

Michal Světlý

Zatopený důl

dobrodružství

Verze: 0.2

Autor dobrodružství: Michal Světlý

Délka hry: 5–10 hodin

Dobrodružství je vhodné pro postavy na základních úrovních.

Obsah

Příběh.....	5
Vedení hry	5
Zapojení do kampaně	5
Začátek hry	5
Jazyky	5
Co skřeti vědí.....	5
Skřetí hierarchie	6
Vyjednávání se skřety.....	6
Boj se skřety	6
Seznam nestvůr	7
Nadzemí	8
Události.....	8
Náhodná setkání.....	10
A1 – Zabodnutá lopata.....	12
A2 – Těžební budova.....	12
A3 – Kůlna	12
Důl	14
Události.....	14
Náhodná setkání.....	15
B1 – Brouk, horník a ploštice.....	16
B2 – Kamenné dveře	17
B3 – Tunel na povrch.....	18
B4 – Líheň obřích brouků.....	18
B5 – Stopy ploštice	19
B6 – Horník s krumpáčem.....	19
B7 – Bytelné dveře	19
B8 – Obytná místnost	20
B9 – Kovárna	22
B10 – Zbrojnici	23
B11 – Zatopené dno šachty.....	24
B12 – Hlavní šachta.....	24
B13 – Horník s motykou.....	25
B14 – Horník s krumpáčem	25
B15 – Ústí štoly do šachty.....	25
B16 – Ústí štoly do šachty.....	25
B17 – Sklad trhavin	26
B18 – Runotepecká dílna	26
B19 – Štola se zlobrem.....	27
Jeskyně s chrámem.....	28
C1 – Jeskyně.....	28
C2 – Šachta	29
C3 – Chrám.....	30
C4 – Tajné schody.....	31
C5 – Pokladnice.....	31
Texty	32
A0-1.....	32
B8-1.....	33
B8-3.....	34
B8-2	35
B18-1	35
Karty	36
Mapy pro hráče	39
Nadzemí	39
Důl.....	40
Jeskyně	41

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 dolovat s tím, že jeho skutečným cílem byl průzkum podzemních ruin. K těm se nakonec skutečně prokopali, ale pobíl je rzivý netvor, který poklad střeží (viz C3).

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

Vedení hry

Zapojení do kampaně

Jazyky

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

Začátek hry

Postavy přichází (k6):

- 1: ráno
- 2: dopoledne
- 3: v poledne
- 4: odpoledne
- 5: večer
- 6: v noci

Zrovna je (k6):

- 1: jasno
- 2: polojasno
- 3: oblačno
- 4: zataženo, občasný déšť
- 5: hustý, vytrvalý déšť
- 6: bouřka

Co skřeti vědí

- Znají celé patro B.
- Na dno hlavní šachy (B19) nechodí, protože tam je hladový zlobr, který se tam před časem propadl z těžební budovy A2.
- Brouci a ploštice jsou neškodní, skřeti je využívají na práci v dole.
- Dveře B2 jsou chráněné kouzlem. Zanimi je zavřené prastaré zlo (to si skřeti vymysleli, nikdy tam nebyli).

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

Skřetí hierarchie

Skřetům velí náčelník z **B8**, jeho rozkazy plní bojovníci z **B10**. Horníci, skřetí kuchař z **A3** a kovářka z **B9** se do boje kromě volání o pomoc zapojovat nebudou, nechají ho na bojovnících z **B10** a náčelníkovi z **B8**. Budou se ale samozřejmě bránit, případně se pokusí utéct.

Bojovníci důl dobře znají, pokusí se toho využít a postavy oběhnout nebo obklíčit. Díky *infravidění* mohou střílet i v naprosté tmě. Jsou ale zbábelí a mají pud sebezáchovy. Když nebudou mít přesilu nebo začnou prohrávat, pokusí se utéct, případně 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.

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 **B8** jako jediná mluví lámanou obecnou řečí, může tedy překládat.

Horníci, kovářka z **B9** a kuchař z **A3** 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 **B10**, případně za nimi postavy pošlou. Když je postavy nechají být, budou se dál věnovat své práci.

Skřetí bojovníci z **B10** a náčelník z **B8** 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 opuslit), odvedou je k náčelníkovi v **B8**. Ten jim to za úplatu dovolí, ale poše s nimi 4 bojovníky jako doprovod.

Boj se skřety

Horníci, kuchař z **A3** a kovářka z **B9** se do boje kromě volání o pomoc zapojovat nebudou, nechají ho na bojovnících z **B10** a náčelníkovi z **B8**. Budou se ale samozřejmě bránit, případně se pokusí utéct.

Skřetí bojovníci z **B10** a náčelník z **B8** 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 opuslit), odvedou je k náčelníkovi v **B8**. Ten jim to za úplatu dovolí, ale poše s nimi 4 bojovníky jako doprovod.

Seznam nestvůr

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

- **A3 – Kůlna**
Skřetí kuchař (7 žt)
- **B17 – Sklad trhavin**
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)
- **B6 – Horník s krumpáčem**
Skřet s krumpáčem (7 žt)
- **B9 – Kovárna**
Skřetí kovářka (7 žt)
- **B8 – Obytná místnost**
Skřetí náčelník (8 žt)
Skřetice s vrhacími noži (7 žt)
- **B13 – Horník s motykou**
Skřet s motykou (7 žt)
- **B10 – Zbrojnice**
Skřet s lukem (7 žt)
Skřet s kopím (7 žt)
- **B14 – Horník s krumpáčem**
Skřet s krumpáčem (7 žt)

potok



Nadzemí

světlo podle denní doby

Už z dálky je vidět vysoká, kuželovitá těžební budova (A2). Vedle ní stojí jednopatrový dům s vysklenými okny a sedlovou střechou zazáplatovanou silnou kůží, ze které vychází tenký sloup kouře (A3). Poblíž je velká hromada hlíny a kamenní (ruda vytěžená v dole), ke které vedou vyjeté kolejí od vozu. Opodál 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 tažných volů.

Pokud budou postavy dělat hluk, skřetí kuchař z A3 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

B10 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 přítluný)
- jedno oko dřevěné
- 🏹 stříbrný kroužek v nose
- pytlík kamínků s vyrytými značkami

Události

Třikrát za den také z těžební budovy A2 vyjdou dva skřetí horníci (viz B17), zamíří do kůlny A3 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 nebabí 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.

Skřetí kuchař

Uteče zpět do A3 bušit na poplach.

Vzhled: velký skřet s koženou zástěrou

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 2, Duše 1, ❤ 7

🛡 0

🗡 Beze zbraně: 2 + k6, 💥 0

Bojovník s lukem

Jakmile zjistí, že bojuje proti přesile, uteče zpět do podzemí informovat náčelníka v B8.

Vzhled: skřet s krátkým lukem v lehké zbroji

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ❤ 7

🛡 1 (lehká skřetí zbroj)

🗡 Dlouhý nůž: 2 + k6, 💥 1

🏹 Krátký luk: 2 + k6, 💥 2

Dostřel: střední

Skřetí horník

Bude se snažit utéct zpět do dolu a volat o pomoc.

Vzhled: skřet v roztrhaném oblečení

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ❤ 7

🛡 0

🗡 Beze zbraně: 2 + k6, 💥 0

Bojovník s kopím

Jakmile zjistí, že bojuje proti přesile, uteče zpět do podzemí informovat náčelníka v B8.

Vzhled: skřet s kopím v lehké zbroji

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 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

potok



Náhodná setkání

4–6: nic

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 **B8**, že vlci v okolí dolu větří lidský pach.

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

2: Z budovy se sedlovou střechou vyšel velký skřet s vědrem a koženou zástěrou (**skřetí kuchař**, viz **A3**). 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.

Kromě luků a nožů mají: párátko, 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.

Skřetí jezdec

Umí střílet za jízdy. Na blízko bojuje šavlí.

Vzhled: skřet v kožené zbroji s krátkým lukem a šavlí

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ❤ 7

🛡 0

🗡 Skřetí šavle: 3 + k6, ⚡ 1

🏹 Krátký luk: 3 + k6, ⚡ 2

Dostrel: střední

Skřetí kuchař

Uteče zpět do **A3** bušit na poplach.

Vzhled: velký skřet s koženou zástěrou

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 2, Duše 1, ❤ 7

🛡 0

🗡 Beze zbraně: 2 + k6, ⚡ 0

Skřet s krátkým lukem

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

Vzhled: skřet s krátkým lukem

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 1, ❤ 7

🛡 0

🗡 Nůž: 2 + k6, ⚡ 0

🏹 Krátký luk: 2 + k6, ⚡ 2

Dostrel: střední

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

Rychlosť: na zemi 7, ve vodě 1

Velikosť: 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

🗡 Zubý nebo drápy: 4 + k6, ⚡ 2

potok



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 propadává pod zem.

Díru zhruba před týdnem zasypali dva skřeti.

Díra vede do B3. Vykopat ji zabere půl hodiny.

A2 – 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**. Vede je stejná čtvercová díra, ze které čouhá konec žebříku. Podlaha mezi žentourem

a navijákem zřejmě neunesla váhu jednoho z tažných zvířat, zeje v ní **velká nepravidelná díra**.

Jsou zde čerstvé stopy několika skřetů. Vедou od díry s žebříkem k východu k budově se sedlovou střechou (A3).

Žentour je stále funkční. Když jím ale postavy zkusí otáčet, zjistí, že jim překáží 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 (B12). Na dně se leskne vodní hladina.

A3 – Kůlna

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 tesáské 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 svažečky 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 píska a další hromada zakrytá hadrem (**vápno**). Vedle nich leží zaschlou maltou pokrytá mělká **kulatá mísa** velká jako štítek. Na ní je naskládané zednické nářadí (**špacrtle, dřevěné hladítka a zednická lžice**). 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 – bud' 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 rozmíchával maltu. **Na doteck brní, je to totiž kouzelný štítek jehelníček.**

Skřetí kuchař

Začne bušit na poplach.

Vzhled: velký skřet s koženou zástěrou

Rychlosť: na zemi 4

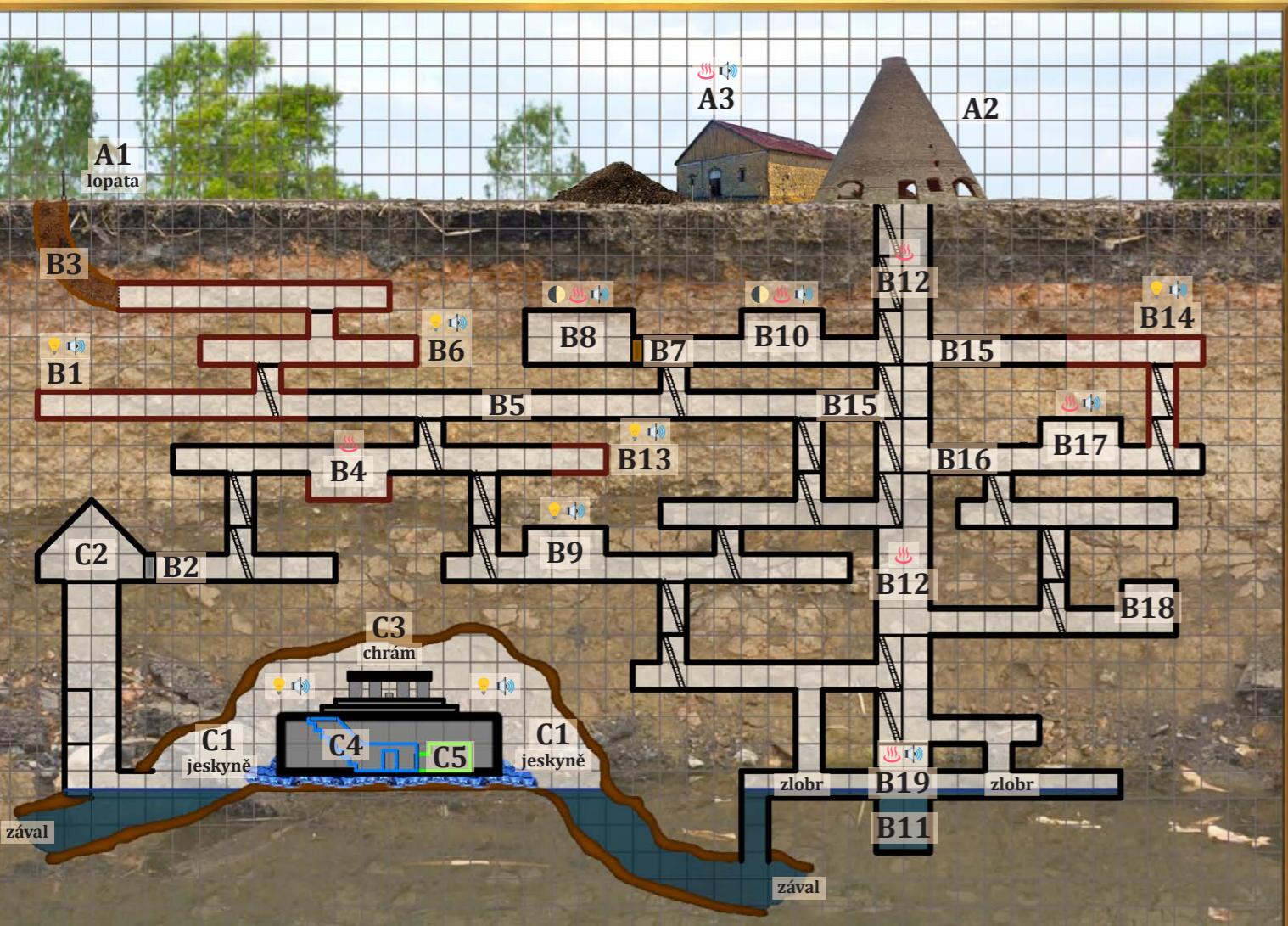
Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidení*

Fyzička 2, Finesa 2, Duše 1, ❤ 7

🛡 0

🗡 Beze zbraně: 2 + k6, 💥 0



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 kamenými opěrami. Nové štoly, které vykopali skřeti (na mapě tmavě hnědou), mají jen výdřevu. Na opérách, 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 kahanami, postavy je tedy uvidí už z dálky.

Události

Třikrát za den dojde ke střídání horníků a roznašení jídla. V místnosti **B17** se budí dva **skřetí horníci**, zajdou do kůlny **A3** pro dřevěné misky a kotel s polévkou a roznesou všem ji všem skřetům v dole. Poté, co kotel a misky vrátí do **A3**, půjdou vystřídat dva z horníků v **B1**, **B6**, **B13** nebo **B14**. Svítí si hornickým kahanem. Když narazí na něco podezřelého (třeba na mrtvolu skřetího kuchaře), půjdou to nahlásit bojovníkům v **B10**.

Skřetí horník

Bude se snažit utéct zpět do dolu a volat o pomoc.

Vzhled: skřet v roztrhaném oblečení

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + infravidění

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ❤ 7

🛡 0

🗡 Beze zbraně: 2 + k6, 💥 0

Skřetí bojovník

Jakmile zjistí, že bojuje proti přesile, uteče zpět do podzemí informovat náčelníka v TODO.

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

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 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

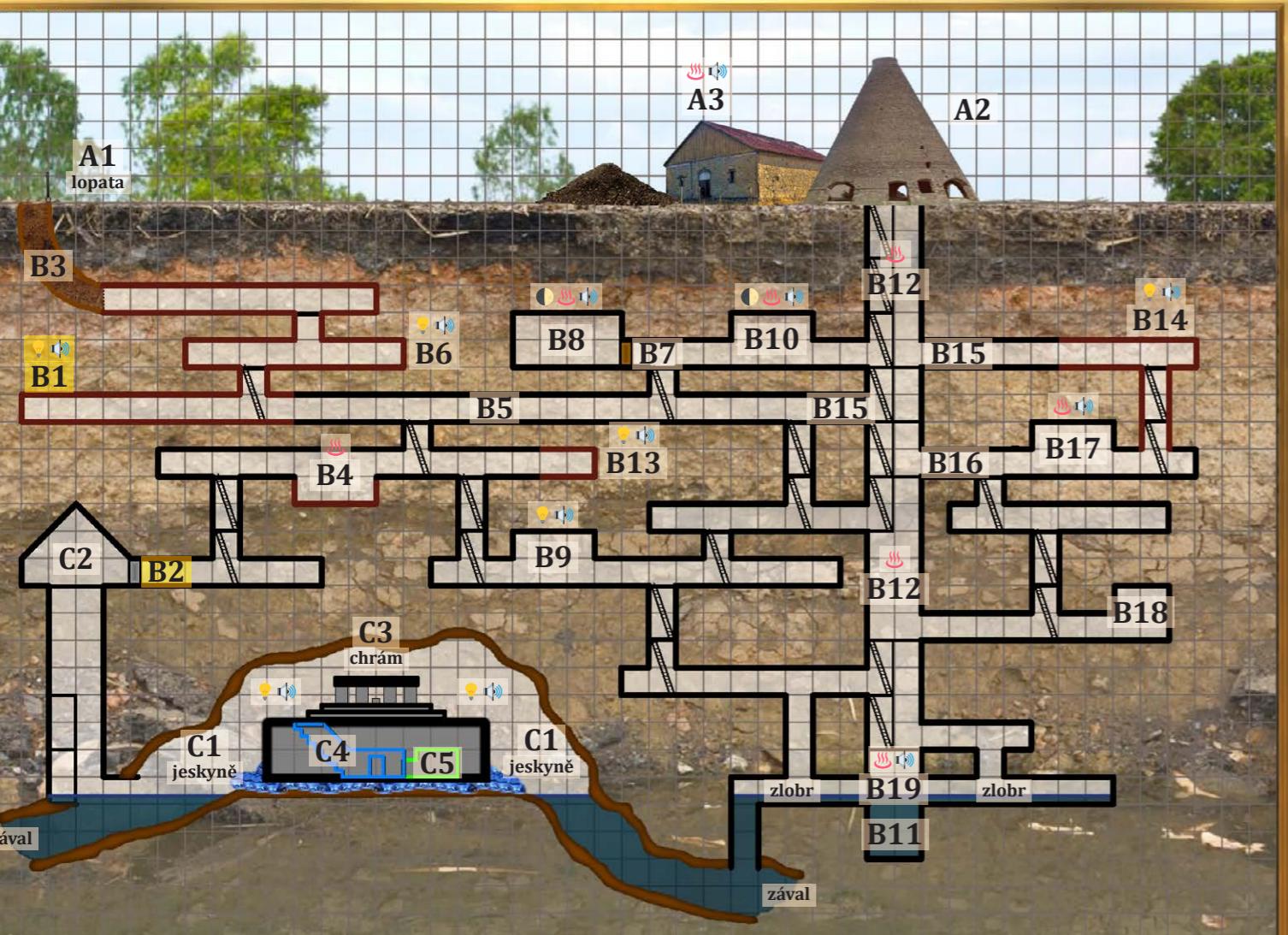
Dostřel: střední

Náhodná setkání

[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 **B10**. 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 přítluný)
- jedno oko dřevěné
- 🎭 stříbrný kroužek v nose
- pytlík kamínků s vyrytými značkami



B1 – 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 postavy

Obří brouk

Bojuje kusadly.

Vzhled: přes metr dlouhý černý brouk

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 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.

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

Horník má u sebe křesadlo.

Skřetí horník

Brání se motykou.

Vzhled: skřet v roztrhaném oblečení

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ❤ 7

0

Motyka: 2 + k6, ⚡ 2

(viz B18). 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 B17.

⚠ Spuštěný poplach nebo výbuch vzburcuje všechny skřety v dole. Pokud ještě žije zloba v B19, ozve se jeho zaryčení.

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

Obří ploštice

Když je napadena, pokusí se utéct.

Vzhled: skoro dvoumetrová ploštice

Rychlosť: na zemi 2

Velikosť: 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.

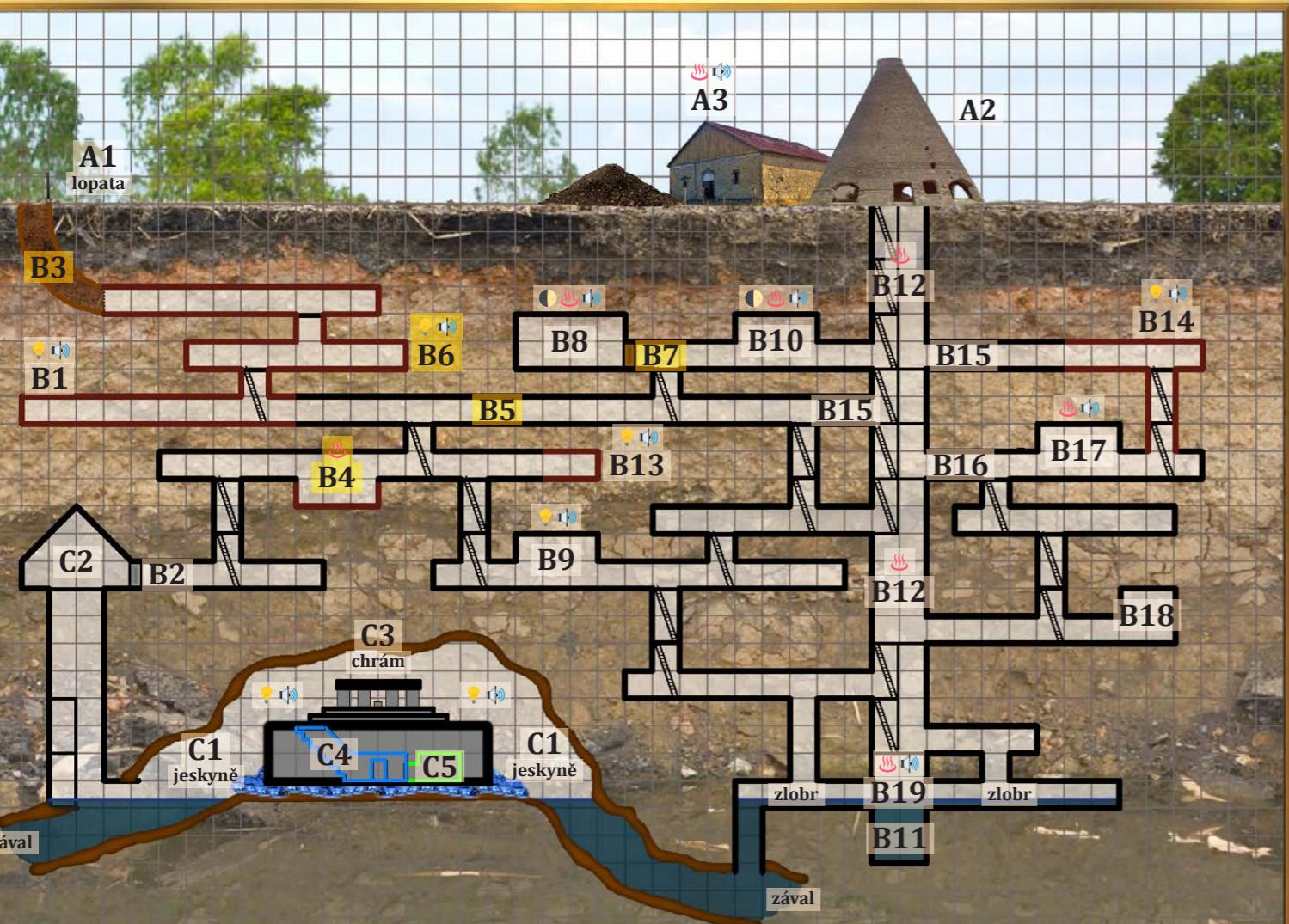
B2 – Kamenné dveře

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

⚠ Ve štole 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 nedstoupí, 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*



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 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 – Líhen obřích brouků

silný zápach výkalů a tlejícího odpadu
Vstup do této místnosti, kterou zřejmě někdo používá jako latrínou, 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 rozrýty 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 životu, zahrabe se zpět do kompostu.

Vzhled: metr a půl dlouhá bílá larva se silnými kusadly

Rychlosť: na zemi 2

Velikosť: 5 (30 kg)

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

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 7



Kusadla: 3 + k6, 1

Suroviny: Vnitřnosti obsahují 3 kapky kouzelné esence.

B5 – Stopy 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 tečkané čáry.

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

B6 – 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

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + infravidění

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ❤ 7



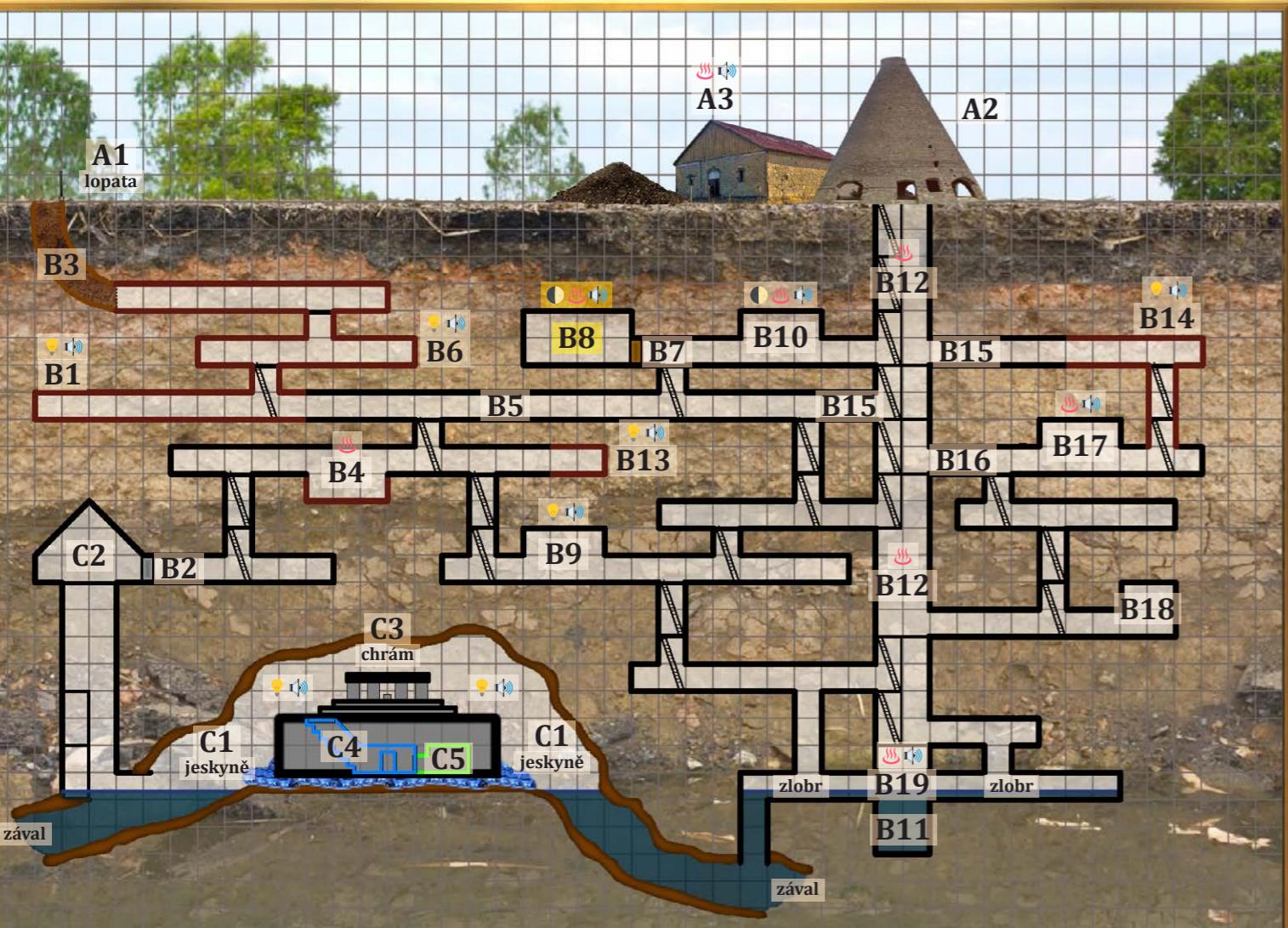
Krumpáč: 2 + k6, 2

B7 – 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 skřetu, do dveří se často chodí.



B8 – Obytná místnost

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 kahan. 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 medvědích drápů. O postel je opřena dvoubřitá sekera.

Když dojde k boji, náčelník popadne sekuru, vrhne se dopředu a začne volat na bojovníky z **B10**, 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 sekuru. Na krku má náhrdelník z 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**), otevře 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 B8-1**), přívěsek se sekrou a bronzový klíč na šnůrce.

Na stěně za skříní je tenká čtvercová spára zhruba půl metru na půl metru. U pravé strany čtverce je stěna zašpiněná. Spára ohraničuje **dvířka** zabudované schránky.

Dvířka se otevírají zatlačením vedle pravé spáry – tam, kde je stěna ušpiněná. Pravá strana jde zatlačit dovnitř a levá se tím otevře ven. Jdou otevřít ztuha, 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 **Finesa**, 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

Latence: 15 minut

6 + k6 proti **Fyzíčce**

- 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 (pavoucí lektvar a lektvar vodního dechu) a dva svitky (**zamítnutí žádosti o provedení hloubkového průzkumu B8-2 a výpisky z pojednání o dávné civilizaci v oblasti severně od Královské cesty B8-3**).

Skřetí náčelník

Bojuje dvojruční sekerou. Pokusí se přivolat na pomoc bojovníky z **B10**.

Vzhled: velký skřet v těžké zbroji s dvoubřitou sekerou a náhrdelníkem z medvědích drápů

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 6 (60 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidení*

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 1, ❤ 8

2 (těžká zbroj)

Trpaslický nůž: 4 + k6, 1

Dvoubřitá sekera: 4 + k6, 3

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

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

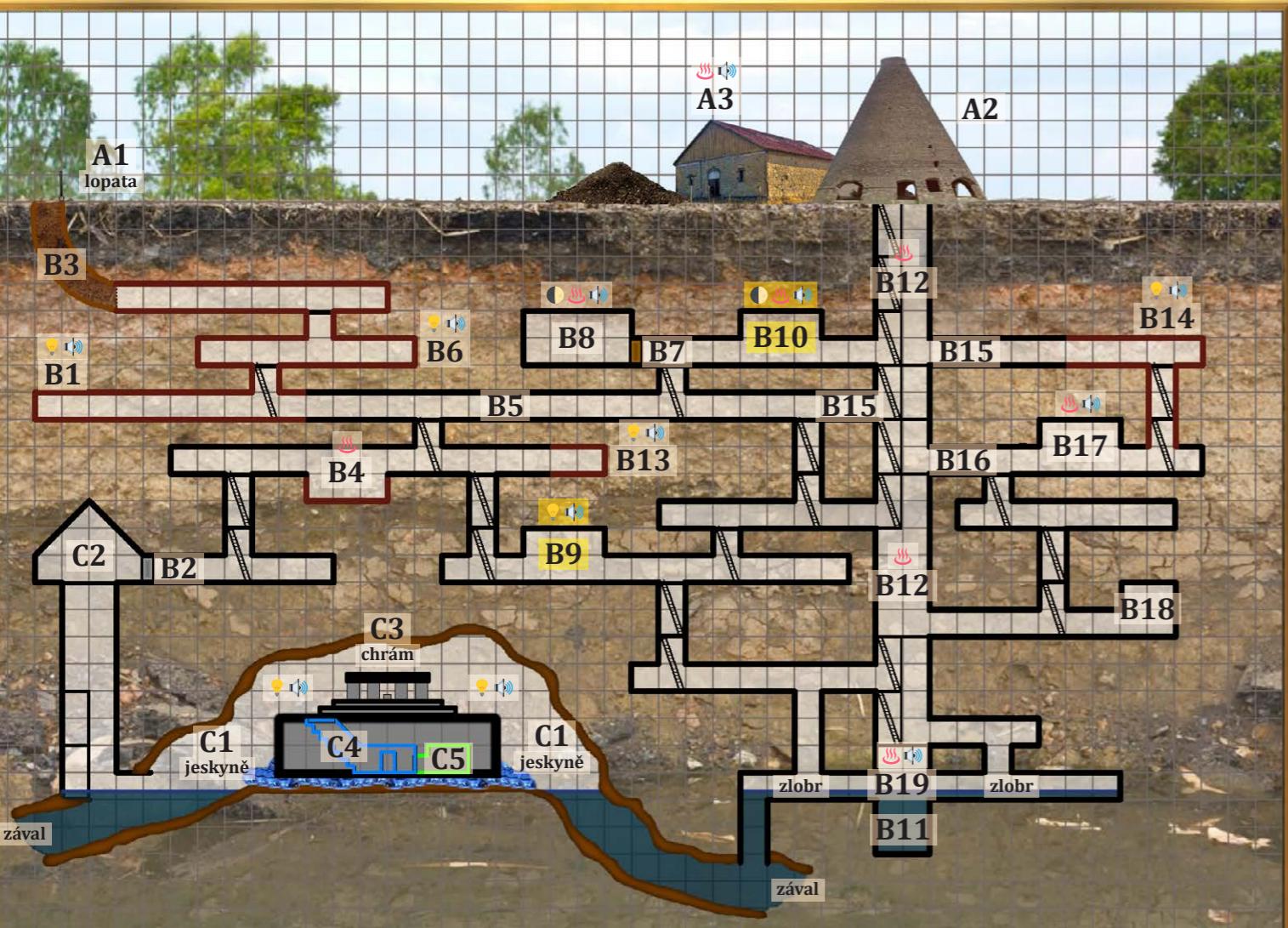
Smysly: jako člověk + *infravidení*

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, ❤ 7

0

4 skřetí vrhací nože: 3 + k6, 1

Dostřel: krátký



B9 – Kovárna

světlo od hornického kahanu, zvuky práce kováře

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

Skřetí kovářka: 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 kouzelné kovářské kladivo.

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

Skřetí kovářka

Brání se kladivem.

Vzhled: svalnatá skřetice v kovářské záštěre

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + infravidění

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ❤ 7



Kovářské kladivo: 3 + k6, ⚡ 2

B10 – 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 kahany (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.

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 přítluný), 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 svitkem oprava z tajné schránky ve stěně v kovárně B9 nebo vhodnými nástroji. Střílí standardní šipky do kuše.

Skřetí bojovník

Důl dobře zná, spolu s ostatními bojovníky se pokusí postavy obklíčit. Díky infravidění může střílet i v naprosté tmě. Je ale zbabělý a má pud sebezáchovy. Když skřeti začnou prohrávat, uteče pro posily, případně se vzdá a bude škemrat o život.

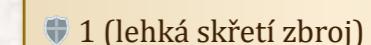
Vzhled: skřet v lehké zbroji (s kopím nebo krátkým lukem)

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + infravidění

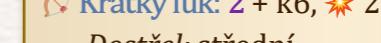
Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ❤ 7



Dlouhý nůž: 2 + k6, ⚡ 1

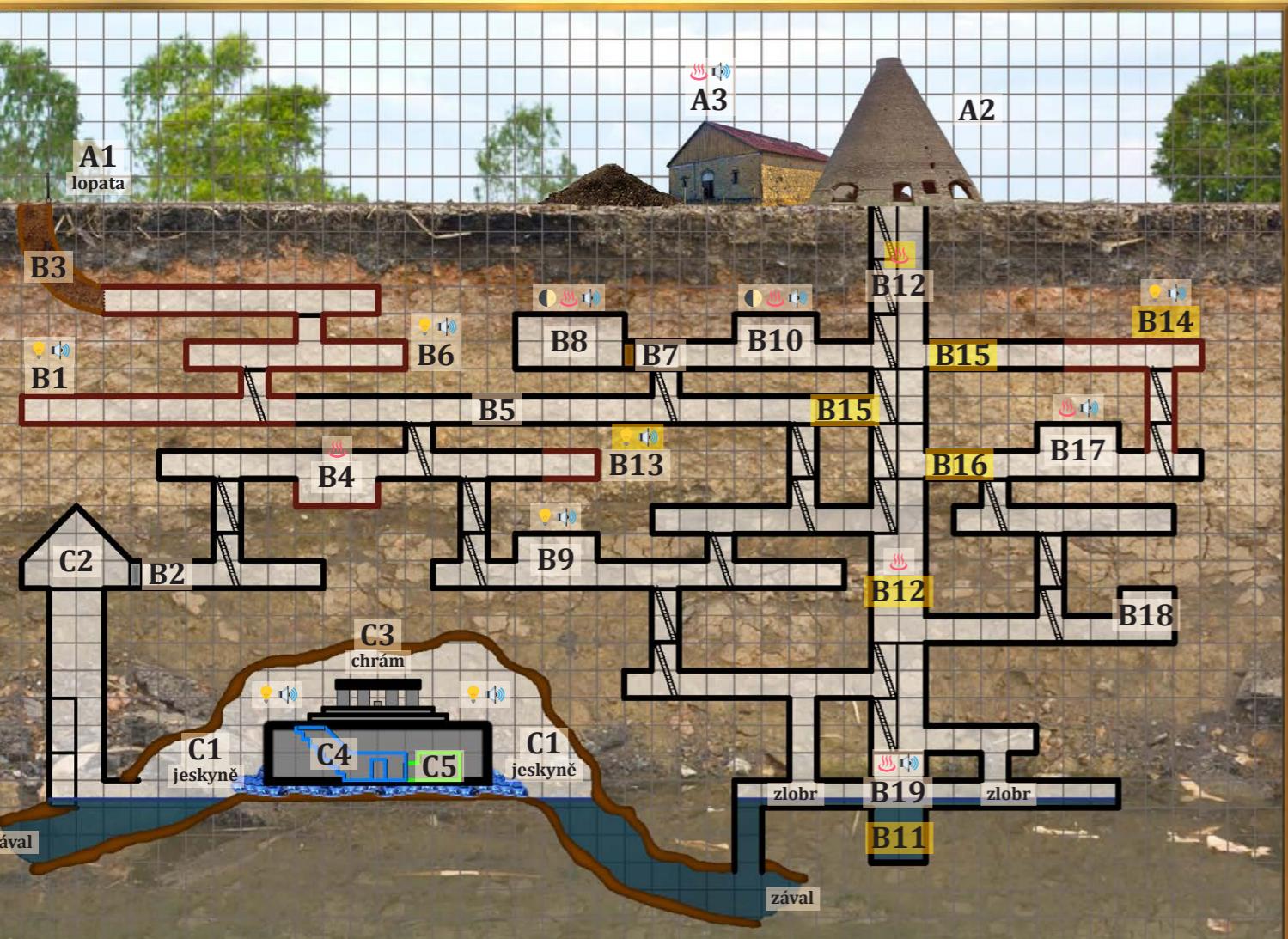


Kopí: 2 + k6, ⚡ 2



Krátký luk: 2 + k6, ⚡ 2

Dostřel: střední



B11 – Zatopené dno 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 metráky) 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 plamenomet (jde opravit vhodnými nástroji nebo svitkem oprava z tajné schránky ve stěně v kovárně B9).

B12 – 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 dér vede žebřík, druhou se vytahuje náklad. Na dně šachty se leskne vodní hladina.

B13 – Horník s motykou

světlo od hornického kahanu zavěšeného pod výdrevou, Pravidelné nárazy těžkého železného nástroje do stěny dolu.

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

B15 – 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.

B16 – 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.

Skřetí horník

Volá o pomoc a brání se svým nástrojem.

Vzhled: skřet v roztrhaném oblečení

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 5 (30 kg)

Smysly: jako člověk + infravidění

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ❤ 7

0

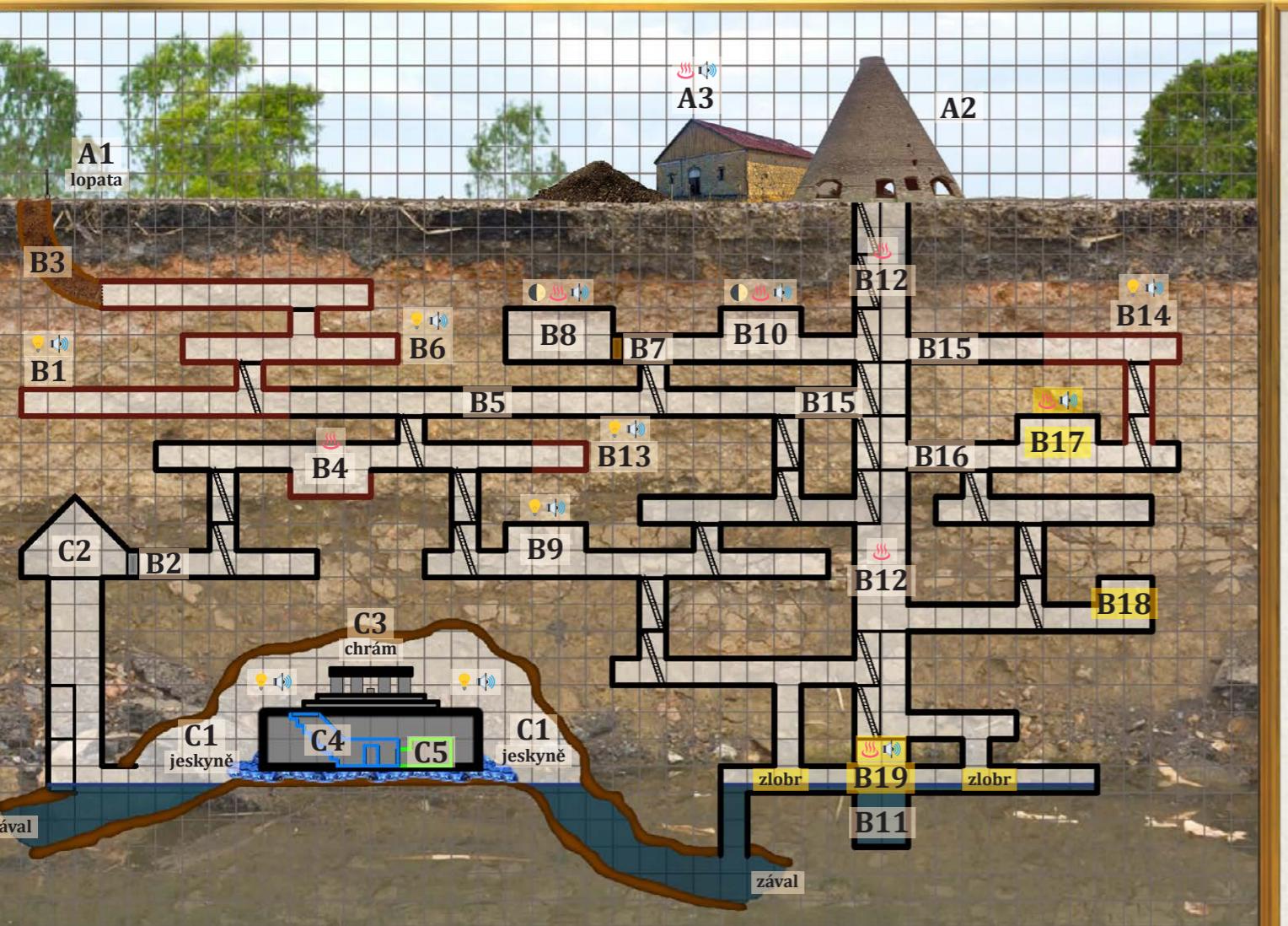
Krumpáč: 2 + k6, ⚡ 2

Motyka: 2 + k6, ⚡ 2

B14 – Horník s krumpáčem

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

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



B17 – Sklad trhavin

zatuchlý vzduch, uvnitř někdo spí
Na zemi je 6 skřetích pelechů, ve dvou z nich spí skřeti. U stěny je železná **truhlice**, 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 umotaných cigaret se silně zemitým zápachem (silné halucinogenní narkotikum) a křesadlo. Druhý má kapsy prázdné.

Truhlice má omlácený vnitřní zámek (kválitní), zřejmě se ho někdo neúspěšně snažil otevřít násilím. Pasuje do něj bronzový klíč na šnůrce z tajné schránky za skříní v **B8**.

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

B18 – Runotepecká dílna

Většinu této místnosti 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 (B18-1)**.

B19 – 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. Hodí si, ve které části štoly zrovna je. Je vyzáblý a hladový, ale pořád extrémně nebezpečný. Zaútočí na cokoliv, co může snít. Přestože se sem propadl šachtou, nemá žádná viditelná zranění (protože je zregeneroval).

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 zavály humanoid se zelenou kůží a silnými drápy

Rychlosť: na zemi 3, ve vodě 1

Velikosť: 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

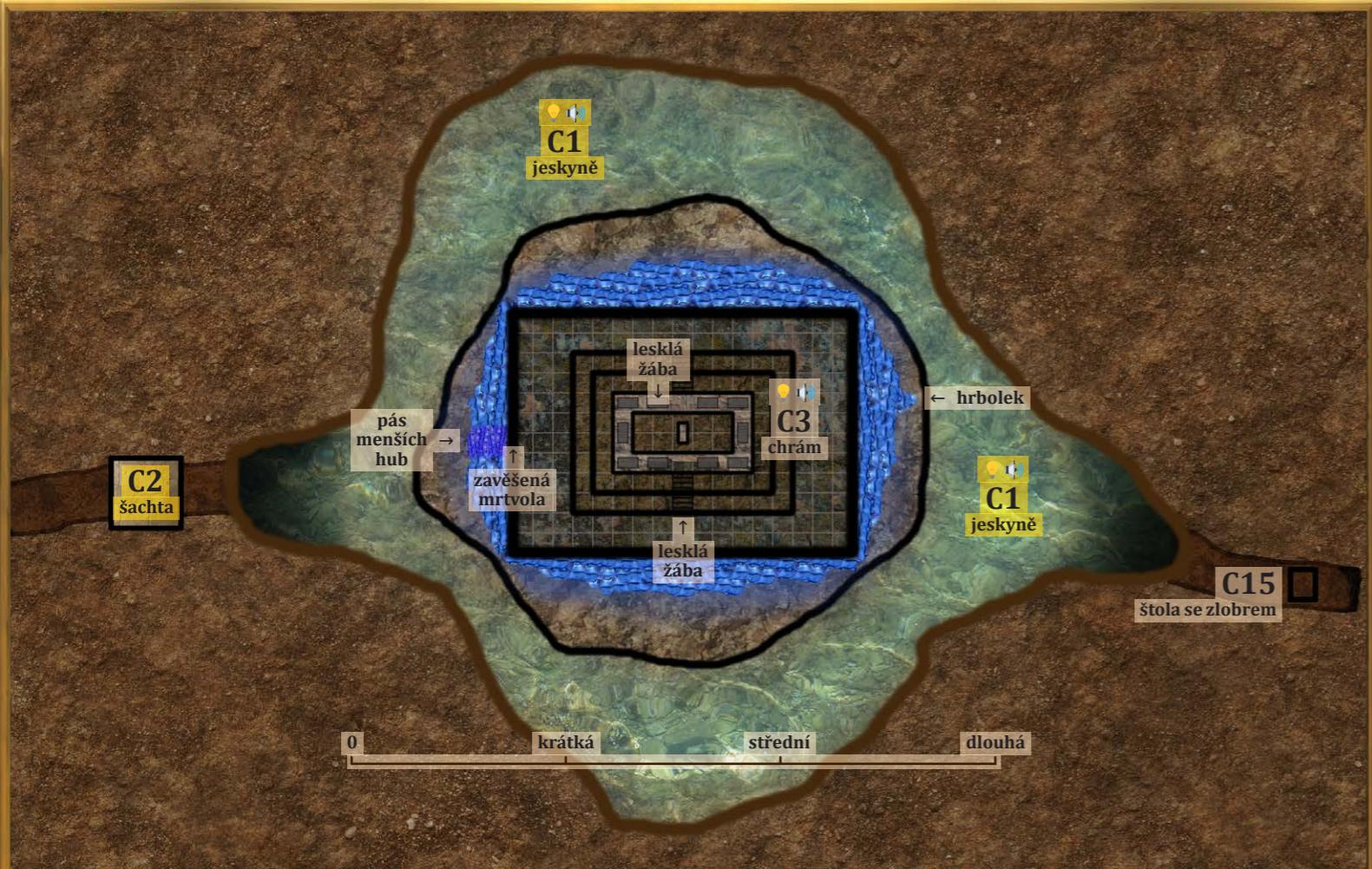
Regenerace: regeneruje všechna zranění kromě **ohně, blesku, mrazu** a **žíraviny** rychlostí 2 životy za kolo.

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.



Jeskyně s chrámem

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

⚠ Modré a zeleně nakreslené místnosti (C5 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 modré světlukující 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 znova 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 Finesse, ⚡ 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 🦸 světlukující 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 nohami, 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 C4.

Mrtvola trpaslíka visí zhruba půl metru pod úrovní chrámu na dvou cepínech zaseknutých do skály (DEX kouzelný cepín). Je úplně svraštělá a její šaty dálno zetlely, zjevně tu je už stovky let. Ve stěně pod ní až dolů k houbám jsou pravidelné zásekky 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 měsci.

Hrbolek je houbou porostlý nahý trpaslík. V ruce drží oválný černý kámen se slabě zářící tyrkysovou runou (RUNA věčnosti). Pod ním leží ORNAMENTÁLNÍ KLÍČ (odemyká dveře B2 do šachty C2), MALÝ ŽELEZNÝ KLÍČ (pasuje do zámku skříně v obytné místnosti B8) a pět starobylých zlatých mincí (stejná cena jako zlatáky).

⚠ Pokud mu postavy runu věčnosti seberou, čas ve chvíli 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), runu ho ale drží při životě. Když ho postavy od táhnou mimo spory, po několika minutách se probere.

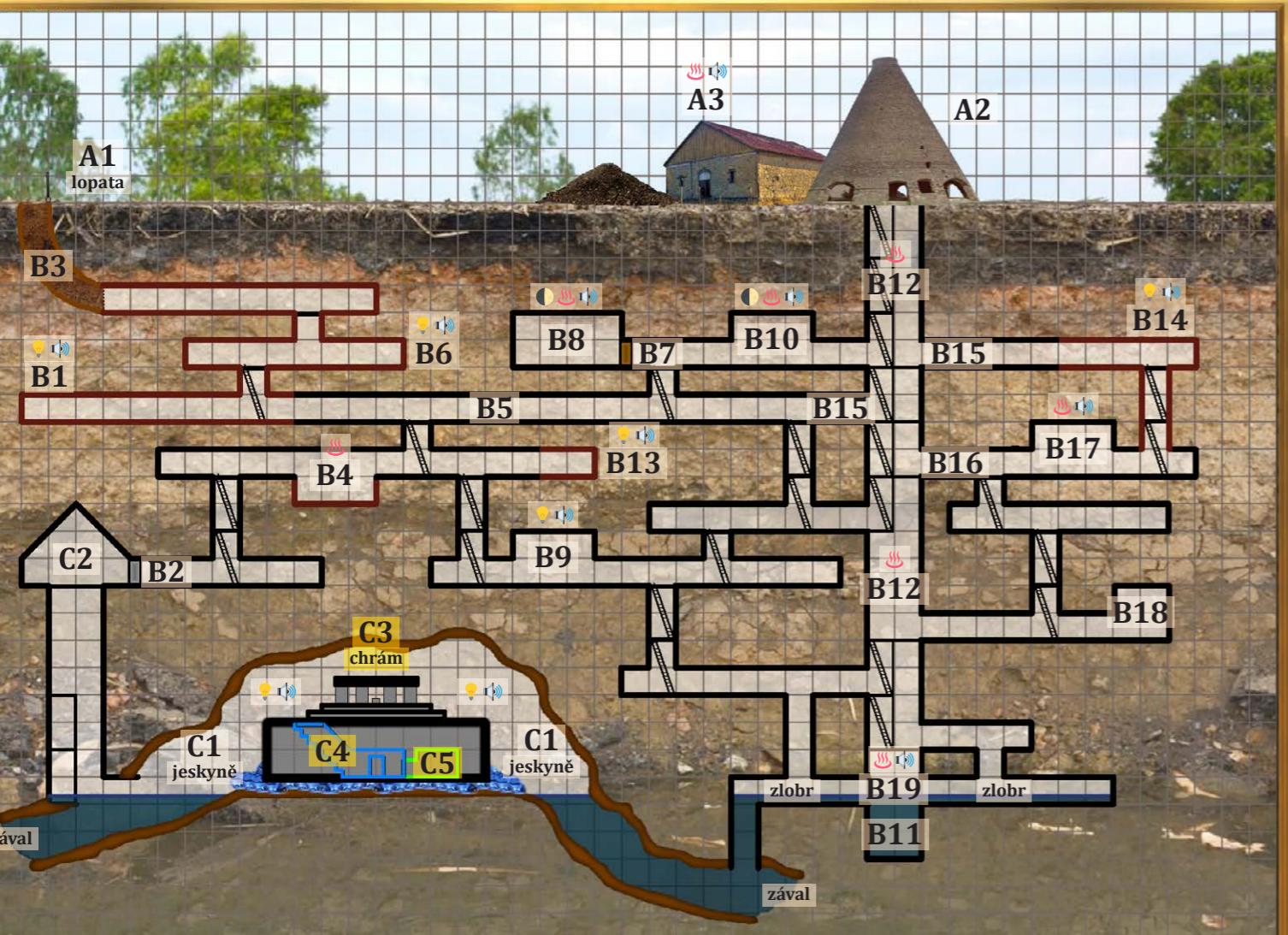
Jmenuje se Bregen. Je to vůdce skupiny trpaslíků, kteří zde před několika staletími založili důl jako zástěrku pro průzkum ruin staré civilizace (viz Příběh). Pokud zná některá z postav staré jazyky, dozví se od něj, jak mu král zakázal průzkum a jak to oběsil tím, že získal povolení k dolování. Očekával, že zde najde poklad. Nedostal se ale k tomu, výpravu totiž rozprášil netvor (rzivý netvor, viz C3) poté, co odklopili víko oltáře. On se zachránil tím, že s runou věčnosti v ruce skočil dolů do houby.

C2 – Šachta

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

Šachta má průřez 2x2 metry. Stěny jsou vyložené kamennými deskami, do spár byly zatlocut skoby. Místo 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.



C3 – 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 nohami 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 sloupelem je obdélníková spára zhruba 1x2 metry.

Je to propadlo, vede do C4. 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. Zatla-

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 nohami, článkovaným, vretenovitým tělem, dlouhým ocasem a dvěma chlupatými tykadly velký jako medvěd

Rychlosť: na zemi 6

Velikosť: 9 (500 kg)

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

Fyzička 2, Finesa 5, Duše 3, ❤️ 10



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 tykadel je hrst 🏴 rzivého prachu. Každá obsahuje 6 kapek kouzelné esence.

čení žáby do reliéfu otevře před sloupelem propadlo do C4.

C4 – Tajné schody

⚠️ Zeleně nakreslená místo (C5) 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 C5.

C5 – 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).

Příteli Gobrane,
nebudeš mi věřit, jaké štěstí se na mě usmálo. Narazil jsem totiž v královském archivu na důkaz, který jasně a nezvratně potvrzuje, že moje bláznivá honba za pokladem není jen naiviním dětským snem, ale skutečným projektem s příslibem mimořádných výnosů.

v dobách druhé dynastie totiž proběhl důlní průzkum severně od Královské cesty. Při kopání testovací šachty zhruba dva dny cesty od místa, kde ji dnes křížuje Solná stezka, sice prospektori objevili jen velmi chudá ložiska, zato ale narazili na systém podzemních chodeb a jeskyní obydlených neznámou starou civilizací! A co víc, pečlivě zapsali seznam nalezených věcí, kde výslově zmiňují zlaté sošky a nebroušené smaragdy! Průzkum navíc museli předčasně ukončit kvůli nějakému nebezpečí. To znamená, že většina pokladů tam stále musí být!

Musím přiznat, že jsem tím objevem nadšený! Hned zítra požádám královskou kancelář o povolení k průzkumu. Doufám, že se k naší výpravě připojíš, schopný runotepec se určitě bude hodit!

Bregen

Z VŮLE JEHO VELIČENSTVA BARDUKA, OCHRÁNCE NAŠÍ ZEMĚ, POVOLENÍ SE TÍMTO UDĚLUJE CTHODNÉMU PANU BREGENOVI K PROVÁDĚNÍ DŮLNÍ, TĚŽEBNÍ A DOPROVODNÉ ČINNOSTI V MÍSTĚ DVA DNY CESTY SEVERNĚ OD KŘIŽOVATKY KRÁLOVSKÉ CESTY A SOLNÉ STEZKY.

KANCELÁŘ SI TAKÉ DOVOLUJE PŘIPOMENOUT, že podle PLATNÝCH PRÁV A NAŘÍZENÍ DVA DÍLY Z KAŽDÝCH DESETI VYTĚŽENÝCH PŘIPADAJÍ JEHO VELIČENSTVU.

DOLOR,
PŘEDSTAVENÝ KRÁLOVSKÉ
DŮLNÍ KANCELÁŘE

PS: NEMOHU SE UBRÁNIT POCHYBNOSTEM O VÝTĚŽNOSTI TÉTO OBLASTI. RÁD SE ALE NECHÁM PŘEKVAPIT.

Jen málo je známo o civilizaci, která obývala oblast severně od Královské cesty. Šlo nepochybně o humanoidní rasu, kosterní pozůstatky však naznačují adaptaci pro život pod vodní hladinou. Většina nálezů je z podzemních chodeb a tunelů, nevíme ale jistě, zda to bylo jejich preferované životní prostředí, nebo jen stavby na povrchu snáze podlehly zuba času.

Jejich společnost byla náruživě spirituální, prakticky všechny nálezy souvisí s náboženskými obřady a rituály. Svatyně jsou vždy tvořeny obřími megality pokrytými reliéfy vyprávějícími o jejich duchovním životě. Všem chrámům je společný centrální kamenný oltář se žabími hlavami v rozích. Často bývá dutý, zřejmě se však dovnitř ukládaly věci snadno podléhající rozkladu, protože v žádném se nic nedochovalo.

Nálezy z několika lokalit naznačují oblibu tesat tajné chodby a místnosti uvnitř skalních masívů. Vždy se ale jednalo o měkkou, snadno oddajnou horninu, pískovec či vápenec. V lokalitách s tvrdým podložím se tajné prostory ve skále nevyskytují.

Prakticky všechny nalezené předměty mají náboženské či spirituální určení. Nejčastější jsou zlaté sošky a ozdoby z nebroušených smaragdů - obojí používají kněží vyobrazení na reliéfech.

VÁŽENÝ PANE BREGENE,

S LÍTOSTÍ VÁM OZNAMUJI, že vaše žádost o hlobkový průzkum v oblasti severně od Královské cesty byla zamítnuta.

VYJÁDŘENÍ JEHO VELIČENSTVA:

„MÁME UŽ DOST PŘÍKLADŮ, KDY TRPASLÍCI KOPALI HLOUBĚJI, NEŽ MĚLI, TAKŽE NEBUDEM PŘIDÁVAT DALŠÍ. TATO OBLAST BUDÍZ NAVĚKY ZAPOVĚZENA.“

HIMRI,
KRÁLOVSKÝ KANCLÉŘ

Mistře Gobrane,

při použití svitku s runovou stráží postupujte nanejvýš pečlivě. Znak musí být vytvořen přesně, jinak hrozí fluktuace symbolické matrice, což se může projevit změnou tónu varovného zvuku, ale také náhodnými výboji či explozí. Mějte také na paměti, že přerušení byť jen jediné linie runovou stráž znefunkční.

Velice doporučujeme vytepát znak stříbrem do kamene, stráž je potom trvalá.

Hadir, královský runotepec

<h3>Bronzový klíč na šnůrce</h3>  <p>Klíč</p> <p>Bronzový klíč na šnůrce.</p>	<h3>Duhový kámen</h3>  <p>Kouzelný předmět</p> <p>Prodej: 1 zl Obyčejný bílý kámen. Totiž modrý. Nebo zelený? Nebyl před chvílkou červený?</p>	<h3>Důlní výbušnina</h3>  <p>Alchymistický výrobek</p> <p>Prodej: 6 zl Útok: 5 + k6 proti Finesce, * 4kz drcením 3 válečky důlní výbušniny. Doutnák hoří 5 kol (lze zkrátit). Výbuch zasáhne všechno v kontaktní vzdálenosti.</p>	<h3>Oprava</h3>  <p>Svitek s pokročilým kouzlem</p> <p>Formule: Letaken Dosah: dotyk Prodej: 10 zl Toto kouzlo opraví poškozený předmět. Trhliny a škrábance zmizí, čepel bude opět ostrá, ulomené části se znova spojí. Zcela zničený předmět ale obnovit nedokáže a ztracené části nevrátí.</p>	<h3>Ornamentální klíč</h3>  <p>Klíče</p> <p>Ornamentální mosazný klíč.</p>	<h3>Plamenomet</h3>  <p>Speciální zbraň</p> <p>Prodej: 10 zl Útok: Finesce + k6, zranění podle hořlaviny Zásobník: 5 zášlehů Zášlehem ohrozí všechno v kontaktní vzdálenosti před tebou. Do zásobníku se vejde jedna lahev oleje nebo 5 flakónů tekutého ohně. Lampový olej má zranění 3kz ohněm, tekutý oheň 6kz ohněm.</p>
<h3>Jehelníček</h3>  <p>Kouzelný předmět</p> <p>Prodej: 75 zl Když držíš tento štit a vyslovíš formuli Lim-šoch tyl, všechny projektily vystřelené ze směru, kam ho nastavíš, zahnou a zabodnou se do něj. Proti všem tému útokům si házíš na obranu místo jejich původních cílů.</p>	<h3>Lektvar vodního dechu</h3>  <p>Alchymistický výrobek</p> <p>Prodej: 4 zl Působení: několik minut Popis: čirá perlivá tekutina se svěží vůní Umožnuje dýchat, mluvit a pouzlet pod vodou.</p>	<h3>Stříbrný ingot</h3>  <p>Cennost</p> <p>Prodej: 1 zl Stříbrný ingot.</p>	<h3>Runa věčnosti</h3>  <p>Kouzelný předmět</p> <p>Prodej: 125 zl Dokud se dotýkáš této runy, nepůsobí na tebe čas. Nestáreš, nemusíš jít ani pit, nerostou ti vlasy ani vousy, nepůsobí na tebe jedy a neléčí se ti zranění. Léčivé lektvary a schopnosti na tebe ale působí. Jakmile se runy přestaneš dotýkat, čas v několika minutách dožene vše, co zmeškal.</p>	<h3>Přívěsek se sekrou</h3>  <p>Cennost</p> <p>Prodej: 2 zl Stříbrný přívěsek s dvojbřitou sekrou.</p>	<h3>Pavoucí lektvar</h3>  <p>Alchymistický výrobek</p> <p>Prodej: 8 zl Působení: několik minut Po dobu působení se udržíš na jakémkoliv pevném povrchu, klidně i hlavou dolů.</p>
<h3>Malý železný klíč</h3>  <p>Klíče</p> <p>Malý železný klíč.</p>	<h3>Náhrdelník z drápů</h3>  <p>Kouzelný předmět</p> <p>Prodej: 10 zl Dokud budeš mít oblečený tento náhrdelník, obyčejný i lítí vlci se od tebe budou držet v aktívě vzdálenosti.</p>	<h3>Opakovací kuše</h3>  <p>Střelná zbraň</p> <p>Prodej: 10 zl Dostrel: střední Zranění: 2 Zásobník: 5 šípek Dokud jsou šípky v zásobníku, tato kuše střílí každé kolo. Dobité zásobníku zabere 1 kolo za každou šípkou.</p>	<h3>Runotepecké pero</h3>  <p>Kouzelný předmět</p> <p>Prodej: 25 zl Když se tímto perem dotkneš kovového předmětu, naplní se příslušným kovem, jako by to byl inkoust, a umožní ti jím psát.</p>	<h3>Runová stráž</h3>  <p>Svitek se základním rituálem</p> <p>Prodej: 2 zl Trvání: několik hodin, při provedení stříbrnem trvalé Při sesání je třeba nakreslit runový obrazec a určit propojující formuli. Když se někdo přiblíží bez jejího vyslovení, runy se varovně rozsvítí a vzápětí spustí hlasitě poplašné bučení, které přestane, až když dotyčný odstoupí.</p>	<h3>Rzivý prach</h3>  <p>Alchymistický výrobek</p> <p>Prodej: 1 zl Tento prach v mžiku promění železo v rez. Vyštačí zhuba na několik zbraní nebo na jednu zbroj. Na kouzelné předměty neúčinkuje.</p>

