



Michal Světlý

# *Opuštěná pevnost*

*dobrodružství*

Verze: 0.0

Autor dobrodružství: Michal Světlý

Délka hry: 6–12 hodin

Dobrodružství je vhodné pro postavy na základních úrovních.



## Obsah

Příběh.....	3	B9 – mrtvá elfka .....	13
Vedení hry .....	4	B10 – obytná místnost.....	14
Zapojení do kampaně.....	4	B11 – zvedací mechanismus mříže..	14
Začátek hry .....	4	B12 – umývárna .....	15
Prostředí.....	4	B13 – komnata pána tvrze.....	15
Jazyky.....	4	B14 – Beleronova svatyně.....	15
Trosky pevnosti .....	5	Druhé podzemní patro .....	17
A1 – most.....	5	C1 – mříž.....	17
A2 – brána.....	6	C2 – doupě obřích pavouků.....	18
A3 – studna.....	7	C3 – studna .....	19
A4 – nádvoří.....	7	C4 – chodba plná pavučin .....	19
A5 – bývalá kuchyně.....	8	C5 – spodní patro boční věže.....	19
A6 – pozůstatky po tábořišti.....	8	C6 – spouštěcí dlaždice pasti.....	20
A7 – zřícený můstek k boční věži.....	8	C7 – toaleta .....	20
A8 – horní patro boční věže .....	8	C8 – umývárna .....	20
První podzemní patro .....	9	C9 – vstupní obranná místnost.....	21
B1 – dílna.....	9	C10 – místnost mága .....	22
B2 – toaleta.....	10	C11 – prázdná místnost .....	22
B3 – sklad s propadlou podlahou .....	10	C12 – obranné postavení.....	23
B4 – kuchyně.....	11	C13 – částečně zavalená místnost .....	24
B5 – jídelna.....	11	C14 – sklad a dílna .....	25
B6 – obytná místnost .....	12	C15 – laboratoř .....	26
B7 – sklad vody.....	13	C16 – místnost mistra sochaře .....	26
B8 – prostřední patro boční věže.....	13	C17 – zbrojnice .....	27

## Příběh

Ruinu pevnosti shodou okolností několik týdnů před postavami přišla prozkoumat skupina pěti elfů. Ti ovšem měli smůlu: všimli si jich sarkoni z místního kmene a vyslali za nimi své bojovníky. Přechíslení elfové se stáhli do podzemí, znovu aktivovali obranné pasti, které při průzkumu vypnuli, ale sarkoni ani tak odrazit nedokázali. Nakonec se roz-

hodli spustit nejsilnější past. Bezpečnostní dveře, které měly jedovatý plyn udržet ve vstupních místnostech, však byly poškozené, takže se rozšířil po celém podzemí a zabil elfy stejně jako sarkony. Po těchto událostech budou teď postavy nacházet stopy.

## Obsah

## Vedení hry

### Zapojení do kampaně

Postavy naleznou pergamen **A0-1**.

### Začátek hry

Postavy přichází (k6):

**1:** odpoledne

**2:** večer

**3:** v noci

**4:** ráno

**5:** dopoledne

**6:** v poledne

Zrovna je (k6):

**1:** jasno

**2:** polojasno

**3:** oblačno

**4:** zataženo, občasný déšť

**5:** hustý, vytrvalý déšť

**6:** bouřka

### Prostředí

Pokud není řečeno jinak:

- Všude v podzemí je tma.
- Chodby jsou 2 metry široké, stropy chodeb i místností jsou 3 metry vysoké.
- Stěny, strop i podlaha jsou pokryté dlaždicemi z tvrdého kamene poskládanými s takovou přesností, že se do spáry nevejde čepel nože.
- Obyčejné dveře jsou dřevěné s kovovými panty.
- Bytelné dveře jsou z tvrdého dřeva zpevněného kováčím.

### Jazyky

Staroelfšina je archaická forma elfštiny. Postavy, které umí elfsky, mluvené formě rozumí. K zápisu se ale používá starobylé písmo, takže ke čtení staroelfštiny jsou třeba *dovednosti čtení* a psaní a *staré jazyky*. To samé platí pro starotrpasličtinu a trpasličtinu.

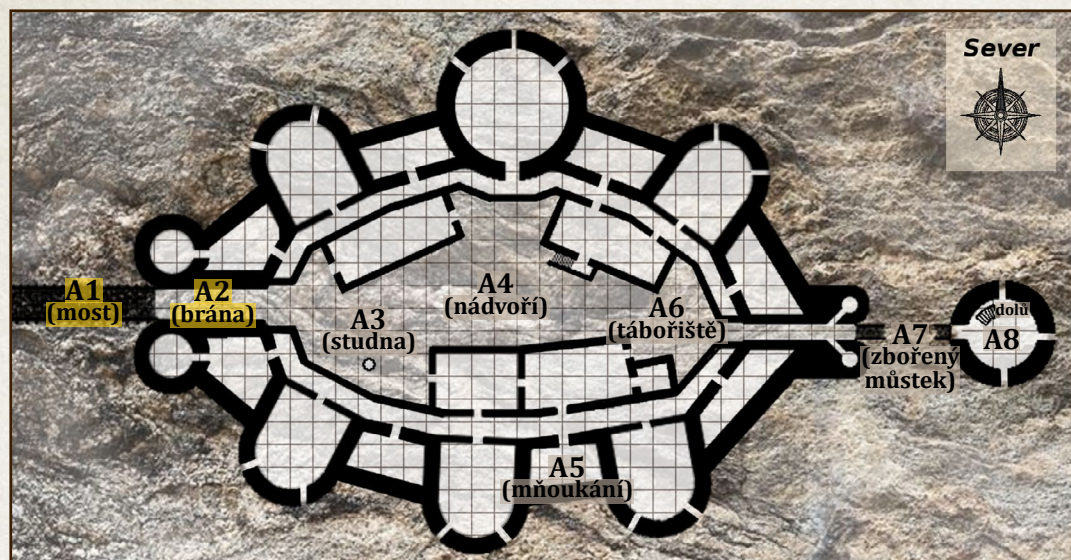
Pár tipů, jak znít archaicky:

- K infinitivům přidávej koncovku „-ti“ a řad' je na konec věty.
- Používej „již“ místo „už“, „jej“ místo „ho“, „jenž“ místo „který“, „mne“ místo „mě“, „kterak“ místo „jak“.
- Přídavná jména řad' za podstatná („Usmála se na mne dívka milá“).
- Snaž se spisovně hovořit a výrazy knižní i zastaralé používat.

## Vedení hry



# Trosky pevnosti



## 💡 světlo podle denní doby

Pevnost stojí na vysoké, strmé skále. Ze západu k ní vede kamenný most (A1). Můstek k boční věži je zřícený, vstup do ní je teď pět metrů nad zemí (A7). Hradby jsou kolmé a hladké.

## A1 – most

## 💡 světlo podle denní doby

Most je kamenný a překvapivě zachovalý. Pevnost z dálky vypadala impozantně, z blízka je ale vidět, že už dávno nemá střechy a kdysi mocné hradby se začínají rozpadat. Brána je zkroucená a vyvrácená. Po hradbách chodí **přízračný voják** s kopím a štítem.

**Přízračný voják** je **přízrak**. Žije v paralelním světě, kde je pevnost obydlená a nepoškozená. Pokud ho postavy budou chvíli

pozorovat, uvidí ho salutovat neexistujícím osobám a chodit vzduchem tam, kde jsou dnes hradby rozpadlé. Nevydává žádné zvuky – když mluví, gestikuluje a hýbe rty, ale není slyšet. Stejně tak on vidí postavy mluvit a gestikulovat, ale neslyší je. Dokud ho nebudou něčím obtěžovat, nebude si jich všímat.

Pokud má někdo Beleronův amulet od mrtvé elfky v B9, vzájemně se s ním uvidí a uslyší. Přízrak se mu pokloní a řekne staroelfsky „Vítej, služebníku Beleronův! Co pro tebe mohu udělati?“ Odpoví na případné dotazy (staroelfsky), odmítne ale opustit hradby.

- Jmenuje se Elinar.
- Má za úkol chránit pevnost před nájezdy skřetů.
- Býval osobním strážcem urozeného pána Glandira z rodu Nadarů, vládce této pevnosti. V dobách krvavých válek proti hordám skřetů, které se pro

elfy nevyvíjely dobře, se nabídl jako dobrovolník pro přerod do věčného přízračného strážce.

- Nedávno do pevnosti přišlo pět mladých elfů. Udělali si tábor na nádvoří a boční věží se vydali na průzkum podzemních pater. Další den na pevnost zaútočila tlupa sarkonů. Většinu jich zahnal na útěk, několik mu jich ale proklouzlo a zatlačilo elfy do pod-

## Přízrak

Bojuje kopím a štítem. Jelikož je nehmotný, jeho útoky prochází zbrojí i štítem, jde před nimi ale normálně uhýbat. Zásah nebolí, způsobuje slabost v zasažené části těla. Vážně zraněná končetina bude bezvládná, vážné zranění těla způsobí celkovou slabost (nevýhoda).

👁️ Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** přízračný elf v lehké zbroji s kopím a štítem

**Rychlost:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 6 (nic neváží)

**Smysly:** ve svém světě jako elf, ze světa postav vidí jen přízračné obrazy tvorů s duší, nic neslyší a necítí

**Fyzička – , Finesa 5, Duše 3, ♥ 8**

🛡️ 2 (lehká zbroj + štít)

**Zranitelnost** pouze **duševními** útoky.

**Imunita** proti strachu a bolesti.

🦊 **Přízračné kopí:** 5 + k6

- ✨ 1 (ignoruje zbroj a štít)
- • apatie na několik minut (nevýhoda)
- • • hluboká deprese na několik minut (nevýhoda)

zemí pevnosti. Neví, co přesně se tam stalo. Elfy už ale nenašel, takže jsou dozajista mrtví.

## A2 – brána

## 💡 světlo podle denní doby

## 🔥 silný mrtvolný zápach

Vyvrácená brána je porostlá mechem a popínavými rostlinami. Z vnitřní strany jsou do ní zabodané **šipy**. Chodba za ní nejspíš kdysi měla strop, zbývají z něj už ale jen zbytky nosných oblouků. Jsou v ní dva mrtví **sarkoni**.

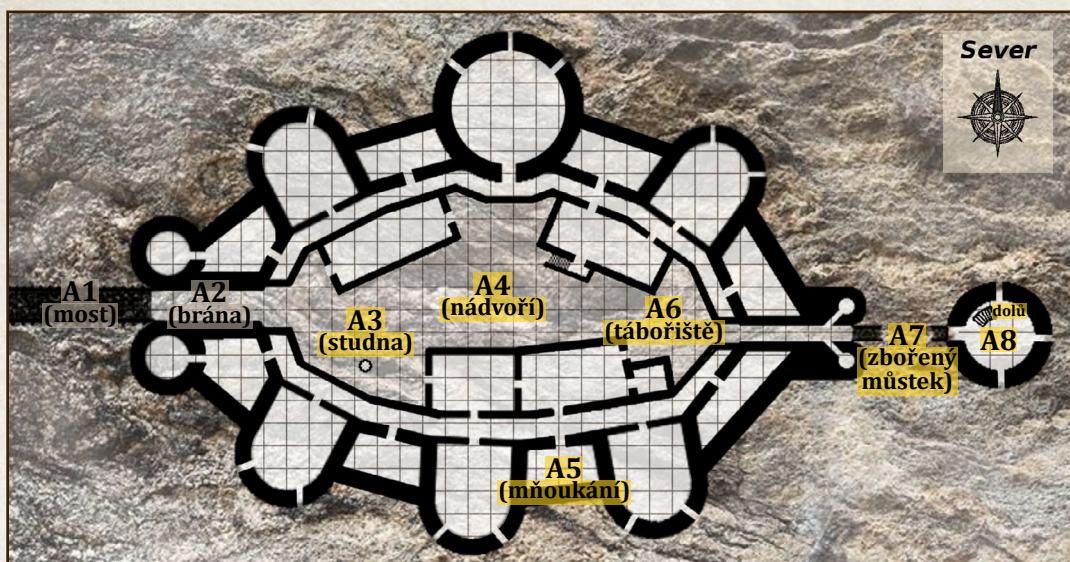
**Šipy** jsou nové, mají kvalitní ocelové hroty. Většina je zabodaná do brány, několik jich leží na zemi. Všechny byly vystřelené z vnitřku pevnosti.

**Sarkoni** jsou chlupatí skřeti velcí jako kroll. Silně páchnou, jejich těla se ale ještě nezačala rozkládat. Leží, jako kdyby padli, když se snažili dostat do pevnosti. Zepředu v sobě mají zabodané šipy. V hrudi mají zčernalou díru o velikosti vlašského ořechu, která prochází celým tělem.

Oba mají lehkou zbroj, přes rameno měch (v jednom je voda, ve druhém pálenka), na opasku kožený pytlík (se sušeným masem na týden) a u pasu pazourkový nůž. Jeden má kamennou palici, druhý jednoruční kyj. Jeden má v kapse malou dřevěnou krabičku s odsouvacím víkem.

**V krabičce** je silně aromatický hnědý prášek (☒ povzbuzující droga). *Způsobuje omamný pocit síly a nezranitelnosti. Zhruba po hodině účinek vyprchá a na další hodinu zbyde nepříjemná hořká pachut' v ústech.*





### A3 – studna

💡 světlo podle denní doby

Studna je hluboká a plná nepřírozeně velkých pavučin se spoustou **pavouků**. Skrz pavučiny je díra, jako kdyby jimi nedávno propadl velký předmět. Dole se leskne vodní **hladina**.

5 metrů nad hladinou do studny ústí boční chodba (C3). Dá se tam snadno sešplhat.

**Pavouci** nejsou nebezpeční, postavám se klidí z cesty.

**Hladina** je 15 metrů hluboko.

### A4 – nádvoří

💡 světlo podle denní doby

Zdi jsou pobořené, střechy zřícené, všude je spousta suti a pavučin. V místnostech jsou křížem krážem popadané nosné stropní trámy. Ruiny jsou porostlé travou a nízkými keři, na několika místech se uchytily nízké stromy.

### Huňáč modrý

Bojuje jako obyčejná kočka: člověka zvládne ošklivě podrápat, ale nedokáže mu vážně ublížit. Může se ale také naježdit a v dalším kole seslat **modrý blesk**

**Vzhled:** černá kočka s modře se lesknoucí srstí a oranžově žhnoucíma očima

**Rychlost:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikost:** 2 (3 kg)

**Smysly:** jako kočka

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 3, ♥ 3**

🛡️ 0

🦷 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6, ✨ -2

⚡ **Modrý blesk:** 3 + k6, ✨ 6kz **bleskem**

**Dosah:** střední

**Rozsah:** 1 cíl

**Příprava:** jedno kolo naježení

**Suroviny:** játra obsahují 5 kapek kouzelné esence.

### A5 – bývalá kuchyně

💡 světlo podle denní doby

🔊 ze zdi se ozývá slabé, mnohohlasné mňoukání

Ve zdi, odkud se ozývá mňoukání, je obdélníkové ústí šachty široké jako pecen chleba.

🐾 V místnosti a v šachtě jsou černé kočičí chlupy.

**Šachta** se svažuje dolů do zdi, do její podlahy jsou vsazeny rezavé kolejnice. **Vede do B4.**

👃 Zevnitř je slabě cítit kočičí zápach.

**Postavám se může podařit přilákat z B4 huňáče modrého.**

### A6 – pozůstatky po tábořišti

💡 světlo podle denní doby

Na nádvoří je z kamenů poskládané **ohniště**, někdo ho ale rozkopnul. Kolem jsou do kruhu rozestavěné balvany a kusy nosných trámů. O kus dál u stěny jedné z budov je **hromada** toren, pokrývek a dalších věcí.

**Ohniště:** Kolem jsou stopy zaschlé krve, rozkopaný popel, rozšlapané zbytky jídla a pár kusů dřevěného nádobí (**pohár, miska s plesnivými zbytky kaše, do země zašlápnutá zlomená lžíce**).

**Na hromadě** je 5 toren, 5 pokrývek, 3 křesadla, zbytky trvanlivého jídla, zásoba lojových svíc a 2 celt. Všechno je zvlhlé a špi-

navé, je to ale kvalitní výbava, jaká jde pořídit ve městě.

### A7 – zřícený můstek k boční věži

💡 světlo podle denní doby

🔥 mrtvolný zápach

Věž má základy pět metrů pod úrovní nádvoří. Dveře, které kdysi bývaly ve vchodu, jsou dávno pryč. Můstek, který k němu vedl, je zřícený. Propast není příliš široká, bez nákladu by šla přeskočit. Těsně před můstkem leží **mrtvý elf**. Na sobě má poškozenou lehkou zbroj a potrháný oděv bohatého měšťana. Celý je pokrytý krví, jeho tvář je rozbitá k nepoznání. Na těle má smrtelné rány od těžkých, drtivých zbraní. Na opasku má přetržený řemínek.

**Mrtvý elf** má na hrudi pod zbrojí zastrčený **pomačkaný, ale stále čitelný svitek** (s kouzlem 📖 **kulový blesk**).

### A8 – horní patro boční věže

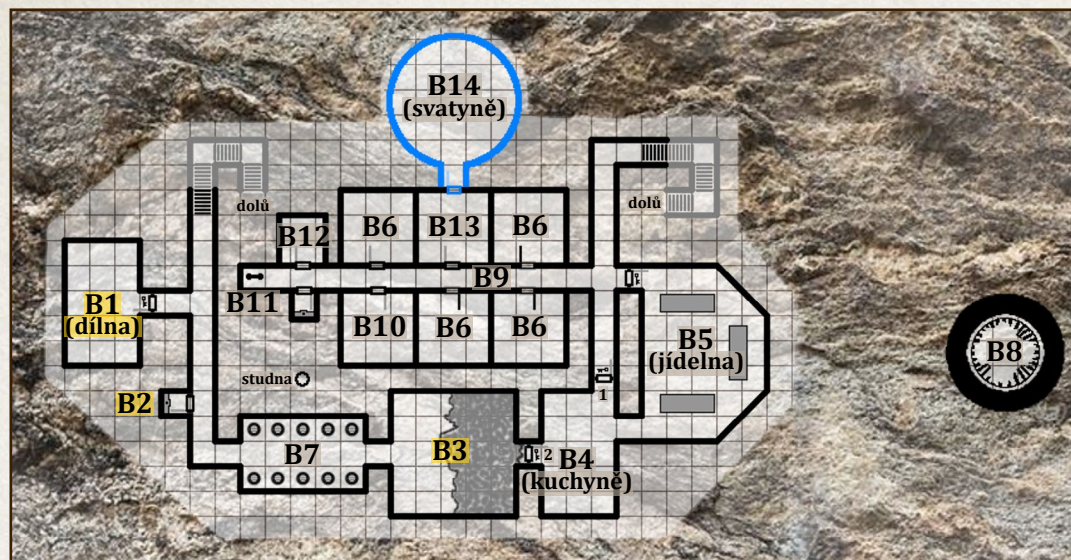
💡 světlo podle denní doby

Věž nemá strop ani střechu, dírou nahore je vidět obloha. Podlaha je pokrytá troskami. Dolů vede točité schodiště.

O patro níž schodiště chybí, takže dolů se musí sešplhat (viz B8).



## První podzemní patro



### B1 – dílna

☒ Zavřené obyčejné dveře s klikou a klíčovou dírkou. Klíč je z druhé strany zastrčený v zámku a pootočený, aby nešel snadno vyštvouchnout. Je označený staroelfským písmenem D. Na kroužku jsou s ním klíče s písmeny K, M a S (☒ kroužek s klíči).

⚠ Když se postavy pokusí dveře vyrazit, zevnitř se ozve vyděšené vyjeknutí (viz socha trpaslice).

Na stěně naproti vchodu je deska z bílého mramoru s **nápisem** v nějaké staré řeči. Vlevo je výheň, kovadlina a stolek s **kovářským nářadím**, zpuchřelými rukavicemi a zástěrou. Vpravo je polička s lucernou s vyhořelou svíčkou, pracovní stůl s několika **šuplíky** a dřevěnou židlí a o stěnu opřených několik velkých kusů částečně opracovaného kamene. Za sto-

lem se do rohu tiskne kamenná **socha trpaslice**. Hlubokým hlasem v trpaslické řeči říká: „Prosím, neubližujte mi!“. Vypadá vyděšeně.

**Nápis** je ve staroelfštině. Říká: „Klaním se před Tebou, Astro, stvořitelko hvězd, strážkyně moudrosti věků a tajemných umění.“

**Kovářské nářadí:** pilník, kleště, průbojník, kovářské kladivo.

**V šuplících** pracovního stolu je kamenické náčiní (zubák, šálrka, pemrlice, kružítko, hrst klínek, kamenické dláto, kamenická špice, kamenická palice) a špulka se ☒ **stříbrnou nití** (jedna ze surovin na očarování rukavic pomocí svitku v C15).

**Socha trpaslice** je živá a přátelská, s postavami si ráda promluví (mluví hlubokým, dunivým hlasem, starotraslicky nebo staroelfsky). Je ale trochu prostoduchá.

- Jmenuje se Agda.

- Je tu stovky let sama.
- Původně byla živá a trpěla nevyléčitelnou nemocí. Její otec ji poslal za svým přítelem, elfským mistrem Arindalem, který slíbil, že jí pomůže.
- Jak přesně se z ní stala socha, si nepamatuje. Ví jen, že pak všechna bolest ustala. Brzy poté s mistrem Arindalem odcestovala do této pevnosti. Pomáhala mu tady s prací, vařila v kuchyni, obsluhovala elfské vojáky, uklízela; prostě cokoli bylo potřeba.

Co ví o podzemí:

- Doleva za dveřmi jsou schody dolů. Za nimi je mříž, kterou nedokáže zvednout, ani se pod ní protáhnout. Za ní je spousta pavučin a škaredí obří pavouci! Tudy chodívala pro vodu do studny.

### Socha trpaslice

Když na ni postavy zaútočí, nebude se bránit: schoulí se u stěny nebo na zemi, případně se pokusí utéct.

👁 Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** kamenná socha trpaslické služebné

**Rychlost:** na zemi 3

**Velikost:** 6 (125 kg)

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

**Fyzická 4, Finesa 2, Duše 3, ♥ 12**

🛡 3 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům 1)

**Imunita** proti **jedům**.

🐛 **Pěsti:** 4 + k6, ☀ 1

- Chodba doprava vede do skladu vody. Za ní je místnost se zřícenou podlahou, kde se bojí seskočit dolů, protože to je strašně hluboko a jsou tam navíc hrozně velké ještěrky, které plivou odporný žlutý hlen.
- Před několika dny se tu něco dělo. Zprava se ozývaly divoké výkřiky, možná se tam dokonce bojovalo. Strašně moc se bála, sem ale naštěstí nikdo nepřišel.

### B2 – toaleta

☒ Zavřené obyčejné dveře s klikou a symbolem ve tvaru kruhu.

Uvnitř je anatomicky tvarovaná kamenná lavice s kruhovou dírou uprostřed.

### B3 – sklad s propadlou podlahou

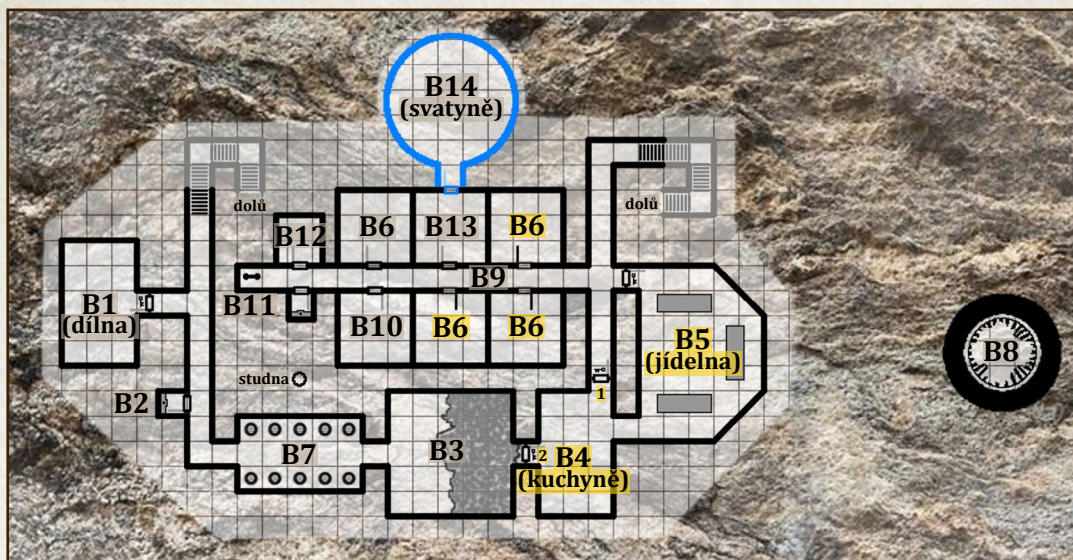
☒ Zavřené obyčejné dveře s klikou a klíčovou dírkou. **Odemyká** je klíč s písmenem K na kroužku s klíči ve dveřích do dílny B1.

Ve východní části místnosti je **propadlá podlaha**, v západní je několik prázdných polorozpadlých beden.

**Propadlá podlaha:** Díra je hluboká 3 metry, vede do místnosti o patro níž (C13). Na dně je suť.

👃 Zezdola je cítit silný zápach, zřejmě tam něco žije (**plivající ještěři**).





## B4 – kuchyně

(1), (2) Zavřené obyčejné dveře s klikou a klíčovou dírkou. *Odemyká je klíč s písmenem K na kroužku s klíči ve dveřích do dílny B1.*

Hned za dveřmi (2) je propadlá podlaha (viz B3).

*mnohohlasné mňoukání*

*silný kočičí zápach*

V místnosti je stůl se dvěma vsazenými dřezy, nad kterými ze zdi vychází měděné **trubky s páčkou**, **skříň**, velká keramická **kamna** a u nich převrhnutý velký kotel. V jedné ze stěn je malý **obdélníkový otvor** velký zhruba jako pecen chleba, před ním je na zemi malý vozík s kolečky. Na kamnech sedí dvě **černé kočky** s modře se lesknoucíma očima. Jedna se naježila a začala výhružně syčet a prskat. Druhá se rozběhla k dvířkám do kamen.

*V místnosti a v šachtě jsou černé kočičí chlupy.*

**Trubky s páčkou** jsou funkční, po otočení z nich teče studená voda.

**Ve skříni** je kuchyňské náčiní a 16 sad keramického nádobí a mosazných příborů (5 st za sadu).

**V kamnech** je 5 **mláďat huňáče modrého**.

*Když na ně někdo bude chtít sáhnout, budou se bránit výbojem.*

**Obdélníkový otvor** ve stěně je ústí šachty vedoucí šikmo vzhůru (do A5). Do její spodní stěny jsou vsazeny rezavé kolejnice.

*Ve dne je šachtou vidět světlo.*

**Černé kočky jsou huňáci modří. Samice se pokusí odnést koťata z kamen úzkou šachtou nahoru do A5, samec je bude bránit.**

*Když se někdo přiblíží ke kamnům, naježený samec zaútočí modrým bleskem.*

## B5 – jídelna

Zavřené obyčejné dveře s klikou a klíčovou dírkou. *Odemyká je klíč s písmenem K na kroužku s klíči ve dveřích do dílny B1.*

*nem K na kroužku s klíči ve dveřích do dílny B1.*

*kočičí zápach*

V místnosti jsou tři velké stoly a spousta židlí. Na každém stole jsou dva zášle trojramenné mosazné svícní s vyhořelými svíčkami (každý 4 st). Nohy stolů a židlí jsou podrápané od malých drápků. Na východní stěně je malba zobrazující velkou bitvu mezi armádou elfů a hordou skřetů a goblinů podporovanou několika velkými zlobry. Nad bojištěm letí drak.

## Huňáč modrý

Bojuje jako obyčejná kočka: člověka zvládne ošklivě podrápat, ale nedokáže mu vážně ublížit. Může se ale také naježít a v dalším kole seslat *modrý blesk*.

**Vzhled:** černá kočka s modře se lesknoucí srstí a oranžově žhnoucíma očima

**Rychlost:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikost:** 2 (3 kg)

**Smysly:** jako kočka

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 3, ♥ 3**

0

**Zuby nebo drápy:** 2 + k6, ✨ -2

**Modrý blesk:** 3 + k6, ✨ 6kz **bleskem**

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1 cíl

*Příprava:* jedno kolo naježení

**Suroviny:** játra obsahují 5 kapek kouzelné esence.

## Mládě huňáče modrého

Svémi zuby a drápy člověku nedokáže vážně ublížit. Může se ale naježít a v dalším kole seslat *modrý blesk*.

**Vzhled:** černé kotě s modře se lesknoucí srstí a oranžově žhnoucíma očima

**Rychlost:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 0 (pod 1 kg)

**Smysly:** jako kočka

**Fyzička 0, Finesa 1, Duše 2, ♥ 1**

0

**Zuby nebo drápy:** 0 + k6, ✨ -2

**Modrý blesk:** 2 + k6, ✨ 3kz **bleskem**

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1 cíl

*Příprava:* jedno kolo naježení

**Suroviny:** játra obsahují 1 kapku kouzelné esence.

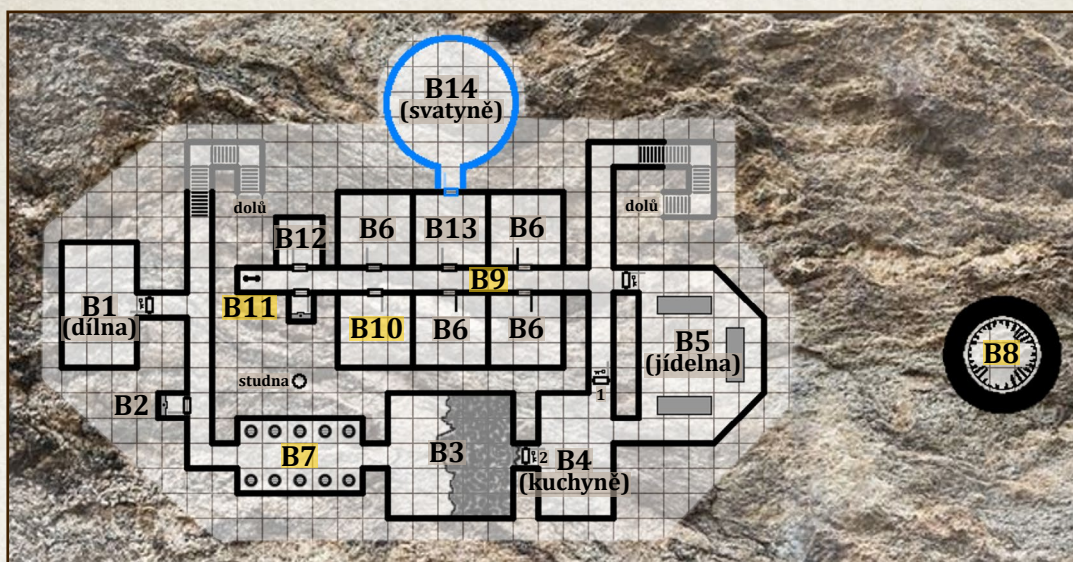
## B6 – obytná místnost

Otevřené obyčejné dveře s klikou.

V místnosti jsou dvě postele, u každé je noční stolek a truhla. Z postelí zbývají jen čela a dna, matrace i pokrývky se už dávno rozpadly v prach. **Truhly** jsou dřevěné se železnými panty a vnitřním zámkem.

**Truhly nejsou zamčené a jsou prázdné.**





### B7 – sklad vody

Podél stěn je deset velkých sudů s víky (prázdných). Na zemi stojí dvě vědra s prohnutou tyčí na nošení.

### B8 – prostřední patro boční věže

Točité schody jsou zde částečně zřícené. Tam, kde bývaly, ze zdi trčí části nějakého mechanismu. Na zbytku schodů na dně věže je na kupě několik nehybných sarkonů. Vypadá to, jako kdyby soupeřili o to, kdo dřív vyšplhá nahoru. Další sarkon je rozplácnutý pod propadlou částí schodů.

**Mechanismus** ve zdi byla původně past, která umožňovala část schodů sklopit (tu, která je nyní zřícená). Nyní je nefunkční.

**Sarkoni** jsou chlupatí skřeti velcí jako kroll. Popis viz C5.

### B9 – mrtvá elfka

mrtvolný zápach

V chodbě je mrtvá elfka. Leží na břiše hlavou ke křižovatce chodeb. Vypadá to, jako když běžela a upadla. Má vypoulené oči a otevřená ústa, jako kdyby lapala po dechu. V jedné ruce drží dlouhý luk, ve druhé kožené pouzdro na svitky. Na zádech má toulec s pěti šípy, na sobě kvalitní cestovní oblečení, u pasu měšec, dýku a koženou brašnu.

**Elfka** nemá žádná viditelná zranění. V uších má zlaté náušnice a na krku Beleronův amulet s motivem elfského bojovníka v pokleku.

**V pouzdře na svitky** je dopis v elfštině (B9-1) a dva svitky ve staroelfštině (B9-2 a B9-3).

**V měšci** je 6 zl, 15 st a klíč s písmenem Z (pasuje do otevřených dveří do zbrojnice C17).

**V kožené brašně** jsou léčitelské potřeby, flakón s rudou tekutinou ( lektvar regenerace) a kulatá krabička ( mast na popáleniny).

### B10 – obytná místnost

Zavřené obyčejné dveře s klikou.

V místnosti jsou dvě postele. U každé je noční stolek a truhla. Ta u pravé postele je trochu pootočená, na zemi je vidět obrys, kde stála původně. Z postelí zbývají jen čela a dna, matrace i pokrývky se už dávno rozpadly v prach. Truhly jsou dřevěné se železnými panty a vnitřním zámkem.

Když se někdo přiblíží k truhle u pravé postele, zastav hru a zeptej se hráčů, kde zrovna kdo stojí a co drží v ruce.

### Mimik

Útočí ostrými zuby, chodí na dvou silných nohách. Je pomalý, jde před ním snadno utéct.

**Vzhled:** truhla plná ostrých zubů na dvou silných, kožnatých nohách

**Rychlost:** na zemi 2, ve vodě 1

**Velikost:** 8 (250 kg)

**Smysly:** jako člověk + infravidění

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 1, ♥ 13**

2 (proti ohni a seku 0), na nohách 0

Zuby: 4 + k6, 2

**Suroviny:** vnitřnosti obsahují 17 kapek kouzelné esence.

**Levá truhla** je zamčená. Uvnitř je elfský meč a elfská dýka. Obě zbraně mají zdobenou pochvu a jsou zcela nedotčené rzi.

**Pravá truhla** není ve skutečnosti truhla, ale mimik – magická nestvůra, která na sebe umí brát podobu různých věcí.

Jakmile se k němu někdo přiblíží, otevřením víka odhalí dvě řady ostrých zubů a zaútočí.

**Pod pravou postelí** jsou zastrkané rozlámané kusy truhly.

### B11 – zvedací mechanismus mříže

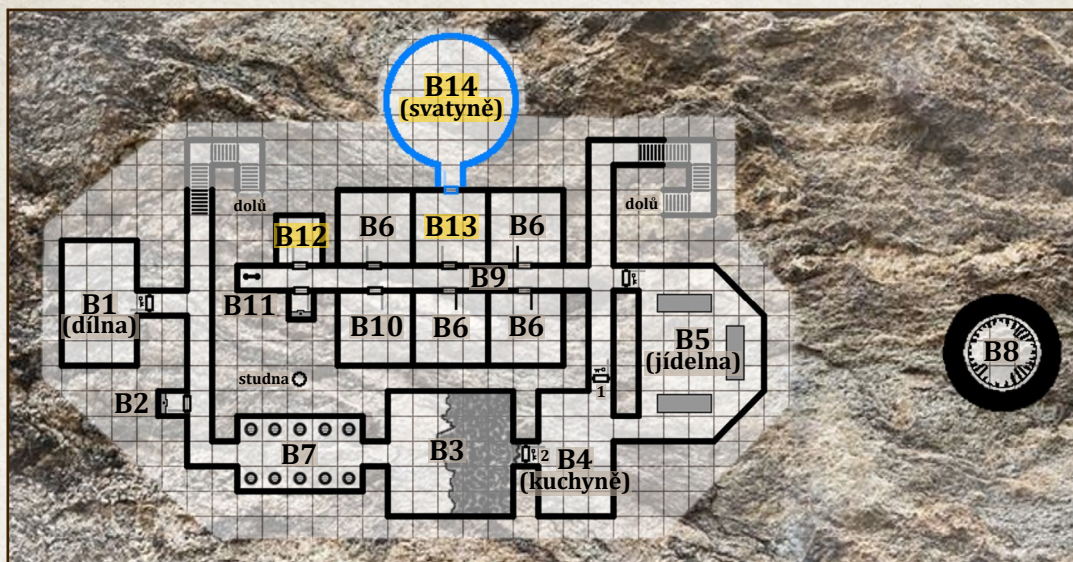
mrtvolný zápach

Na konci chodby je rumpál, u něj jsou dva mrtví elfové v prostých cestovních šatech. Každý má u pasu dýku a přes rameno toulec. Jeden má ruce na rumpálu, jako kdyby se jím snažil do poslední chvíle točit. Druhý leží o pár kroků dál, v uchu má stříbrnou náušnici s perlou a na hrudi ošklivou popáleninu (od žíraviny). Oba mají vypoulené oči a otevřená ústa, jako kdyby lapali po dechu. Na zemi stojí lucerna s vyhořelou svíčkou. O zed' jsou opřené dva krátké luky. Opodál je pohozený kotouč lana (5 metrů).

**Rumpál** tahá za řetězy, které vedou dírami dolů do podlahy. Je zajištěný západkou. Zvedá mříž C1 o patro níž.

**Elfové:** Po kapsách mají dohromady 16 st, dřevěnou flétnu, pytlík s karamelovými bonbóny, troud a křesadlo a tři lojové svíčky. V toulcích je dohromady 7 šípů.





## B12 – umývárna

🚪 Zavřené obyčejné dveře s klikou a symbolem ve tvaru mísy.

V místnosti je stolek s umývadlem a vědro na vodu. Ze zdi čouhá měděná trubka s páčkou (funkční vodovod).

## B13 – komnata pána tvrze

🚪 Zavřené obyčejné dveře s klikou.

V místnosti je postel s vyřezávaným čelem a psací stůl s velkým šuplíkem a dřevěnou židlí. Na stěně naproti vchodu je deska z bílého mramoru s nápisem v nějaké staré řeči. Z postele zbývají jen čela a dno, matrace i pokrývky se už dávno rozpadly v prach.

⚠️ Pokud má někdo Beleronův amulet od mrtvé elfky v B9, na severní stěně místnosti kolem mramorové desky s nápisem uvidí stříbrně zářící obrysy tajných dveří.

V šuplíku jsou tři svitky (všechny ve staroelfštině: B13-1, B13-2 a B13-3).

Nápis je ve staroelfštině. Říká: „Klaním se před Tebou, Belerone, jenž jsi pro nás vzorem cti, spravedlnosti a věrnosti.“

Kolem mramorové desky s nápisem je úzká spára ve tvaru dveří. Stěna zde na poklep zní dutě. K otevření stačí na dveře zatlačit. Z druhé strany mají madlo. Když je nebude nic držet, pomalu se zavrou.

## B14 – Beleronova svatyně

💡 tlumené světlo

Uprostřed místnosti klečí mramorová socha bojovníka s čelem opřeným o jílec meče, na krku má zavěšený amulet. Na podstavci pod sochou je nápis. Na stěnách je zářící stříbrnou linií vyobrazeno několik postav.

⚠️ Když se někdo do svatyně pokusí vstoupit, objeví se před ním přízračný voják s kopím a štítem (přízrak z A1).

- Pokud má Beleronův amulet od mrtvé elfky v B9, přízrak pro něj nebude přízračný, uslyší, co říká a bude mu rozumět nehledě na to, jestli umí elfsky. Přízrak před ním poklekne, řekne staroelfsky „Vítej, služebníku Beleronův! a zmizí. Ostatní uvidí, jak přízrak nelslyšně hýbe rty.
- V opačném případě mu přízrak zastoupí cestu, zaujme bojový postoj, namíří na něj své přízračné kopí a nelslyšně zahýbe ústy, jako kdyby něco říkal (staroelfsky: „Do svatyně mohou vstoupit jen služebníci našeho pána Belerona.“).

Pokud postavy nemají Beleronův amulet, mohou se přízraku zbavit tím, že zničí amulet, který má na krku socha uvnitř místnosti (přízrak jim v tom samozřejmě bude bránit, neopustí ale svatyni). Fungovat bude také cokoli jiného, co bude dávat aspoň trochu smysl.

Amulet, který má socha zavěšený na krku, jde sundat (🔪 elfský amulet). Obsahuje esenci přízraku z A1. Když ho postavy zničí, přízrak nadobro zmizí.

Nápis na podstavci pod sochou je ve staroelfštině: „Jen ten, kdo uctí všechny bohy elfů, je hoden daru našeho pána Belerona.“

Postavy na stěnách:

- Elfka v dlouhých šatech s čelenkou z hvězd, holí a otevřenou knihou.
- Elfský bojovník ve zbroji v pokleku s čelem opřeným o jílec meče.
- Elfka v pracovních šatech s harfou v rukou a dlátem a kleštěmi za opaskem.
- Svalnatý elf s trojzubcem, náhrdelníkem z mušlí a plnovousem.

## Přízrak

Bojuje kopím a štítem. Jelikož je nehmotný, jeho útoky prochází zbrojí i štítem, jde před nimi ale normálně uhýbat. Zásah nebolí, způsobuje slabost v zasažené části těla. Vážně zraněná končetina bude bezvládná, vážné zranění těla způsobí celkovou slabost (nevýhoda).

👁️ Není vidět infraviděním

Vzhled: přízračný elf v lehké zbroji s kopím a štítem

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 6 (nic neváží)

Smysly: ve svém světě jako elf, ze světa postav vidí jen přízračné obrazy tvorů s duší, nic neslyší a necítí

Fyzička –, Finesa 5, Duše 3, ♥ 8

🛡️ 2 (lehká zbroj + štít)

Zranitelnost pouze duševními útoky.

Imunita proti strachu a bolesti.

🦊 Přízračné kopí: 5 + k6

- 🌟 1 (ignoruje zbroj a štít)
- ☹️ apatie na několik minut (nevýhoda)
- ☹️☹️ hluboká deprese na několik minut (nevýhoda)

- Nahá elfka s dlouhým lukem sedící na zádech majestátního jelena.

Stříbrná linie je zapuštěna do kamenné stěny a na dotek brní. Násilím (například pomocí kamenických nástrojů z B1) z ní lze získat ryzí stříbro v hodnotě 5 zl (přestane brnět a svítit). Zabere to několik hodin.

(Otoč na další stranu.)



Když někdo u některého z obrazů vysloví správnou formuli, rozsvítí se jasněji. Správné formule jsou:

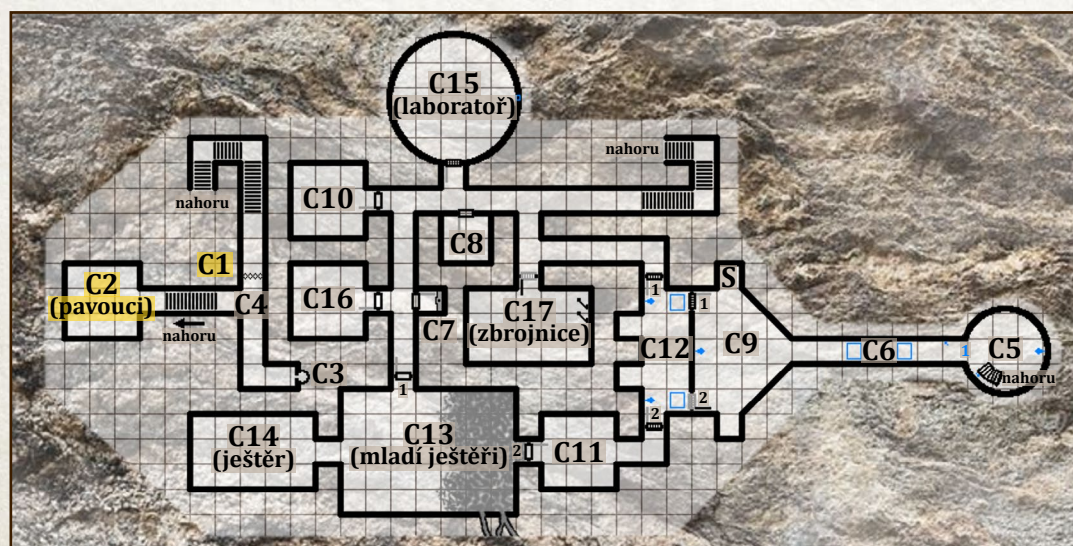
- U obrazu postarší ženy s členkou z hvězd, holí a otevřenou knihou: „Klaním se před Tebou, Astro, stvořitelko hvězd, strážkyně moudrosti věků a tajemných umění.“
- U obrazu elfského bojovníka v pokleku s čelem opřeným o jílec meče: „Klaním se před Tebou, Belerone, jenž jsi pro nás vzorem cti, spravedlnosti a věrnosti.“
- U obrazu elfky v pracovních šatech s harfou v rukou a dlátem a kleštěmi za opaskem: „Klaním se před Tebou,

Nirano. Tobě vdčíme za vše užitečné a krásné.“

- U obrazu svalnatého elfa s trojzubcem, náhrdelníkem z mušlí a plnovousem: „Klaním se před Tebou, Arane. Tobě vdčíme za dary moře a vítr v plachtách lodí.“
- U obrazu nahé elfky s lukem jedoucí na jelenovi: „Klaním se před Tebou, Raio, paní divočiny. Tobě vdčíme za úrodu a léčivé dary lesa.“

Po rozsvícení všech obrazů se v místnosti jasně zableskne a na jílcí meče sochy uprostřed místnosti se objeví velký čirý diamant (☞ Beleronovo oko).

## Druhé podzemní patro



### C1 – mříž

Chodbu přehrazuje masivní zarezlá částecně nadzvednutá mříž. Chodba na jih

od mříže je plná závěšů hustých, silných pavučin, na sever od mříže jsou jen obyčejné pavučiny na chodbách a pod stropem.

**Mříž** je zasazená do svislých drážek, zřejmě jde vytáhnout nahoru (zvednout se ovšem nedá, protože rumpál v B11 je zajištěn západkou). Pod ní je dost místa, aby se proplazil i kroll. Na spodní straně má ovšem ostré bodce. Kdyby na někoho spadla, bude s ním nepochybně konec.

⚠ Jakmile první postava podleze mříž, z C2 přijde obří pavouk a napadne ji.

- Každé kolo může pod mříží prolézt jen jedna postava.
- Pavouk pod mříží neproleze.
- Pokud postavy nevyčistily chodbu C4 od pavučin, budou v nich bojovat s nevýhodou. Pavouk si ji nepočítá.
- Zapálení pavučin jednorázově zraní za 4kz ohněm, pak jsou spálené na prach.

### C2 – doupě obřích pavouků

Místnost je plná velkých, hustých pavučin, skrz které prosvítají obrysy čtyř velkých předmětů.

V pavučinách postavy bojují s nevýhodou. Po zapálení jednorázově zraní za 4kz ohněm, pak jsou spálené na prach. Neshoří v celé místnosti najednou, je potřeba je zapálit opakovaně.

**Předměty:** Dva z nich jsou mrtví obří pavouci. Třetí je živý obří pavouk. Čtvrtý je kokon o velikosti člověka.

**Mrtví obří pavouci** mají každý po jedné dávce jedu.

V kokonu je vysátá, do pavučin zamotaná mrtvola elfa v prostých cestovních šatech. U sebe má měsíc (5 st) a kožené pouz-

dro na svitky (uvnitř je svitek s kouzlem ☞ vzplanutí). Případné zapálení pavučin poškodí jen pouzdro, svitku se nic nestane.

### Obří pavouk

Kořist obvykle otráví kousnutím, zamotá do pavučin a pak někde stranou počká, až ji jed usmrtí.

👁 Není vidět infraviděním

**Vzhled:** obří pavouk se žlutou kresbou na zádech a dvoumetrovým rozpětím nohou

**Rychlost:** na zemi 5

**Velikost:** 6 (60 kg)

**Smysly:** slabý zrak a sluch, dobrý čich, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny na těle i na nohách

**Fyzička 2, Finesa 4, Duše 0, ♥ 8**

🛡 0

🕸 **Zamotání do pavučiny:** 4 + k6

- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- znehybnění končetiny
- úplné znehybnění

🕸 **Kusadla:** 4 + k6, ☀ 2 + 3 dávky jedu

**Příznaky:** zarudnutí, bolest a otok v okolí rány, později úzkost a nevolnost

**Latence:** 30 minut

💀 5 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 3 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- silná bolest hlavy na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

**Suroviny:** pokud ji nepoužil, z jedové žlázy lze získat jednu dávku jedu.



### C3 – studna

Zhruba 5 metrů nad hladinou do studny ústí chodba. Studna je plná nepřírozeň velkých pavučin se spoustou **pavouků**. Skrz pavučiny je díra, jako kdyby do studny nedávno propadl velký předmět. Nepokračuje ovšem dolů k hladině, ale zahýbá do chodby.

**Pavouci** nejsou nebezpeční, postavám se klidí z cesty.

### C4 – chodba plná pavučin

Chodba je protkána závěji hustých, silných **pavučin**. U podlahy je v nich ale díra, jako kdyby tudy někdo nedávno vlekl nějaký těžký předmět.

**Pavučiny** nejsou tak silné, aby se jimi postavy nedokázaly prodrat, ale rozhodně to nebude příjemný zážitek a postup to výrazně zpomalí.

### C5 – spodní patro boční věže

**(1)** Masivní kamenná deska zasunutá do severní stěny chodby. Otevírá a zavírá se skrytými páčkami. Jedna je na boku zbytku **točitého schodiště** v **C5**, druhá je ve spáře mezi dlaždicemi na severní stěně chodby **C6**.

**silný mrtvolný zápach**

Na **zbytku točitého schodiště** je pět mrtvých **sarkonů**. Vypadá to, jako kdyby

soupeřili o to, kdo dřív vyšplhá nahoru. Od **vchodu do místnosti** k nim vedou zaschlé stopy krve. Další sarkon je rozplácnutý pod propadlou částí schodů. Před schodištěm je pohozený velký štít a několik **zbraní**.

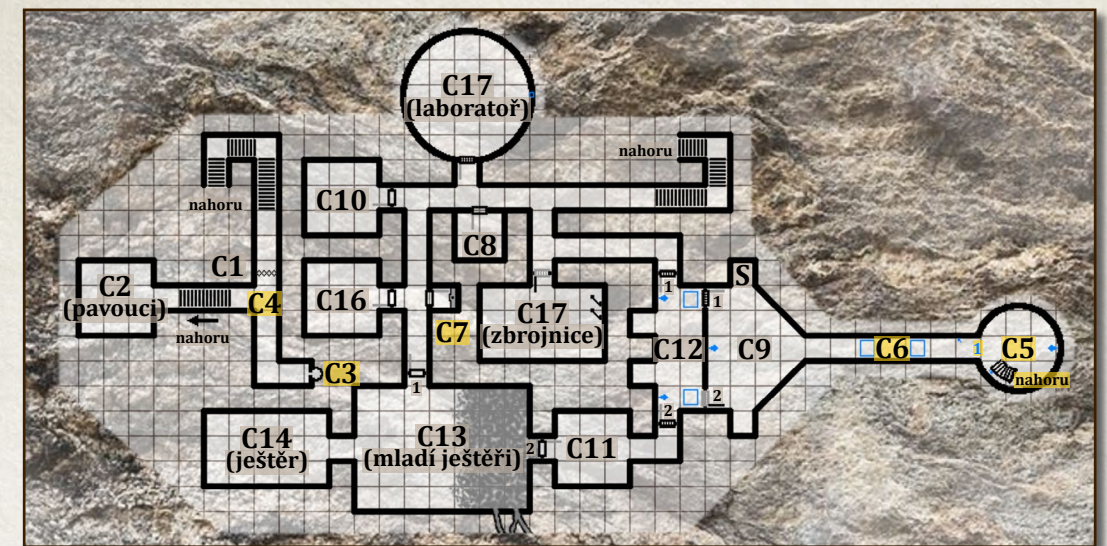
Na **východní stěně místnosti** naproti chodbě je metr nad zemí jako prst široký kruhový otvor se zčernalými okraji. Je mastný a špiní, jako kdyby byl od sazí (odtud vyletuje jedna ze dvou ohnivých šipek po šlápnutí na některou z dlaždic v **C6**).

**Zbytek točitého schodiště:** na boku je malá páčka. Otevírá a zavírá tajné dveře **(1)** (jsou otevřené, takže postavy možná překvapí, když se jim zavře jediný východ z místnosti).

**Sarkoni** jsou chlupatí skřeti velcí jako kroll. Všichni mají otevřená ústa, vypoulené oči a drží se za krk, jako kdyby se dusili. Na tělech mají bodné rány a dva z nich mají zhruba ve výšce pasu ve zbroji vypálenou kruhovou díru. Žádné z těchto zranění nevypadá smrtelně. Mrtvolně páchnou, ale jejich těla se ještě nezačala rozkládat.

Všichni mají oblečenou lehkou zbroj, na provaze přes rameno zavěšený velký měch (s vodou na 4 dny), na opasku kožený pytlík (se sušeným masem na týden) a u pasu pazourkový nůž. Dále u sebe mají:

- **čtvercovou stříbrnou minci**
- pytlík se šesti hracími kostkami – na stěnách mají místo čísel vyryté skřetí symboly
- za zbrojí zastrčený měšec s přetrženou šňůrkou (3 zl a 6 st)
- **korále z polodrahokamů**



**Zbraně:** 2 kamenné palice, 3 kyje, dvojruční kyj, meč a dýka.

### C6 – spouštěcí dlaždice pasti

Chodbou se táhnou zaschlé stopy krve.

**Zeptej se hráčů, v jakém jdou pořadí. Pokud přichází z povrchu, tak taky co drží v rukách a čím svítí.**

**!** Když někdo šlápně na modře označenou dlaždici, ozve se tiché cvaknutí a ucítí, jak pod jeho vahou zajela do země. Zeptej se hráčů, jak budou reagovat.

Ze zdi v místnostech **C5** a **C9** (modré značky na mapě) současně vylétnou dvě ohnivé střely a poletí proti sobě prostředkem chodby **C6** ve výšce metr nad zemí. Každá může zranit jen jednou. Dokud bude na dlaždici někdo stát, střely budou létat každé kolo.

**6 + k6 proti Finese**

- **6kz ohněm**
- **3kz ohněm** po 3 kola (zapálení šatů)
- **celkem 6kz ohněm** po 3 kola

**Modře označené dlaždice** ohraničuje tenká, sotva patrná spára. Na poklep znějí dutě a dají se zamáčknout do země.

### C7 – toaleta

**Zavřené obyčejné dveře** s klikou a symbolem ve tvaru kruhu.

Uvnitř je anatomicky tvarovaná kamenná lavice s kruhovou dírou uprostřed.

### C8 – umývárna

**Zavřené obyčejné dveře** s klikou a symbolem ve tvaru mísy.

V místnosti je stůl s umývadlem a vědro na vodu. Ze zdi čouhá měděná trubka s páčkou (**funkční vodovod**).



## C9 – vstupní obranná místnost

🚪 (1) Zavřené bytelné dveře, nemají kliku ani zámek. Jsou zavřené na závoru z místnosti C12.

⚠️ Když někdo bude chtít projít do C12, na protější stěně ho zaujme tmavá skvrna (otvor, odkud střílí ohnivé šipky, viz C12).

🚪 (2) Vyražené bytelné dveře. Původně byly z C12 zavřené na závoru.

⚠️ Když někdo bude chtít projít do C12, na protější stěně ho zaujme tmavá skvrna (otvor, odkud střílí ohnivé šipky, viz C12).

Ve výklencích stojí **sochy elfích vojáků** s kopím a štítem. Obě jsou potřísněné zaschlou krví. Jižní je poškozená a má uraženou hlavu, ta se spolu s dalšími úlomky válí na podlaze.

⚠️ Jakmile někdo vstoupí do místnosti, severní socha obživne.

- Pokud někdo viditelně nese *Beleronův amulet* (od mrtvé elfky v B9), řekne staroelfsky: „Vítej, služebníku Beleronův.“, pokloní se a nechá postavy projít.
- V opačném případě zastoupí postavám cestu, zaujme bojový postoj, namíří na ně kopí a řekne staroelfsky: „Objekt je uzavřen, průchod zakázán!“
- Když na ni postavy zaútočí, neposlechnou ji, nebo se budou chovat jako vandaloové, napadne je nehledě na amulet.

Co kamenný strážce ví:

- Jmenuje se Nirion.
- Původně byl elfím vojákem. Za zásluhy se stal věčným strážcem.

- Posledním velitelem pevnosti byl urozený pán Glandir.
- Celá staletí tu nikdo nebyl. Před několika dny sem ale přišli tři Beleronovi služebníci (2 elfové a 1 elfka, ta měla *Beleronův amulet*). V patách jim byli sarkoni, které se sochám nepodařilo zastavit.

**Uprostřed stěny mezi dveřmi (1) a (2) je metr nad zemí jako prst široký kruhový otvor se zčernalými okraji. Je mastný a špiní, jako kdyby byl od sazí. Odtud vyletuje jedna ze dvou ohnivých šipek po šlápnutí na některou z dlaždic v C6.**

### Socha elfího vojáka

Bojuje jako dobře vycvičený voják. Je těžší a silnější než živý elf, ale pomalejší. Ví o nášlapných dlaždicích a bude si stoupat tak, aby ho případná ohnivá střela nezasáhla. Když postavy ustoupí z místnosti, vrátí se do svého výklenku, kde je skrytý před střelbou.

👁️ Není vidět infraviděním

**Vzhled:** socha elfího vojáka s kopím a štítem

**Rychlost:** na zemi 3

**Velikost:** 6 (125 kg)

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

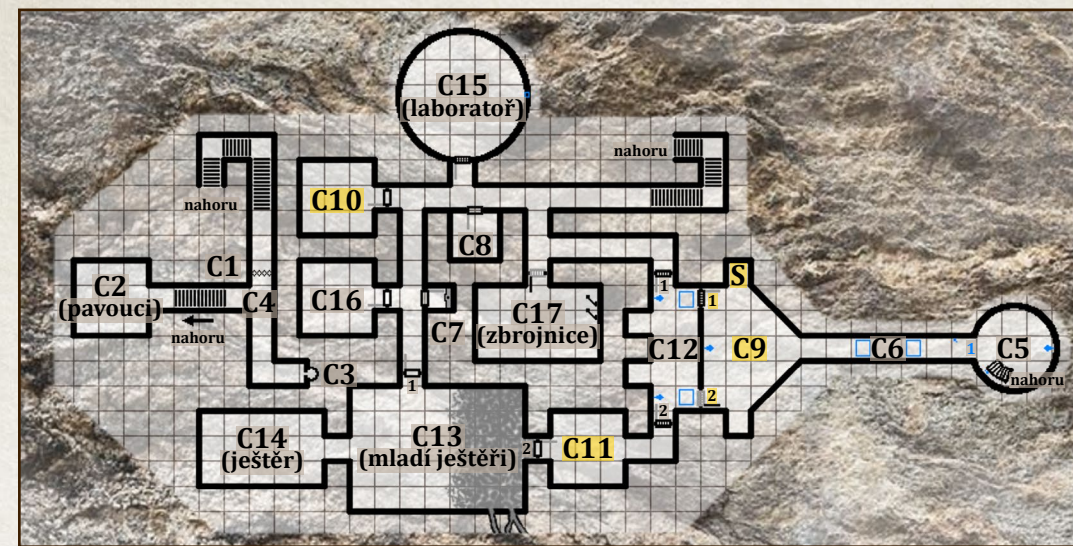
**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ♥ 12**

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

**Imunita** proti **jedům**.

🔪 **Pěsti:** 4 + k6, ⚡ 1

🔪 **Kopí:** 4 + k6, ⚡ 2



### C10 – místnost mága

🚪 Zavřené obyčejné dveře s klikou a zámek. **Odemyká je klíč s písmenem M na kroužku s klíči ve dveřích do dílny B1.**

V místnosti je postel, noční stolek a okovaná **truhla**. Z postele zbývá jen čelo, matrace i pokrývky se už dávno rozpadly v **prach**. Truhla nemá zámek a jsou do ní stříbrnou linií vytepané **runy**.

**Truhla** nemá žádný viditelný zámek. Na dotek brní, neprozradí ale svou funkci. Otevře se, pouze když někdo nahlas vysloví formuli *Patach tevah* (je napsaná na svitku C15-2 v laboratoři C15).

⚠️ Pokaždé, když se někdo pokusí truhlu rozbít nebo násilím otevřít, ať už rukou nebo nějakým nástrojem, z ní na něj vyšlehne **modrý blesk**. Pokud při tom vůbec nedojde ke kontaktu, třeba když někdo truhlu pustí z výšky na zem, past se neaktivuje.

🔪 5 + k6 proti **Fyzičce**

- ⚡ 6kz **bleskem**

- svalové křeče na několik minut (nevýhoda)
- ztráta zraku a sluchu na několik minut

V truhle je 🎵 **elfská lyra**.

V **prachu** na posteli je zapadlý 🗝️ **klíč s písmenem L**. Otevírá dveře do laboratoře C15.

**Runy** na truhle jsou v řeči kouzel: **Artak bárák**.

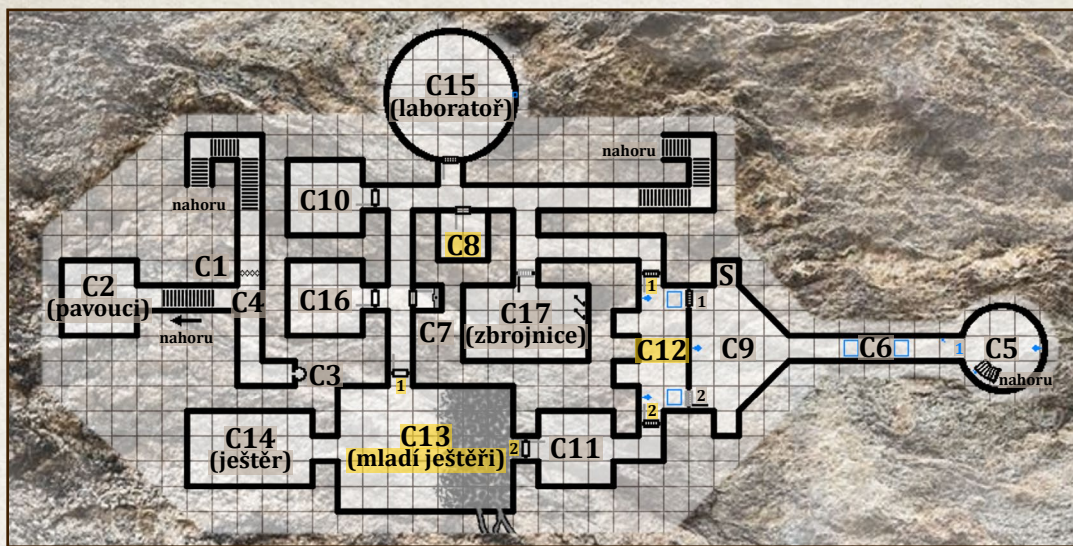
### C11 – prázdná místnost

🚪 Zavřené obyčejné dveře s klikou. Otevírají se do C11. V místnosti C13 je za nimi zával, při otvírání se ho část vyvalí ven. Nesáhá až ke stropu, proplazí se i kroll.

Místnost je prázdná. Na severní stěně je deska z bílého mramoru s **nápisem** v nějaké staré řeči.

**Nápis** je ve staroelfštině. Říká: „Klaním se před Tebou, Arane. Tobě vděčíme za dary moře a vítr v plachtách našich lodí.“





## C12 – obranné postavení

**(1)** Zavřené bytelné dveře, nemají kliku ani zámek.

**Z chodby:** Jsou zavřené na závoru a kolem rámu je pružná chlopeň, která pevně doléhá k futrům.

**(2)** Zavřené bytelné dveře, nemají kliku ani zámek.

**Z místnosti:** Jsou prohnuté a popraskané, někdo se je zřejmě odtud pokoušel vyrazit beranidlem.

**Z chodby:** Je na nich závora, jsou ale prohnuté a popraskané, někdo se je zřejmě z druhé strany pokoušel vyrazit beranidlem. Kolem rámu je pružná chlopeň, která kvůli poškození nedoléhá k futrům.

Před jižními dveřmi **(2)** leží masivní dřevěný trám. Na zemi je spousta různě velkých **úlomků kamene**. Všude je spousta zaschlé krve.

**!** Když někdo šlápne na jednu z modře označených dlaždic, ozve se tiché cvak-

nutí a dotyčný ucítí, jak pod jeho vahou zajela do země. Zeptej se hráčů, jak budou reagovat.

Z otvoru ve stěně na západ od dlaždice vyletí ohnivá střela (viz modré značky na mapě). Poletí metr nad zemí protilehlými dveřmi do místnosti **C9**. Zranit může jen jednou. Dokud bude na dlaždici někdo stát, bude létat každé kolo.

**6 + k6 proti Finese**

- **6kz ohněm**
- **3kz ohněm** po 3 kola (zapálení šatů)
- **celkem 6kz ohněm** po 3 kola

**Modře označené dlaždice** ohraničuje tenká, sotva patrná spára. Na poklep znějí dutě a dají se zamáčknout do země.

**V západní stěně:**

- Naproti oběma dveřím do **C9** jsou metr nad zemí jako prst široké kruhové otvory se zčernalými okraji. Jsou mastné a špiní, jako kdyby byly od sazí (odtud létají ohnivé střely).
- Mezi výklenky se sochami jsou v západní stěně těsně pod stropem úzké vodorovné štěrby (ústí plynové

pasti, která se spouští pákou v **C17**). Jsou půl metru hluboké, jako dlaň široké a vysoké tak, že se do nich těsně vejde prst.

**Úlomky kamene** jsou kusy dvou rozmlácených soch elfích vojáků s kopím a štítem (stejných jako v **C9**).

## C13 – částečně zavalená místnost

**(1)** Zavřené obyčejné dveře s klikou.

**(2)** Zavřené obyčejné dveře ze tří čtvrtin zasypané závalem. **Klika** je pod závalem. Otvírají se do **C11**.

**silný živočišný zápach**

Východní třetina místnosti je zhruba do výšky metru a půl zasypaná sutí. Nad závalem **chybí strop**. Ve stěně jsou nad ním různě široké **otvory**. Na jižní stěně je zával částečně zasypaná deska z bílého mramoru s **nápisem** v nějaké staré řeči.

**Jakmile někdo vstoupí do místnosti, ze tmy se ozve zvuk, jako když někdo natahuje sliny.**

**Postavy napadnou 2 mláďata plivajícího ještěra.**

**Chybějící strop:** Dírou lze vyšplhat do místnosti o patro výš (do **B3**). Její podlaha je 3 metry nad závalem.

**Otvory** ve stěně nad závalem jsou ústí spletených tunelů vyhrabaných v podloží pevnosti. Těmi nejširšími se protáhne hobit, kudůk nebo štíhlý elf. Ústí venku u paty skály, na které pevnost stojí.

## Mládě plivajícího ještěra

Útočí nejprve plivnutím žíravých slin, poté ostrými zuby. Když utrpí zranění, uteče do **C14** nebo do některého z tunelů ve stěně nad závalem v **C13**.

**Vzhled:** metrový ještěr s černým vzorem na žlutohnědé kůži

**Rychlost:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 4 (15 kg)

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

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše -, ♥ 5**

**0**

**Zuby:** 2 + k6, **0**

**Plivnutí:** 3 + k6

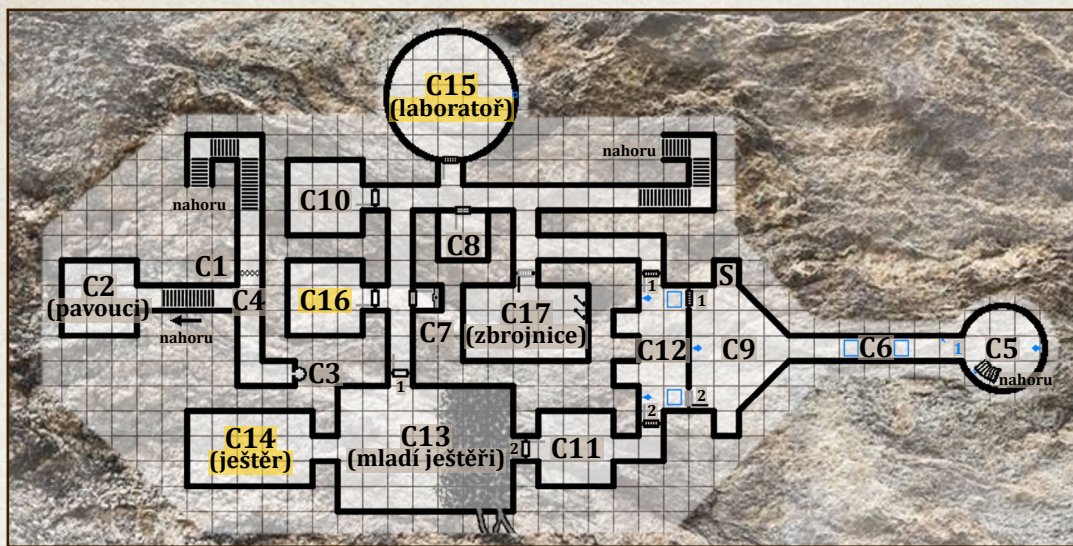
- **4kz žíravinou**
- **+1 ke zranění žíravinou**
- **další +1 ke zranění žíravinou**

**Příprava:** jedno kolo natažení slin

**Suroviny:** srdce obsahuje 3 kapky kouzelné esence.

**Nápis** je ve staroelfštině. Je z něj vidět: „Klaním se před Tebou, Ra...“ **Po odhrabání závalu jde přečíst celý:** „Klaním se před Tebou, Raio, paní divočiny. Tobě vdčíme za úrodu a léčivé dary lesa.“





## C14 – sklad a dílna

silný živočišný zápach

Na polici na severní stěně je lucerna s vyhořelou svíčkou. U jižní stěny je **pracovní stůl** s různými nástroji a dřevěná židle. Na stěně naproti vchodu je deska z bílého mramoru s **nápisem** v nějaké staré řeči. Pod ním je **hromada suti a kostí**, ze které částečně vyčuhuje velký **ještěř**.

Když se někdo přiblíží k hromadě suti, ještěř zlověstně zasyčí.

**Na pracovním stole** jsou formy na svíčky, nůžky, špachtle, dvě rydla, několik prázdných špulek a nádoba se zbytkem vosku (**dají se z něj vyrobit svíčky na 3 dny**).

**Nápis** je ve staroelfštině. Říká: „Klaním se před Tebou, Nirano. Tobě vdčíme za vše užitečné a krásné.“

**Na hromadě suti a kostí** je velké hnízdo se 3 kožnatými vejci velkými jako pěst (**každé obsahuje 1 kapku kouzelné esence**). Kostí jsou zvířecí, ohlodané ostrými zuby.

**Ještěř** je dospělý plivající ještěř. Bude urputně bránit hnízdo.

### Plivající ještěř

Na dálku plive žíravé sliny, na blízko kouše. V hnízdě má +1 za kryt. Může se také schovat úplně, aby si připravil plivnutí žíraviny (zvuk natahování slin).

**Vzhled:** třímetrový ještěř s černým vzorem na žlutohnědé kůži

**Rychlost:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 6 (60 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 4, Duše -, ♥ 8**

1 (silná kůže)

**Zuby:** 3 + k6, 1

**Plivnutí:** 4 + k6

- 6kz **žíravinou**

- +1 ke zranění **žíravinou**

- další +1 ke zranění **žíravinou**

**Příprava:** jedno kolo natažení slin

**Suroviny:** srdce obsahuje 7 kapek kouzelné esence.

## C15 – laboratoř

Zavřené bytelné dveře s klikou a zámkem. **Odemyká je klíč s písmenem L** (leží na posteli v C10).

U stěn jsou prázdné police, **zavřená skříň**, velká **truhla** s masivním visacím zámkem, stůl se **šuplíkem** a židle. Na stole je mosazný svícen, psací potřeby a **lahvička** s víčkem. Na stěnách jsou pověšené tři obrazy: údolí s vodopádem, letící orel a **horské štíty**.

**V zavřené skřini** jsou přesýpací hodiny.

**Truhla:** Zámek je zamčený, klíč nikde v podzemí není. Uvnitř je velký pytel (plný jemného písku) a na dotyk teplý flakón se sytější oranžovou tekutinou s rudým žiháním ( **lektvar ohnivého dechu**).

**Šuplík** je překvapivě mělký na to, jak velký prostor zabírá (**má dvojité dno**). Uvnitř je svitek se staroelfským textem (**c15-1**).

Pod dvojitým dnem je **svitek** ( **očarování rukavic**). *Postavy ho mohou použít, až když seženou ingredience uvedené na kartě. Potřebují také obyčejné rukavice, které budou očarovávat. Svitek i suroviny se použitím spotřebují.*

**V lahvičce** je **stříbrný inkoust**.

**Pod obrazem horských štítů** je do stěny vsazená čtvercová deska (**modrá značka na mapě**). Jsou na ní tlačítka se symboly: trojúhelník, kruh, čtverec, spirála, kříž. **Schránka se otevře, když někdo stiskne symbol čtverce, potom kříže a nakonec trojúhelníku.**

Z tlačítek stisknutých mimo toto pořadí vyjede jehlice otrávená vlčím morem.

7 + k6 proti **Fyzičce**

- 4 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)

- +1 ke zranění

- další +1 ke zranění

**Druh:** rostlinný

**Latence:** 15 minut

**Příznaky:** zpočátku nevolnost, průjem a zvracení, později brnění pod kůží, postupně se šířící znecitlivění končetin, pocení, malátnost, obtíže při dýchání a bolest hlavy

**Ve schránce** je sérotovinový flakón (*na jed z této pasti neúčinkuje, protože není živočišný. Dokáže ale neutralizovat jed obřího pavouka z C2*) a svitek se staroelfským textem (**c15-2**). **Formule** uvedená na svitku otevírá truhlu v mágově obytné místnosti **C10**.

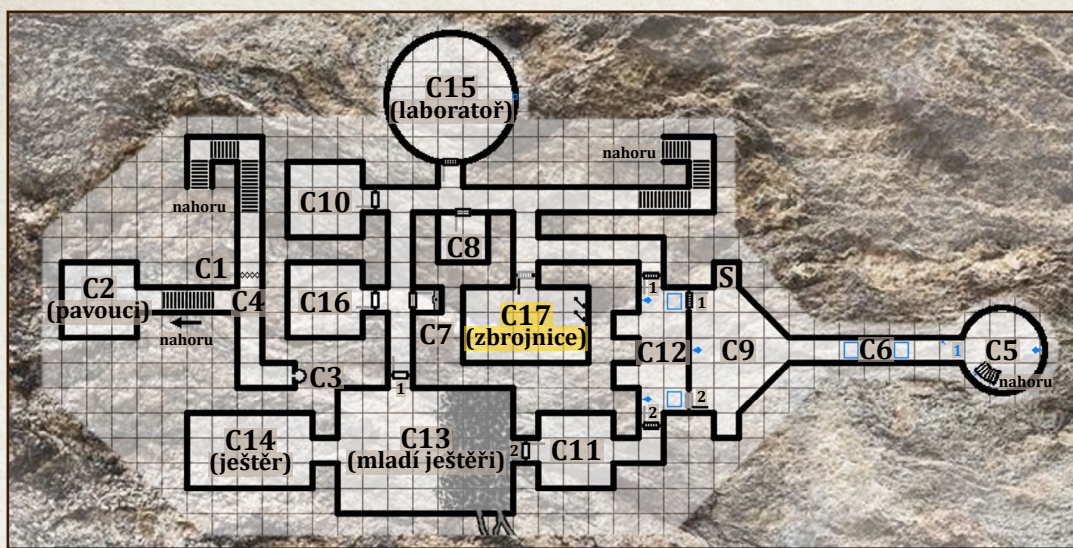
## C16 – místnost mistra sochaře

Zavřené obyčejné dveře s klikou a zámkem. **Odemyká je klíč s písmenem S** na kroužku s klíči ve dveřích do dílny **B1**.

V místnosti je postel, noční stolek a **truhla**. Z postele zbývá jen čelo, matrace i pokrývky se už dávno rozpadly v prach. Truhla je dřevěná se železnými panty a visacím zámkem. Na nočním stolku je kovový kelímek.

**Truhla:** Visací zámek je zamčený. Klíč nikde v podzemí není. Uvnitř je balík zabalený v kůži. V něm je svitek se staroelfským textem (**C16-1**), skica trpaslické služebné (socha v **B1**) a skicy elfích vojáků (sochy v **C9** a **C12**).





## C17 – zbrojnice

Otevřené bytelné dveře s klikou a zámkem. Zamyká ho klíč s písmenem Z, který má u sebe mrtvá elfka v B9.

U stěn jsou prázdné stojany na zbraně. Na východní stěně jsou dvě páky se západkami, které je umožňují zajistit v poloze „dole“. Obě západky jsou vytažené, páky je tedy možné překlápet. Nad každou z nich je tabulka s nápisem.

**Levá páka** je v pozici „nahoru“. Nad ní je staroelfsky napsáno: „Nebezpečí úrazu! Před aktivací obranných opatření se ujistěte, že v objektu nikdo není.“

Tato páka vypíná a zapíná náslapné dlaždice v C6 a C12 spouštějící ohnivé střely. Když je v pozici „dole“, jsou vypnuté.

**Pravá páka** je v pozici „dole“. Je nad ní napsáno: „Smrtelné nebezpečí! Před použitím se ujistěte, že ve vstupní hale a v boční věži nikdo nezůstal a že oboje bezpečnostní dveře jsou zavřené a utěsněné.“

Když ji někdo překllopí do pozice „nahoru“:

Ze stěny za pákou se ozvalo zaklapání nějakého mechanismu. O chvíli později je v dálce slyšet syčení.

Začni počítat čas na kola.

Dokud bude páka v pozici „nahoru“, štěrbin v místnosti C12 budou vypouštět štiplavý žlutohnědý plyn. Odtamtud se bude ve vlně šířit celým podzemím a zabije všechno živé. Přežijí jen ti, kdo včas utečou ven. Chodbou se šíří stejnou rychlostí, jakou postavy běží, zaplnění místnosti mu zabere 1 kolo.

Postavy může zdržet:

- **Podlézání pod mříží C1:** 1 kolo za každou postavu.
- **Šplhání studnou C3:** nahoru to trvá pět kol, šplhat ale může víc postav za sebou. Plynu to zabere jen jedno kolo.
- **Šplhání po zborcených schodech ve věži B7:** 2 kola za každou postavu, plyn to zvládne za jedno kolo.

**Účinky plynu:** Za každé kolo strávené v zamořené chodbě nebo místnosti se ka-

ždá postava nezávisle posune po následující stupnici – na začátku každého kola hráčům řekni, co se jim děje:

1. Začínají ti slzet oči.
2. Spustila se ti silná rýma.
3. Začínají tě pálit oči.
4. Začíná tě škrábat v krku.
5. Začíná ti tuhnout jazyk.
6. Začíná tě pálit kůže na tváři.
7. Přestáváš cítit prsty.
8. Začíná tě pálit kůže po celém těle.
9. Přestávají tě poslouchat končetiny.
10. Upadáš do bezvědomí.

Zadržení dechu dá postavám 1 kolo k dobru, jed se ale vstřebává i kůží.

Bezvědomé postavy neumírají okamžitě, ale pokud je nikdo neodtáhne z podzemí, udusí se.

Po několika minutách se páka sama překllopí dolů. Plyn z podzemí za několik dní vyvětrá. Přeživší postavy se pak budou moci vrátit a dokončit průzkum.

Vypuštění plynu zabije všechno živé v podzemí, co ještě nepobily postavy a co nestihne utéct:

- Dospělého ještěra v C14 (mláďata v C13 utečou tunely ven).
- Pavouka v C2.
- Huňáči v B4 utečou. Zvládnou ale odnést jen dvě kořata (každý jedno), zbylá tři se udusí.
- Mimik v B10 je magický tvor a nepotřebuje dýchat, takže jed mu nic neudělá. To samé platí pro všechny sochy.



Sídlem urozeného pána Glandira, posledního ze slavného a bohatého rodu Nadarů, byla pevnost na skalním ostrohu na východní výspě Zlatohor. Stejně jako ostatní tvrže chránící říši elfího krále Meriandila nikdy nebyla obležena, protože skřeti prorazili horským průsmykem daleko na severu a tuto obrannou linii tím obořili.

A0-1

Urozený pane Glandire,  
esence strážce nehmotného, jenž Ti na obranu Tvé pevnosti jest přidělen, uložena jest v amuletu ve tvaru štítu. Před poškozením jej chraň, sic z něj tato vyprchá a strážce se do Nebytí propadne.

Karerinduľ,  
mistr duševní magie

B13-1

Urozený pane Glandire,

rekruta Ti posílám, jemuž zvláštní pozornosti třeba jest věnovati. Bude Tvým údržbářem novým. Nenech se zmást tím, že je na tuto pozici starý, a že je umění sochařského nadmíru znalý. Chovej se k němu jako k učedníkovi nejnižšímu, taková jest vůle Jeho výsosti.

Věz také, že s sebou sochu mítí bude vzhledu netypického. Na Tobě jest, kterak ji využiješ. Při obraně pevnosti však na ni nespolehej, ve směru tomto defektní jest a zcela nepoužitelná.

Na paměti obzvláště měj, že zpráva o existenci její pevnost Tvou v žádném případě opustiti nesmí.

Tesarion,  
vrchní velitel vojsk krále Meriandila

B13-2



Urozený pane Glandire,

jak jistě víš, válka se skřety už dlouho se nevyvíjí dobře. Oproti katastrofě, jež nyní postihla nás, to však jen malicherné obtíže byly. Těm neřádům nečistým se přímo do srdce říše naší proniknouti podařilo. Samotný Elegast v ohrožení jest, takže posádky v pevnostech hraničních držeti již smysl nedává.

A proto Ti přikazuji:

Opusť Nadarskou pevnost s celou zbrojí hoto-  
vostí Svou. Všechny také s sebou vezmi, kdož k pro-  
vozu Tvého panství nezbytní nejsou, nebo jež pone-  
chat bez ochrany by nerozumné bylo. Nařid' všem,  
až jen to nejnutnější s sebou vzali. Nezbytné jest, aby  
se voj Tvůj k jádru armády královské v co nejkratší  
možné době připojil.

Ujistí se také, že pevnost Tvá po odchodu Tvém  
a Tvých věrných proti vniknutí zajištěna jest.

Tesarion,

vrchní velitel vojsk krále Meriandila

Tianasi,

pověřuji tě úholem, o kterém jsme mluvili při na-  
šem minulém sethání. Přihládám vše, co se nám po-  
dařilo o zmíněném místě vypátrat a také dva svitky  
s kouzly.

L.

PS: Dělán sice určitě chybu, ale jelikož souhlasím,  
že budete potřebovat léčitele, tak s vámi nahonec  
posílám i Ailaru. Tvrdila mi, že jsi slíbil, že ji ochrá-  
níš. Věz tedy, že tě беру za slovo a pokud se jí něco  
stane, vyřídím si to s tebou.



Urozený pane Glandire,

podle objednávky Vaší jsme do zdi ve spodním patře hlavní věže schránku zabudovali zabezpečenou jehlicemi otrávenými. Otevírací kombinace jest:

čtverec, kříž, trojúhelník

B9-2

Urozený pane Glandire,

dovolujeme si oznámiti Vám, že opatření obranná Vámi objednaná dokončena jsou.

Nehodám při provozu běžném předejdete pákami ovládacími ve zbrojnici umístěnými. Ujistěte se, že v poloze vypnuté západkou bezpečnostní zajištěny jsou.

B9-3

Distře Arindale,

nemusím Ti, doufám, vysvětlovati, do jak svízelné situace sochařské kolégium přivedl jsi. Nejen že jednání Tvé trestuhodně neetické bylo, urážku našich spojenců jsi tím navíc způsobil. A co hůř, musel jsi na to zrovna ženu použít? A musel jsi to zrovna ty učiniti, jsa nejlepším z mých studentů?

Na lítost však už pozdě jest. Kancelář královská záležitostí se zabývala a rozhodnutí Jeho výsosti, jak jistě vědět ráčíš, nezvratné jest. Zítřka k armádě naručuješ a převelen ihned budeš do jedné z pevností hraničních od štihlých věží města Elegastu vzdálených, kde po zbytek života svého práci údržbáře vyřazení vojenského vykonávati budeš.

Svůj... výtvor s sebou vezmeš a zajistíš, že nikdo mimo pevnost se o něm nedozví. Porušení příkazu tohoto pro tebe i tvou sochu znamenati bude smrt.

Amadar,

veľmistr sochařského kolegia

C16-1



## Pojednání o atributech božských

V dobách dávných se bohové elfů skrývati museli před démony prastarými. Nemohli jsme je tedy zobrazovati a výhradně ve myslích svých a srdcích svých nositi jsme je museli. Později, když s Beleronem v čele povstali a démony porazili, potřeba skrývání pomínila a lid zatoužil díky jim vysloviti a náležitou úctu prokázati. Tehdy první sochy jejich vznikly a vyobrazení jiná, skrze něž můžeme je uctívati a oslavovati. V době té několik atributů se ustálilo, jež každé zobrazení bohů by míti mělo:

Astra – čelenka z hvězd, hůl a kniha

Beleron – zbroj, poklek, čelo na jílcí meče

Nirana – harfa, opasek s dlatem a kleštěmi

Aran – trojzubec, náhrdelník z mušlí a plnovous





Raia – nahota, luk a jelen





Mistře Finiasi,

zasíláme Vám truhlu bezpečnostní dle objednávky Vaší. Formule otevírací jest „Datach tevah“.

Z důvodů bezpečnostních doporučujeme formuli si zapamatovati a svitek tento zničiti.



<p><b>Čtvercová stříbrná mince</b></p>  <p><b>Cennost</b></p> <p>Prodej: 1 zl Velká čtvercová stříbrná mince.</p>	<p><b>Elektrické rukavice</b></p>  <p><b>Kouzelný předmět</b></p> <p>Prodej: 60 zl Když máš oblečené tyto rukavice a strávíš 1 kolo promnutím rukou, k příštímú zásahu beze zbraně, kovovou zbraní nebo projektilem s kovovým hrotem si přidáš zranění 3kz <b>bleskem</b>.</p>
<p><b>Elfská dýka</b></p>  <p><b>Lehká jednoruční zbraň</b></p> <p>Prodej: 4 zl Zranění: 1</p>	<p><b>Elfská lyra</b></p>  <p><b>Kouzelný předmět</b></p> <p>Prodej: 25 zl Když ji vezmeš do ruky, dokážeš na ni zahrát tři melodie, které v posluchačích probudí radost, smutek nebo hněv.</p>




<p><b>Elfský amulet</b></p>  <p><b>Kouzelný předmět</b></p> <p>Prodej: 1 zl V tomto amuletu je zakleta životní esence elfského strážce Elinara.</p>	<p><b>Elfský meč</b></p>  <p><b>Lehká jednoruční zbraň</b></p> <p>Prodej: 8 zl Zranění: 1</p>
<p><b>Klíč s písmenem L</b></p>  <p><b>Klíč</b></p> <p>Klíč se staroelfským písmenem L.</p>	<p><b>Klíč s písmenem Z</b></p>  <p><b>Klíč</b></p> <p>Klíč se staroelfským písmenem Z.</p>



<div>Korále z polodrahokamů</div> <div></div> <div>Cennost</div> <div>Prodej: 5 zl</div>	<div>Kroužek s klíči</div> <div></div> <div>Klíče</div> <div>Kroužek s klíči označenými staroelskými písmeny D, K, M a S.</div>
<div>Kulový blesk</div> <div></div> <div>Svítek se základním kouzlem</div> <div><p>Formule: <i>Nešef báarak</i> Dosah: krátký Rozsah: všechno v přímé linii Útok: <i>Duše</i> + k6 proti <i>Finese</i>, *6kz <i>bleskem</i></p><p>Z tvé ruky s hlasitým elektrickým praskáním vyletí kulový blesk a zasáhne vše, co mu stojí v cestě. Zastaví ho jen kamenná zeď nebo podobně masivní překážka.</p></div>	<div>Lektvar ohnivého dechu</div> <div></div> <div>Alchymistický výrobek</div> <div><p>Prodej: 2,5 zl Útok: <i>Finese</i> + k6, *4kz <i>ohněm</i> Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou</p><p>Několik minut můžeš vydechovat oheň. Za jeden z úspěchů můžeš cíli zapálit šaty, ty pak hoří 3 kola za 3kz <i>ohněm</i>. Uhasení zabere 1 kolo.</p></div>

<div>Lektvar regenerace</div> <div></div> <div>Alchymistický výrobek</div> <div><p>Prodej: 60 zl Působení: několik minut</p><p>Zacelí i ta nejtěžší zranění a dokáže dokonce obnovit ztracené části těla včetně zubů, vlasů a vousů. Každé kolo po dobu působení vyléčí 1 život.</p></div>	<div>Mast na popáleniny</div> <div></div> <div>Alchymistický výrobek</div> <div><p>Prodej: 5 zl Počet použití: 5</p><p>V průběhu několika minut po nanesení sníží zranění způsobené <i>ohněm</i>, <i>mrazem</i> nebo <i>žiravinou</i> o 1 život. Znovu léčí až případná nová zranění.</p></div>
<div>Náušnice s perlou</div> <div></div> <div>Cennost</div> <div><p>Prodej: 2 zl</p><p>Stříbrná náušnice s perlou.</p></div>	<div>Očarování rukavic</div> <div></div> <div>Svítek se základním rituálem</div> <div><p>Sesílání: 10 minut Suroviny: hrst srsti huňáče, špulka se stříbrnou nití, 3 svíce</p><p>Provedením tohoto rituálu se z obyčejných rukavic stanou kouzelné <i>elektrické rukavice</i>. Svítek i suroviny se tím spotřebují.</p></div>



<div><b>Povzbuzující droga</b></div> <div></div> <div><b>Předmět</b></div> <div><p><b>Prodej:</b> 2 zl <b>Počet použití:</b> 10</p><p>Způsobuje omamný pocit síly a nezranitelnosti. Po hodině účinek vyprchá a další hodinu zůstane hořká pachut' v ústech.</p></div>	<div><b>Přesýpací hodiny</b></div> <div></div> <div><b>Cennost</b></div> <div><p><b>Prodej:</b> 6 zl Měří 10 minut.</p></div>
<div><b>Sérotvorný flakón</b></div> <div></div> <div><b>Kouzelný předmět</b></div> <div><p><b>Prodej:</b> 40 zl</p><p>Když do tohoto flakónu vložíš jednu dávku živočišného jedu, pronesením formule <i>Efel eres</i> ji proměníš na sérum proti tomuto jedu.</p></div>	<div><b>Stříbrná nit</b></div> <div></div> <div><b>Cennost</b></div> <div><p><b>Prodej:</b> 1 zl Špulka se stříbrnou nití.</p></div>

<div><b>Stříbrný inkoust</b></div> <div></div> <div><b>Cennost</b></div> <div><p><b>Prodej:</b> 2 zl Kalamář se stříbrným inkoustem.</p></div>	<div><b>Vzplanutí</b></div> <div></div> <div><b>Svitek se základním kouzlem</b></div> <div><p><b>Formule:</b> Kvidžah <b>Dosah:</b> krátký <b>Rozsah:</b> 1 cíl</p><p>Pokud je cíl hořlavý nebo má na sobě něco hořlavého, vzplane a následující 3 kola bude zraňován za 4kz <b>ohněm</b>. Uhašení zabere 1 kolo.</p></div>
<div><b>Zlaté náušnice</b></div> <div></div> <div><b>Cennost</b></div> <div><p><b>Prodej:</b> 10 zl</p></div>	