

Zpropadený trpaslík

dobrodružství pro hru

Dračák

podle staré školy

verze 0.3

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

Autor původního dobrodružství: Jakub „boubaque“ Maruš

Přepracoval a pro Dračák podle staré školy upravil: Michal Světlý

Obsah

Úkol	5
Příběh	5
Náhodná setkání.....	6
Místnosti.....	6
A0 – díra v dlažbě	7
A1 – hrobka.....	7
B0 – krypta.....	8
C0 – sklepní chodba.....	10
C1 – velká márnice	11
C2 – malá márnice	11
C3 – strojovna brány.....	12
C4 – sklad.....	13
D0 – galerie	14
D1 – dámský salón	15
D2 – pánský salón.....	15
D3 – balkón	16
E0 – kuchyňka	17
E1 – parket.....	17
E2 – předsálí.....	19
E3 – svažující se chodba.....	20
E4 – nákladní šachta.....	22
E5 – šachta kuchyňského výtahu	22
E6 – točité schodiště.....	23
E7 – výtah s obřím broukem	23
E8 – latrína.....	23
E9 – šatna	25
F0 – konec svažující se chodby	25
F1 – předsíňka	27
F2 – kuchyně.....	27
F3 – spíž	28
F4 – chladnice	29
F5 – pracovna.....	30
F6 – kamrlíky	32

F7 – zbrojnice.....	32
F8 – vnější schody	33
F9 – šachta kuchyňského výtahu	34
F10 – výtah s obřím broukem.....	34
F11 – latrína	35
G0 – chodba plná pavučin.....	35
G1 – jídelna	37
G2 – herna	38
G3 – hostinské pokoje	39
G4 – lázně	39
G5 – přípravná	40
G6 – šachta kuchyňského výtahu.....	41
G7 – výtah s obřím broukem	41
G8 – šatna	41
H0 – předsíň	42
H1 – ložnice	42
H2 – luxusní salón	44
H3 – přípravná.....	45
H4 – šachta kuchyňského výtahu	46
H5 – vnější točité schodiště	46
H6 – předsíňka.....	46
H7 – latrína	47
I0 – strážnice	47

ÚKOL

Trpaslický radní Ólin Rudobradý nabízí odměnu 20 zl za záchranu svého syna Tóniho (10 let, postavy dostanou perem kreslený portrét). Ten se ztratil se při nehodě, kdy se kola vozu propadla do jakési podzemní prostory pod ulicí. Viděli ho spadnout dolů, od té doby ho nikdo nespatriil. Přivolaná stráž pod propadlou ulicí našla jen prázdnou kryptu. Je možno usmlouvat dalších 10 zl s podmínkou, že bude Tóni vrácen živý a zdravý.

PŘÍBĚH

Dórin Hromodor, slavný alchymista a zakladatel bohatého trpaslického rodu, si nechal nechal u stěny obrovské jeskyně pod městem vystavět podzemní věž. V poslední generaci (před cca 300 lety) ji obýval Járin Hromodor se dvěma syny – Árniho lákal dobrodružný život na povrchu, Flórin se po vzoru svého slavného předka ve věži oddával studiu tajemných nauk. Po otcově smrti se bratři rozkmořili – Flórin se s otcovým úmrtím nesmířil, jeho zmraženou mrtvolu uložil v sarkofágu v rodinné kryptě B0 a zbytek života zasvětil studiu temné magie, aby ho mohl vrátit mezi živé. Árni s tím nesouhlasil, považoval to za zneuctění otcovy památky. Do věže už nikdy nevkořil, zplodil jen dcery a jméno Hromodorů se ztratilo.

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

Nakonec se Flórin uchýlil k jinému řešení: Koupil vzácnou kouzelnou lampu a s její pomocí přivolał džina, který mu slíbil vyplnit tři přání. První pošetile vyplýval – přál si věčně krásnou a mladou partnerku, a tak mu džin přivolał sukubu (ta na Flórina dodnes čeká v H1). Druhé už si

pořádně rozmyslel: Chtěl, aby cokoli, čeho se dotkne (a zároveň vyřkne magickou formulí!), ožilo skutečným životem – formulace byla skutečně zdařilá, ale Flórina zradila potřeba si svou novou schopnost vyzkoušet. Ruka skřeta, které se dotknul na golemovi sešitém z různých těl v pracovně **F5**, ožila, chytila ho drápy pod bradou a protrhla mu krkavici. Když se Tóni propadl do krypty **B0**, oživlý chrlič si ho spletl s Árnim a odnesl ho k ošetření do do salónu **H2**, kde ho nechal džinovi. Ten Tónimu vysvětlil, že je jediným žijícím mužským potomkem Hromodorů, a věž by tedy měla patřit jemu.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ

V tomto podzemí je spousta zavřených dveří, takže se v něm nestvůry nemohou volně pohybovat. Náhodná setkání jsou proto uvedena u konkrétních místností, ve kterých dávají smysl.

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

MÍSTNOSTI

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

A0 – DÍRA V DLAŽBĚ

💡 *Světlo podle denní doby.*

Asi 1×1 metr propadlé dlažby na široké ulici vedle hřbitovní zdi. V hloubce 4 metrů jsou kamenné schody, na nich suť, dlažební kostky a stopy mnoha těžkých bot. Na východ klesají do tmy (do krypty B0), na západ stoupají směrem za hřbitovní zeď (do hrobky A1) a končí vodorovnou kamennou deskou s kovovým madlem (lze ji snadno odsunout).

👣 Stopy na schodech vedou nahoru i dolů.

A1 – HROBKA

💡 *V noci tma, ve dne šero.*

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

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

Dveře jsou kamenné, po sundání řetězu půjdou ztuha otevřít.

👣 *Dlouho je nikdo neotevřel.*

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

● Tma.

Uvnitř: Stará, zaprášená hrobka. Ve zdech jsou skrytá malá okýnka, která uvnitř vytvářejí mírné příšeří. Po stranách jsou na kamenných stolcích 4 **sarkofágy**. Uprostřed hrobky u zadní zdi je do země zapuštěný neoznačený hrob přikrytý **kamennou deskou**. Podlaha je podupaná od těžkých bot.

👉 Hrobku nedávno důkladně prohledalo 5 osob v pevných botách. Před neoznačeným hrobem je stopa po kamenné desce, kterou z něj odsunuli a pak ji vrátili zpět.

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

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

B0 – KRYPTA

● Tma.

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

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

Sarkofág má dlátem pozurážené části spodní hrany víka, díry obnažují vnitřní kovovou konstrukci, která drží víko pevně na těle sarkofágu. Na

dotyk je chladný. Jde otevřít jen násilím, otevírací mechanismus je nefunkční. Uvnitř je do plátna zabalená zmražená mrtvola starého trpaslíka (vypadá stejně jako trpaslík na reliéfu za sarkofágem a na obrazu v E1), na krku má tyrkysový amulet (15 zl, karta *Mrazící amulet*).

Mrazící amulet: Kdo si ho nasadí, do hodiny zmrzne až na kost a rozmrzne až po jeho sundání. Může zmrazit i neživou věc.

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

Lampičky jsou vyschlé a mají rozpadlé knoty.

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

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

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

Oživlý chrlič

Socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako pes.

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


Rychlost: na zemi 5, ve vzduchu 5

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


Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 9

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

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

Proměna v sochu: V podobě sochy je hůře zranitelný (má  4) a nemůže se hýbat, ale plně vnímá, co se kolem něj děje. Proměna tam i zpět zabere 1 kolo.

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

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

Slabiny: Na slunečním světle má oživlý chrlič nevýhodu.

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

C0 – SKLEPNÍ CHODBA

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

 **Tma.**

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

 Dlouho tu nikdo nebyl.

Lamely jsou složené ze dvou vrstev různě barevných kovů (tvoří bimetalický pásek). Když se všechny tři zahřejí, například vložením zapálených pochodní do připravených držáků, zvednou centrální sloup až ke stropu a odhalí pod ním točité schodiště vedoucí dvě patra dolů (do **E6**).

C1 – VELKÁ MÁRNICE

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

● *Tma.*

Na zemi leží sedm dřevěných **rakví** označených štítky s čísly 11, 12, 13, 14, 15, 17 a 18.

Rakve obsahují staré, rozložené a seschlé mrtvoly různých běžných ras (**4 trpaslíci, 2 lidé, elf**) bez oblečení a doplňků. Některé mají viditelné zářezy do lebky a kostí nebo sežehnuté skvrny na lebce.

C2 – MALÁ MÁRNICE

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

● *Tma.*

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

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

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

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

C3 – STROJOVNÁ BRÁNY

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

● Tma.

V místnosti je socha svalnatého orka držící kliku k mechanismu ve zdi. Nemá nohy, od pasu dolů je to jen kamenný blok zapuštěný do země. V ruce drží kliku napojenou na hřídel se silným převodním řetězem vedoucím do podlahy. Na východní stěně je pokřivená dřevěná polička se čtyřmi flakóny.

S klikou ani řetězem kvůli soše nejde pohnout. Řetěz je navíc zajištěný západkou proti zpětnému pohybu. Hluboko dole je napojený na žulový blok ve dveřích předsálí E2.

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

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

Oživlá socha orka

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

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

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 12

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

🗡️ **Pěsti:** 4 + k6, zranění 2

C4 – SKLAD

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

● *Tma.*

🔥 *Slabý zápach zkažených potravin.*

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

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

Police jsou plné dávno zkažených potravin.

V **bednách** jsou zničené hadry.

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

D0 – GALERIE

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

(6) Červený závěs.

(8) Zelený závěs.

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

● *Tma.*

🔥 *Slabý zápach plísně.*

Z parketu (**E1**) stoupají na zábradlím lemovanou galerii tři schodiště. Severní část je o metr níž. Na galerii je několik dřevěných stolečků, polstrovaných židlí a křesílek. Okolo zdi jsou vysoké devítiramenné mosazné **svícny** s vyhořelými svíčkami. Fresky na zdech zobrazují výjevy z trpaslické mytologie a historie zdejšího města. Na několika místech je v malbě viditelná plíseň. Chybí všechny doplňky, nádobí apod.

Svícnu je celkem 12 (karta *Devítiramenný svícen*). Každý váží 2 kg a stojí 2 zl.

D1 – DÁMSKÝ SALÓN

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

(6) Červený závěs.

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

● *Tma.*

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

Broušených sklenic je celkem 6 (karta *Broušené sklenice*). Dohromady váží 2 kg a stojí 12 zl.

D2 – PÁNSKÝ SALÓN

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

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

(8) Zelený závěs.

● Tma.

Čtvercová místnost oddělená od galerie (D0) zeleným závěsem. V západní stěně jsou polstrované dveře. Na zašlém, zaprášeném tmavě zeleném koberci jsou u stěn čtyři polstrované sedačky s odkládacími stolky. Na spodní polici jednoho z nich je **zavoskovaná láhev** se zašlou etiketou.

V **zavoskované láhvi** je 250 let stará whisky (10 zl, karta *Láhev whisky*). Na etiketě je značka místní palírny.

D3 – BALKÓN

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

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

● Tma.

🔊 *Šumění malého vodopádu.*

Velký balkon s pobořenou balustrádou. Venku je hluboká temnota podzemního dómu. Stěna věže je z kamenných bloků, směrem dolů se ale věž zužuje, takže šplhat po ní bude obtížné. Tři metry nad balkonem věž přechází v klenbu **jeskyně**, zhruba čtyři metry pod ní ji obkružuje vnější schodiště (F8). Z jihovýchodu se ozývá šumění malého vodopádu (**viz H5**).

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

E0 – KUCHYŇKA

(10) Dřevěné dveře s klikou.

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

(12) Dřevěné lítačky.

🔊 *Za nimi je slyšet občasné cvrlikání ptáků.*

● Tma.

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

V zásuvkách kredence jsou stříbrné přebory (15 zl, karta Stříbrné přebory) a keramické talíře, hrnky, misky, plechové poháry apod.

E1 – PARKET

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

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

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

● Tma.

Rozlehlá, zaprášená a vlhká místnost s 5 metrů vysokým stropem obehnaná vyvýšenou galerií (D0), na kterou vedou tři schodiště. Na zábradlích jsou čtyři kovové klíčky. Na parketu stojí kulečnickový stůl s pěti slonovinovými koulemi (celkem 5 zl).

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

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

Poletující kamenní ptáčky jsou neškodní. Přitahují je lesklé předměty, lze je takto nalákat do klíček. Jsou celkem čtyři, každého lze prodat za 5 zlatých (karta Oživlý kamenný ptáček).

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

Obří stonožka

Bledá, půlmetrová stonožka.

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

Rychlost: na zemi 2

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

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 0, Životy 4

🛡 0

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

Příznaky: silná bolest, malátnost

Latence: 3 minuty

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

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

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

E2 – PŘEDSÁLÍ

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

(15) Dřevěné dveře s klikou.

(16) Těžký, zaprášený, lehce plesnivý závěs.

 **Zápach plísně** **(od závěsu)**.

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

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

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

● Tma.

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

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

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

Z brnění už vyprchala většina oživovací magie, stále ho ale drží pohromadě, takže když ho někdo povalí, zůstane vcelku. Rozpadne se, pouze když z něj někdo sundá přilbu, nebo když vytrhne palici z rukavic. Palice je kouzlená (50 zl, karta *Ostnitá palice*).

Ostnitá palice: Když s ní udeříš do země a vyslovíš formuli *Amud ši-drah*, vyletí z ní ostny a zasáhnou všechno v krátké vzdálenosti před tebou (útok **Fyzička** + k6, zranění 1). Spotřebované ostny na palici znovu dorostou během jednoho dne.

E3 – SVAŽUJÍCÍ SE CHODBA

(13) Dřevěné lítačky. Otevírají se do **E1**.

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

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

● *Tma.*

🔥 *Zápach plísně.*

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

Tapiserie jsou poškozené vlhkostí a plísní. Každá měří 2×3 m a váží 15 kg. Kdyby se je podařilo vyčistit a opravit, měla by každá cenu 5 zl.

- (a) Probuzení prvního trpaslíka z kamene božským dotekem.
- (b) Sochařský mistr si vytesává nevěstu z bílého mramoru.
- (c) Stará vrba s hrozivou kornatou tváří požírá svým kmenem malou postavu.
- (d) Hrad celý obrostlý růžovými keři se siluetou čarodějnice na pozadí.
- (e) Trpaslík v klobouku vkládá malý svítek do hlavy hliněného monstra.
- (f) Mladík uprostřed shluku lidí gestem zvedá muže z hrobu.

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

Oživlé brnění

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

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

Rychlost: na zemi 3

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 12



 **Kopí:** 4 + k6, zranění 4

 **Pěsti:** 4 + k6, zranění 2

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

E4 – NÁKLADNÍ ŠACHTA

(10) Dřevěné dveře s klikou.

● *Tma.*

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

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

E5 – ŠACHTA KUCHYŇSKÉHO VÝTAHU

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

● *Tma.*

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

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

E6 – TOČITÉ SCHODIŠTĚ

● Tma.

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

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

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

E7 – VÝTAH S OBŘÍM BROUKEM

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

● Tma.

Kruhová šachta o průměru 3 metrů, vede kamsi dolů.

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

E8 – LATRÍNA

(15) Dřevěné dveře s klikou.

● Tma.

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

⚠ Poškození pavučin přiláká dva čtvrtmetrové pavučinové brouky. Jeden přiběhne po stěně, druhý po stropě. Zastaví se tak, aby byli dobře vidět, zvednou do výšky svá kusadla a začnou jimi výhružně cvakat. Nejsou agresivní, budou ale zuřivě bránit svoji pavučinu. V prvním kole boje cvakavými zvuky zavolají zbylých 6 brouků z hnízda.

Pavučiny zaplňují celou místnost. Pro postavy je není problém zpřetrhat, jsou ale natolik pevné, že když se do nich někdo zamotá, bude bojovat s nevýhodou. Pavučinoví brouci se skrz ně pohybují bez odporu.

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

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

Pavučinový brouk

Čtvrtmetrový brouk s pevnými krovkami a ostrými kusadly.

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

Rychlost: na zemi 2

Boj: Pavučinoví brouci nemohou létat, dokážou ale střílet lepivá vlákna na několik metrů a přitahovat se za ně ke stropu nebo ke stěnám. Mohou jimi také protivníka znehybnit.

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 0, Životy 2

🛡 svrchu 2, zespodu 0

✂ **Kusadla:** 2 + k6, zranění -1

 **Lepivé vlákno:** 2 + k6

Dostřel: kontaktní

- znehybnění jedné končetiny
- znehybnění dvou končetin
- úplné znehybnění

Zbavit se lepivého vlákna zabere 1 kolo.

Suroviny: Z vnitřností pavučinového brouka může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence. Ze snovací žlázy je možno získat flakón *pavoučího vlákna* (5 zl, karta *Pavoučí vlákno*).

E9 – ŠATNA

(16) Těžký, zaprášený, lehce plesnivý závěs.

 *Zápach plísně* (od závěsu).

● *Tma.*

Za závěsem je malá šatna, na věšácích jsou dva zaprášené trpaslické hábity.

Hábity jsou brokátové (karta *Brokátový hábit*). Po vyprání půjde každý prodat za 10 zl.

F0 – KONEC SVAŽUJÍCÍ SE CHODBY

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

(x) Naproti tapiserii s asketou ((f) v E3) je výklenek s obrazem ruky, jak vkládá minci do štěrbin v porcelánovém prasátku. Obraz je na dřevěné desce, jde snadno sundat. Štěrbina v prasátku není jen namalovaná, vede

skrz zeď šikmo dolů směrem do kuchyně **F2**. Po vhození předmětu se ozve kovové cinknutí (dopad na plechovou misku).

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

(z) Na východní stěně je dřevěný reliéf zobrazující boj trpaslíků a lidí uvnitř městských hradeb proti velikému drakovi. Lidé mají luky, trpaslíci kuše. Čtyři z trpaslíků mají místo očí temné otvory (široké jako prst, hluboké jako šíp). Tudy do chodby kouká (a případně střílí) zazděný kamenný strážce.

● *Tma.*

🔥 *Zápach plísně.*

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

⚠ V chodbě je past. V černě vyšrafovaném prostoru **(u)** je zazděný oživený **kamenný strážce** s kuší a skrz otvory v reliéfu **(z)** hledí do chodby. Průchodu nahoru (tedy z **F1** do **F0**) nebrání. V opačném směru za každou minci vhozenou do štěrbin v prasátku namalovaném ve výklenku **(x)** nechá projít jednu postavu. Když se někdo pokusí projít bez zaplacení, s rachotem sjedou dvě padací mříže **(v)** a strážce začne skrz otvory v reliéfu **(z)** střílet z kuše. Mříže jsou velmi těžké, sám je dokáže nadzvednout jen kroll nebo barbar. Otvory v nich jsou velikosti lidské dlaně. Vytahují se klikou v **F11**.

Kamenný strážce


Kamenná socha trpaslického bojovníka.

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

Rychlost: na zemi 2

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 12

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

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

Imunita proti **jedům**.

 **Kuše:** 2 + k6, zranění 3

Dostřel: střední

Nabíjení: 1 kolo

 **Pěsti:** 4 + k6, zranění 2

F1 – PŘEDSÍŇKA

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

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

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

● *Tma.*

Místnost i chodba jsou vlhké a zaprášené.

F2 – KUCHYNĚ

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

(29) Obyčejné dřevěné dveře s klikou.

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

● *Tma.*

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

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

F3 – SPÍŽ

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

(28) Obyčejné dřevěné dveře s klikou porostlé fialovou plísní. Jde od nich chlad. Prudké otevření rozvíří spóry plísně. Kdo se jich nadýchá, bude několik minut slzet a kýchat. Alchymista může z fialové plísně vytěžit kouzelnou esenci, viz popis **F4**. Otevírají se do **F4**.

(29) Obyčejné dřevěné dveře s klikou.

● *Tma.*

👤 *Zápach plísně.*

Sud a police se zkaženými zásobami.

F4 – CHLADNICE

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

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

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

● Tma.

🔥 Silný zápach plísně.

❄️ Chlad.

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

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

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

Láhev s modrou tekutinou má pod hrdlem modrou kapku. Jedná se o chladicí tinkturu (karta Chladicí tinktura), každých několik hodin odkapává na zem a udržuje tím místnost chladnou.

F5 – PRACOVNA

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

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

👤 Zápach zatuchliny.

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

💡 Rudooranžové světlo.

👤 Silný zápach plísně.

Tato místnost je na rozdíl od zbytku patra docela zachovalá a dobře osvětlená, po stropě lezou **desítky brouků** dlouhých jako dlaň, jejichž zadečky vydávají rudooranžové světlo. Celá východní stěna včetně dveří je porostlá tenkou vrstvou **fialové plísně**. Na stole u severní stěny jsou dvě alchymické aparatury a rozevřený **deník** zasažený fialovou plísní. V jihovýchodním rohu je výklenek s **policemi a vitrínou**. Na ocelovém stole uprostřed místnosti leží kostra poskládaná z kostí různých humanoidů, chybí jí levá ruka. Vedle stolu leží **mrtvola trpaslíka v brokátovém hábitu**.

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

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

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

- 1 flakón s fialovou tekutinou (karta *Oživovací tinktura*, účinek viz C3).

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

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

Brokátový hábit bude mít po vyprání cenu 10 zl (karta *Brokátový hábit*). V kapse je bronzový klíč (karta *Bronzový klíč*).

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

Brouk doutnavec

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

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


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

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

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 0, Životy 1



0

 **Kusadla:** 1 + k6, zranění -3

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

F6 – KAMRLÍKY

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

V každé z těchto tří místností je:

● *Tma.*

 *Zatuchlý zápach.*

Prostá postel s proplesnivělým slamníkem a **truhlice**.

V **truhlicích** jsou:

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

F7 – ZBROJNICE

(18) Bytelné dřevěné dveře s klikou a zámkem (**kvalitní zamčený zámek, odemyká ho velký mosazný klíč, který má u sebe kostra trpaslíka v 10**). Otevírají se ven z věže na plošinu ohraničenou ze západu skalní stěnou a na severu nízkou zídou.

 *Skrz dveře je slyšet slabý zvuk malého vodopádu.*

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

● Tma.

🔥 Slabý zápach plísně.

V severním rohu je dřevěná palanda se vlněnou pokrývkou (navlhlou a plesnivou). U jižní zdi je stojan se čtyřmi narezlými kopími a třemi úzkými jednoručními meči (lehká zbraň). Uprostřed je stolek a dvě štokrlata.

F8 – VNĚJŠÍ SCHODY

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

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

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

● Tma.

🔊 Šumění malého vodopádu.

Nekryté kamenné schodiště obkružuje polovinu věže a klesá při tom o dvě patra. Stěna věže je z kamenných bloků, směrem dolů se ale věž zužuje, takže šplhat po ní bude obtížné. Ke stěně je připevněné prorezlé zábradlí, venku se otevírá hluboká temnota podzemního dómu. Zhruba čtyři metry nad schodištěm z věže vyčnívá široká visutá terasa (balkón D3). O další tři metry výš věž přechází v klenbu jeskyně. Z jihovýchodu se ozývá šumění malého vodopádu (viz H5).

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

F9 – ŠACHTA KUCHYŇSKÉHO VÝTAHU

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

● Tma.

Zhruba metr široká kulatá šachta.

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

F10 – VÝTAH S OBŘÍM BROUKEM

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

● Tma.

Kruhová šachta o průměru 3 metrů. Uvnitř je hlavou nahoru obrovský osminohý **brouk**. Nohama je zaseknutý do stěn. V dutém břiše má malou místnost, do které lze pohodlně překročit (pohodlně se tam vejdou 3 dospělí lidé). Uvnitř je polička s kapátkem a třemi sklenicemi uzavřenými víkem. Jedna je z poloviny plná **tyrkysové tekutiny**, druhá ze čtvrtiny **žluté** a ve třetí je po dně trocha husté, **fialové**. Pod poličkou je **nálevka**.

Brouk je mrtvý, pomocí fialové tekutiny je ho ale možno na několik minut oživit. Pomocí žluté a červené tekutiny pak lze ovládat, zda poleze nahoru nebo dolů. Kolem něj lze vyšplhat do E7 nebo sešplhat do G7.

Tyrkysová tekutina (hořká, voní po čekance, karta *Ústupová tinktura*) na několik minut přiměje předmět oživený fialovou tekutinou, aby cou-

val. Když ji vypije někdo živý, ztěžknou mu nohy a bude moci chodit jen pomalu a s velkým úsilím. Ve sklenici je 10 dávek.

Žlutá tekutina (kyselá, voní po hroznech, karta *Postupová tinktura*) přiměje předmět oživený fialovou tekutinou, aby postupoval kupředu. Když ji vypije někdo živý, pocítí mírnou euforii a bude mít pocit, že musí hned někam vyrazit. Ve sklenici je 5 dávek.

Fialová tekutina (trpká, voní po brusinkách, karta *Oživovací tinktura*) krátkodobě oživuje neživé předměty (viz **Strojovna brány C3**). Je už ale téměř vyschlá a do kapátka se nenasaje. Po zředění vydá na 3 použití.

Nálevka pod poličkou vede do útrob brouka.

F11 – LATRÍNA

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

● *Tma.*

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

⚠ Když postavy poškodí pavučiny, za chvíli se ze záchoda vynoří dva půlmetroví brouci, zvednou do výšky svá kusadla a začnou jimi výhruzně cvakat. Nejsou agresivní, budou ale zuřivě bránit své teritorium. V prvním kole boje cvakavými zvuky zavolají zbylých 6 brouků z hnízda, ti dorazí za k6 kol (hod' za každého zvlášť, budou přicházet postupně).

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

G0 – CHODBA PLNÁ PAVUČIN

(35), (36) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.

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

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

● Tma.

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

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

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

Obří brouk

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

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

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, Životy 16

🛡 svrchu 2 (krovky), zespodu 0

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

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

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

Suroviny: Z vnitřností obřího brouka může alchymista vydestilovat 5 kapek kouzelné esence. Ze snovací žlázy je možno získat flakón *pavoučího vlákna* (5 zl, karta *Pavoučí vlákno*) a z kusadel případnou nepoužitou dávku žířaviny (3 zl, karta *Sliny pavučinového brouka*), která leptá i kovy (jedna dávka vystačí zhruba na jeden zámek).

G1 – JÍDELNA

(36) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.

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

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

● Tma.

Velká místnost s dlouhým stolem zaplněná silnými **pavučinovými vlákny**. V rozích místnosti a pod stolem jsou **kokony**. Na stole se lesknou stříbrné přibory (celkem 15 zl, karta *Stříbrné přibory*). Vedle stolu je nehybný **dvoumetrový osminohý brouk**.

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

Kokony se vzdouvají, jako kdyby v nich bylo něco živého. Uvnitř jsou desítky nedospělých brouků velkých jako dlaň. Z jednoho kokonu se vyrojí

malé hejno brouků. Hejna ze dvou kokonů se mohou spojit do středního hejna. V místnosti jsou celkem 3 kokony.

Hejno brouků

Mnoho osminohých brouků velkých jako dlaň.

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

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

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

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

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

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

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

 0

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

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

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

G2 – HERNA

(35) Vyvrácené dvoukřídlé dveře.

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

● *Tma.*

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

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

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

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

G3 – HOSTINSKÉ POKOJE

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

● *Tma.*

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

G4 – LÁZNĚ

1 ze 6: V místnosti je čtvrtmetrový osminohý brouk. Zastaví se, zvedne do výšky svá kusadla a začne jimi výhružně cvakat. Když ho postavy nechají být, odběhne do latríny za dveřmi 44. Boj s broukem viz **F8**.

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

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

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

● *Tma.*

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

G5 – PŘÍPRAVNA

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

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

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

● *Tma.*

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

G6 – ŠACHTA KUCHYŇSKÉHO VÝTAHU

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

● *Tma.*

Zhruba metr široká kulatá šachta.

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

G7 – VÝTAH S OBŘÍM BROUKEM

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

● *Tma.*

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

Kolem brouka jde vyšplhat nahoru do **F10** nebo **E7**.

G8 – ŠATNA

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

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

● Tma.

Prázdná místnost s několika prázdnými věšáky.

H0 – PŘEDSÍŇ

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

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

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

● Tma.

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

H1 – LOŽNICE

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

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

● Tma.

Vlhká, plesnivá, řasou potažená místnost. Je zde několik skříněk a velké lože s nebesy. Na něm polehává spoře oděná trpaslice s plnými nadry, dlouhými, rudými vlasy a zkroucenými rohy (**sukuba**). V uších má zlaté náušnice, na pažích zlaté náramky.

Sukubu si kdysi přivolal Flórin Hromodor jako své první přání džinovi v H2. Přikázal jí, aby tu na něj počkala, a ona jej musela poslechnout. Když se dozví, že je Flórin mrtev, přestane být vázána jeho příkazem a bude si moci dělat, co bude chtít. Smyslem jejího života je svádění a sexuální potěšení. Pročti si její schopnosti a pokus se je využít.

Sukuba

Spoře oděná trpaslice s plnými nadry, dlouhými, rudými vlasy a zkroucenými rohy.


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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

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

Fyzička 4, Finesa 6, Duše 5, Životy 8

 0

 **Rohy a drápy:** 6 + k6, zranění 2

Kouzla: Sukuba umí sesílat následující kouzla: *oko* *Ajin*, *sugesce* *Hašáh*, *lazebník* *Sapar*, *přelud* *Ašlajah*, *přenos zvuku* *Hávarah kol*, *stěna ticha* *Šeket chomach*.

Přitažlivá podoba: Sukuba dokáže změnit svou podobu tak, aby druhým připadala přitažlivá. Na udržování této iluze se nemusí soustředit.

Neodolatelný chtíč: Když se sukuba někoho dotkne, začne mu připomínat ztělesnění jeho nejtajnějších erotických fantazií.

Polibek vášně: Když sukuba někoho políbí, dotyčný se do ní vášnivě zamiluje a udělá pro ni vše, co jí uvidí na očích. Tato slepá láska trvá do chvíle, kdy sukuba políbí někoho jiného – potom ji na několik dní vystřídá zdrcující pocit zlomeného srdce.

Kořist: dvě zlaté náušnice (každá 10 zl), dva zlaté náramky (každý 30 zl).

H2 – LUXUSNÍ SALÓN

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

 *Jasně světlo.*

Místnost je dokonale čistá, uklizená a osvětlená jasným světlem bez zjevného zdroje. Okolo stěny stojí 7 naleštěných **oživlých brnění** s písmeny C–I. Uprostřed salónu na nádherném vzorovaném koberci stojí malý šachový stůl s rozehranou hrou. U něj na židlích sedí **Tóni** a snědý muž v luxusním orientálním oděvu s turbanem (**džin**), na odkládacím stolečku vedle Tóniho je mísa s ovocem, na dalším u jeho soupeře je zlatá orientální **lampa**. Na zdi je nehybný kamenný **chrlič** pokrytý silnými pavučinovými vlákny. Tóni je nezraněný, má jen velkou bouli na čele.

Džin přichází přivítá slovy: „Vítejte! Už jsem se začínal bát, že sem netréfíte!“ Je to mocný démon ve tvaru člověka tvořený kouřem. Nemůže opustit místnost, v ní je ale nezranitelný a prakticky všemocný. Zabít postavy je pod jeho úroveň. Když ho opravdu naštvou, prostě je mávnutím ruky přemístí ven a nechá dveře, ať se jim zabouchnou před nosem. Vyčaruje pro ně pohoštění a další nábytek, nechá je, ať si případně promluví s Tónim, a následně jim nabídne obchod: Každému splní drobné přání, pokud nějakým kouzelným předmětem rozbijí zlatou lampu, ke které je připoutaný. Přání musí jít splnit v této místnosti – může postavu vyléčit, něco pro ně vyčarovat (v celkové hodnotě do 100 zl), změnit jejich vizáž, odstranit vrozenou vadu a podobně.

Tóni nadšeně povypráví o tom, jak ho chrlič nesl věží – pořádně se u toho bál, přece jen ho okřídlená nestvůra nesla tmou kamsi do hlubin a skrze pavučiny, ale zpětně mu to přijde jako úžasné dobrodružství.

Z věže se mu nechce. Džin mu totiž prozradil, že je dědicem Árniho Hromodora, a tedy jejím právoplatným pánem! Nechá se ale přemluvit.

Lampa je krásná, zlatá a samozřejmě kouzelná. Jde rozbít pouze kouzelným předmětem. Umí sice přivolávat džina, ten to ale rozhodně nikoho nenechá udělat. Když ji postavy rozbijí, džin se ukloní, poděkuje a rozplyne se. Celá místnost následně potemní a pokryje se řasou a slizem. Brnění zreziví, ale zůstanou stát. Rozbitá lampa má cenu 20 zl (karta *Rozbitá zlatá lampa*).

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

Chrlič je oživlý, boj s ním viz **B0**. Bude trvat na tom, že Tóniho doprovodí ven z věže, považuje ho za svého pána. Poté se vrátí na své místo v **B0**.

H3 – PŘÍPRAVNA

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

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

● *Tma.*

🔥 *Slabý zápach plísně.*

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

H4 – ŠACHTA KUCHYŇSKÉHO VÝTAHU

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

● *Tma.*

Zhruba metr široká kulatá šachta.

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

H5 – VNĚJŠÍ TOČITÉ SCHODIŠTĚ

● *Tma.*

 *Šumění malého vodopádu.*

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

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

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

H6 – PŘEDSÍŇKA

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

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

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

● Tma.

🔥 Slabý zápach plísně.

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

H7 – LATRÍNA

1 ze 6: V místnosti je čtvrtmetrový osminohý brouk. Zastaví se, zvedne do výšky svá kusadla a začne jimi výhružně cvakat. Když ho postavy nechají být, zaleze do latríny. Boj s broukem viz **F8**.

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

● Tma.

🔥 Zatuchlý, zemitý zápach.

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

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

I0 – STRÁŽNICE

● Tma.

🔊 Od točitých schodů na jihovýchodě se ozývá šumění malého vodopádu.

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

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

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

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

Šachta je temná a hluboká (několik desítek metrů). Konce prutů mříže jsou zvrásněné, jako kdyby je něco rozleptalo. Pokud postavy posvítí dolů, hod' znovu 2 ze 6 na příchod obřího brouka.

 Z hlubiny se ozývá vzdálené dopadání vody na sklaní podloží.

