



Michal Světlý

Opuštěná pevnost

hra na hrdiny

dobrodružství

Verze: 0.2

Autor dobrodružství: Michal Světlý

Délka hry: 6–12 hodin

Obsah

Příběh.....	5	C9 – prázdná místnost	23
Vedení hry	5	C10 – obranné postavení	24
Zapojení do kampaně	5	C11 – částečně zavalená místnost.....	25
Začátek hry	5	C12 – toaleta.....	25
Jazyky	5	C13 – sklad a dílna	26
Prostředí	5	C14 – místnost mistra sochaře	27
Trosky pevnosti	6	C15 – laboratoř.....	27
A1 – most.....	6	C16 – umývárna.....	28
A2 – brána	7	C17 – zbrojnice.....	28
A3 – studna	8	C18 – Schody nahoru.....	29
A4 – nádvoří	8	Texty	30
A5 – bývalá kuchyně	8	A0-1.....	30
A6 – pozůstatky po tábořišti	8	B13-1	30
A7 – zřícený můstek k boční věži	9	B13-2	31
A8 – horní patro boční věže.....	9	B13-3	32
První podzemní patro	10	B9-1.....	33
B1 – dílna	10	B9-2.....	34
B2 – toaleta	11	B9-3.....	34
B3 – sklad s propadlou podlahou.....	11	C14-1.....	35
B4 – kuchyně.....	12	C15-1.....	36
B5 – jídelna	12	C15-2.....	37
B6 – obytná místnost.....	13	Karty	38
B7 – sklad vody	14	Mapa nadzemí pevnosti	41
B8 – prostřední patro boční věže	14		
B9 – mrtvá elfka.....	14		
B10 – obytná místnost	15		
B11 – zvedací mechanismus mříže	15		
B12 – umývárna.....	16		
B13 – komnata pána tvrze.....	16		
B14 – Schody dolů.....	16		
B15 – Schody dolů.....	16		
B16 – Beleronova svatyně	17		
Druhé podzemní patro	19		
C1 – studna.....	19		
C2 – spodní patro boční věže	19		
C3 – mříž.....	20		
C4 – doupě obřích pavouků	20		
C5 – chodba plná pavučin.....	21		
C6 – spouštěcí dlaždice pasti.....	21		
C7 – vstupní obranná místnost	22		
C8 – místnost mága	23		

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. Přecházení 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**.

dovednosti čtení a psaní a staré jazyky. To samé platí pro starotrpasličtinu a trpasličtinu.

Začátek hry

Postavy přichází (k6):

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

Zrovna je (k6):

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

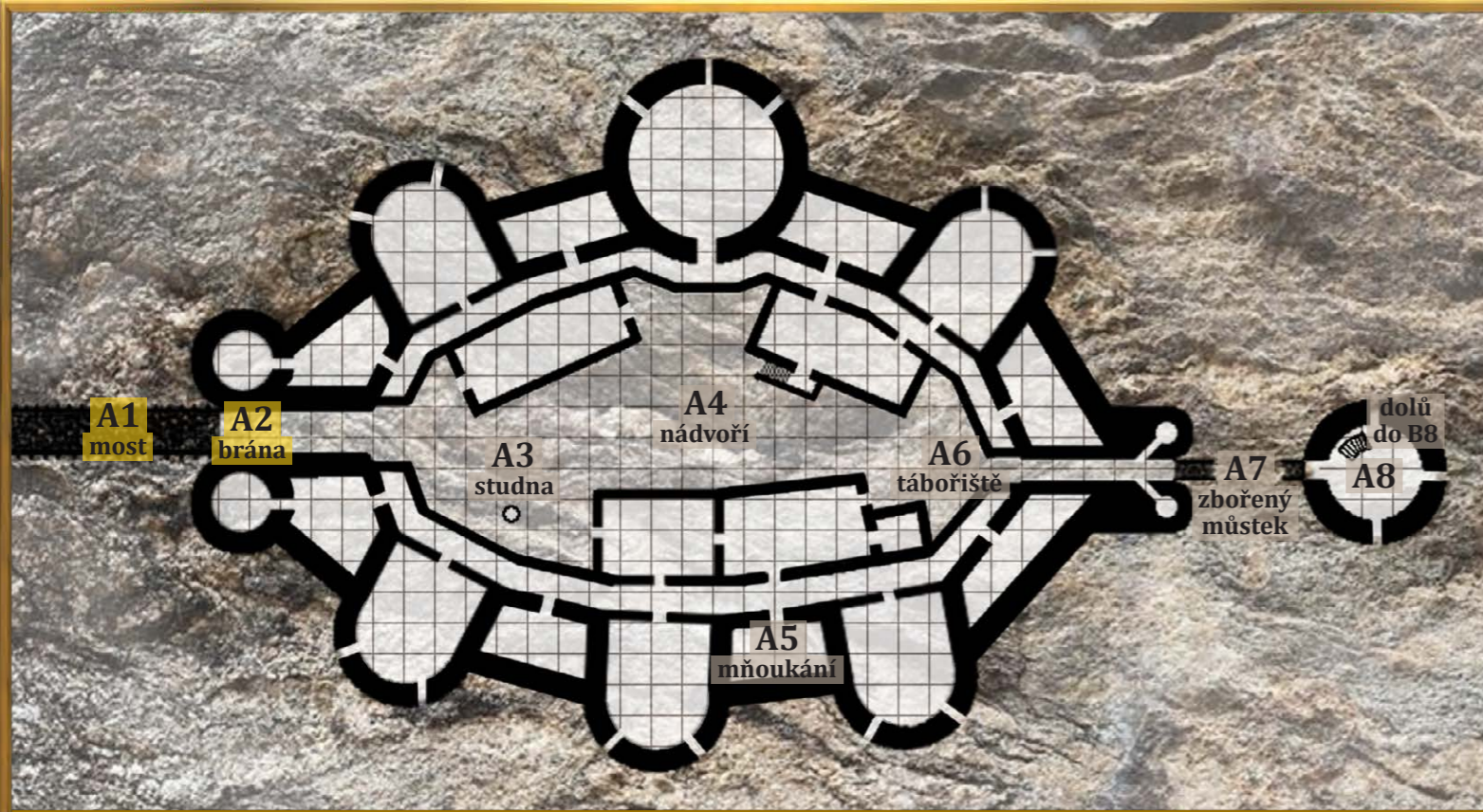
Jazyky

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

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.



Trosky pevnosti

světlo podle denní doby

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

A1 – most

světlo podle denní doby

Most je kamenný a překvapivě zchovalý. 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 neexistující

cím 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 všimát.

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.
- Býval strážcem urozeného pána Glan-dira z rodu Nadarů, vládce pevnosti. V dobách krvavých válek proti hordám 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 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 do zajista mrtví.

Přízrak

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

👁 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: přízračný elf v lehké zbroji s kopím a štítem

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 6 (nic neváží)

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

Fyzička –, **Finesa** 5, **Duše** 3, ♥ 8

🛡 2 (lehká zbroj + štít)

Zranitelnost pouze **duševními** útoky.

Imunita proti strachu a bolesti.

👁 **Přízračné kopí:** 5 + k6

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

A2 – brána

světlo podle denní doby

silný mrtvolný zápach

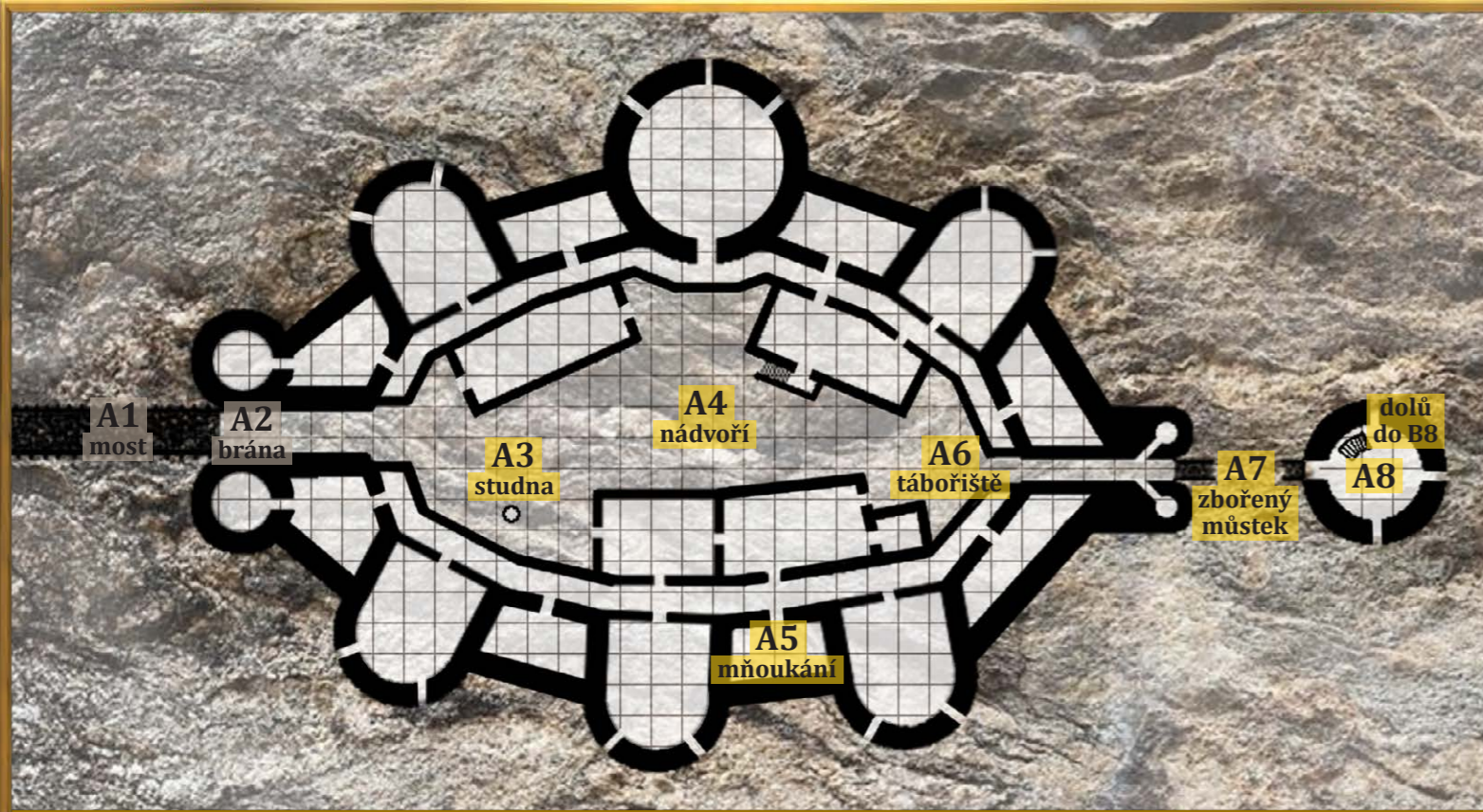
Vyvrácená brána je porostlá mechem a popínavými rostlinami. Z vnitřní strany jsou do ní zabodané **šípy**. Chodba za ní nejspíš kdysi měla strop, zbývají z něj už ale jen zbytky nosných oblouků. Jsou v ní dva mrtví **sarkoni**.

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 zčernalou díru o velikosti vlašského ořechu, která prochází celým tělem.

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

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



A3 – studna

💡 světlo podle denní doby

Studna je hluboká a plná nepřírozně 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 suti a pavučin. V místnostech jsou křížem krážem popadané nosné stropní trámy. Ruiny jsou prorostlé 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

Huňáč modrý

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

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

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 2 (3 kg)

Smysly: jako kočka

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 3, ♥ 3

🛡️ 0

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 2 + k6, ✨ -2

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

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

Suroviny: játra obsahují 5 kapek kouzelné esence.

do kruhu rozestavěné balvany a kusy nosných trámů. O kus dál u stěny jedné z budov je **hromada** toren, pokrývek a dalších věcí.

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

Na hromadě je 5 toren, 5 pokrývek, 3 křesadla, zbytky trvanlivého jídla, zásoba lojových svic a 2 celty. Všechno je zvlhlé a špinavé, je to ale kvalitní vybava, 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.

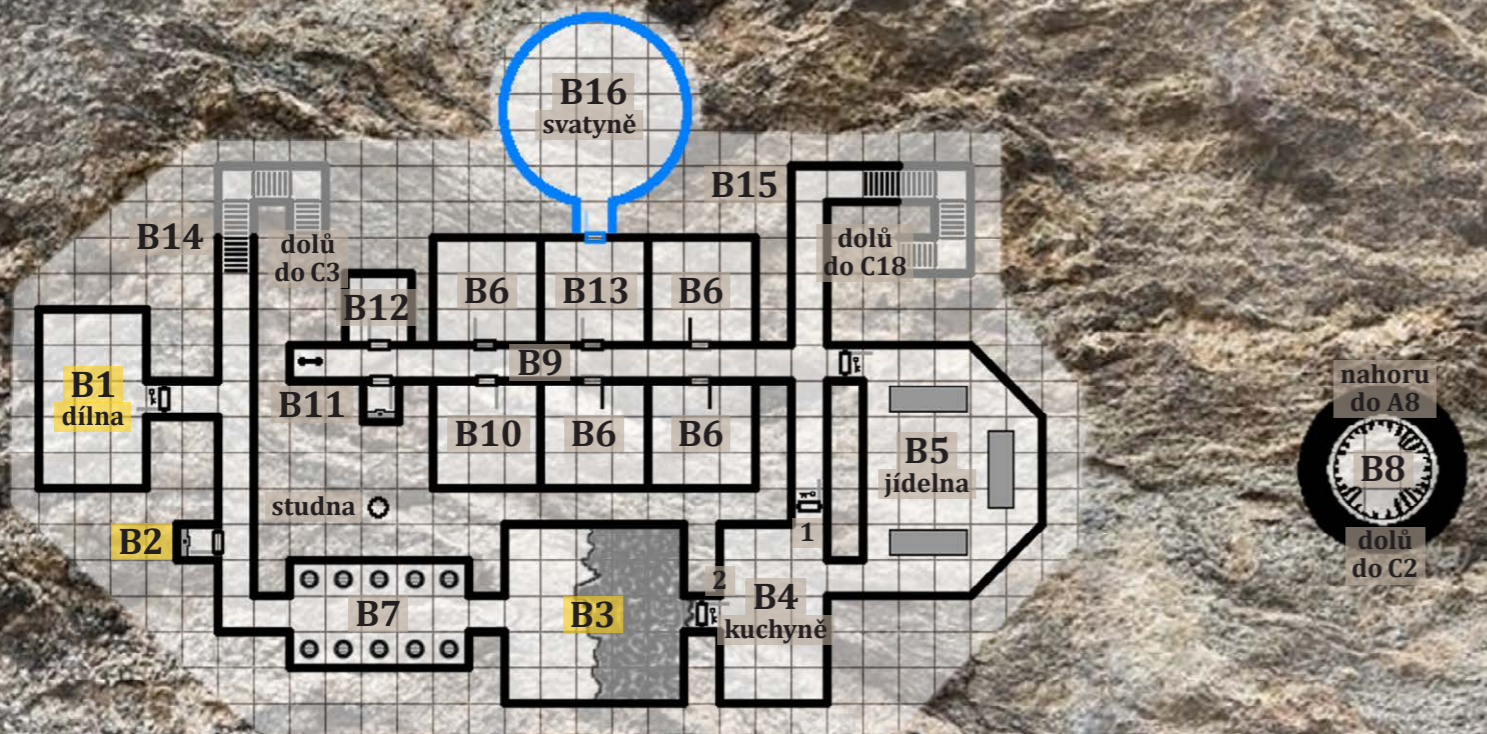
Mrtvý elf má na hrudi pod zbrojí zastrčený pomačkaný, ale stále čitelný svitek (s kouzlem ☠️ kulový blesk).

A8 – horní patro boční věže

💡 světlo podle denní doby

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

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



První podzemní patro

B1 – dílna

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

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

Na stěně naproti vchodu je deska z bílého mramoru s **nápisem** v nějaké staré řeči. Vlevo je výheň, kovadlina a stůl s **kovářským nářadím**, zpuchřelými rukavicemi a zástěrou. Vpravo je polička s lucernou s vyhořelou svíčkou, pracovní stůl s několika **šuplíky** a dřevěnou židli 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, neubližujte mi!“. Vypadá vyděšeně.

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

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

V šuplících pracovního stolu je kamenické náčiní (zubák, šalírka, pemrlice, kružítko, hrst klínků, 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 staroelfsky). Je ale trochu prostoduchá.

- Jmenuje se Agda.
- Je tu stovky let sama.

- Původně byla živá a trpěla nevyhléditelnou 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 pavouci! 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 plívou odporový žlutý hlen.

Socha trpaslice

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

Není vidět *infraviděním*

Vzhled: kamenná socha trpaslické služebné

Rychlost: na zemi 3

Velikost: 6 (125 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ♥ 12

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

Imunita proti **jedům**.

Pěsti: 4 + k6, 1

- 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.

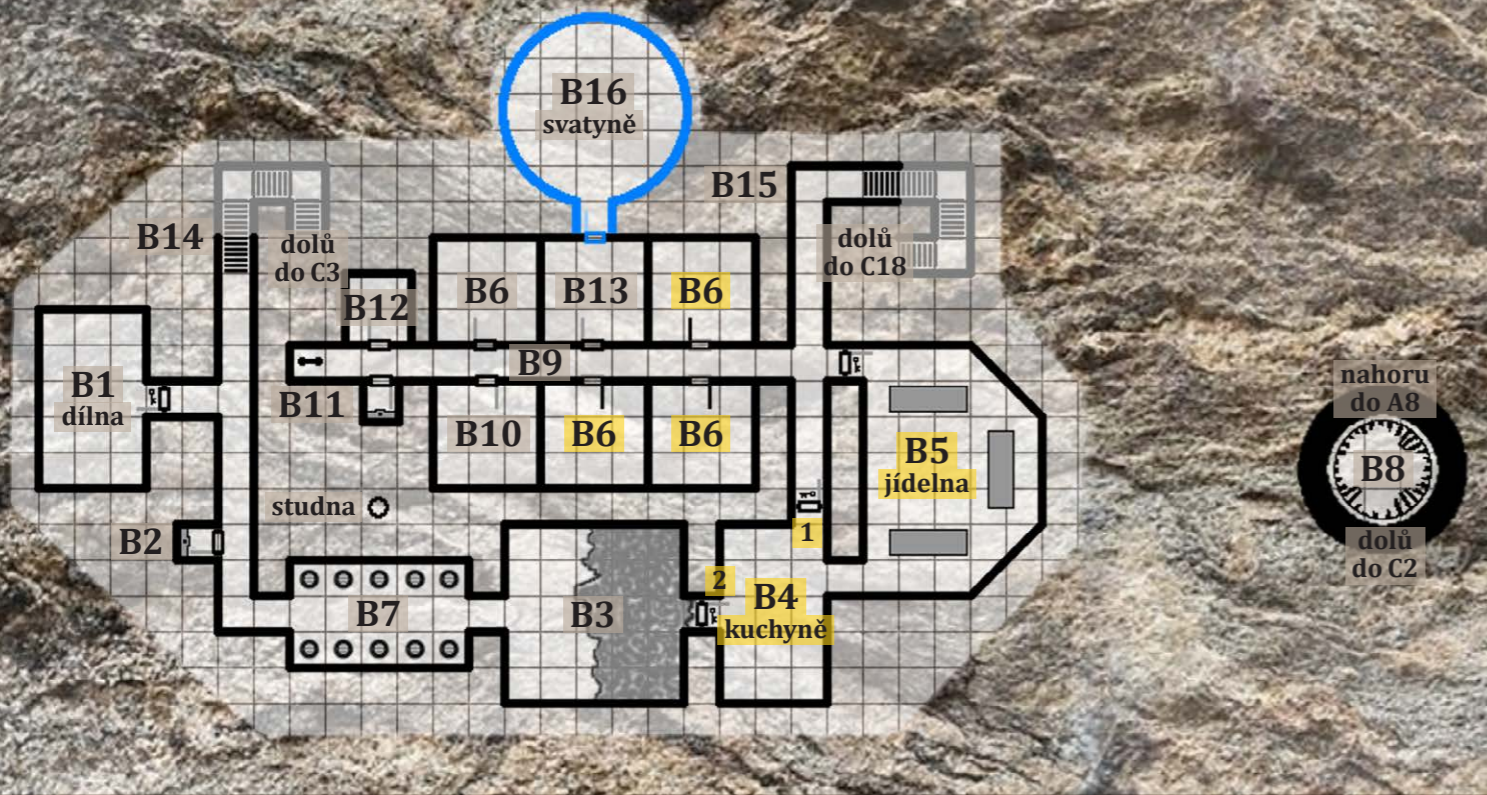
B3 – sklad s propadlou podlahou

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 suť.

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



B4 – kuchyně

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

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

mnohohlasné mňoukání

silný kočičí zápach

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

V místnosti a v šachtě jsou černé kočičí chlupy.

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

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

V kamnech je 5 mládat huňáče modrého. Když na ně někdo bude chtít sáhnout, budou se bránit výbojem.

Obdélníkový otvor ve stěně je ústí šachty vedoucí šikmo vzhůru (do A1). Do její spodní stěny jsou vsazeny rezavé kolejnice. **Ve dne je šachtou vidět světlo.**

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

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

B5 – jídelna

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

Mládě huňáče modrého

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

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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 0 (pod 1 kg)

Smysly: jako kočka

Fyzička 0, Finesa 1, Duše 2, ♥ 1

0

Zuby nebo drápy: 0 + k6, -2

Modrý blesk: 2 + k6, 3kz bleskem

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

Suroviny: játra obsahují 1 kapku kouzelné esence.

kočičí zápach

V místnosti jsou tři velké stoly a spousta židlí. Na každém stole jsou dva zašlé 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 zámekem.

Truhly nejsou zamčené a jsou prázdné.

Huňáč modrý

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

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

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 2 (3 kg)

Smysly: jako kočka

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 3, ♥ 3

0

Zuby nebo drápy: 2 + k6, -2

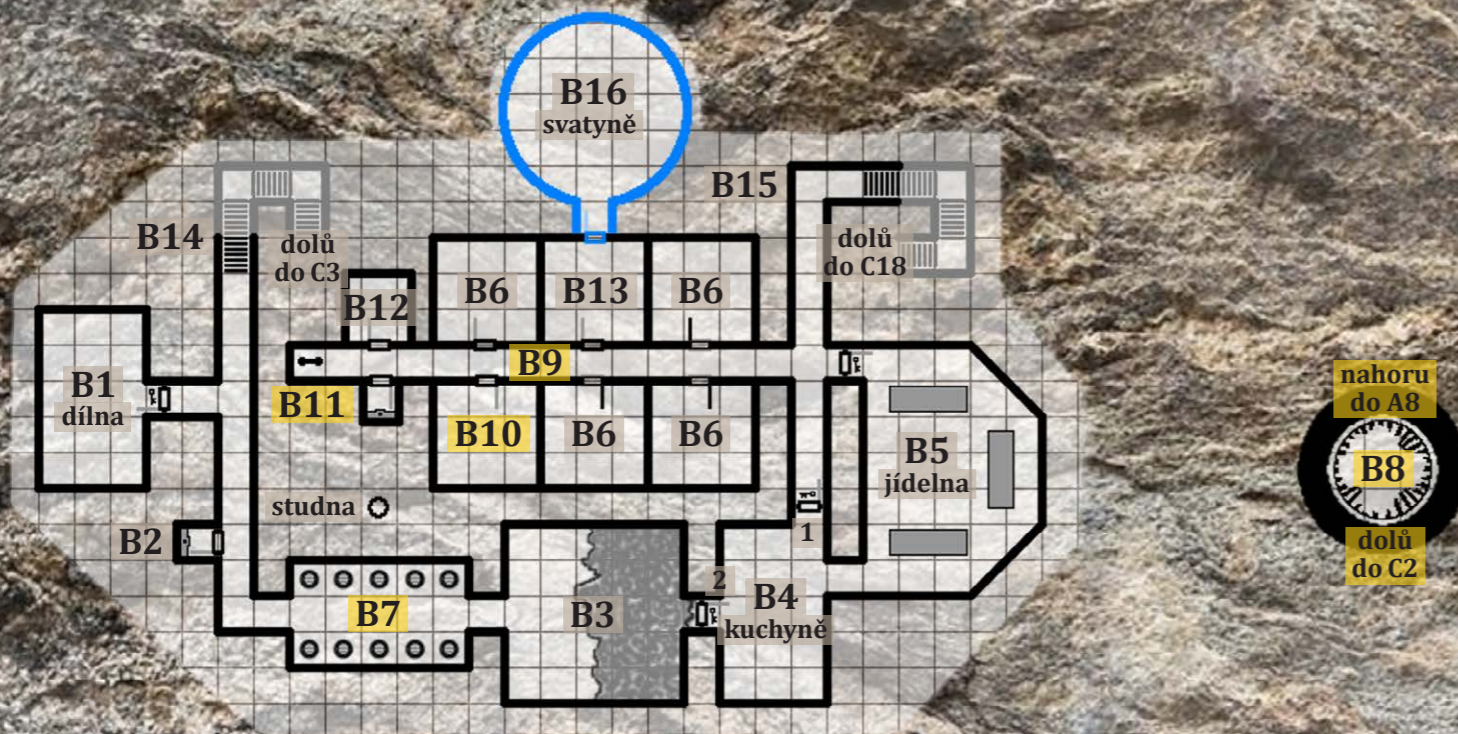
Modrý blesk: 3 + k6, 6kz bleskem

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

Suroviny: játra obsahují 5 kapek kouzelné esence.



B7 – sklad vody

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

B8 – prostřední patro boční věže

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

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

Sarkoni jsou chlupatí skřeti velcí jako kroll. Popis viz C2.

B9 – mrtvá elfka

mrtvolný zápach

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

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

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

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

V kožené brašně jsou léčitelské potřeby, flakón s rudou tekutinou (lektvar rege-

nerace) a kulatá krabička (mst na póleniny).

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 zámekem.

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

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

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

Mimik

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

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

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

Velikost: 8 (250 kg)

Smysly: jako člověk + infravidění

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 1, ♥ 13

2 (proti ohni a seku 0), na nohách 0

Zuby: 4 + k6, 2

Suroviny: vnitřnosti obsahují 17 kapek kouzelné esence.

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

Pod pravou postelí jsou zastrkané rozlámané kusy truhly.

B11 – zvedací mechanismus mříže

mrtvolný zápach

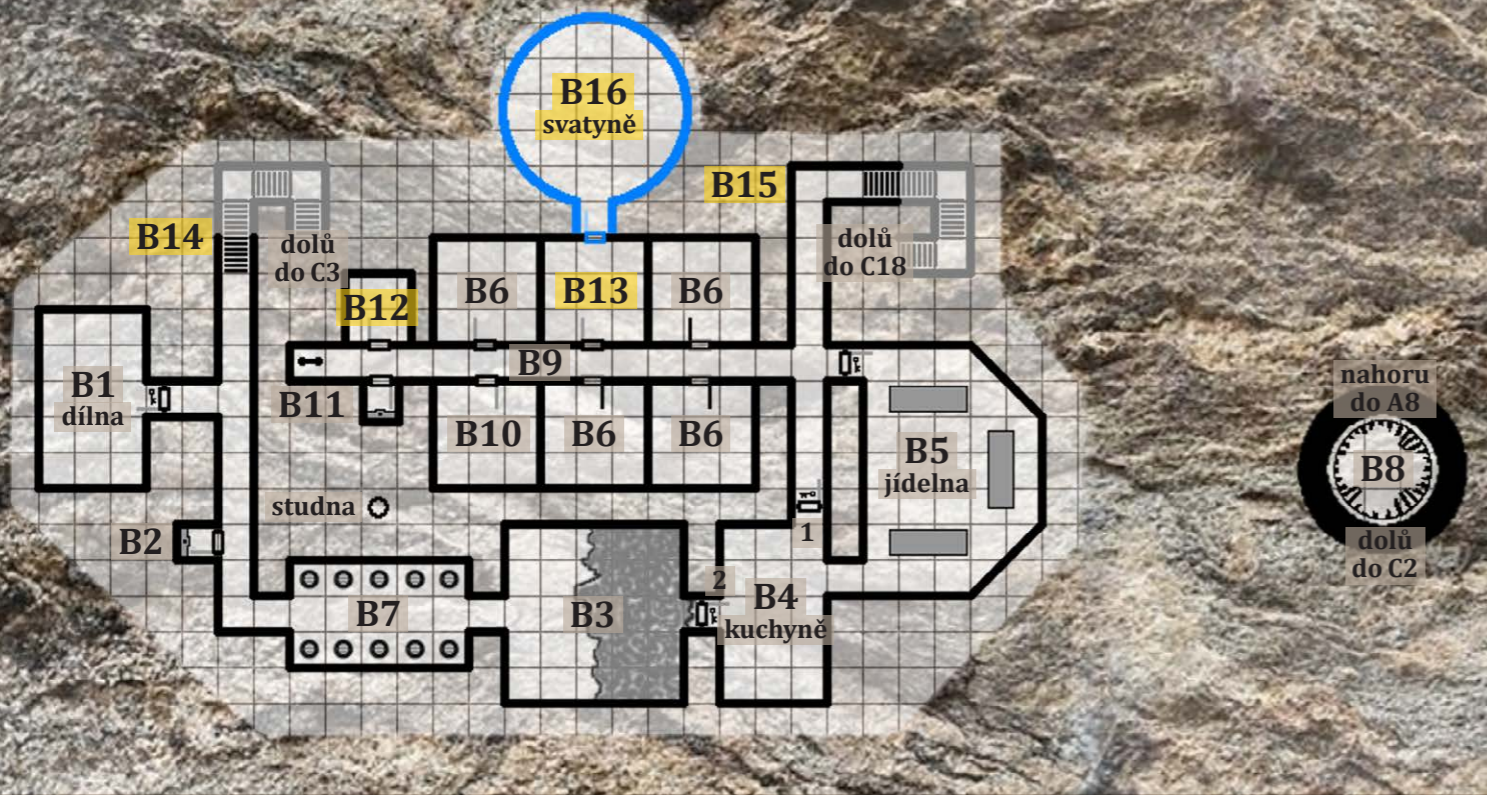
Na konci chodby je rumpál, u něj jsou dva mrtví elfové v prostých cestovních šatech. Každý má u pasu dýku a přes rameno toulec. Jeden má ruce na rumpálu, jako kdyby se jím snažil do poslední chvíle točit. Druhý leží o pár kroků dál, v uchu má náušnici s perlou a na hrudi ošklivou popáleninu (od žíraviny).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

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

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



B12 – umývárna

Zavřené obyčejné dveře s klikou a symbolem ve tvaru mísy.

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

B13 – komnata pána tvrze

Zavřené obyčejné dveře s klikou.

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

Pokud má někdo Beleronův amulet od mrtvé elfky v B9, na severní stěně místnosti kolem mramorové desky s nápisem uvidí stříbrně zářící 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 – Schody dolů

Schody dolů (do C3).

B15 – Schody dolů

Schody dolů (do C18).

B16 – 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 cokoli jiného, co bude dávat aspoň trochu smysl.

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

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

Přízrak

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

Není vidět infraviděním

Vzhled: přízračný elf v lehké zbroji s kopím a štítem

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 6 (nic neváží)

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

Fyzická -, Finesa 5, Duše 3, ♥ 8

2 (lehká zbroj + štít)

Zranitelnost pouze duševními útoky.

Imunita proti strachu a bolesti.

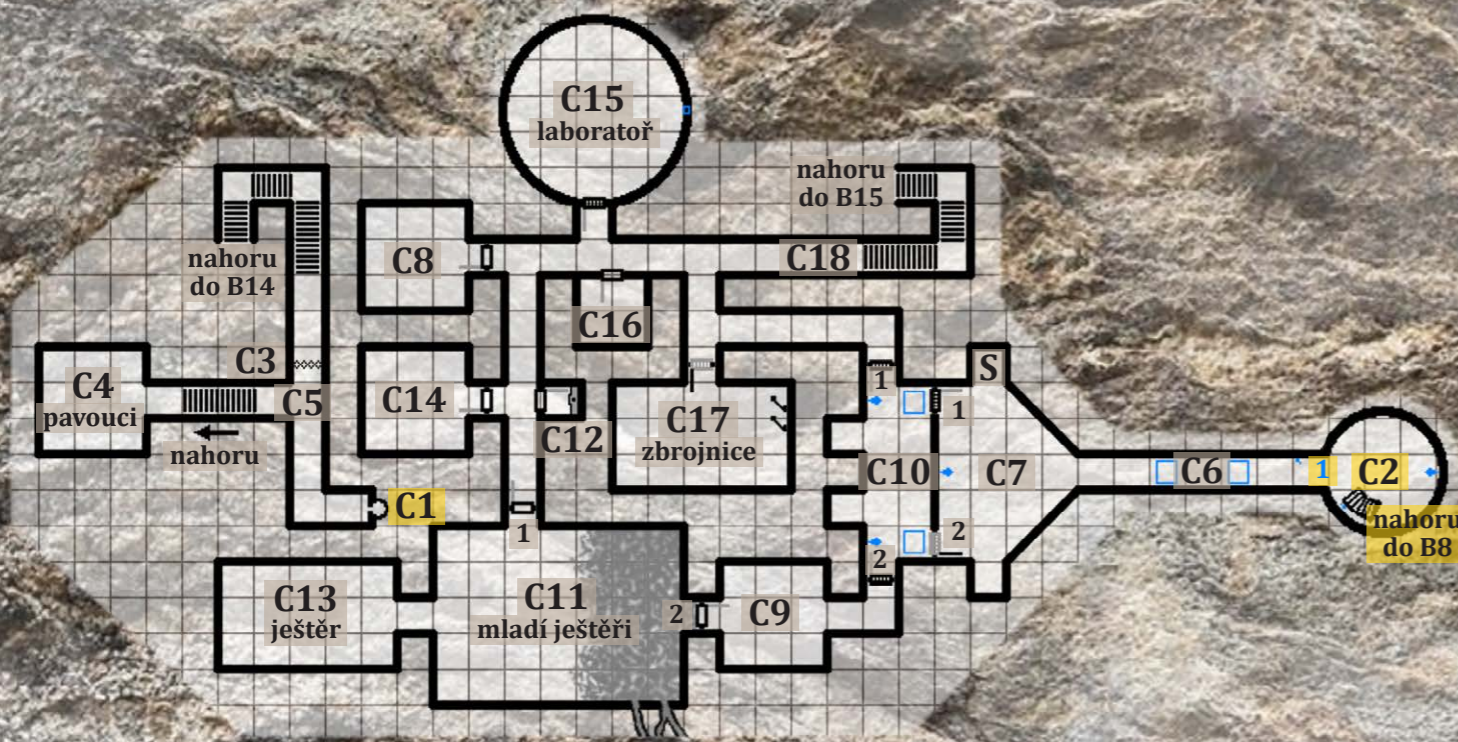
Přízračné kopí: 5 + k6

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

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 ruce a dlátem a kleštěmi za opaskem.
- Svalnatý elf s trojzubcem, náhrdelníkem z mušlí a plnovousem.
- Nahá elfka s dlouhým lukem sedící na zádech majestátního jelena.

(Otoč na další stranu.)



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.

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 tajemných umění.“
- U obrazu elfského bojovníka v pokleku s čelem opřeným o jílec meče: „Klaním se před Tebou, Belerone, jenž jsi pro nás vzorem cti, spravedlnosti a věrnosti“.
- U obrazu elfky v pracovních šatech s harfou v rukou a dlátem a kleštěmi za opaskem: „Klaním se před Tebou, Nirano. Tobě 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 jílcí 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 nepřírodně 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. Otevírá 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 zápach

Na **zbytku točitého schodiště** je pět mrtvých **sarkonů**. Vypadá to, jako kdyby soupeřili o to, kdo dřív vyšplhá nahoru. Od **vchodu do místnosti** k nim vedou zaschlé stopy krve. Další sarkon je rozplácnutý pod propadlou částí schodů. Před schodištěm je pohozený velký štít a několik zbraní.

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

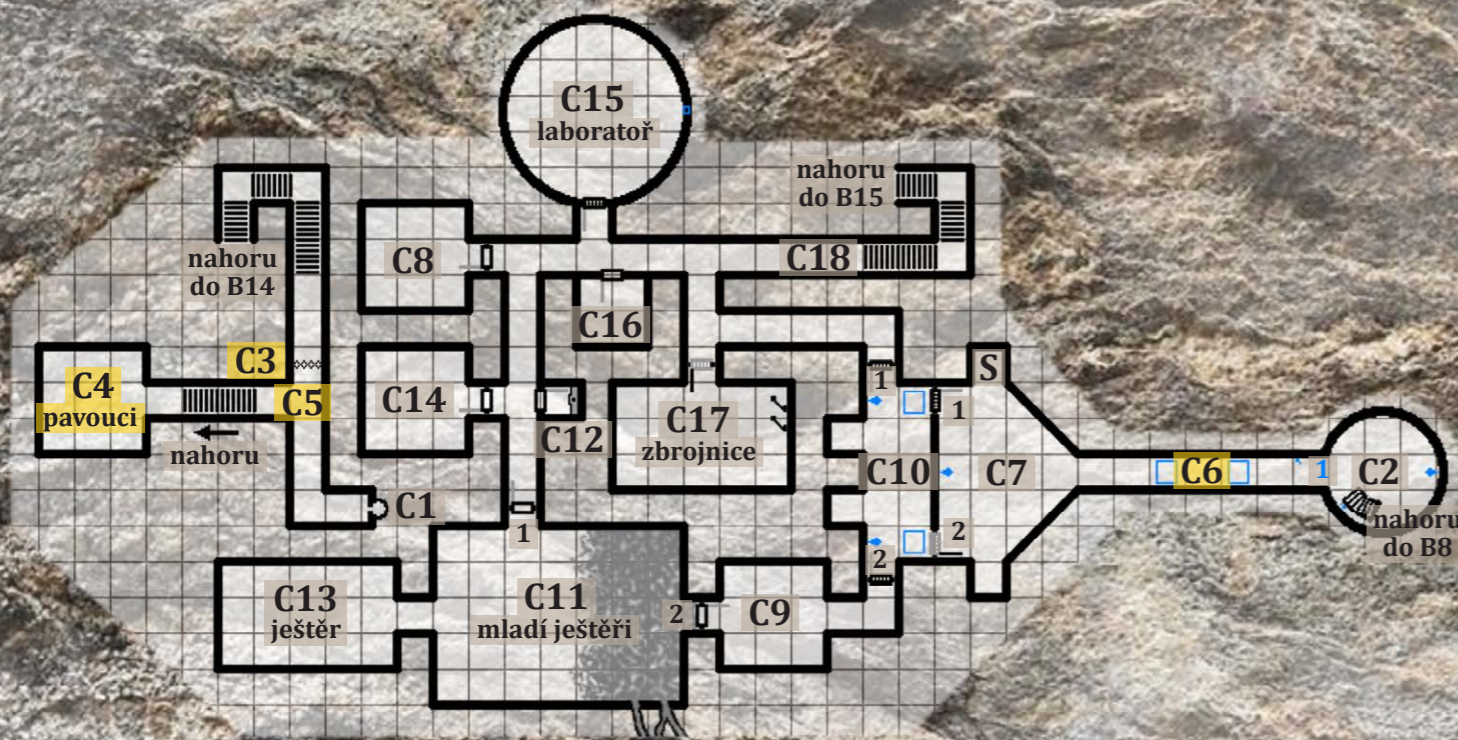
Zbytek točitého schodiště: na boku je malá páčka. Otevírá a zavírá **tajné dveře (1)** (jsou otevřené, takže postavy možná překvapí, když se jim zavře jediný východ z místnosti).

Sarkoni jsou chlupatí skřeti velcí jako kroll. 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 šňůrkou (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 částecně nadzvednutá **mříž**. Chodba na jih od mříže je plná závějí 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 nepochoybně 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 – doupe obřích pavouků

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

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

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

Mrtví obří pavouci mají každý po jedné dávce jedu.

V **kokonu** je vysátá, do pavučin zamotaná mrtvola elfa v prostých cestovních šatech. U sebe má měsíc (5 st) a kožené pouzdro na svitky (uvnitř je svitek s kouzlem vzplanutí). Případné zapálení pavučin poškodí jen pouzdro, svitku se nic nestane.

Obří pavouk

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

👁 Není vidět *infraviděním*

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

Rychlost: na zemi 5

Velikost: 6 (60 kg)

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

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 0, ♥ 8

🛡 0

🕸 **Zamotání do pavučiny:** 4 + k6

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

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

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

Latence: 30 minut

💀 5 + k6 proti **Fyzičce**

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

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

C5 – chodba plná pavučin

Chodba je protkána závějí 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.

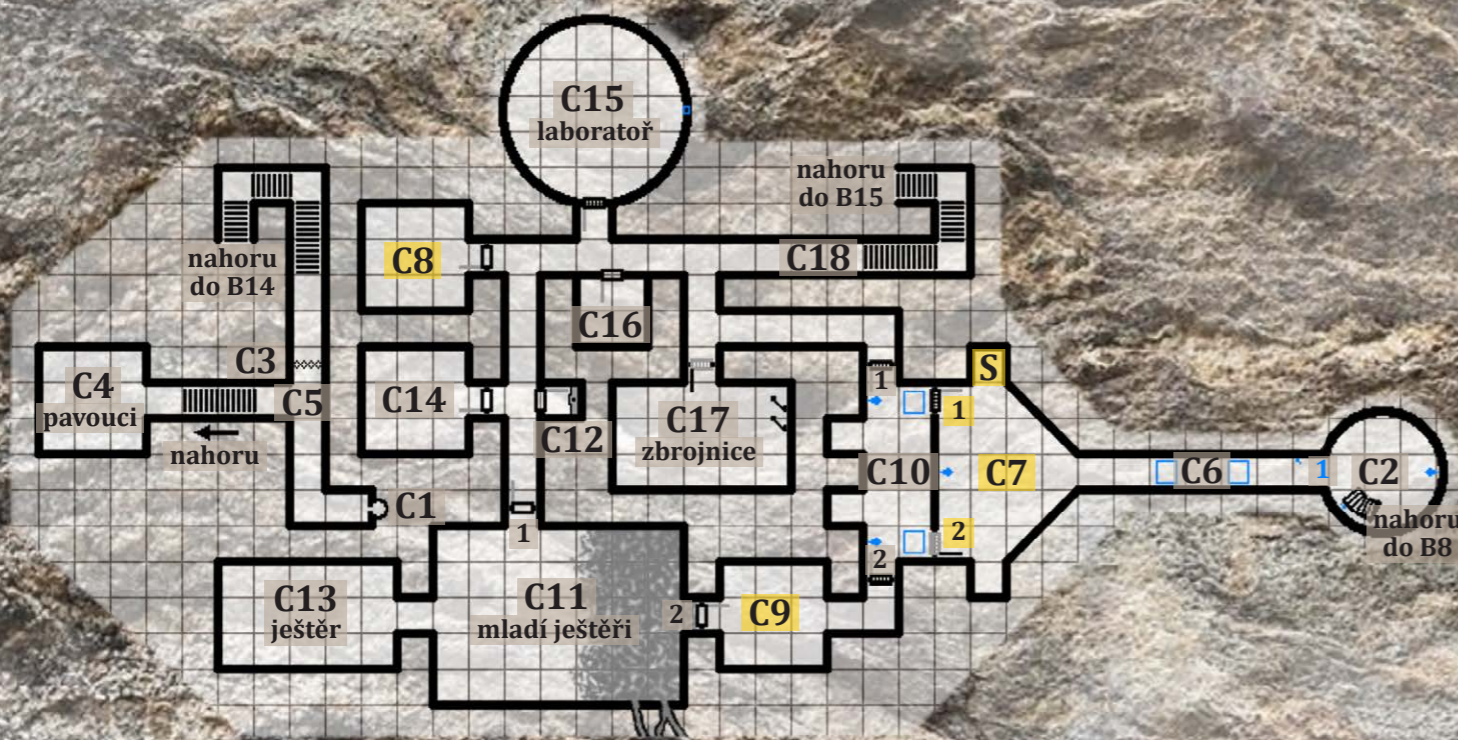
⚠ Když někdo šlápne na modře označenou dlaždici, ozve se tiché cvaknutí a ucítí, jak pod jeho vahou zajela do země. Zeptej se hráčů, jak budou reagovat.

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 zamáčknot do země.



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 zaujme tmavá skvrna (otvor, odkud střílí ohnivá 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 zaujme tmavá skvrna (otvor, odkud střílí ohnivá šipky, viz C10).

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

! Jakmile někdo vstoupí do místnosti, severní socha obživne.

- Pokud někdo viditelně nese *Beleronův amulet* (od mrtvé elfky v B9), řekne sta-

roelfsky: „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.

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

Rychlost: na zemi 3

Velikost: 6 (125 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ♥ 12

! se štítem 4 (proti *drtivým* útokům a kamennickým nástrojům 2)

Imunita proti *jedům*.

! **Pěsti:** 4 + k6, **!** 1

! **Kopí:** 4 + k6, **!** 2

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

! Pokaždé, když se někdo pokusí truhlu rozbít nebo násilím otevřít, ať už rukou

nebo nějakým nástrojem, z ní na něj vyšlehnou *modrý blesk*. Pokud při tom vůbec nedojde ke kontaktu, třeba když někdo truhlu pustí z výšky na zem, past se neaktivuje.

! 5 + k6 proti **Fyzičce**

- **!** 6kz **bleskem**

- svalové křeče na několik minut (nevýhoda)

••• ztráta zraku a sluchu na několik minut
V truhle je *elfská lyra*.

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

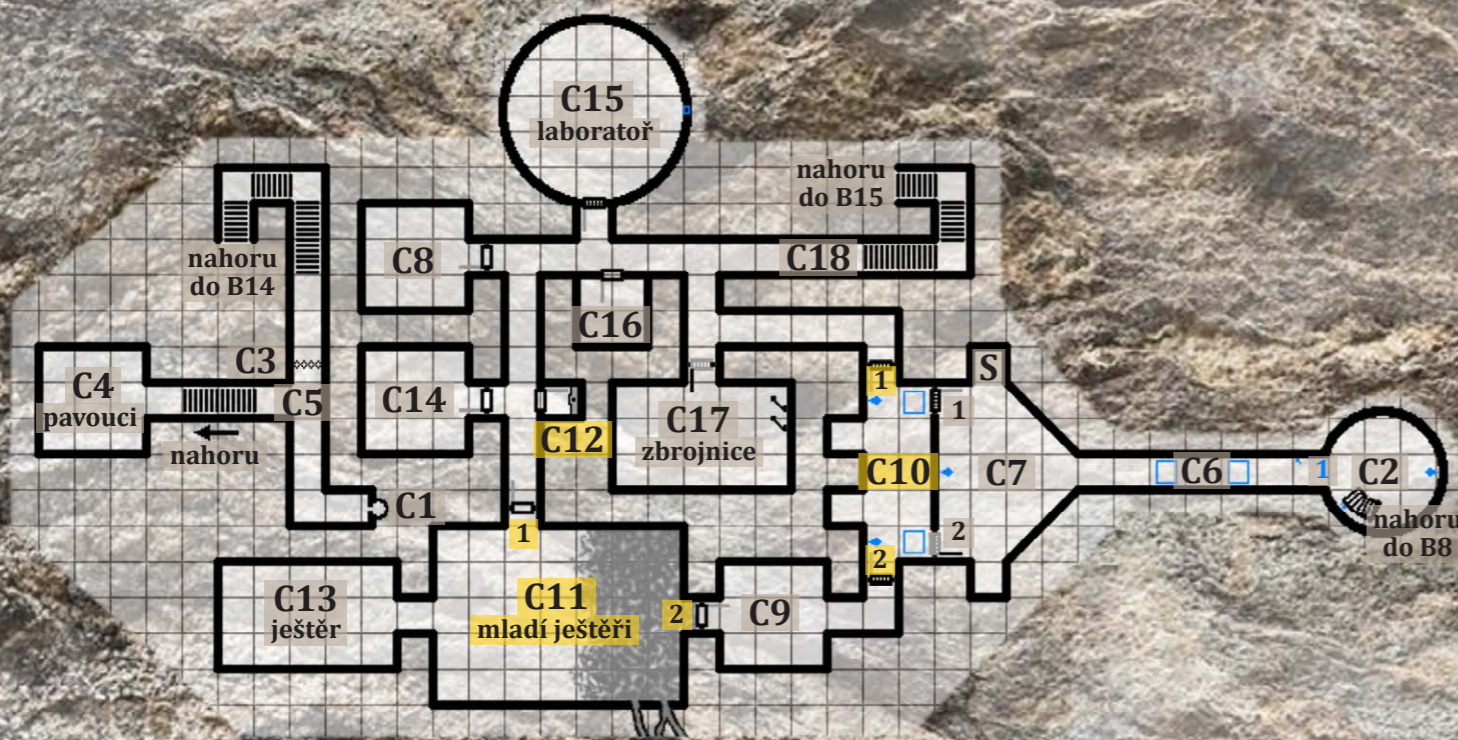
Runy na truhle jsou v řeči kouzel: **Artak báarak**.

C9 – prázdná místnost

! Zavřené obyčejné dveře s klikou. **Otevírají se do C9**. V místnosti C11 je za nimi zával, při otvírání se ho část vyvalí ven. Nesahá 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 velikých **úlomků kamene**. Všude je spousta zasklá krve.

! Když někdo šlápně na jednu z modře označených dlaždic, ozve se tiché cvaknutí

a dotýčný 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 **Finese**

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

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

V západní stěně:

- Naproti oběma dveřím do **C9** jsou metr nad zemí jako prst široké kruhové otvory se zčernalými okraji. Jsou mastné a špiní, jako kdyby byly od sazí (odtud létají ohnivé střely).
- Mezi výklenky se sochami jsou v západní stěně těsně pod stropem úzké vodorovné štěrbinové 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 čtvrtin zasypané závalem. **Klika je pod závalem. Otvírají 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 různé 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 mláďata plivajícího ještěra.**

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

Otvory ve stěně nad závalem jsou ústí spletených tunelů vyhrabaných v podloží pevnosti. Těmi nejširšími se protáhne hobit, kuďák 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.*“

Mládě plivajícího ještěra

Útočí nejprve plivnutím žravých 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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 4 (15 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička 2, Finesa 3, Duše -, ♥ 5

🛡 0

🦋 **Zuby:** 2 + k6, **☀** 0

🦋 **Plivnutí:** 3 + k6, **☀** 4kz **žířavinou**

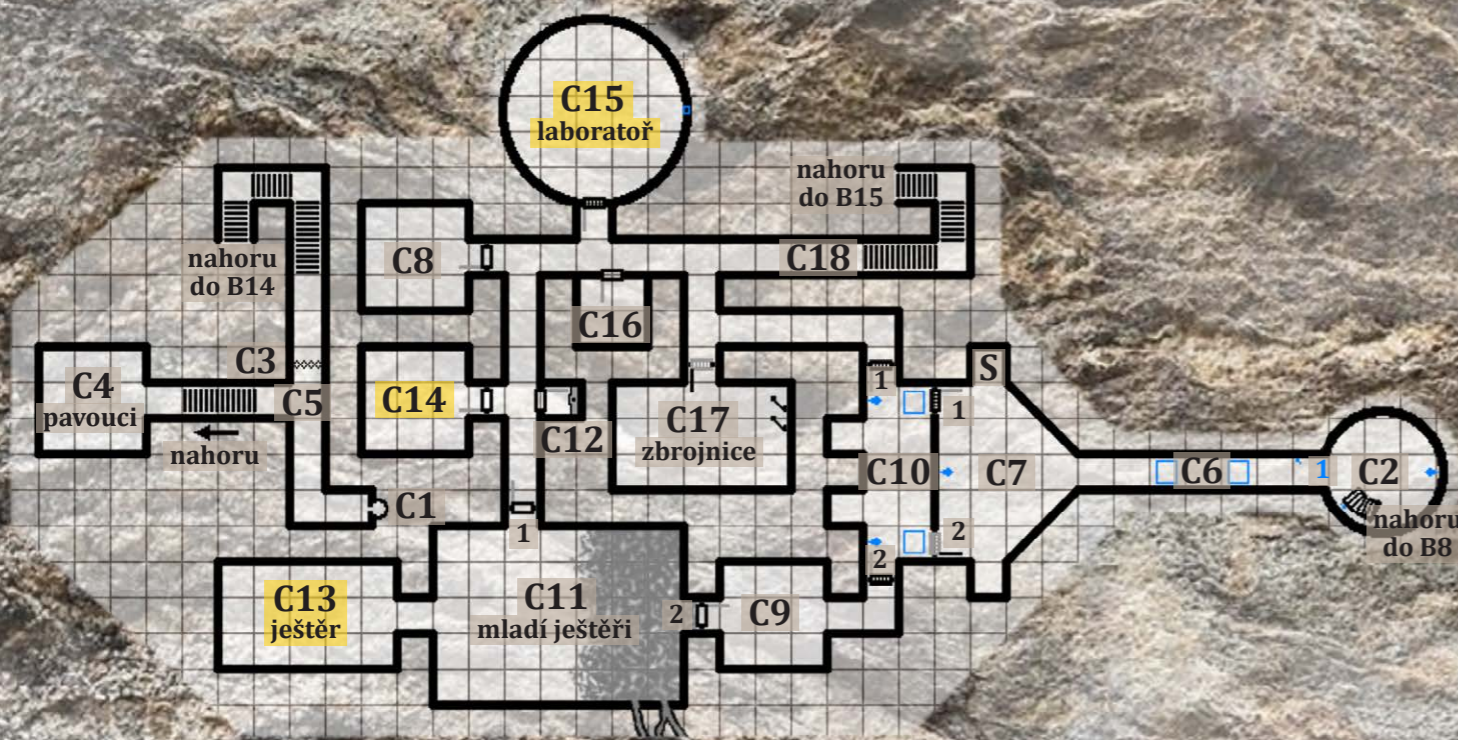
Příprava: jedno kolo natažení slin

Suroviny: srdce obsahuje 3 kapky kouzelné esence.

C12 – toaleta

(1) 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 suti a kostí**, ze které vykukuje velký **ještěr**.

Když se někdo přiblíží k hromadě suti, 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 suti 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 žlutohnědé kůži

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 6 (60 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička 3, Finesa 4, Duše -, ♥ 8

1 (silná kůže)

Zuby: 3 + k6, 1

Plivnutí: 4 + k6, 6kz **žíravinou**

Příprava: jedno kolo natažení slin

Suroviny: srdce obsahuje 7 kapek kouzelné esence.

C14 – místnost mistra sochaře

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

V místnosti je postel, noční stolek a **truhla**. Z postele zbývá jen 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 zabalený v kůži. V něm je svitek se staroelfským textem (C14-1), skica trpaslické služebné (socha v B1) a skicy 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 svícen, psací potřeby a **lahvička** s víčkem. Na stěnách jsou pověšené tři obrazy: údolí s vodopádem, letící orel a **horské štítů**.

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 sytější 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 seženou ingredience uvedené na kartě. Potřebují také obyčejné rukavice, které budou očarovávat. Svitek i suroviny se použitím spotřebují.

V lahvičce je stříbrný inkoust.

Pod obrazem horských štítů je do stěny vsazená čtvercová deska (modrá značka na mapě). Jsou na ní tlačítka se symboly: trojúhelník, kruh, čtverec, spirála, kříž. **Schránka** se otevře, když někdo stiskne symboly v pořadí čtverec, kříž, trojúhelník.

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

7 + k6 proti Fyzičce

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

- +1 ke zranění

- další +1 ke zranění

Druh: rostlinný

Latence: 15 minut

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

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 obležena, protože skřeti prorazili horským průsmykem daleko na severu a tuto obrannou linii tím obešli.

A0-1

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. Nespolehej na ni však při obraně pevnosti, v tomto směru je 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,

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

B13-2

Urozený pane Glandire,

jak jistě víš, válka se skřety se už dlouho nevyvíjí dobře. Oproti katastrofě, jež nás postihla nyní, to však byly jen malicherné obtíže. Těm nečistým zrudám 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 zbrojovou hotovostí Nadarskou pevnost. Vezmi s sebou také všechny, kdož nejsou nezbytní k provozu Tvého panství, nebo jež by nebylo rozumné ponechat bez ochrany. Nařid' všem, aby s sebou vzali jen to nejnnutnější. Je nezbytné, aby se Tvůj voj připojil k jádru královské armády v co nejkratší možné době.

Při odchodu se také ujisti, že Tvá pevnost je zajištěna proti vniknutí.

Tesarion,
vrchní velitel vojsk krále Meriandila

Tianasi,

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

L.

PS: Dělán sice určitě chybu, ale jelikož souhlasím, že budete potřebovat léčitele, tak s vámi 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. Otevírací 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 vypnuté poloze zajištěny bezpečnostní západkou.

B9-3

Distře Arindale,

nemusím Ti, doufám, vysvětlovat, 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 lítost však už je pozdě. Záležitostí se zabývala královská kancelář a jak jistě víš, rozhodnutí Jeho výsosti je nezvratné. Zítřka 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 kolégia

C14-1

Dojednání 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 srdcích. Později, když s Beleronom v čele povstali a démony porazili, potřeba skrývání pominula a lid zatoužil vyslovit jim díky a prokázat jim náležitou úctu. Tehdy vznikly první sochy a jiná vyobrazení, jejichž prostřednictvím je můžeme uctívat a oslavovat.

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

Astra - čelenka z hvězd, hůl a kniha

Beleron - zbroj, poklek, čelo na jílcí meče

Nirana - harfa, opasek s dlátem a kleštěmi

Aran - trojzubec, náhrdelník z mušlí a plnovous

Raia - nahota, luk a jelen

Mistře Finiasi,

zasíláme Vám bezpečnostní truhlu dle Vaší objednávky.

Otevírací formule je „Datach tevah“.

Z bezpečnostních důvodů doporučujeme po zapamatování formule tento svitek zničit.




<p>Beleronův amulet</p> 	<p>Čtvercová stříbrná mince</p> 	<p>Elektrické rukavice</p> 
<p>Kouzelný předmět</p> <p>Prodej: 2 zl Nošení tohoto amuletu vyjadřuje oddanost bohu Beleronovi. Umožňuje také komunikovat s přízračným elfským strážcem Elinarem.</p>	<p>Cennost</p> <p>Prodej: 1 zl Velká čtvercová stříbrná mince.</p>	<p>Kouzelný předmět</p> <p>Prodej: 60 zl Když máš oblečené tyto rukavice a strávíš 1 kolo promnutím rukou, k příštímú zásahu beze zbraně, kovovou zbraní nebo projektilem s kovovým hrotem si přidáš zranění 3kz bleskem.</p>







<p>Kroužek s klíči</p> 	<p>Kulový blesk</p> 	<p>Lektvar ohnivého dechu</p> 
<p>Klíče</p> <p>Kroužek s klíči označenými staroelfskými písmeny D, K, M a S.</p>	<p>Svítek se základním kouzlem</p> <p>Formule: <i>Nešef b́arak</i> Dosa: krátký Rozsah: všechno v přímé linii Útok: Duše + k6 proti Finese, * 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.</p>	<p>Alchymistický výrobek</p> <p>Prodej: 2,5 zl Útok: Finesa + k6, * 4kz ohněm Rozsah: všichni 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 zabere 1 kolo.</p>

<p>Elfská dýka</p> 	<p>Elfská lyra</p> 	<p>Elfský amulet</p> 
<p>Lehká jednoruční zbraň</p> <p>Prodej: 4 zl Zranění: 1</p>	<p>Kouzelný předmět</p> <p>Prodej: 25 zl Když ji vezmeš do ruky, dokážeš na ni zahrát tři melodie, které v posluchačích probudí radost, smutek nebo hněv.</p>	<p>Kouzelný předmět</p> <p>Prodej: 1 zl V tomto amuletu je zakleta životní esence elfského strážce Elinara.</p>

<p>Korále z polodrahokamů</p> 	<p>Lektvar regenerace</p> 	<p>Mast na popáleniny</p> 
<p>Cennost</p> <p>Prodej: 5 zl</p>	<p>Alchymistický výrobek</p> <p>Prodej: 60 zl Působení: několik minut Zacelí i ta nejtěžší zranění a dokáže dokonce obnovit ztracené části těla včetně zubů, vlasů a vousů. Každé kolo po dobu působení vyléčí 1 život.</p>	<p>Alchymistický výrobek</p> <p>Prodej: 5 zl Počet použití: 5 V průběhu několika minut po nanesení sníží zranění způsobené ohněm, mrazem nebo žiravinou o 1 život. Znovu léčí až případná nová zranění.</p>

<p>Elfský meč</p> 	<p>Klíč s písmenem L</p> 	<p>Klíč s písmenem Z</p> 
<p>Lehká jednoruční zbraň</p> <p>Prodej: 8 zl Zranění: 1</p>	<p>Klíč</p> <p>Klíč se staroelfským písmenem L.</p>	<p>Klíč</p> <p>Klíč se staroelfským písmenem Z.</p>

<p>Náušnice s perlou</p> 	<p>Očarování rukavic</p> 	<p>Povzbuzující droga</p> 
<p>Cennost</p> <p>Prodej: 2 zl Stříbrná náušnice s perlou.</p>	<p>Svítek se základním rituálem</p> <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. Svítek i suroviny se tím spotřebují.</p>	<p>Předmět</p> <p>Prodej: 2 zl Počet použití: 10 Způsobuje omamný pocit síly a nezranitelnosti. Po hodině účinek vyprchá a další hodinu zůstane hořká pachut' v ústech.</p>

<p>Přesýpací hodiny</p> 	<p>Sérotvorný flakón</p> 	<p>Stříbrná nit</p> 
<p>Cennost</p>	<p>Kouzelný předmět</p>	<p>Cennost</p>
<p>Prodej: 6 zl Měří 10 minut.</p>	<p>Prodej: 40 zl Když do tohoto flakónu vložíš jednu dávku živočišného jedu, pronesením formule <i>Efel eres</i> ji proměníš na sérum proti tomuto jedu.</p>	<p>Prodej: 1 zl Špulka se stříbrnou nití.</p>
<p>Stříbrný inkoust</p> 	<p>Vzplanutí</p> 	<p>Zlaté náušnice</p> 
<p>Cennost</p>	<p>Svítek se základním kouzlem</p>	<p>Cennost</p>
<p>Prodej: 2 zl Kalamář se stříbrným inkoustem.</p>	<p>Formule: <i>Kvidžah</i> Dosah: krátký Rozsah: 1 cíl Pokud je cíl hořlavý nebo má na sobě něco hořlavého, vzplane a následující 3 kola bude zraňován za 4kz <i>ohněm</i>. Uhašení zabere 1 kolo.</p>	<p>Prodej: 10 zl</p>

