

Michal Světlý

Opuštěná pevnost

dobrodružství

Verze: 0.1

Autor dobrodružství: Michal Světlý

Délka hry: 6–12 hodin

Dobrodružství je vhodné pro postavy na základních úrovních.

Obsah

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

Obsah

Příběh

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

se rozhodli 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.

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

Jazyky

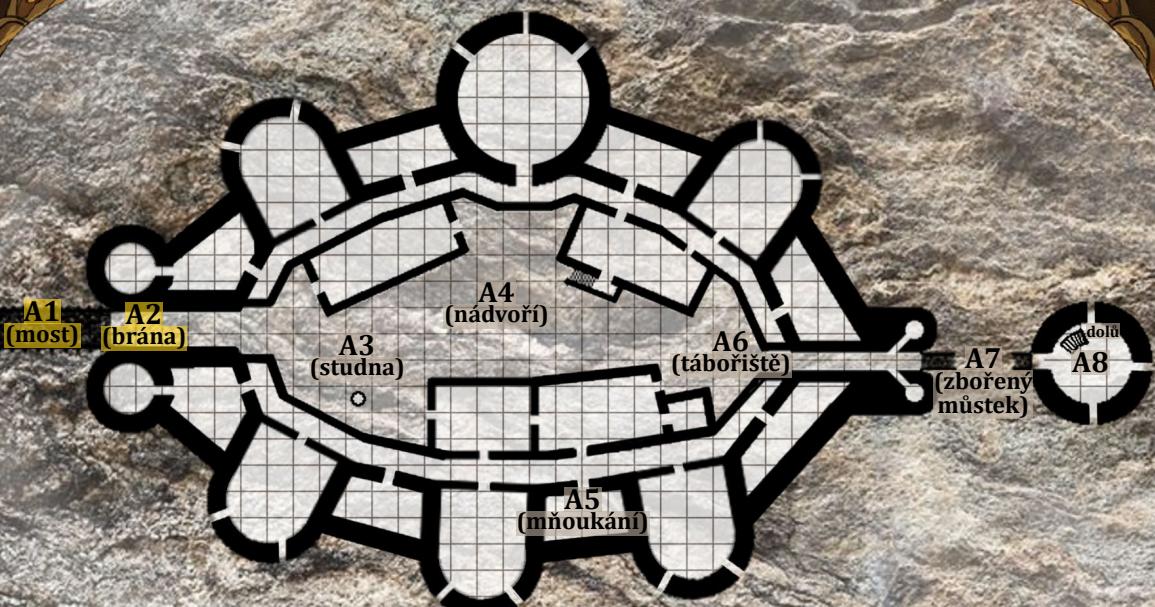
Staroelfšina je archaická forma elfštiny. Postavy, které umí elfsky, mluvené formě rozumí. K zápisu se ale používá starobylé písmo, takže ke čtení staroelfštiny jsou třeba *dovednosti čtení* a psaní a *staré jazyky*. To samé platí pro starotrpasličtinu a trpasličtinu.

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 kováním.

Příběh



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 ted' 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 učinit?“ Odpoví na případné dotazy (staroelfsky), odmítne ale opustit hradby.

- Jmenuje se Elinar.
- Má za úkol chránit pevnost před nájezdy skřetů.

A1

- Býval strážcem urozeného pána Glandira z rodu Nadarů, vládce pevnosti. V dobách krvavých válek proti horďám skřetů 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

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 konětina bude bezvládná, vážné zranění těla způsobí celkovou slabost (nevýhoda).

👁 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: přízračný elf v lehké zbroji s kopím a štítem

Rychlosť: 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

Fyzicka -, **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)

jich zahnal na útěk, několik mu jich ale proklouzlo a zatlačilo elfy do podzemí pevnosti. Neví, co přesně se tam stalo. Elfy už ale nenašel, takže jsou dozajista mrtví.

A2 – brána

💡 **světlo podle denní doby**

🔥 **silný mrtvolný zápach**

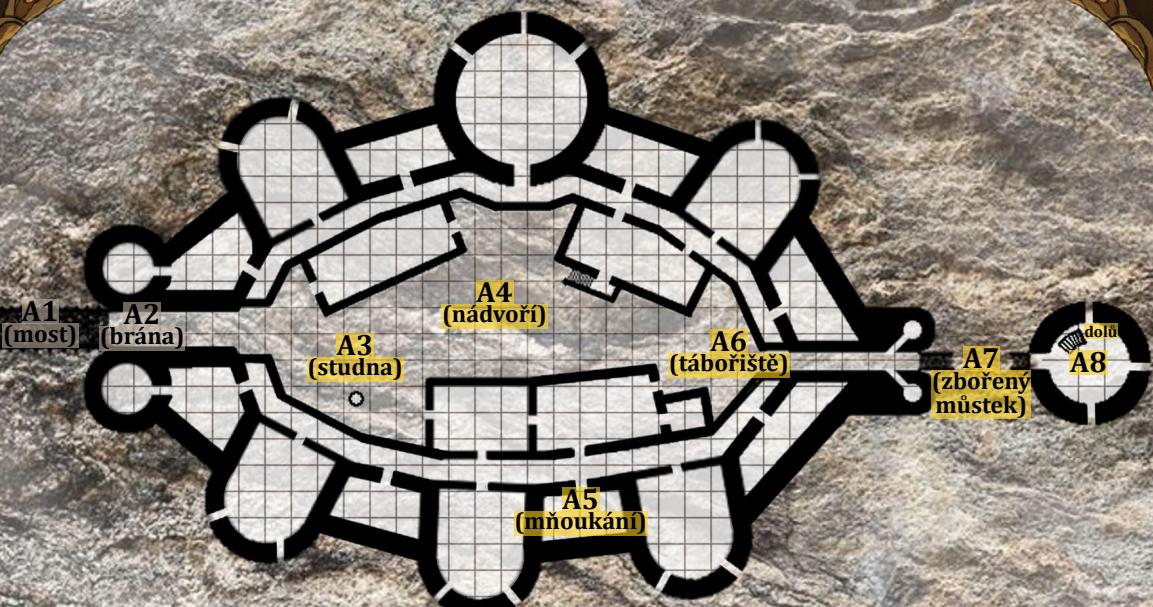
Vyvrácená brána je porostlá mechem a popínavými rostlinami. Z vnitřní strany jsou do ní zabodané **šípy**. Chodba za ní nejspíš kdysi měla strop, zbývají z něj už ale jen zbytky nosných oblouků. Jsou v ní dva mrtví **sarkoni**.

Šípy 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 šípy. V hrudi mají černalou 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 kapce malou dřevěnou **krabičku** s odsouvacím víkem.

V krabičce je silně aromatický hnědý prášek (**☒ povzbuzující droga**). **Způsobuje omamný pocit sily 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 nepřirozeně 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 (C1). 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 sutí a pavučin. V místnostech jsou křížem krážem popadané nosné stropní trámy. Ruiny jsou pro-

Huňáč modrý

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

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

Rychlosť: 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.

rostlé travou a nízkými keři, na několika místech se uchytily nízké stromy.

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, pokryvek 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 zášlapnutá zlomená lžíce).

Na hromadě je 5 toren, 5 pokryvek, 3 křesadla, zbytky trvanlivého jídla, zásoba lojových svic a 2 celty. Všechno je zvlhlé a špinavé, 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 potrhaný 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.

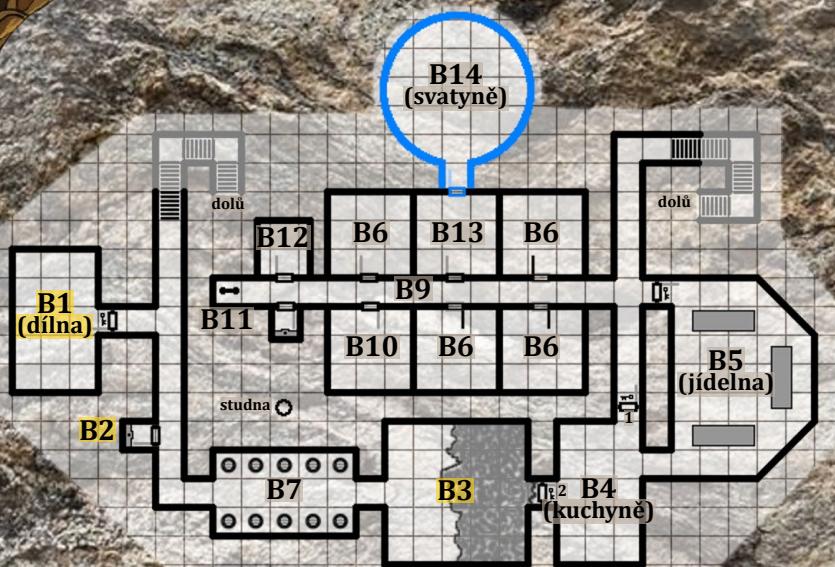
Mrtvý elf má na hrudi pod zbrojí zastrčený pomačkaný, ale stále čitelný svitek (s kouzlem 🗡️ **kulový blesk**).

A8 – horní patro boční věže

💡 světlo podle denní doby

Věž nemá strop ani střechu, dírou nahore je vidět obloha. Podlaha je pokryta 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 vyštouchnout. 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 stolem se do rohu tiskne kamenná **socha trpaslice**. Hlubokým hlasem v trpaslické řeči říká: „Prosím, neublížujte 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, šalírka, 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, starotrpaslicky nebo staoelfsky). 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 cokoliv 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 pa-

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

Rychlosť: 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

vouci! Tudy chodívala pro vodu do studny.

- 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.

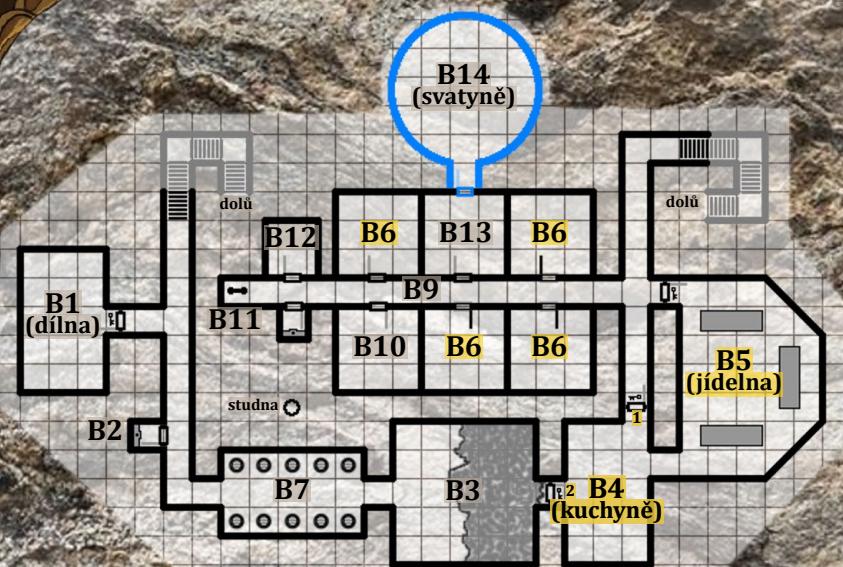
B3 – sklad s propadlou podlahou

🚪 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 (C11). Na dně je sut.

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



B4 – kuchyně

柙 (1), (2) Zavřené obyčejné dveře s kliou 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

గ silný kočičí západ

V místnosti je stůl se dvěma vsazenými dřezy, nad kterými ze zdi vychází měděně **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 modré se lesknoucíma očima. Jedna se naježila a začala výhružně syčet a prskat. Druhá se rozbehla 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 **huňáčci modří**. Samice se pokusí odnosit koťata z kamen úzkou šachtou nahoru do **A5**, samec je bude bránit.

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

Mladě huňáče modrého

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

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

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 1

Velikosť: 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.

Huňáč modrý

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

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

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 1

Velikosť: 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.

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.**

🏡 **kočičí zápach**

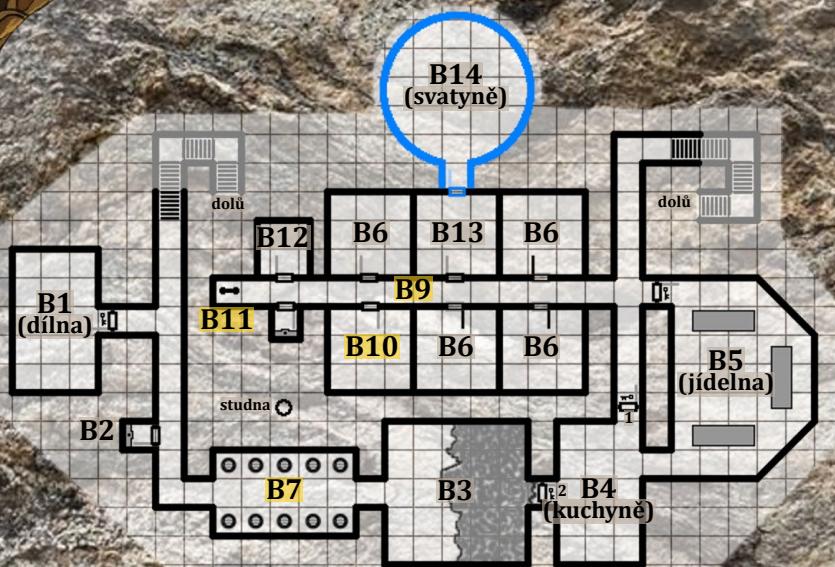
V místnosti jsou tři velké stoly a spousta židlí. Na každém stole jsou dva zášlé trojramenné mosazné svícny s vyhořelými svíčkami (**každý 4 st**). Nohy stolů a židlí jsou podrápané od malých drápků. Na východní stěně je malba zobrazující velkou bitvu mezi armádou elfů a hordou skřetů a goblinů podporovanou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

B6 – obytná místnost

🚪 Otevřené obyčejné dveře s klikou.

V místnosti jsou dvě postele, u každé je noční stolek a truhla. Z postelí zbývají jen kostry, 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 víký **(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 skřetí velcí jako kroll. **Popis viz C2**.

B9 – mrtvá elfka

mrtvolný zápací

V chodbě je mrtvá **elfka**. Leží na bříše hlavou ke křížovatce 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 zbrojnici **C17**).

V kožené brašně jsou léčitelské potřeby, flakón s rudou tekutinou (lektvar regegerace) a kulatá krabička (mast na po páleniny).

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 kostry, 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 zepej se hráčů, kde zrovna kdo stojí a co drží v rukou.**

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

Rychlosť: na zemi 2, ve vodě 1

Velikosť: 8 (250 kg)

Smysly: jako člověk + *infravidění*

Fyzická 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 růží.

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 rozlamané kusy truhly.

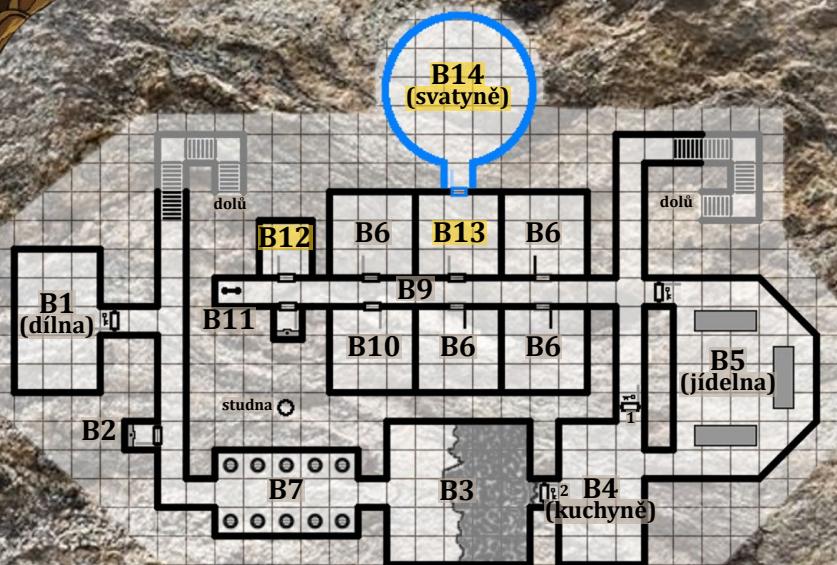
B11 – zvedací mechanismus mříže

⚠ **mrtvolný zápací**

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 žiraviny**). 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. Opozadí je pohozený kotouč lana (**5 metrů**).

Rumpál tahá za řetězy, které vedou dírami dolů do podlahy. Je zajištěný západkou. **Zvedá mříž C3 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 mýsy.

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 zbyvají jen kostry, matrace i pokrývky se už dávno rozpadly v prach.

⚠ Pokud má někdo Beleronův amulet od mrtvé elfky v B9, na severní stěně míst-

nosti kolem mramorové desky s nápisem uvidí stříbrně zářící obrys 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 zavřou.

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 neslyšně hýbe rty.
- V opačném případě mu přízrak zastoupí cestu, zaujme bojový postoj, namíří na něj své přízračné kopí a neslyšně 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 cokoliv 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 hodem 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.

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

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 1

Velikosť: 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)

Zranitelnosť pouze **duševními** útoky.

Imunita proti strachu a bolesti.

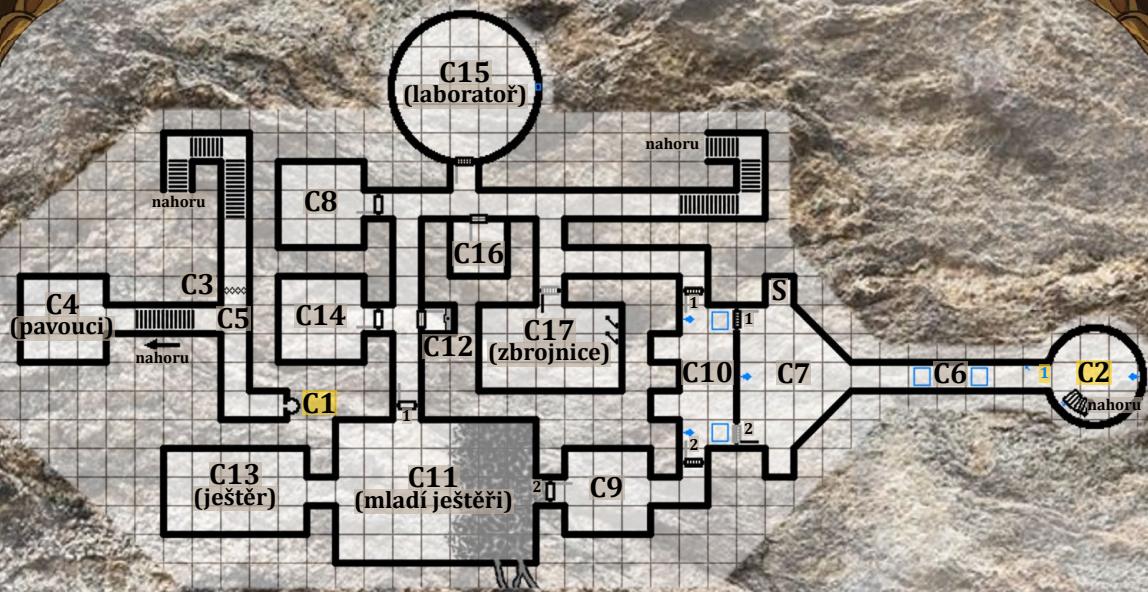
🌙 **Přízračné kopí:** **5 + k6**

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

- Svalnatý elf s trojzubcem, náhrdelníkem z mušlí a plnovousem.
- Nahá elfka s dlouhým lukem sedící na zádech majestátného 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 čelenkou z hvězd, holí a otevřenou knihou: „*Klaním se před Tebou, Astro, stvořitelko hvězd, strážkyně moudrosti věků a tak jemných umění.*“
- U obrazu elfského bojovníka v po- kleku 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 vděčíme za vše užitečné a krásné.*“
- U obrazu svalnatého elfa s trojzubcem, náhrdelníkem z mušlí a plnovousem: „*Klaním se před Tebou, Arane. Tobě vděčíme 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 vděčíme za úrodu a léčivé dary lesa.“

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

Druhé podzemní patro

C1 – studna

Zhruba 5 metrů nad hladinou do studny ústí chodba. Studna je plná nepřirozeně 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.

C2 – spodní patro boční věže

 (1) Masivní kamenná deska zasunutá do severní stěny chodby. Otevřá a zavírá se skrytými páčkami. Jedna je na boku zbytku točitého schodiště v C2, druhá je ve spáře mezi dlaždicemi na severní stěně chodby C6.

silný mrtvolný západch

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 pohrozený 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 (od-

tud vyletuje jedna ze dvou ohnivých šipek po šlápnutí na některou z dlaždic v C6).

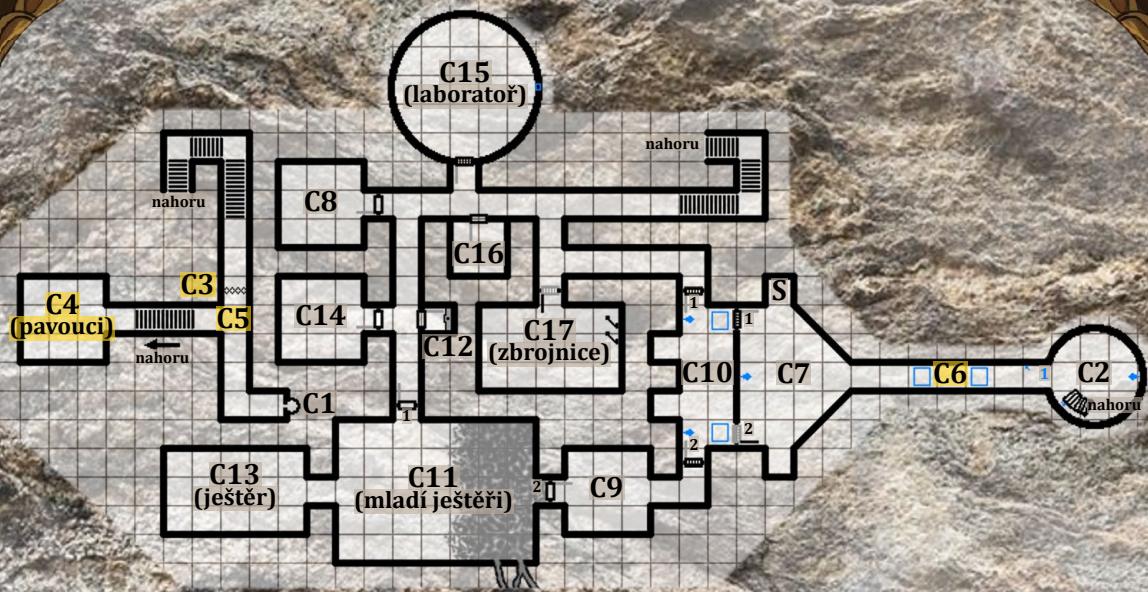
Zbytek točitého schodiště: na boku je malá páčka. Otevřá a zavírá tajné dveře (1) (jsou otevřené, takže postavy možná překvapí, když se jim zavře jediný východ z místnosti).

Sarkoni jsou chlupatí skřetí velcí jako kroll. 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 lehkou zbroj, 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 se skřetí symboly místo čísel
- za zbrojí zastrčený měšec s přetrženou šnůrkou (3 zl a 6 st)
-  korále z polodrahokamů

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



C3 – mříž

Chodbu přehrazuje masivní zarezlá částečně nadzvednutá **mříž**. Chodba na jih od mříže je plná závějů 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 **C4** přijde obří pavouk a napadne ji.

- Každé kolo může pod mříží prolézt jen jedna postava.
- Pavouk pod mříží neproleze.
- Pokud postavy nevyčistily chodbu **C5** od pavučin, budou v nich bojovat s **nevýhodou**. Pavouk si ji nepočítá.

- Zapálení pavučin jednorázově zraní za 4kz **ohněm**, pak jsou spálené na prach.

C4 – 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 měsec (**5 st**) a kožené pouz-

dro na svitky (uvnitř je svitek s kouzlem **vzplanuti**). 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

Rychlosť: na zemi 5

Velikosť: 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 **Fyžičce**

- 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.

C5 – 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.

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.

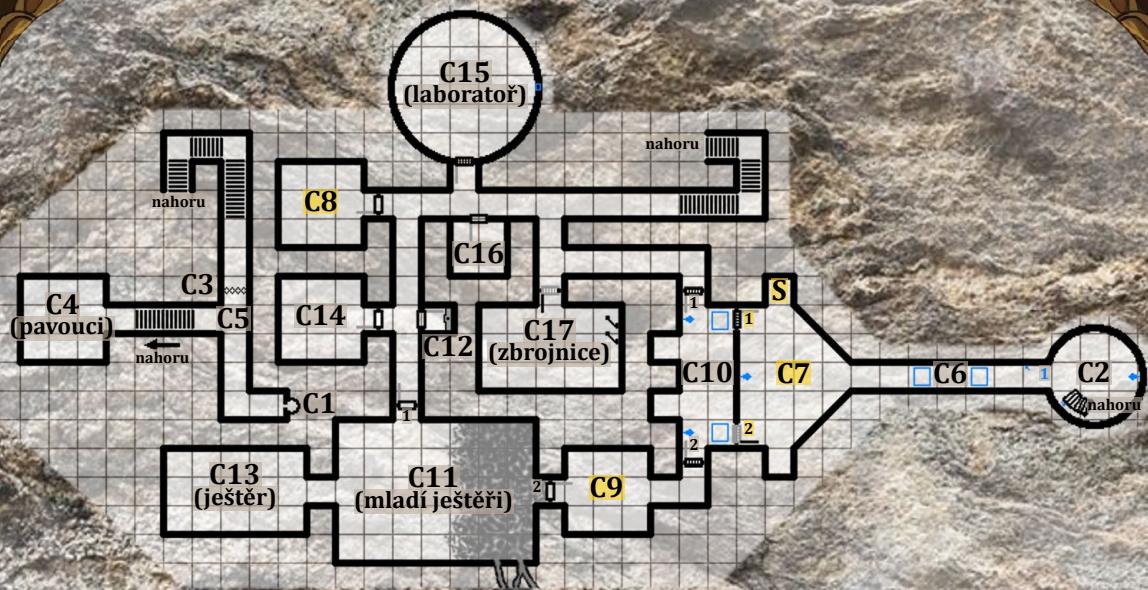
Když někdo šlápně na modré označenou dlaždici, ozve se tiché cvaknutí a ucítí, jak pod jeho vahou zajela do země. Zeptej se hráčů, jak budou reagovat.

Ze zdí v místnostech **C2** a **C7** (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.



Socha elfího vojáka

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

Rychlosť: na zemi 3

Velikosť: 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

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

Imunita proti *jedům*.

🗡 **Pěsti:** 4 + k6, ⚡ 1

🗡 **Kopí:** 4 + k6, ⚡ 2

C7 – vstupní obranná místnost

🚪 (1) Zavřené bytelné dveře, nemají kliku ani zámek. Jsou zavřené na závoru z místnosti C10.

⚠ Když někdo bude chtít projít do C10, na protější stěně ho zaujmě tmavá skvrna (otvor, odkud střílí ohnivé šipky, viz C10).

🚪 (2) Vyražené bytelné dveře. Původně byly z C10 zavřené na závoru.

⚠ Když někdo bude chtít projít do C10, na protější stěně ho zaujmě tmavá skvrna (otvor, odkud střílí ohnivé šipky, viz C10).

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 *Belero-nův 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 vandalové, 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**.

C8 – místnost mága

🚪 Zavřené obyčejné dveře s klikou a zámkem. 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 kostra, 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 doteck 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 **Fyzicce**

- ⚡ 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**. Otevřá dveře do laboratoře **C15**.

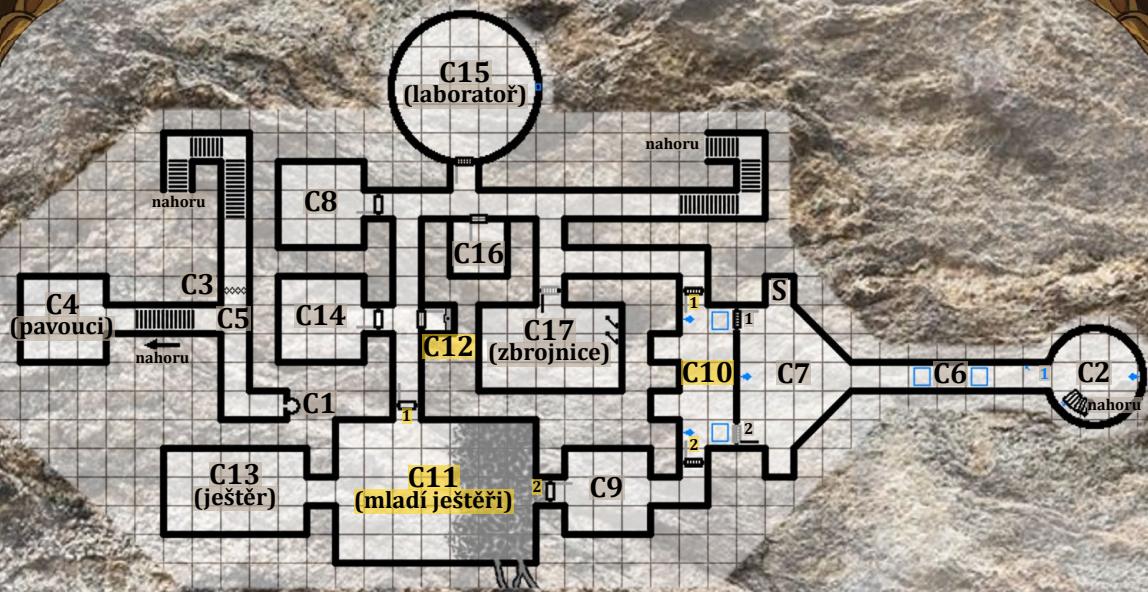
Runy na truhle jsou v řeči kouzel: *Artak bárak*.

C9 – prázdná místnost

🚪 Zavřené obyčejné dveře s klikou. Otevřájí se do **C9**. V místnosti **C11** je za nimi zával, při otvírání se ho část vyvalí ven. Neřeší 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.*“



C10 – 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 šlápné na jednu z modře označených dlaždic, ozve se tiché cvaknutí 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 C7. Zranit může jen jednou. Dokud bude na dlaždici někdo stát, bude létat každé kolo.

▢ 6 + k6 proti Finesse

- ⚡ 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 černalými 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 štěrbiny (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 **C7**).

C11 – částečně zavalená místnost

 (1) Zavřené obyčejné dveře s klikou.

 (2) Zavřené obyčejné dveře ze tří čtvertin zasypané závalem. **Klika je pod závalem.** Otevří se do **C9**.

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 závalem 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 mládáta 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 spletitých tunelů vyhrabaných v podloží pevnosti. Těmi nejširšími se protáhne hobit, kudůk nebo štíhlý elf. Ústí venku u paty skály, na které pevnost stojí.

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 vděčíme za úrodu a léčivé dary lesa.*“

Mladě plivajícího ještěra

Útočí nejprve plivnutím žíravých slin, poté ostrými zuby. Když utrpí zranění, uteče do **C13** nebo do některého z tunelů ve stěně nad závalem v **C11**.

Vzhled: metrový ještěr s černým vzorem na žlutohnědé kůži

Rychlosť: 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

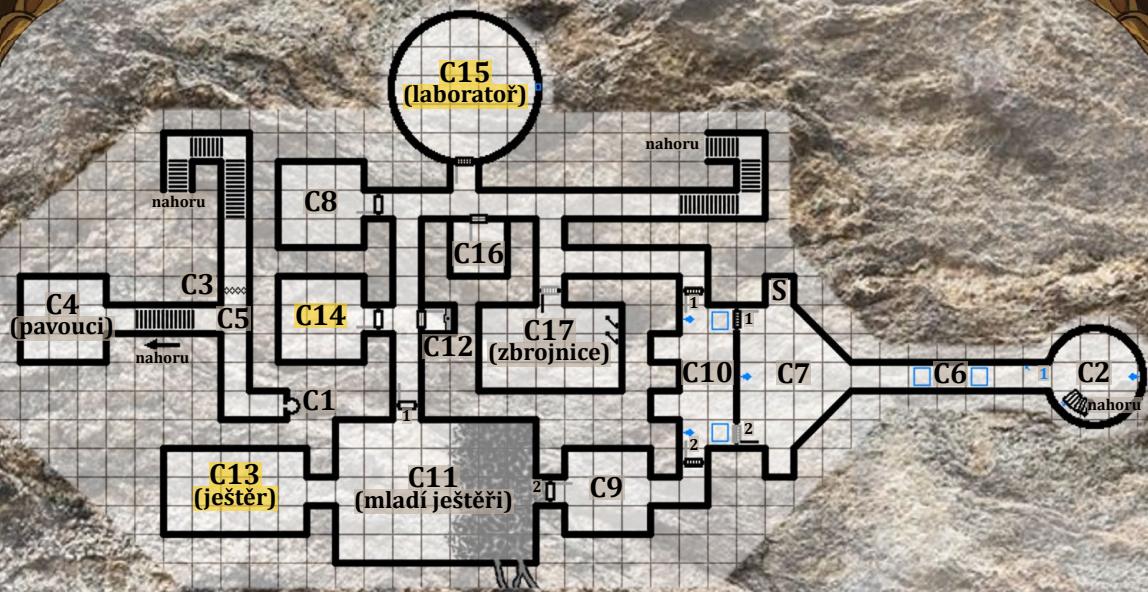
Příprava: jedno kolo natažení slin

Suroviny: srdce obsahuje 3 kapky kouzelné esence.

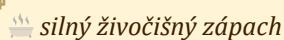
C12 – toaleta

 Zavřené obyčejné dveře s klikou a symbolem ve tvaru kruhu.

Uvnitř je anatomicky tvarovaná kamenná lavice s kruhovou dírou uprostřed.



C13 – 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 sutí** a **kostí**, ze které vykukuje velký **ještěr**.

💡 *Když se někdo přiblíží k hromadě sutí, ještěr 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 vděčíme za vše užitečné a krásné.*“

Na hromadě sutí a kostí je velké hnízdo se 3 kožnatými vejci velkými jako pěst (**každé obsahuje 1 kapku kouzelné esence**).

Kosti jsou zvířecí, ohlodané ostrými zuby.

Ještěr je **dospělý plivající ještěr**. Bude urputně bránit hnízdo.

Plivající ještěr

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 ještěr s černým vzorem na žlutohnědě kůži

Rychlosť: 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**

Příprava: jedno kolo natažení slin

Suroviny: srdce obsahuje 7 kapek kouzelné esence.

C14 – místo 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 kostra, 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 zábařený v kůži. V něm je svitek se staroelfským textem (**C16-1**), skica trpaslické služebné (socha v **B1**) a skicky elfích vojáků (sochy v **C7** a **C10**).

C15 – laboratoř

🚪 Zavřené bytelné dveře s klikou a zámkem. Odemyká je klíč s písmenem **L** (leží na posteli v **C8**).

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

V zavřené skříni 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 sýtě oranžovou tekutinou s rudým žíháním (☒ 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 sezenou 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 symboly v pořadí čtverc, kříž, trojúhelník.

⚠️ Z tlačítka stisknutých mimo toto pořadí vyjede jehlice otrávená *vlčím morem*.

☠️ 7 + k6 proti **Fyzičce**

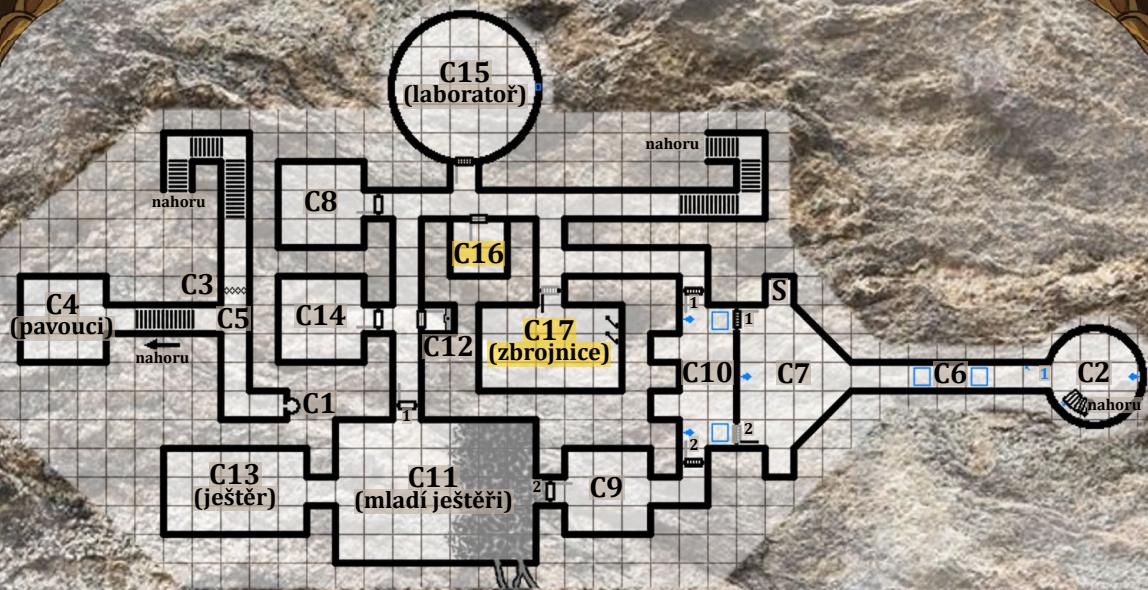
- ☀️ 4 jedem (nezpůsobuje vážné zranění)
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Druh: rostlinný

Latence: 15 minut

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

Ve schránce je ☰ sérotvorný flakón a svitek se staroelfským textem (**c15-2**). Na jed z pasti na této schránce flakón neúčinkuje, protože není živočišný. Dokáže ale neutralizovat jed obřího pavouka z **C4**. Formule uvedená na svitku otevírá truhlu v mágově obytné místnosti **C10**.



C16 – umývárna

[Zábrana] Zavřené obyčejné dveře s klikou a symbolem ve tvaru mýsy.

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

C17 – zbrojnice

[Zábrana] 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 překlápat. Nad každou z nich je tabulka s nápisem.

Levá páka je v pozici „nahoře“. Nad ní je staroelfsky napsáno: „Nebezpečí úrazu!

Před aktivací obranných opatření se ujistěte, že v objektu nikdo není.“

Tato páka vypíná a zapíná nášlapné dlaždice v C6 a C10 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 oba bezpečnostní dveře jsou zavřené a utěsněné.“

⚠️ Když ji někdo překlopí do pozice „nahoře“:

⚠️ 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 „nahoře“, štěrbiny v místnosti C10 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 **C3**: 1 kolo za každou postavu.
- Šplhání studnou **C1**: nahoru to trvá pět kol, šplhat ale může víc postav za sebou. Plyn 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 zamovené chodbě nebo místnosti se každá postava nezávisle posune po následující stupnici – na začátku každého kola hráčům řekni, co se jim děje:

1. Začínají ...ti slzeti 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 překlopí 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 **C13** (mláďata v **C11** utečou tunely ven).
- Pavouka v **C4**.

- Huňáči v **B4** utečou. Zvládnou ale odnést jen dvě koťata (každý jedno), zbylá tři se udusí.
- Mimik v **B10** je magický tvor a nepotřebuje dýchat, takže jed mu nic neučelá. 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 tvrze chránící říši elfího krále Meriandila nikdy nebyla obléžena, protože skřetí prorazili horským průsmykem daleko na severu a tuto obrannou linii tím obešli.

A0-1

Urozený pane Glandire,

esence nehmotného strážce, jenž Ti je přidělen na obranu Tvé pevnosti, je uložena v amuletu ve tvaru štítu. Chraň jej před poškozením, sic z něj tato esence vyprchá a strážce se propadne do Nebytí.

Karerindul,
mistr duševní magie

B13-1

Urozený pane Glandire,

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

Věz také, že s sebou bude mít sochu netypického vzhledu. Je na Tobě, jak ji využiješ. Nespoléhej na ni však při obraně pevnosti, v tomto směruje defektní a zcela nepoužitelná.

Měj obzvláště na paměti, že zpráva o její existenci v žádném případě nesmí opustit Tvou pevnost.

Tesarion,
vrchní velitel vojsk krále Meriandila

Urozený pane Glandire,

jak jistě víš, válka se skřety se už dlouho nevyvíjí dobrě. Oproti katastrofě, jež nás postihla nyní, to však byly jen malicherné obtíže. Těm nečistým zrůdám se nějak podařilo proniknout přímo do srdce naší říše. Samotný Elegast je v ohrožení, takže už nedává smysl držet posádky v hraničních pevnostech.

A proto Ti přikazuji:

Opusť s celou Svou zbrojnou hotovostí Nadarskou pevnost. Vezmi s sebou také všechny, kdož nejsou nezbytní k provozu Tvého panství, nebo jež by nebylo rozumné ponechat bez ochrany. Naříd' všem, aby s sebou vzali jen to nejnutnější. Je nezbytné, aby se Tvůj voj připojil k jádru královské armády v co nejkratší možné době.

Při odchodu se také ujistí, že Tvá pevnost je zajistěna proti vníknutí.

Tesarion,
vrchní velitel vojsk krále Meriandila

Tianasi,

pověřuji tě úkolem, o kterém jsme mluvili při našem minulém setkání. Přihlásám vše, co se nám podařilo o zmíněném místě vypátrat a také dva svitky s kouzly.

L.

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

Urozený pane Glandire,

podle Vaší objednávky jsme do zdi ve spodním patře hlavní věže Nadarské pevnosti zabudovali tajnou schránku zabezpečenou otrávenými jehlicemi. Otevřací kombinace je:

čtverec, kříž, trojúhelník

B9-2

Urozený pane Glandire,

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

Nehodám při běžném provozu předejdete ovládacími pákami umístěnými ve zbrojnici. Ujistěte se, že jsou ve vypnute poloze zajistěny bezpečnostní západkou.

B9-3

Mistře Arindale,

nemusím Ti, doufám, vysvětllovat, do jak svízelné situace jsi přivedl sochařské kolégium. Nejen že Tvé jednání bylo trestuhodně neetické, ale navíc jsi tím způsobil urážku našich spojenců. A co hůř, musel jsi na to použít zrovna ženu? A musel jsi to učinit zrovna Ty, můj nejlepší student?

Na útost však už je pozdě. Záležitostí se zabývala královská kancelář a jak jistě víš, rozhodnutí Jeho výsosti je nezvratné. Zítra narukuješ k armádě a budeš ihned převelen do jedné z hraničních pevností, kde budeš po zbytek svého života vykonávat práci údržbáře vojenského vybavení.

Svůj... výtvor si vezmeš s sebou a zajistíš, že se o něm nikdo mimo pevnost něm nedozví. Porušení tohoto příkazu bude pro Tebe i Tvou sochu znamenat smrt.

Amadar,
velmistr sochařského kolegia

Pojednání o božských atributech

V dávných dobách se bohové elfů museli skrývat před prastarými démony. Nemohli jsme je tedy zobrazovat a museli jsme je nosit jen ve svých myslích a srdečích. Později, když s Beleronom v čele povstali a démony porazili, potřeba skrývání pominula a lid zatoužil vyslovit jím díky a prokázat jím náležitou úctu. Tehdy vznikly první sochy a jiná vyoobrazení, jejichž prostřednictvím je můžeme uctívat a oslavovat.

V té době se také ustálilo několik atributů, jež by každé zobrazení bohů mělo mít:

λstra - čelenka z hvězd, hůl a kniha

Beleron - zbroj, poklek, čelo na jílci meče

Nirana - harfa, opasek s dlátem a kleštěmi

λran - trojzubec, náhrdelník z mušlí a plnovous

Raia - nahota, luk a jelen

Mistré Finiasi,

zasláme Vám bezpečnostní truhlu dle Vaší objednávky. Otevírací formule je „Patach tevah“.

Z bezpečnostních důvodů doporučujeme po zapamatování formule tento svitek zničit.

Čtvercová stříbrná mince



Cennost

Prodej: 1 zl

Velká čtvercová stříbrná mince.

Elektrické rukavice



Kouzelný předmět

Prodej: 60 zl

Když máš oblečené tyto rukavice a strávíš 1 kolo promnutím rukou, k příštímu zásahu beze zbraně, kovovou zbraní nebo projektilom s kovovým hrotom si přidáš zranění 3kz **bleskem**.

Elfská dýka



Lehká jednoruční zbraň

Prodej: 4 zl

Zranění: 1

Elfská lyra



Kouzelný předmět

Prodej: 25 zl

Když ji vezmeš do ruky, dokážeš na ni zahrát tři melodie, které v posluchačích probudí radost, smutek nebo hněv.

<h3>Elfský amulet</h3>  <h4>Kouzelný předmět</h4> <p>Prodej: 1 zl V tomto amuletu je zakleta životní esence elfského strážce Elinara.</p>	<h3>Elfský meč</h3>  <h4>Lehká jednoruční zbraň</h4> <p>Prodej: 8 zl Zranění: 1</p>
<h3>Klíč s písmenem L</h3>  <h4>Klíč</h4> <p>Klíč se staroelfským písmenem L.</p>	<h3>Klíč s písmenem Z</h3>  <h4>Klíč</h4> <p>Klíč se staroelfským písmenem Z.</p>

Korále z polodrahokamů



Cennost

Prodej: 5 zl

Kroužek s klíči



Klíče

Kroužek s klíči označenými staroelfskými písmeny D, K, M a S.

Kulový blesk



Svitek se základním kouzlem

Formule: Nešef bárak

Dosah: krátký

Rozsah: všechno v přímé linii

Útok: Duše + k6 proti Finesa, 6kz bleskem

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.

Lektvar ohnivého dechu



Alchymistický výrobek

Prodej: 2,5 zl

Útok: Finesa + k6, 4kz ohněm

Rozsah: všechni v kontaktní vzdálenosti před tebou

Několik minut můžeš vydechovat oheň. Za jeden z úspěchů můžeš cíli zapálit šaty, ty pak hoří 3 kola za 3kz ohněm. Uhasení zábere 1 kolo.

<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h3>Lektvar regenerace</h3>  <h4>Alchymistický výrobek</h4> <p>Prodej: 60 zł Působení: několik minut Zaceli i ta nejtěžší zranění a dokáže dokonce obnovit ztracené části těla včetně zubů, vlasů a vousů. Každé kolo po dobu působení vy léčí 1 život.</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h3>Mast na popáleniny</h3>  <h4>Alchymistický výrobek</h4> <p>Prodej: 5 zł Počet použití: 5 V průběhu několika minut po nanesení sníží zranění způsobené ohněm, mrazem nebo žíravinou o 1 život. Znovu léčí až případná nová zranění.</p> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h3>Náušnice s perlou</h3>  <h4>Cennost</h4> <p>Prodej: 2 zł Stříbrná náušnice s perlou.</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h3>Očarování rukavic</h3>  <h4>Svitek se základním rituálem</h4> <p>Sesílání: 10 minut Suroviny: hrst srsti huňáče, špulka se stříbrnou nití, 3 svíce Provedením tohoto rituálu se z obyčejných rukavic stanou kouzelné elektrické rukavice. Svitek i suroviny se tím spotřebují.</p> </div>

Povzbuzující droga



Předmět

Prodej: 2 zl

Počet použití: 10

Způsobuje omamný pocit sily a nezranitelnosti. Po hodině účinek vyprchá a další hodinu zůstane hořká pachat' v ústech.

Přesýpací hodiny



Cennost

Prodej: 6 zl

Měří 10 minut.

Sérotvorný flakón



Kouzelný předmět

Prodej: 40 zl

Když do tohoto flakónu vložíš jednu dávku živočišného jedu, pronesením formule *Efel eres* ji proměníš na sérum proti tomuto jedu.

Stříbrná nit



Cennost

Prodej: 1 zl

Špulka se stříbrnou nití.

Stříbrný inkoust



Cennost

Prodej: 2 zl

Kalamář se stříbrným inkoustem.

Vzplanutí



Svitek se základním kouzlem

Formule: Kvidžah

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Pokud je cíl hořlavý nebo má na sobě něco hořlavého, vzplané a následující 3 kola bude zraňován za 4kz **ohněm**. Uhašení zabere 1 kolo.

Zlaté náušnice



Cennost

Prodej: 10 zl

Sever

