B11** po několika minutách dorazí 2 **skřetí bojovníci**.

Jeden má krátký luk s toulcem, druhý kopí, oba mají lehkou skřetí zbroj a dlouhý nůž a jeden z nich má jednu z následujících věcí, kterou postavy ještě nenašly:


- živého hada omotaného kolem paže (je neškodný a přítulný)
- jedno oko dřevěné
- 🛡️ stříbrný kroužek v nose
- pytlík kamínků s vyrytými značkami

Nadzemí

A1 – Zabodnutá lopata

 světlo podle denní doby


Do trávy je zabodnutá lopata. Vedle ní je zhruba dvoumetrový kruh čerstvé hlíny, jako kdyby tu byla velká **díra** a někdo ji nedávno zasypal. Zhruba uprostřed je malá trhlina, zřejmě se tam hlína propadáva pod zem.


 Díru zhruba před týdnem zasypali dva skřeti.

Díra vede do **B3**. Vykopat ji zabere půl hodiny.

A2 – Budova se sedlovou střechou

 světlo podle denní doby

 ve dne kouř z ohniště, vůně čerstvého dřeva a právě vařené polévky, v noci jen vůně čerstvého dřeva

 ve dne zvuky práce (**výroba žebříku**) a praskání ohně, v noci oddychování spící osoby (**skřetího kuchaře**)

ZVENKU: Z obou stran budovy jsou zavřené obyčejné dveře s klikou. Rozbitými okny jde nahlédnout dovnitř.

UVNITŘ: U stěny je vyskládaná **hromada dřeva**. Vedle ní je nedodělaný žebřík a tesařské nářadí (**sekera, dláto, pila a kladivo**). O kus dál je ohniště s velkým kotlem, hromada dřevěných misek (**12 kusů**) a dvě vědra s vodou (**ve dne zde pracuje velký skřet s koženou zástěrou**). Vedle ohniště ze stropu visí sušené maso a svazečky různých bylin (**cibule, česnek, hořčice, kmín a planý kopr**).

V poslední třetině místnosti je pelech z trávy a listí (**v noci na něm spí velký skřet s koženou zástěrou**), hromada písku a další hromada zakrytá hadrem (**vápno**). Vedle nich leží zaschlou maltou pokrytá mělká **kulatá mísa** velká jako štít. Na ní je naskládané zednické nářadí (**špachtle, dřevěné hladítko a zednická lžíce**). U stěny je vyskládaná řada keramických lahví (**celkem 15, je v nich lampový olej**).

Velký skřet s koženou zástěrou je **skřetí kuchař**. Ve dne vyrábí žebřík a vaří polévku, v noci spí. S postavami bojovat nebude – buď se pokusí přivolat pomoc bušením do kotle (volat nemůže, protože je němý), nebo utéct do dolu.

U sebe má křesadlo.

Na hromadě dřeva jsou kromě dřeva na topení také různě velké opracované fošny, plaňky a prkna.

Kulatá mísa je zanesená silnou vrstvou drolivé hmoty, někdo v ní nejspíš rozmí-

Skřetí kuchař

Boji se bude snažit vyhnout.

Vzhled: velký skřet s koženou zástěrou

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + **infravidění**

Fyzička 2, Finesa 2, Duše 1, ♥ 7

 0

 **Beze zbraně:** 2 + k6,  0



chával maltu. Na dotek brní, je to totiž kouzelný štít ☞ jehelniček.

A3 – Těžební budova

💡 světlo podle denní doby

Uprostřed je otočný **žentour** se dvěma rameny pro tažná zvířata. Velká ozubená kola přenáší pohyb na masivní naviják, ze kterého zhruba metrovou čtvercovou dírou vede dolů lano a masivní **řetěz**. Vedle je stejná čtvercová díra, ze které čouhá konec žebříku. Podlaha mezi žentourem a navijákem zřejmě neunesla váhu jednoho z tažených zvířat, zeje v ní **velká nepravidelná díra**.

👉 Jsou zde čerstvé stopy několika skřetů. Vedou od díry s žebříkem k východu k budově se sedlovou střechou (A2).

Žentour je stále funkční. Když jím ale postavy zkusí otáčet, zjistí, že jim překází díra v podlaze.

Řetěz je přetržený, zbývá z něj jen malý kus. Místo něj je teď provaz (dlouhý 20 metrů, na konci je železný hák), který se nevytahuje žentourem, ale ručně.



Pod velkou nepravidelnou dírou v podlaze je hluboká těžební šachta (B14). Na dně se leskne vodní hladina.

Důl

Štoly jsou zhruba dva metry vysoké a metr a půl široké (jeden čtverec na mapě představuje dva metry). V části vybudované v dávných dobách trpaslíky (na mapě černou) jsou stěny zpevněné kamennými opěrami. Nové štoly, které vykopali skřeti (na mapě tmavě hnědou), mají jen výdřevu. Na opěrách, kamenných i dřevěných, jsou háčky na zavěšení kahanu. Štoly jsou pospojované krátkými svislými šachtami, které jsou vždy nahoře překlenuté kamennou nebo dřevěnou podlahou s metrovou čtvercovou dírou na žebřík.

Pokud není řečeno jinak, všude v podzemí je tma. Skřeti si svítí hornickými kahanu, postavy je tedy uvidí už z dálky.

B1 – Dolující brouk, horník a ploštice

 světlo od hornického kahanu zavěšeného pod výdřevou,  zvuky hrabání a nakládání lopatou

Na konci štoly je vidět zadek **obřího brouka**, který za sebe nohama odstrkuje vyhrabanou zeminu. Tu následně **skřetí horník** nakládá do kýble upevněného na zádech **obří ploštice**. Na výdřevě je zavěšený zapálený kahan. Na zemi stojí hliněná láhev (s vodou).

Skřetí horník, obří brouk ani obří ploštice si nebudou postav všímat. Když je postavy napadnou, skřet bude volat o pomoc a bude se bránit motykou, ploštice se pokusí utéct (nedokáže ale šplhat, takže ji po-

stavy snadno zaženou do kouta) a brouk se otočí a bude se bránit kusadly.

Horník má u sebe křesadlo.

Obří brouk

Bojuje kusadly.


Vzhled: přes metr dlouhý černý brouk

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ♥ 7

 svrchu 2 (chitinový pancíř), zespodu 0

 **Kusadla:** 4 + k6,  2

Suroviny: Vnitřnosti obsahují 3 kapky kouzelné esence.

Obří ploštice

Když je napadena, pokusí se utéct.


Vzhled: skoro dvoumetrová ploštice

Rychlost: na zemi 2

Velikost: 7 (120 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 9

 svrchu 1, zespodu 0

 **Kusadla:** 4 + k6,  1

Suroviny: Vnitřnosti obsahují 3 kapky kouzelné esence.

Skřetí horník

Brání se motykou.

Vzhled: skřet v roztrhaném oblečení

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ♥ 7

0

Motyka: 2 + k6, ☀ 2



B2 – Kamenné dveře

Chodbu přehrazují masivní kamenné **dveře** s madlem a vnitřním **zámkem**.

Ve štolě jsou stopy skřetů, u dveří ale nejsou.

⚠ Když se ke dveřím někdo přiblíží, rozsvítí se na nich kruhový runový **symbol** (viz **runová stráž**). Pokud hned neodstoupí, ozve se hlasité poplašné bzučení a bude pokračovat, dokud se nevzdálí.

Symbol lze deaktivovat násilím, stačí přerušit některou z čar. Je ale vytepaný do kamene. Byl vytvořen svitkem **runová stráž** (viz **B19**). Propouštěcí formulí ***Batar hadol*** zná pouze trpaslík Bregen zarostlý modrou houbou v jeskyni **C1**. Její vyslovení pouze vypne poplach, dveře neotevře.

Dveře není možné vyrazit. Jdou ale například rozbít krumpáčem nebo kamenickými nástroji (práce na několik hodin) nebo výbušninami z **B18**.

⚠ Spuštěný poplach nebo výbuch vzbudí všechny skřety v dole. Pokud ještě žije zlobr v **B16**, ozve se jeho zaryčení.

Do zámku pasuje velký mosazný klíč, který má u sebe trpaslík zarostlý houbami v jeskyni C1. Otevření pomocí dovednosti otevírání zámků zabere několik desítek minut a je k němu potřeba sada mistrovských paklíčů (v podzemí nikde není).

B3 – Tunel na povrch

Pokud se sem postavy prokopaly z povrchu:

Prokopali jste se k prohnutému dřevěnému roštu, za kterým je vodorovná důlní štola. Ve vrstvě hlíny na podlaze štoly jsou humanoidní stopy.

Pokud sem přišly skrz důl:


Konec štoly přehrazuje prohnutý se dřevěný rošt. Vypadá to, že se dříve nebo později provalí do chodby. Ve vrstvě hlíny na podlaze jsou humanoidní stopy.

Stopy jsou skřetí. Kromě nich jsou to ještě jedny: úzké a hluboké, jako od hmyzích nohou – pokud by tedy ten hmyz měřil víc než metr (jsou to stopy obřího hrabavého brouka z B1).

B4 – Líheň obřích brouků

 silný zápach výkalů a tlejícího odpadu

Vstup do této místnosti, kterou zřejmě někdo používá jako latrínu, není u podlahy, ale zhruba v půlce stěny. Z pohledu ze štoly tedy vypadá jako jímka zapuštěná do podlahy. Na dně, zhruba o metr níž, je rozrytý **kompost** pokrytý hromadou výkalů.

 V kompostu jsou rýhy od metr a půl dlouhého červa.

Kompost: Když ho budou postavy chvíli pozorovat, všimnou si, že se místy vzdouvá. Jsou v něm zahrabané tři larvy obřího brouka. Do štoly vyšplhat nedokážou. Pokud ale někdo sleze dolů, s chutí se na něj vrhnou.

Larva obřího brouka

Útočí kusadly. Bez obtíží se orientuje po tmě. Když je zraněna za víc než polovinu životů, zahrabe se zpět do kompostu.

Vzhled: metr a půl dlouhá bílá larva se silnými kusadly

Rychlost: na zemi 2

Velikost: 5 (30 kg)

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



Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ♥ 7

 0

 **Kusadla:** 3 + k6,  1

Suroviny: Vnitřnosti obsahují 3 kapky kouzelné esence.

B5 – Skřetí horník s krumpáčem

 světlo od hornického kahanu zavěšeného pod výdřevou,  pravidelné nárazy těžkého železného nástroje do stěny

Na konci štoly se činí **skřetí horník** s krumpáčem (v kapse má křesadlo). Na výdřevě má zavěšený zapálený kahan. Na zemi stojí hliněná láhev (s vodou).

Skřetí horník

Volá o pomoc a brání se krumpáčem.

Vzhled: skřet v roztrhaném oblečení

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + infravidění


Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ♥ 7

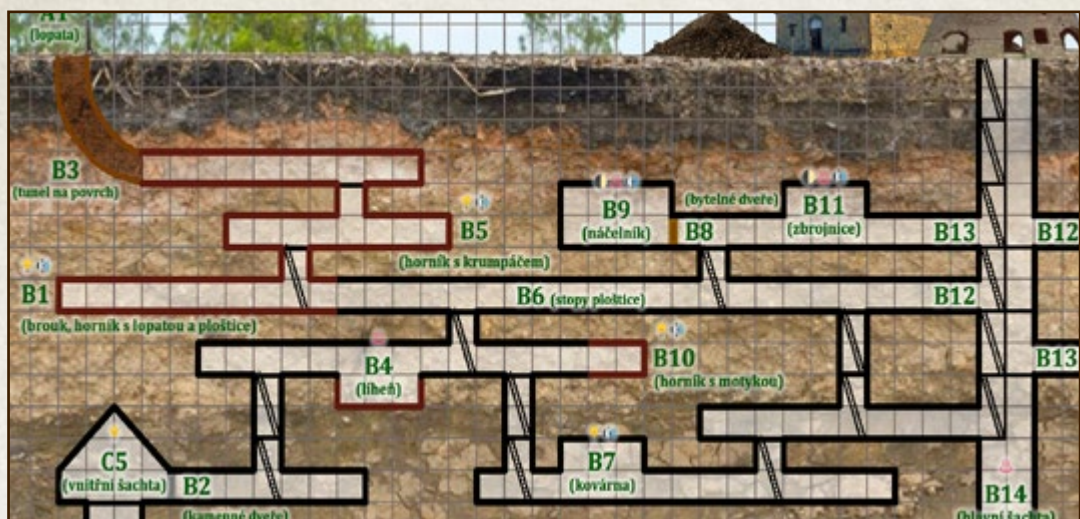
 0

 **Krumpáč:** 2 + k6,  2

B6 – Štola se stopami ploštice

Na podlaze je rozsypaná natěžená hornina, zřejmě ji tudy někdo nosí ven. V ní jsou vidět dvě řady stop jako od nějakého ostrého tenkého nástroje. Vypadá to jako dvě hustě tečkované čáry.

 Stopy zde zanechal skoro dvoumetrový brouk, chodí chodbou sem a tam (obří ploštice z B1).



B7 – Kovárna

💡 *světlo od hornického kahanu*, 🔊 *zvuky práce kováře*

Ve stěně je vyhaslá výheň (**komín je vyražený do podloží**). Vedle ní je kovářlina a vědro s vodou. Na polici je vyskládané kovářské nářadí (**kleště, průbojník, pilník, sekáč, raznice**), zapálený kahan a křesadlo. Na stěně naproti výhni je **šmouha** od sazí. U kovářliny pracuje **skřetí kovárka** v kožené zástěře. Kove jeden z velkých hřebů, kterými se spojuje výdřeva, nemá ho ale nažhavený.

Skřetí kovárka: Pokud ji postavy nechají být a nebudou se jí hrabat v nástrojích, bude si dál hledět své práce. Když na ni zaútočí, nebo jí zkusí něco ukrást, bude se bránit. U sebe má křesadlo a 🛠️ *trpaslické kovářské kladivo*.

Pod šmouhou je ve stěně malá páčka. Po zmáčknutí ze stěny vyjede kamenný šuplík. Uvnitř je svitek s rituálem 🛠️ *oprava* a 🛠️ *malý stříbrný ingot*.

Skřetí kovárka

Brání se kladivem.

Vzhled: svalnatá skřetice v kovářské zástěře

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ❤️ 7

🛡️ 0

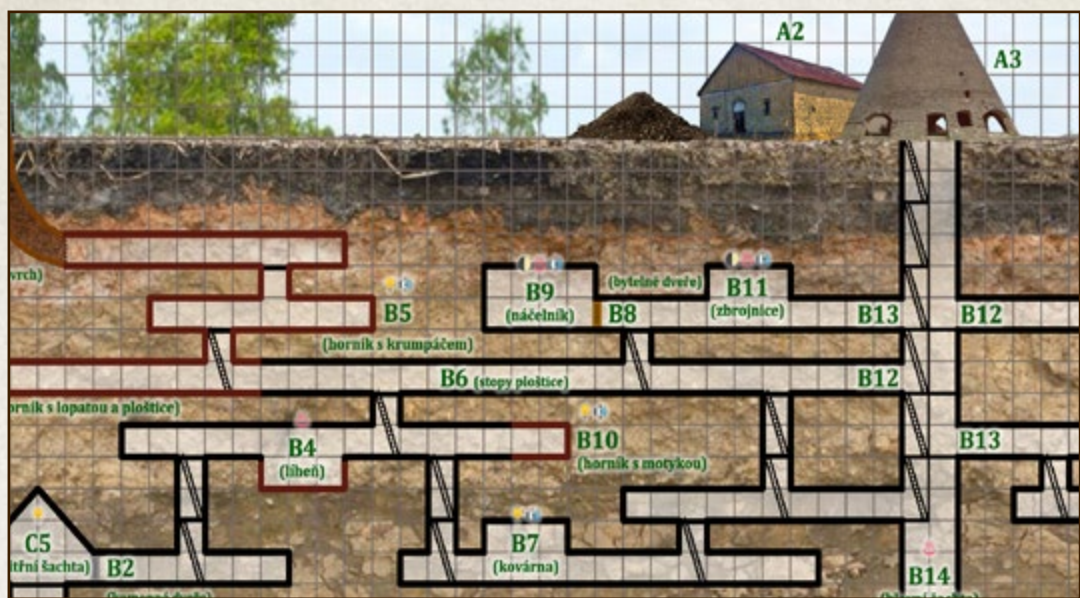
🛠️ **Kovářské kladivo:** 3 + k6, ☀️ 2

B8 – Bytelné dveře

🔊 *Zpoza dveří je slyšet rozhovor mužského a ženského hlasu. Oba mluví chrčivou, hrdelní řečí (**skřetí řeč**). Zní to jako partnerské škádlení.*

Bytelné dřevěné dveře s klikou (**otevírají se do místnosti**).

👣 *Jsou zde čerstvé stopy skřetů, do dveří se často chodí.*





B9 – Obytná miestnosť

💡 *světlo od hornického kahanu, 🍷 zatuchlý vzduch*



Stěny jsou vyloženy kamennými dlaždicemi. Je zde velká postel s kožešinami, **zrezivělá skříň** a kamenný psací stolek. Na něm je křesadlo, hliněná láhev **(s vodou)** a rozsvícený hornický kaňkan. Pod stropem je zavěšený trojramenný železný svícen bez svíček. Na posteli se rozvaluje skřetice s bandalírem skřetích vrhacích nožů a velký skřet v těžké zbroji s náhrdelníkem z medvědíků drápů. O postel je opřena dvoubřitá sekera.

👉 Když dojde k boji, náčelník popadne sekeru, vrhne se dopředu a začne volat na bojovníky z **B11**, aby mu přišli na pomoc. Skřetice bude zpoza něj házet vrhací nože.

Skřetice má bandalír se 4 skřetími vrhacími noži. **V kapse má**  *duhový kámen*.

Skřetí náčelník má *trpaslický nůž* a *dvoubřitou sekeru*. Na krku má  *náhrdelník z medvědích drápů* a na sobě *těžkou skřetí zbroj*.

Zrezivělá skříň: Jedno křídlo dveří je odchlípnuté a jsou na něm stopy po kovovém nástroji (někdo se ji neúspěšně snažil otevřít násilím). Je zamčená (kvalitní zámek), odemyká ji *malý železný klíč*, který má u sebe trpaslík zarostlý fialovou houbou v jeskyni **C1**. Nemá zadní stěnu (ale je přistavená ke zdi, takže to není vidět).

Vnitřek skříně: Uvnitř jsou tři police, za nimi je vidět stěna místnosti. Na policích je nějaký papír (**dokument s povolením k důlní činnosti B9-1**),  *přívěsek se sekerou* a  *bronzový klíč na šňůrce*.

Na stěně za skříní je tenká čtvercová spára zhruba půl metru na půl metru. U pravé strany čtverce je stěna zašpi-něná. **Spára** ohraničuje **dvířka** zabudo-vané schránky.

Skřetí náčelník

Bojuje dvojruční sekerou. Pokusí se přivolat na pomoc bojovníky z **B11**.

Vzhled: velký skřet v těžké zbroji s dvou-
břitou sekerou a náhrdelníkem
z medvědíh drápů

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 6 (60 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 1, ♥ 8

🛡 2 (těžká zbroj)

🦋 **Trpaslický nůž:** 4 + k6, ☀ 1

🦋 **Dvoubřitá sekera:** 4 + k6, ☀ 3

Dvířka se otevírají zatlačením vedle pravé spáry – tam, kde je stěna ušpiněná. Pravá strana jde zatlačit dovnitř a levá se tím otevírá ven. Jdou otevřít ztuhla, něco je táhne zpět.

⚠ Jakmile jsou dvířka otevřena zhruba do půlky, ozve se tiché cvaknutí (natáhla se pružina, která vystřeluje šipku). Od té chvíle přestanou klást odpor a jdou snadno otevřít.

Na spodní hraně dvířek je malý čudlík (jeho zmačknutím se deaktivuje šipková past). Na hraně, která se otevírá směrem k postavám, je malá dírka (odtud vylétává šipka).

⚠ Při otevření dvířek dokořán z nich vyletí šipka:

🦋 8 + k6 proti **Finese**, ☀ 0 + *jed z varana*

Příznaky: silná bolest, otok a intenzivní krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Náčelníkova družka

V boji se drží stranou a hází vrhací nože. Když jí půjde o život, pokusí se utéct, případně škemrat o milost (mluví lámanou obecnou řečí).

Vzhled: skřetice s bandalírem zvláštních
vrhacích nožů

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, ♥ 7

🛡 0

🦋 **4 skřetí vrhací nože:** 3 + k6, ☀ 1

Dostřel: krátký

Latence: 15 minut

💀 6 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 1 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost na několik desítek minut (nevýhoda)
- rozostřený zrak a závratě na několik minut (nevýhoda)

V tajné schránce jsou dva plné flakóny (🦋 *pavoučí lektvar* a 🦋 *lektvar vodního dechu*) a dva svitky (**zamítnutí žádosti o provedení hloubkového průzkumu B9-2** a výpisky z pojednání o dávné civilizaci v oblasti severně od Královské cesty **B9-3**).

B10 – Skřetí horník s motykou

💡 *světlo od hornického kahanu zavěšeného pod výdřevou, 🔊 Pravidelné nárazy těžkého železného nástroje do stěny dolu.*

Na konci štoly se činí **skřetí horník** s motykou (v kapse má dřevěnou lžici a křesadlo). Na výdřevě má zavěšený zapálený kahan. Na zemi stojí hliněná láhev (s vodou).

Skřetí horník

Volá o pomoc a brání se motykou.

Vzhled: skřet v roztrhaném oblečení

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + infravidění

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ♥ 7

🛡 0

🛠 **Motyka:** 2 + k6, ☀ 2

B11 – Zbrojnice

💡 *přes den světlo od kahanu, v noci tma*
🔊 *přes den hovor několika skřetů, v noci oddechování několika spících osob (skřetů)*

🔥 *zatuchlý vzduch*

Na zemi je 8 skřetích pelechů (v noci v nich spí skřeti), 3 hornické kahanu (v noci všechny zhasnuté, ve dne jeden z nich rozsvícený) a vědro s vodou. U stěn jsou dřevěné stojany na zbraně, v jednom z nich je **kuše**.

Skřetí bojovníci

Důl dobře znají, pokusí se postavy obklíčit. Díky *infravidění* mohou střílet i v naprosté tmě. Jsou ale zbabělí a mají pud sebezáchovy. Když začnou prohrávat, utečou pro posily, případně se vzdají a budou škemrat o život.

Vzhled: skřet v lehké zbroji (s kopím nebo krátkým lukem)

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + infravidění

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ♥ 7

🛡 1 (lehká skřetí zbroj)


🛠 **Dlouhý nůž:** 2 + k6, ☀ 1


🛠 **Kopí:** 2 + k6, ☀ 2

🛠 **Krátký luk:** 2 + k6, ☀ 2

Dostřel: střední

V této místnosti bydlí 8 **skřetích bojovníků**. 4 mají krátký luk, 4 kopí. V noci spí, přes den si svítí kahanem a tráví čas a hrou s kamínky s vyrytými značkami.

Každý má na sobě lehkou skřetí zbroj a u sebe skřetí nůž a krátký luk s toulcem nebo kopí. Jeden z nich má kolem paže omotaného živého hada (je neškodný a přítulný), další jedno oko dřevěné, další  stříbrný kroužek v nose, další pytlík kamínků s vyrytými značkami v kapse (pokud s nimi zrovna nehrají). Ostatní nemají nic zajímavého.

Kuše ve stojanu je rozbitá  opakovací kuše. Je ji možno spravit svítkem oprava z tajné schránky ve stěně v kovárně **B7** nebo vhodnými nástroji. Střílí standardní šipky do kuše.



B12 – Ústí štoly do šachty

U stěny je vědro s vodou a několik kýblů. Některé jsou plné čerstvě vytěžené horniny, ostatní jsou prázdné.

Jsou zde stopy skřetů, kteří zde vysypávají kýble s natěženou rudou.

B13 – Ústí štoly do šachty

U stěny je vědro s vodou a 10 hliněných lahví (s lampovým olejem). Vedle je opřená lopata.

Často tudy chodí skřeti.

B14 – Hlavní šachta

slabý zápach moči a výkalů

Šachta má čtvercový průřez zhruba 4x4 metry. Má několik mezipater tvořených kamennou podlahou, ve které jsou vždy tři díry: dvě čtvercové zhruba metr na metr a třetí, nepravidelná, ale mnohem větší, která zřejmě vznikla pádem velkého, těžkého předmětu. Jednou

ze čtvercových děr vede žebřík, druhou se vytahuje náklad. Na dně šachty se leskne vodní hladina.

B15 – Skřetí horník s krumpáčem

světlo od hornického kahanu zavěšeného pod výdřevou, pravidelné nárazy těžkého železného nástroje do stěny

Na konci štoly se činí **skřetí horník** s krumpáčem (v kape má křesadlo). Na výdřevě má zavěšený zapálený kahan. Na zemi stojí hliněná láhev (s vodou).

Skřetí horník

Volá o pomoc a brání se krumpáčem.

Vzhled: skřet v roztrhaném oblečení

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + infravidění

Fyzička 2, **Finesa** 1, **Duše** 1, ❤️ 7

0

Beze zbraně: 2 + k6, ☀️ 0

Krumpáč: 2 + k6, ☀️ 2

Zlobr

Bojuje masivním důlním kladivem. Ve štole se musí plazit po čtyřech, bojuje tedy s nevýhodou a dokáže se otočit pouze na místech, kde se může postavit. Když se mu tedy postavy dostanou do zad, může je pouze kopat nohama a bude mít dokonce dvě nevýhody (za stísněný prostor a za to, že mu útočí do zad). Může se také zhruba na minutu ponořit pod vodu, čímž se skryje před střelbou (a zregeneruje zranění).


Vzhled: třímetrový zavalitý humanoid se zelenou kůží a silnými drápy

Rychlost: na zemi 3, ve vodě 1

Velikost: 9 (500 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch


Fyzička 6, Finesa 2, Duše 1, ♥ 16

 2 (silná kůže)

 **Drápy:** 6 + k6,  2

 **Důlní kladivo:** 6 + k6,  4



Regenerace: regeneruje všechna zranění kromě **ohně**, **blesku**, **mrazu** a **žíraviny** rychlostí 2 životy za kolo.

 **Slabiny:** Pokud na něj dopadne přímé sluneční světlo, zkamení (ve tmě zase odkamení).


Suroviny:

- Čerstvá zlobří krev regeneruje zranění kromě **ohně**, **blesku**, **mrazu** nebo **žíraviny** rychlostí 2 životy za kolo. Po několika minutách zčerná a přestane účinkovat.
- *Srdce zlobra* je vzácná alchymistická surovina. Obsahuje 17 kapek kouzelné esence.

B16 – Štola se zlobrem


 *velký tvor se při pohybu otírá o stěny štoly,  silný zápach moči a výkalů*

Na podlaze štoly je trus nějakého velkého tvora a zbytky skřetích lebek a kostí.

 *V této štole je vyhladovělý **zlobr**, který se sem před časem propadl důlní šachtou. Hod' si, ve které části štoly zrovna je. Je vyzábělý a hladový, ale pořád extrémně nebezpečný. Zaútočí na cokoli, co může sníst. Přestože se sem propadl šachtou, nemá žádná viditelná zranění (protože je zregeneroval).*

B17 – Zatopené dno hlavní šachty

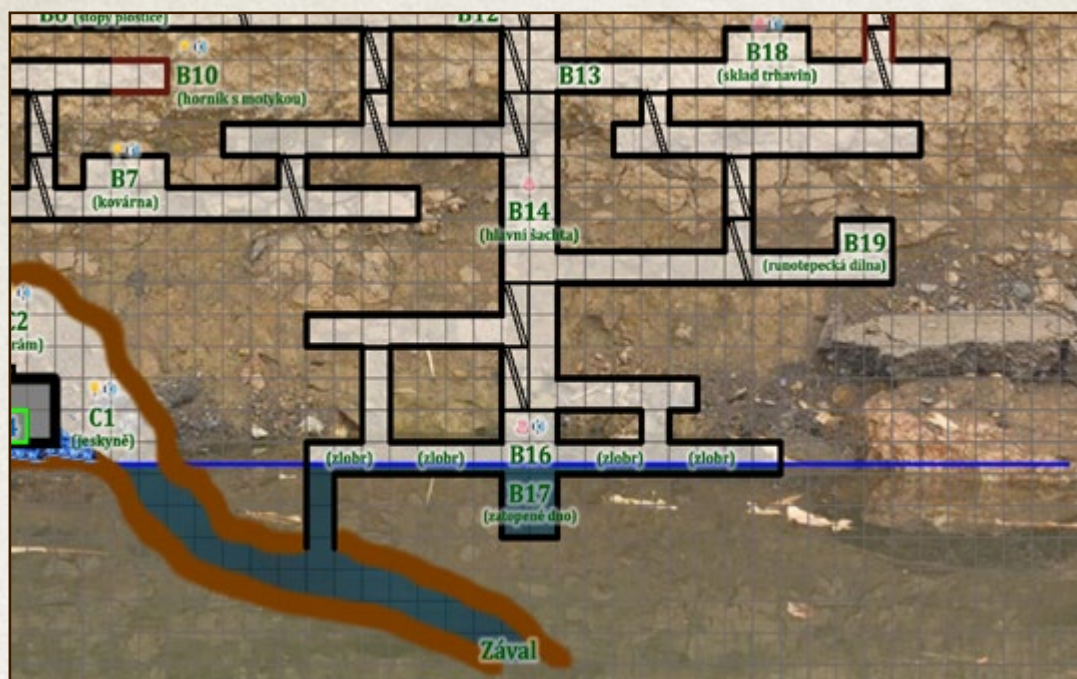
Na hladině plavou zbytky rozlámaných žebříků.

Dno šachty je zhruba čtyři metry pod hladinou. Rezaví na něm padesátimetrový řetěz (každý metr 4 kg, celkem 2 metrů) s masivním hákem na konci (2 kg), na kterém se šachtou tahal vydolovaný materiál. Dále je tu nosná klec, do které se nakládal. Mezi tím vším je schovaný rozbitý  *ruční plamenomet (jde opravit vhodnými nástroji nebo svítkem oprava z tajné schránky ve stěně v kovárně B7).*

B18 – Sklad trhavin

 *zatuchlý vzduch,  uvnitř někdo spí*

Na zemi je 6 skřetích pelechů, ve dvou z nich spí skřeti. U stěny je železná **truh-**



lice, vědro s vodou a 2 zhasnuté hornické kahany.

Spí tu dva **skřetí horníci**, kteří zrovna nemají směnu. Nemají žádné zbraně ani nástroje, ty se předávají při střídání směn (viz *Náhodná setkání*).

Jeden má u sebe balíček ručně umotáných cigaret se silně zemitým zápachem (silné halucinogenní narkotikum) a křesadlo. Druhý má kapsy prázdné.

Truhlice má omlácený vnitřní zámek (kvalitní), zřejmě se ho někdo neúspěšně snažil otevřít násilím. *Pasuje do něj bronzový klíč na šňůrce z tajné schránky za skříní v B9.*

V truhlici jsou 3 válečky zabalené v mastném papíru (☒ *důlní výbušnina*). Z každého čouhá kus provázku a na každém je nápis (ve starotrpasličtině: „Nebezpečí výbuchu! Chraňte před ohněm!“).

B19 – Runotepecká dílna

Většinu této místnůstky zabírá velký **stůl** z masivního dřeva s vyrytým falickým symbolem. Před ním je podobně robustní židle.

☞ *Jsou zde velmi staré skřetí stopy.*

Stůl má dutou desku, její vnitřek se dá celý vysunout dopředu jako velký šuplík. Uvnitř je ☒ *runotepecké pero*, *svitek* (s rituálem ☒ *runová stráž*) a dopis (**B19-1**).

Jeskyně s chrámem

Pokud sem postavy doprovází skřeti a uvidí postavy najít nějaké poklady, vrátí se pro náčelníka a společně s ním je přepadnou.

⚠ Modře a zeleně nakreslené místnosti (C3 a C4) uvnitř kamenného bloku jsou tajné. Nekresli je hráčům, dokud postavy nenajdou vstup.

C1 – Jeskyně

💡 *slabé, namodralé světlo, 🗨️ kapání vody na dno jeskyně*

Většinu jeskyně zabírá ostrov hustě porostlý trsy modře světélkující houby. Z nich vyčnívá primitivní chrám postavený na obřím, zhruba čtyři metry vysokém kamenném kvádru, jehož stěny jsou pokryty reliéfy zobrazujícími shrbené humanoidy s žabíma očima, jak provádí obřad v chrámu nahoře. Z jižní strany se na reliéfu **něco leskne**. U západní stěny kvádru pod chrámem jsou houby v jednom místě menší, jako kdyby skrz ně někdo vyčistil cestu a ta pak znovu zarostla. Nad nimi na kamenné stěně visí **mrtvola trpaslíka**. Ve východní části jeskyně houba porůstá malý **hrbolek**.

⚠ **Přístup ke kamennému bloku s chrámem ze všech stran přehrazuje fialová houba. Když se k ní někdo přiblíží, nebo ji něčím vydráždí, vypustí dusivý oblak spór:**

6 + k6 proti **Finese**, ⚡ 12kz **jedem**
(zadržení dechu sníží ⚡ na 6 kz)

Kůže při kontaktu se spórami zčervená a začne silně pálit (pomůže opláchnutí vodou). Postavy, které útok vyřadí, upadnou do bezvědomí. Po několika minutách strávených mimo oblak spór se všem zasaženým vrátí vědomí i ztracené životy.

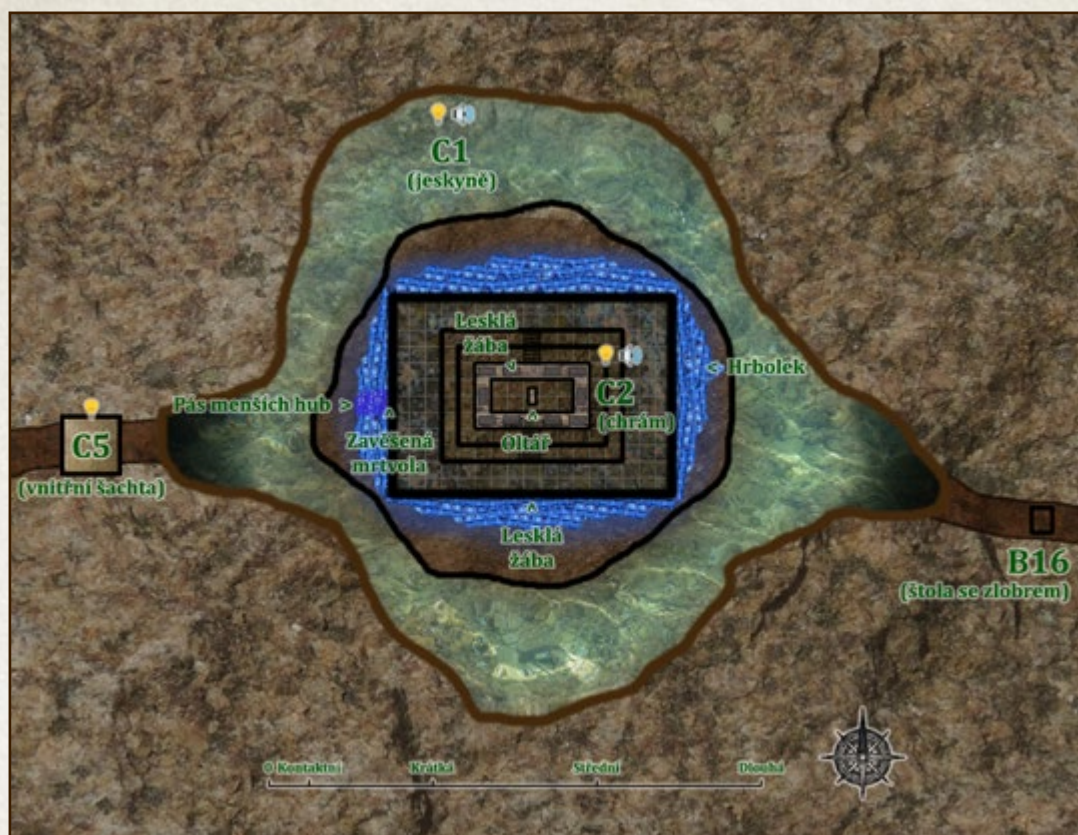
Alchymista může z houby vytěžit celkem 36 kapek kouzelné esence. Je jí tady opravdu hodně, zabere mu to několik hodin. Jako vedlejší produkt při tom získá vědro 🪴 **světélkující pasty**.

Za záhadný odlesk může vyleštěný reliéf žáby. V natažené ruce ji drží humanoid s náhrdelníkem a žabíma očima, který klečí před velkým oltářem. Za oltářem je vyobrazen netvor připomínající obřího brouka se čtyřma nohama, dvěma chlupatými tykadly a dlouhým ocasem.

Pokud se postavám podaří dostat přes houbu a prohledat okolní reliéf, všimnou si spáry ve tvaru dveří (lesklá žába je v jejím středu).

Zatlačení žáby do reliéfu otevře tajné dveře do C3.

Mrtvola trpaslíka visí zhruba půl metru pod úrovní chrámu na dvou cepínech zaseknutých do skály (🪴 **trpaslický cepín**). Je úplně svaštělá a její šaty dávno zetlely, zjevně tu je už stovky let. Ve stěně pod ní až dolů k houbám jsou pravidelné záseky do skály od cepínů. Na hlavě má smrtelné zranění od velkých kusadel. Na zemi pod mrtvolou je mezi trsy masožravé houby 8 starých zlatých mincí (stejná cena jako zlatáky), které měl původně trpaslík v měšci.



Hrbolek je houbou porostlý nahý trpaslík. V ruce drží oválný černý kámen se slabě zářící tyrkysovou runou (☞ *runa věčnosti*). Pod ním leží ☞ *mosazný klíč* (odemyká dveře **B2** do vnitřní šachty **C5**), ☞ *malý železný klíč* (pasuje do zámku skříně v obytné místnosti **B9**) a pět starobylých zlatých mincí (stejná cena jako zlatáky).



⚠ Pokud mu postavy *runu věčnosti* seberou, čas ve chvílce dožene vše, co za staletí zameškal a on se rozpadne v prach.

Má zlomené obě nohy, je omámený houbou a skoro mrtvý (má nula životů), runa ho ale drží při životě. Když ho postavy odtahnou mimo spóry, po několika minutách se probere.


Jmenuje se Bregen. Je to vůdce skupiny trpaslíků, kteří zde před několika staletími


založili důl jako zástěrku pro průzkum ruin staré civilizace (viz *Příběh*). Pokud zná některá z postav *staré jazyky*, dozví se od něj, jak mu král zakázal průzkum a jak to obešel tím, že získal povolení k dolování. Očekával, že zde najde poklad. Nedostal se ale k tomu, výpravu totiž rozprášil netvor (*rzivý netvor*, viz **C2**) poté, co odklopili víko oltáře. On se zachránil tím, že s *runou věčnosti* v ruce skočil dolů do houby.

C2 – Chrám

 *slabé, namodralé světlo od hub dole v jeskyni,  tichounké kapání vody ze stropu jeskyně na skalní podloží chrámu*

Chrám sestává z megalitických sloupů pokrytých stejnými reliéfy jako kamenný blok, na kterém stojí. Uprostřed je zhruba metr a půl vysoký a široký a dva metry dlouhý kamenný oltář. Uvnitř je dutý, zevnitř vyčuhují dvě zhruba půl metru dlouhé, rezavě hnědé chlupaté tyče (**konce tykadel rzivého netvora**). Z boku je o něj opřené kamenné víko s reliéfem žáby na každém rohu. Na podlaze jsou **rezavé skvrny**. Na reliéfu na jednom ze **sloupů** se **něco leskne**.

 *Ve vrstvě prachu pokrývajícího kamenné podloží chrámu jsou staré stopy tvora se čtyřma nohama a dlouhým ocasem velkého jako medvěd.*

 *V oltáři je skrytý **rzivý netvor**. Pokud mají postavy zlatou sošku žáby, zůstane spát. V opačném případě zaútočí.*

Rezavé skvrny vypadají, jako kdyby to původně byly hromádky rzi, které někdo důkladně zametl.

Sloup s lesknoucím se reliéfem: Na podlaze před sloupem je obdélníková spára zhruba 1x2 metry.

Je to propadlo, vede do **C3**. Otevírá se stisknutím vyleštěné žáby na sousedním sloupu.

Za záhadný odlesk může vyleštěný reliéf žáby. V natažené ruce ji drží humanoid s náhrdelníkem a žabíma očima, který

zrovna přichází k oltáři uprostřed chrámu. **Zatlačení žáby do reliéfu otevře před sloupem propadlo do **C3**.**

Rzivý netvor

Je rychlý, neuvěřitelně mrštný a chytře využívá terén: bude se schovávat za oltářem a za sloupy, skákat na střechu chrámu a podobně. Nejprve se pokusí tykadly proměnit veškeré železo v rez, pak zabije každého, kdo mu bude bránit v tom, aby ji sežral. Neopustí plošinu chrámu.

Vzhled: rezavě hnědý netvor se čtyřma hmyzíma nohama, článkovaným, vřetenovitým tělem, dlouhým ocasem a dvěma chlupatými tykadly velký jako medvěd

Rychlost: na zemi 6

Velikost: 9 (500 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb) a sluch


Fyzička 2, Finesa 5, Duše 3, ♥ 10

 1

 **Tykadla:** 5 + k6

Za každý úspěch se může tykadlem dotknout něčeho železného (zbraně, zbroje atp.) a změnit to v hromádku rzi. **Kouzelné předměty jsou proti tomu imunní.**

 **Kusadla:** 5 + k6,  2

Suroviny: V dutině uvnitř každého tykadla je hrst  **rzivého prachu**. Každá obsahuje 6 kapek kouzelné esence.



C3 – Schody uvnitř kamenného bloku

⚠ Zeleně nakreslená místnost (C4) je za dalšími tajnými dveřmi. Nekresli ji hráčům, dokud je postavy nenajdou.

Místnost i schody jsou tesané dovnitř kamenného bloku, na kterém stojí chrám. Na stěně naproti schodům je reliéf zobrazující humanoida s žabíma očima a náhrdelníkem jak klečí před velkým oltářem. Na otevřené dlani natažené ruky mu sedí **žába**. Ostatní stěny jsou holé. Dveře do jeskyně a padací dveře na plošinu s chrámem se otevírají pákami ve stěně.

Tato **žába** se neleskne, protože do pokladnice se tak často nechodilo. Její zatlačení do reliéfu otevře tajné dveře do C4.

C4 – Pokladnice

Tajné dveře se otevírají do malé místnosti s kamenným stolem u stěny naproti dveřím. Na něm je hromada lesklých mušlí, ☒ zlatá soška žáby a ☒ smaragdový náhrdelník. Hned za dveřmi je na zemi zhasnutá kamenná olejová lampička (bez knotu a oleje).

C5 – Vnitřní šachta

💡 dole v šachtě je velmi slabé, namodralé světlo, horní část se topí ve tmě

Šachta má průřez 2x2 metry. Stěny jsou vyloženy kamennými deskami, do spár by šly zatlouct skoby. Místnost nad ní je kuželovitá, připomíná těžební budovu na povrchu. Je v ní ruční rumpál (funkční), ale není na něm provaz ani řetěz.

👉 Vrstva prachu na podlaze je netknutá, dlouho tu nikdo nebyl.