
Náš "dračák"

Vydání 0.1

Jan Hutař

05.08.2024

Obsah:

1 Pravidla	3
2 Předměty	5
2.1 Lektvary	5
Lektvar rudého kříže	5
Magomegamix	5
2.2 Svitky	5
Abc	5
3 Bestiář	7
3.1 Jako savci	7
Krysa obyčejná	7
Krysa obří	7
Netopýr obecný	8
3.2 Jako plazi	9
Krokodýl, mladý	9
3.3 Jako hmyz	10
Ploštice zelená	10
3.4 Jako rostliny	12

	Hlen hnědý	12
3.5	Postavy(čky)	13
	Poletuchy	14
4	Dobrodružství	17
4.1	Opuštěná mágova věž	17
	Shrnutí	18
	Zadání úkolu	19
	U věže	21
	Přízemí	23
	Sklep	27
	První patro	30
	Druhé patro	36
	Střecha	37
	Hlášení úspěchu	37
4.2	Duha ve městě	38
	Shrnutí	38
	Zadání úkolu	40
	Pátrání	41
	Vinárna pod lípou	45
	Sklep vinárny	47
	Kanalizace	49
	Varna	57
	Návštěva alchymistky	61
	Hlášení	63
	Bestiář tohoto dobrodružství	68

S dětmi občas hrajeme něco, čemu říkáme „dračák“. Vyhýbám se bojům s lidmi (trpaslíky, elfy...), pravidla si hodně zjednodušujeme a vymýšlíme a když na to přijde, hráči dostanou výhodu pokud na poprvé dají vyjmenovaná slova po „v“ nebo hlavní města sousedních států - jinak normálka. Děti jsou ale větší a větší a jsou jisté náznaky že už je to tak moc nebaví, tak jsem si řekl že bych něco sepsal pro někoho jiného. Takže tady to je.

Aktuální verzi tohoto textu najdete na <https://jhutar.github.io/nasdracak/>, zdroj obrázků a všeho ostatního potom na <https://github.com/jhutar/nasdracak>.

Pokud si chcete stáhnout PDF variantu tohoto dokumentu nebo jeho podčásti, tady to je:

- Celý dokument, všechno: nasdracak.pdf
- Pravidla: nasdracak-pravidla.pdf (zatím prázdné)
- Popisy předmětů: nasdracak-predmety.pdf (zatím prázdné)
- Popisy nepřátel (a přátel): nasdracak-bestiar.pdf (převážně prázdné)
- Všechna (dvě) dobrodružství: nasdracak-dobrodruzstvi.pdf
- Dobrodružství Opuštěná mágova věž: nasdracak-dobrodruzstvi-opustena_magova_vez.pdf
- Dobrodružství Duha ve městě: nasdracak-dobrodruzstvi-duha_ve_meste.pdf

1

Pravidla

2.1 Lektvary

Lektvar rudého kříže

Abc

Magomegamix

Abc

2.2 Svitky

Abc

Abc

3.1 Jako savci

Krysa obyčejná

Abc

Krysa obří

Abc

Netopýr obecný

Tabulka 1: Netopýr obecný

životaschopnost	0 (1 - 2 životy)
útok	-1 (SÍL) +1 (křídla)
obrana	+1 (OBR)
síla	8 (-1)
obratnost	14 (+1)
odolnost	5 (-3)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	5
poklady	0/0
zkušenosti	1
velikost	A

Malé černé stvoření podobné myši s kožnatými křídli. Spává zavěšené hlavou dolů na jeskynních stropěch, zabalené ve svých křídlech. Jednotlivci nejsou nebezpeční, ale větších hejn by se měl obávat i zkušený dobrodruh.

Nejsou to žádné krvelačné bestie. Pokud je dobrodruzi vyruší, často jen odletí, ale dokážou i zarýt drápek.

i Popis pro hráče

V temnotě jste zaslechli zvuk jako když někdo roztrpává mokré prádlo, jen mnohem rychleji. Hned vám bylo jasné o co jde. Za chvíli kruh světla kolem vás protнула černá střela. Pak zase a zase, s každým průletem se přibližovala a perfektně manévrovala. To se vás netopýr snažil seknout drápkou na svých křídlech jako připomínku toho kdo je tady doma.

3.2 Jako plazi

Krokodýl, mladý

Tabulka 2: Krokodýl, mladý

životaschopnost	4
útok	+1 (SÍL) +3 (zuby) +zakousnutí (1/3) +1 (SÍL) +2 (ocas) +podražení (OBR 6)
obrana	+1 (OBR) +3 (kůže)
síla	14 (+1)
obratnost	13 (+1)
odolnost	16 (+2)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	10
poklady	0/0
zkušenosti	30
velikost	C

Krokodýl má pevnou zeleno-šedou kůži a velkou tlamu plnou ostrých zubů. Miluje stojatou vodu a bažiny kde může u břehu vyčkávat na nic netušící kořist. Umí rychle vystartovat a získat tak při prvním útoku překvapení (bonus +3).

Pokud útočí zuby, v třetině případů (hod' si kostkou, a pokud padne 5 nebo 6, zakousl se) se zakousne a oběť pustí až v příštím kole. To znamená že v příštím kole neútočí, jen se brání případným útokům na sebe a oběti se v dalším kole automaticky odečtou 2 životy.

Pokud útočí ocasem, krom běžného útoku si oběť hází na past *OBR 6: podražení nohou/nic*. Pokud jsou oběti

podrařeny nohy, v příštím kole se musí zvedat ze země, takže neútočí.

i Popis pro hráče

Nízká, zeleno-šedá příšera pohybující se na čtyřech krátkých nohách. Je dlouhá asi tři metry ale ve vodě nebo na krátké vzdálenosti velmi rychlá. Velká tlama plná ostrých zubů a silný ocas vypadají velmi nebezpečně.

3.3 Jako hmyz

Ploštice zelená

Tabulka 3: Ploštice zelená

životaschopnost	1/2
útok	0 (SÍL) +1 (kusadla) +ochromení (ODO 7)
obrana	0 (OBR) +3 (krunýř)
síla	11 (0)
obratnost	12 (0)
odolnost	14 (+1)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	9
poklady	0/0
zkušenosti	5
velikost	C

Ploštice zelená je štíhlý, asi metr dlouhý obří hmyz. Je nízká (do 20 centimetrů), zelená, šestinohá a chráněná

pevným chytinovým pancířem. Schovává se ve stínech a k boji používá svá silná kusadla. Zvukově se projevuje výrazným třeskavým zvukem vydávaným do sebe narážejícími tvrdými kusadly.

Doma je na savaně, kde se schovává v trávě či řídkých křovinách a loví králíky a jiné malé hlodavce. Je-li hladová nebo jich je víc, troufne si ale i na mnohem větší kořist.

Při jejím útoku kusadly je možnost, že při zakousnutí vystříkne svůj jed (*ODO 7: zasažení jedem/nic*). Pokud k tomu dojde, jejímu soupeři ochrne jedna končetina a kromě toho že ji potom půl hodiny nemůže pohnout (takže třeba při zasažení nohy nemůže nijak extra chodit), snižuje se postavě po dobu trvání účinků jedu bonus opratnosti o jedna. Během dne může jed použít až třikrát.

Popis pro hráče

Štíhlý, asi metr dlouhý obří hmyz. Je nízká (do 20 centimetrů), zelená, šestinohá a chráněná pevným chytinovým pancířem. Její velká kusadla vypadají ostře a nebezpečně.

3.4 Jako rostliny

Hlen hnědý

Tabulka 4: Hlen hnědý

životaschopnost	1 za každý m ²
útok	-2 (SÍL) +5 (při pádu)
obrana	0 (OBR) +5 (proti fyzickým zbraním) 0 (OBR) -2 (proti ohní, mrazu a kouzlům)
síla	5 (-3)
obratnost	10 (0)
odolnost	17 (+3)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	7
poklady	10/0 za každý m ²
zkušenosti	10 za každý m ²
velikost	B

Vypadá jako souvislý porost hnědého mechu rostoucího na stropě vlhkých podzemních chodeb. Vylučuje sliz kterým jsou pokryté stěny v jeho okolí a on sám. Používá ho, aby se mohl pohybovat což ale dělá jen velmi vzácně a pomalu. Klidně týdny vyčkává na stropě a teprve pokud ucítí pohyb, padá na nebohou krysu či dobrodruha. Při pádu se pokusí běžným útokem způsobit zranění a pak už svou oběť jen pevně omotá a snaží se ji udusit. V případě úspěchu ji pak několik dnů tráví a roste na ní. Když už zbydou jen kosti, pomalým vlnivým pohybem se přesun zpět na strop chodby.

Pokud zaútočí na dobrodruha, v prvním kole provede tradiční útok (viz síla útoku při pádu). Pak se ale bude

snažit svou oběť zadusit. Vykroutit se z jeho slizkého sevření je past *SÍL 5 + 2 za každý m:sup: `2` : nic/vykrouť se*. Každé kolo kdy je postava uvězněna, přichází o dva životy. Vytáhnout oběť se může pokusit i kdokoli jiný z družinky, je to stejná past. Hlen je ale citlivý na zranění ohněm, mrazem či kouzly, ale většinou se zranění bude „dělit“ půl na půl mezi hlen a jeho oběť (výpad mečem asi zraní i oběť, zatímco opalování hlenu pochodní ji zřejmě neohrozí).

i Popis pro hráče

Na stropě chodby roste jakýsi hnědý mech. Nejsou to žádné malé ostrůvky uchycené na příhodných místech jak byste normálně čekali, ale velký souvislý porost. Leskne se, protože je celý obalený stejným slizem jaký vidíte na stěnách kolem.

3.5 Postavy(čky)

Poletuchy



Druh víl. Jsou to malí, asi 30 cm vysokí, ale jinak člověku podobní tvorečci, jen navíc s křídly. Většinou to bývají užitečná stvoření. Pokud se sedlákovi usídlí ve stodole a on je to chytrý hospodář (nebo pokud má chytrou ženu, to spíš, žejo) většinou s nimi dokáže navázat oboustranně výhodné přátelství. Bývají veselé (někdy až moc), loajální a pro „své“ lidi dokážou udělat mnoho dobrého, hlavně díky svým základním magic-

kým schopnostem.

Abc

Dobrodružství

4.1 Opuštěná mágova věž

Dobrodružství je zamýšleno pro skupinku 3 dobrodruhů na první úrovni. Co se pravidel týče a způsobu popisu příšer či předmětů, vycházíme z prastarého Dračího doupěte. Myslím ale, že to půjde převést na libovolný systém.

Odstavečky uvozené textem „Popis pro hráče:“ je bezpečné hráčům přímo přečíst. Zbytek slouží jen potřebám vypravěče. Popisy pro hráče neobsahují přesný popis tvaru místnosti a toho jaké dveře z ní vedou - předpokládá se, že to doplní vypravěč vlastními slovy podle přiložených mapek.

Jakožto vypravěč si text předem prolitni ať víš do čeho jdete a pak můžete začít hrát.

Shrnutí

Ve venkovské části království, uprostřed přívětivé zemědělské krajiny stojí ničím nezajímavé městečko. Nedaleko od městské palisády obklopující město stojí opuštěná bachratá věž. To je středobod tohoto příběhu.

Před více než půlstoletím občas ve věži na letním bytě pobýval mocný mág či alchymista. Věnoval se tady svým zálibám jako sestavování herbáře a pozorování hvězd. Jednoho dne však náhle odešel a už se nevrátil, což položilo základ spoustě fantastických teorií (například: *uvízl v pekle když se pokusil získat žezlo pána temnot, zemřel když před nájemnými vrahy chránil krále nebo ze všech těch knih se zbláznil a do teď žije v horách v malé jeskyni jako poustevník*) které se zakořenily v étosu přilehlého města.

Krátce po jeho odchodu věž jednou navštívili vykradači a odnesli si odtamtud slušné bohatství, ale také mnoho strašidelných historek a vážných šrámů. Od té doby už se do věže nikdo neodvážil a ta tam jen stojí a chátrá.

Pekař Žemlička je první který si dovolil uvažovat o překonání strachu a praktickém využití věže. Chce v ní na hubené roky uskladňovat obilí, které by levně nakoupil vždy když je dobrá cena. O tom plánu se ale dozvěděl jeho konkurent, pekař Preclík, a do věže vyslal dva své pacholky. Mají za úkol tam občas v noci dělat randál a svítit v oknech, aby to vypadalo že ve věži straší a Žemličku od jeho nápadu odradili.

Pacholci z toho úkolu dvakrát nadšení nebyli - komu by se po setmění do té věže chtělo, že? Ale posilnění alkoholem se svého úkolu neochotně zhostili. Ve věži se ujistili že ze sklepa se nahoru nic nedostane (zatloukli dveře) a že dveře z horního patra jsou bytelné a pevně zavřené. Když se včera v prvním patře dočasně ubytovaly poletuchy, jedno takové „strašení“ pozorovaly.

Pokud družinka dorazí to věže pozdě večer, pravděpodobně tam na pacholky narazí. Budou opilí a před družinkou se pokusí vyděšeně utéct. V jinou dobu bude věž prázdná.

Věžním sklepem protéká stoka městské kanalizace. Přes mohutnou mříž však projdou krysy a ty si v jedné místnosti sklepení udělaly doupe. Ve spížírně nad schody ze sklepa se zase ubytovaly ploštice zelené, které jako drobotinu ve sklepech vyplavila stoka. O boj tedy nouze nebude.

V prvním patře družinka narazí na zmíněné poletuchy a možná najde tajnou místnost za gobelínem. Na tomto podlaží čaroděj žil a pracoval.

V dalším patře pak už je prázdkno, jen rozbitý hvězdářský dalekohled a schody na plochou střechu se zbytky zábradlí prozrazují další vašeň dávného čaroděje.

Teď už ale hurá do dobrodružství.

Zadání úkolu

Družinka prochází trhem na malém městě. Zrovna se přehrabuje nabídkou jakéhosi stánku, když se k nim přitochí jeden vážený měšťan. Bude jim chvíli „mazat med kolem huby“, a pak je požádá o laskavost.

Popis pro hráče

Na trhu k vám přistoupí cizí muž. Na hlavě má bílý baret, moukou zaprášenou kostkovanou košili a přes větší břicho bílou zástěru.

Nesměle vás osloví: „Jmenuji se Žemlička, jsem tady radním a pekařem. Vypadáte jako zkušený dobrodru-

hové, tak jsem vás oslovil. Měl bych pro vás jistou prácičku.“

Vybídnete ho ať pokračuje: „Za městem stojí stará opuštěná věž. Jistě jste si jí všimli, nedá se přehlédnout. Rád bych ji využil jako sklad obilí. Skladiště ve městě jsou strašně drahá. Lidi ale blekotají něco o tom že tam straší.“ Chvilku se odmlčel a se sklopnými zraky rychle dodal: „Já ale samozřejmě myslím že to je nesmysl. Pro někoho jako vy“, poplácá jednoho z vás po silném rameni, „to nebude nejmenší problém. Pomůžete mi?“

Nějaké peníze by se vám hodily a on nabízí 30 zlatých. Doptáte se na podrobnosti a pochopíte že prostě potřebuje abyste se do věže podívali a ujistili se že tam nestraší - případně to strašidlo vyhnali nebo, nó, zlikvidovali.

Akce

- Družinka se může pokusit usmlouvat výši odměny. Protože se jedná z zkušeného obchodníka, jde o past na *CHAR 2/9*, *cena se sníží na 25 zlatých/30 zlatých/40 zlatých*.
- Pokud se družinka pokusí na věž vyptávat jiných obyvatel města, možná se dozví:

Popis pro hráče

„To je věž ve které před dávnými věky bydlel jeden mocný čaroděj.“, řekl stařeček. „Jednoho dne se ztratil a už se nikdy neobjevil. Prý je zakletá, ale já tomu samozřejmě nevěřím!“, rychlý nervózní pohled ve směru kde věž stojí ale svědčí o opaku.

i Popis pro hráče

„No být váma, tam bych rozhodně nechodila. Strašilo tam už když jsem byla malá a teď se to prý ještě zhoršilo. Lidi tam prý viděli zářící duchy a slyšeli pekelný rejdy.“

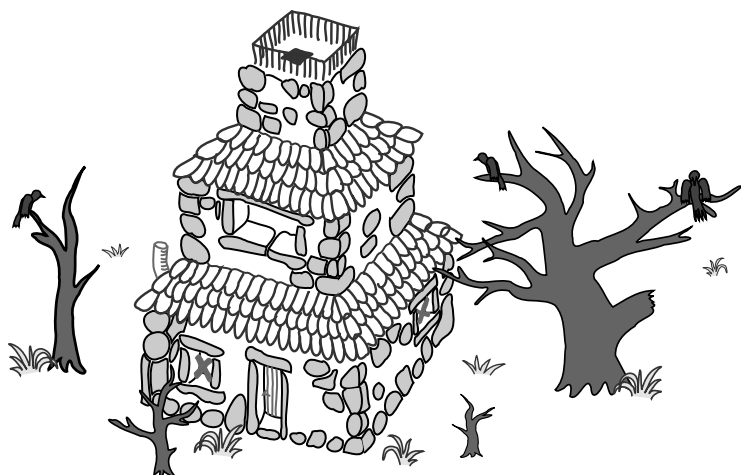
i Popis pro hráče

„Já bych řekla, že ty řeči o strašení jsou nesmysl. To jen nás naše mámy tak dlouho tou věží strašili, že tu už nikdo neví co je vlastně pravda. Když se tam potom nějaký opilec zatoulá, klidně uvidí i ďábla jak tancuje na střeše jestli víte jak to myslím, hahaha.“

- ...a podobně.

U věže

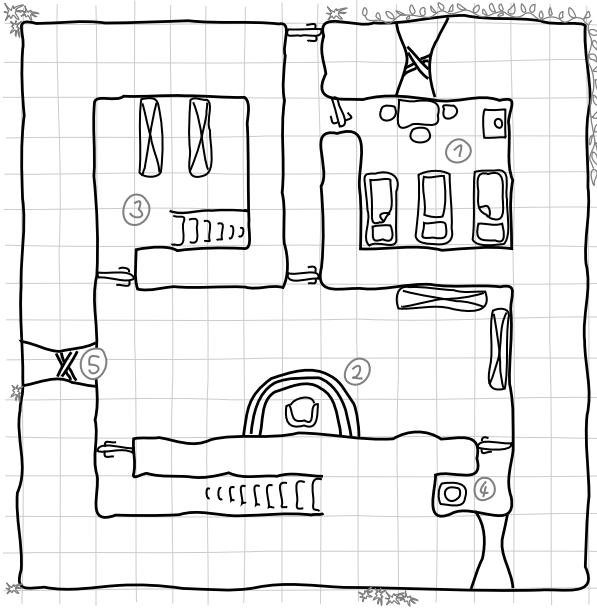
V jednu chvíli se družinka jistě dostane k tomu, aby věž prozkoumala. Popsat by se dala takto:



i Popis pro hráče

Kamenná čtvercová věž stojí na rovince, asi sto metrů od městských hradeb. Tři patra z velkých kamenných bloků se zvedají vysoko nad malou městskou palisádu a v rovné krajině poseté poli, sady a pastvinami na sebe zlověstně stahují pozornost. Obklopená je houštinou křoví a mladých stromků, které jsou oblíbenými odpočívadli černých havranů. Jediné dveře jsou zavřené a vypadají funkčně, otvory těch několika malých oken v přízemí jsou zahrazené deskami.

Přízemí



① Strážnice

Tady asi hlídala někdejší posádka, čarodějovi sloužící. Pachelci pekaře Preclíka to tu už řádně probrali - je to jedna z místností kam jim strach dovolil vstoupit.

i Popis pro hráče

Tři rozbité postele se slamníky prolezlými plísní, trosky kamínek, stolu a tří židlí. Takhle na první pohled nic zvláštního.

Akce

- Pod jednou z postelí se najdou trosky truhličky, prázdné. Ta není nijak schovaná. Najdou ji pokud aspoň trochu hledají a na to není potřeba házet.
- Pokud zbytky truhličky někdo zkoumá, tak past na *INT 3, nic/všimne si že byla rozbita teprve ne-dávno*.

② Audienční místnost

Čaroděj si asi potrpěl na osobní auru a žadatele přijímal v této jistě krásné místnosti sedě na trůně jako král.

i Popis pro hráče

Tato místnost asi měla zapůsobit na příjivší žadatele. Půlkruhové vyvýšené pódium se třemi schody, na kterém stojí sice zaprášené, ale krásné a zjevně pohodlné křeslo je přímo proti vstupu. Podél stěn občas vidíte trosky polic a jiné harampádí.

Akce

- Pokud se někdo pokusí na křeslo posadit, z opěradel vyskočí bodce a zaryjí se odvážlivci do stehů, jen málokomu se podaří ucuknout. Past na *OBR 8, zranění za 1-3 životy/vyhnutí se bodcům*. Kdysi byl asi na bodcích jed což z nich dělalo smrtelné nebezpečí. Teď jsou už „jen“ nebezpečné. Past se dá deaktivovat tlačítkem na područce křesla.
- Pokud se někdo pokusí nalézt vypínač pasti, tak se jedná o past *INT 9, nic/nalezen čudlík v čele pravé područky*. Jeho stisknutí umožní si do křesla bezpečně sednout.

③ Vykradená spižárna

Naši nezvaní hosté si dali práci s tím, aby se nic nedostalo ze sklepa sem a pak taky na tom aby se odtud nedostalo nic do hlavní (audienční) síně. O žádnou pečlivou práci ale nešlo. Asi dost spěchali.

i Popis pro hráče

Dveře do této místnosti jsou zatlučené, jen se hemží hřebíky a hala bala přitlučenými deskami.

Pokud se družinka dostane dovnitř:

i Popis pro hráče

V místnosti, asi to byl nějaký sklad nebo spižárna, je jen dvojice prázdných polic a schody vedoucí do nižšího patra. Ty jsou zaházené zbytky trámů, desek a podobně. Počkat, nepohlo se něco támhle pod policí?

Akce

- Vyražení nebo vypáčení dveří, aby se družina vůbec dostala do místnosti je past *SÍL 3/5*, *zranění hřebíkem za 1 život/dveře vydržely/dveře povolily*.
- Pokud se družina dostane dovnitř, zaútočí na ně 2 *Ploštice zelené* (životy $\square\square\square$ a $\square\square$, ÚČ: +1 (kusadla) + ochromení, OČ: +3, zkušenosti: 5).
- Pokud se družina rozhodne vyčistit schody aby se tamtudy dalo projít do sklepa (a má lucernu aby si posvítila na práci), asi se nic extra nestane, jen to bude trvat třeba aspoň půlhodinu.

④ Záchod

Doporučuji popsat neurčitě, ať si na to hráči přijdou sami. Otvor vede do stoky v nižším patře. V místnůstce je jediné, nezatarasené, okno - pravděpodobně kvůli větrání. Ně že by to ale pomáhalo.

i Popis pro hráče

Dost to tu páchne i když okénko není ničím zatarasené. Na konci této slepé chodbičky je něco jako velká dřevěná truhla s okrouhlým otvorem v její horní části. K čemu to asi sloužilo?

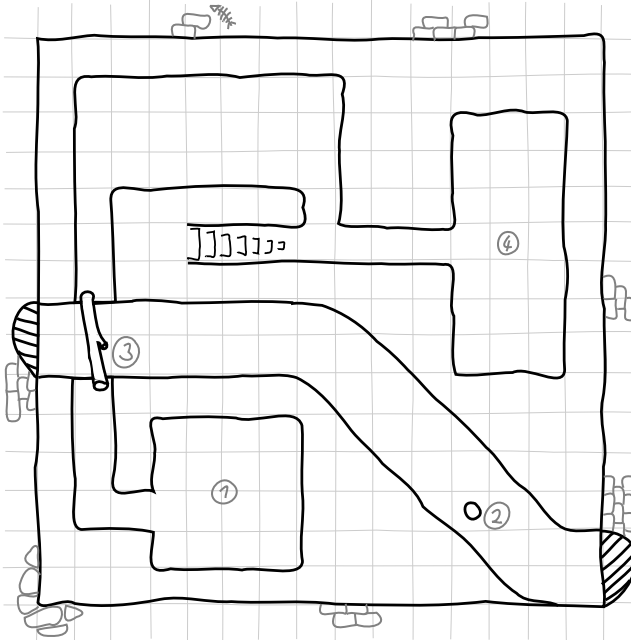
⑤ Okno

V tomto okně Preclíkovi pohůnci svítí nejčastěji, protože je otočeno k městu a „strašení“ tak vidí nejvíc lidí.

i Popis pro hráče

Z půli zatlučené okno. Na parapetu leží začouzená lucerna s trochou oleje.

Sklep



① Krysí hnízdo

Tady mají krysy klid. Mřížemi z městské stoky je sem niko pronásledovat nemůže a tak si tu shromažďují svoje poklady.

i Popis pro hráče

Podlaha místnosti je plná větviček, hadrů a malých kostí. Nemáte ale čas si ji prohlížet, protože s podrážděným pištěním se na vás vrhnou krysy obyva-

telé této části sklepení.

Akce

- Dřív než cokoli jiného si družina musí poradit s:
 - 3 *Krasy obří* (životy □□□□□, □□□ a □□□, ÚČ: +2, OČ: +1, zkušenosti: 5)
 - 3 *Krasy obyčejné* (životy □□, □□ a □, ÚČ: 0, OČ: 0, zkušenosti: 1)
- Prohrabovat se v tom nepořádku je koledování si o otravu krve, takže je to past na *ODO 2/4, otrava/nic/nalezení krysího pokladu*. Pokud se prohledávající postava otráví, zasažené místo opuchne a zezelená, postava ztratí 1 život první den, 2 životy druhý den a 3 životy každý další den dokud nepodstoupí nějaký druh léčení (ať už u léčitele, nějaké vědmy nebo aspoň nevypije nějaké léčivý lektvar). V pokladu se najdou 2 prsteny a jedna náušnice (za 50, 80 a 40 zlatých).

② Díra ve stropě

Ano, toto je ta díra ze záchodu. Pod ní protéká stoka. Nepředpokládám že se sem někdo dostane, protože to znamená brodění se stokou.

③ Mostek

Dřív tu asi býval mostek, ten už je ale dávno pryč a jedinou možnou cestu na druhou stranu představuje jakési naplavené dřevo.

i Popis pro hráče

Přes dva metry širokou stoku tu kromě drobného harampádí leží naplavený kmen. Vypadá kluzce, ale přejít po něm snad půjde.

Akce

- Přejít přes kmen je past na *OBR 3, pád do stoky/přejítí*. Pokud postava spadne do stoky, stupeň charisma klesne o 4 dokud se někde pořádně neumyje.

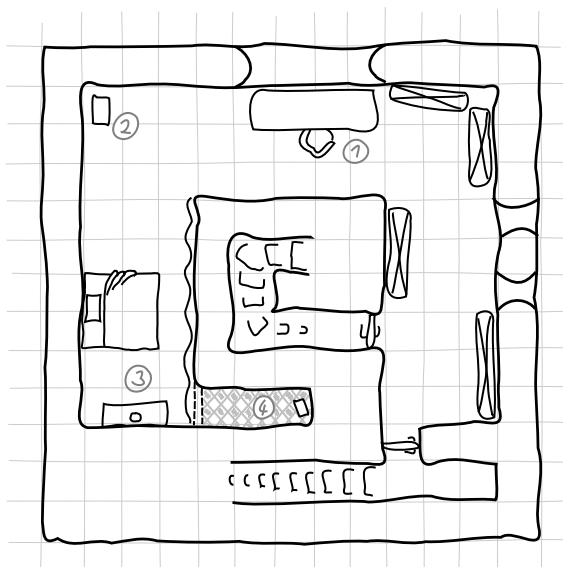
④ Starý sklad

Nic zajímavého, ale nenechavé družině jistě zabere nějaký čas tuto místnost prohledat.

i Popis pro hráče

Na první pohled tu není nic zajímavého, na zemi jen zbytky dřeva a prach.

První patro



① Pracovna

Dříve luxusní pracovna se spoustou skříní plných knih byla pravděpodobně vyhlášená a tak se stalo, že vykradena byla již brzo po zmizení původního majitele.

i Popis pro hráče

U stěn stojí staré prázdné zaprášené police, všechny prázdné. Pod velkým oknem rozpadlý stůl zničený deštěm a sněhem z již nechráněného okna.

② Truhlice

Pravděpodobně unikla pozornosti dávných vykradačů, protože obsahovala hlavně bezcenné šaty. Tedy než se o ně postaraly myši a moli.

i Popis pro hráče

Okovaná truhlice s dávno uraženým zámekem.

Akce

- Po otevření:

i Popis pro hráče

Po otevření z truhlice vyběhnou tři myši. Truhla obsahuje nevábně vypadající a ještě nevábněji vonící směs zbytků látek a všemožných myších produktů.

- Pokud se někdo rozhodne prohrabat zbytky látek rozežrané myšmi a moli, pravděpodobně něco najde: past na *INT 4*, *nic/nalezen Lektvar Rudého kříže*. Alchymista ho jistě pozná, ale pro toho kdo s ním zatím do styku nepřišel:

i Popis pro hráče

Lahvička s temně rudou kapalinou. Malinovka to rozhodně nebude.

③ Ložnice s krbem

Jistě byla krásná a pohodlná.

i Popis pro hráče

Velká a dřive jistě pohodlná postel s nebesy, naproti ní na stěně zbytky velkého a dřive asi i barevného gobelínu a na konci místnosti velký krb.

Akce

- V posteli vyspávali 3 malí tvorečci kteří družinu už nějaký čas pozorovali. Ten rámus který družina dělá by totiž vzbudil i mrtvého. Jsou to *Poletuchy* (životy , a , ÚČ: +1, OČ: +3, zkušenosti: 5).
 - Pokud se s nimi někdo dá do řeči, celkem ochotně si povídají.
 - Do města přiletěli z nedaleké vesnice, protože doprovázely jednoho sedláka na trh. Chtěly mu nenápadně zajistit dobrý obchod protože jim doma s čímisi pomohl.
 - Po skončení trhu se vracejí domů, ale chtěly se někde prospat a tak vletěly do opuštěné věže a měly štěstí na pohodlnou a prázdnou postel.
 - Pokud na to někdo zavede řeč, rády prozradí že včera večer bylo ve spodním patře rušno. Byli tam jacísi dva lidé, kteří tam u okna mávali lucernami a houkali a zjevně si dodávali odvahy nějakou pálenkou. To tyto sestry nemají rády, tak se před nimi raději schovaly.
 - Pokud na ně skupina dobře zapůsobí, možná jim naznačí přítomnost tajných dveří (první

rým) a možná i pasti v místnosti za nimi (druhý rým):

Když se dobře rozhlédneš,
další dveře nalezeš.
Vevnitř ale pozor dej,
na jednu barvu nešlapej.

④ Tajná místnost

Pravděpodobně kouzelníkova skrýš pro cenné věci. Před odchodem tam ale asi nechal jen nějaké drobky, které ale pro začínající dobrodruhy budou slušným pokladem.

i Popis pro hráče (pokud objevili tajné dveře)

Po otevření dveří se po stěnách i po zajímavé černo/bíle kostkované podlaze rozeběhla pěkná řádka (normálních) pavouků. Tato místnost už světlo neviděla dlouhé desetiletí. Na jejím konci stojí truhla.

Akce

- Nalezení dveří do tajné místnosti je past na *INT 7, nic/objevení dveří*.

i Popis pro hráče

Při průzkumu stěny sis všiml(a) spáry ve stěně. Při dalším ohmatávání stěny způsobilo zatlačení na jeden kámen jakési „cvak“ a pootevřely

se skryté dveře do malé místnůstky.

- Pokud někdo prohledá stěny a hlavně podlahu (aniž by na ni vstoupil), možná si všimne pasti: *INT 6, nic/nalezení pasti*. Past funguje tak, že pokud někdo stoupne na černou kachli, z otvorů ve stěně vyletí salva šipek aby narušitele zasáhla.
- Pokud někdo stoupne na černou kachličku, šance vyhnout se šipce je past na *OBR 8, zranění za 1 - 4 životy/vyhnutí se šipkám*.
- Pokud postava ví jak to s touto nášlapnou pastí funguje a pokusí se přejít jen po bílých kachličkách, je to past na *OBR 2, přešlápnutí na černou kachličku/přejítí bez problémů*.
- Ten kdo to umí, může v truhle na konci místnosti vycítit magenergii. Je v ní 20 magů jako jakési poplašné zařízení. Slouží k tomu aby vyslala mentální „budík“ do mysli dávného majitele pokud ji otevře někdo jiný než on sám. Vzhledem k tomu že čaroděj je po smrti, při otevření jen s zapraskáním jako od statické elektřiny vyprchá a v příběhu nehraje roli. Družinku to ale možná znejistí.
- V truhle je:
 - měšec s 55 zlatými
 - lektvar Megacloumák - alchymista by ho jistě poznal, ale pokud v družince alchymista není a nikdy se s ním nesetkali, můžeš použít tento popis:

Popis pro hráče

Lahvička se skleněným špuntem po okra-

jích zalitých voskem. kapalina je průhledná, zbarvená do světle žluta.

- lektvar Rudého kříže

i Popis pro hráče

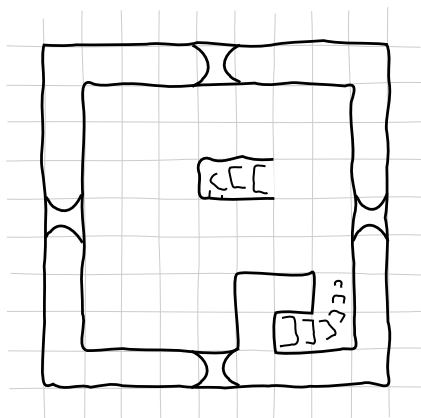
Lahvička s temně rudou kapalinou.

- svitek Ochrana před nemrtvými. Alchymisté svitky poznávají podle pečetej jejímž rozlomením se svitek aktivuje, tento má však navíc na sobě „náповědu“ v obecné řeči:

i Popis pro hráče

List papíru smotaný do ruličky zajištěný pečeti s nějakým složitým alchymistickým znakem který vám nic nepřipomíná. V rohu ale navíc vidíte uhlem psanou poznámku „ochrana před nemrtvými“.

Druhé patro

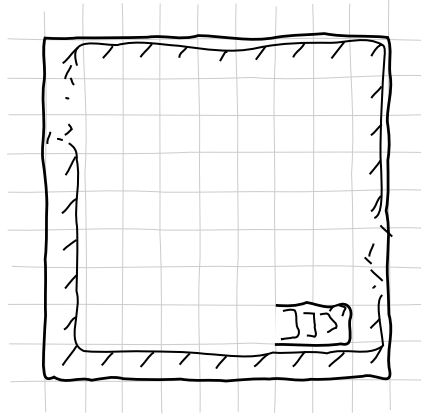


Tady si čaroděj skladoval svůj dalekohled na pozorování hvězd. Zbyla z něj ale jen hromádka nepořádku.

i Popis pro hráče

Vlhká místnost se čtyřmi okny, ze které v jednom rohu vedou nahoru jen jedny příkré schody. V dalším rohu vidíte trosky nějakého přístroje. Jsou tam zbytky dřevěných nožek, pomačkané plechová trubka a skleněné střepy.

Střecha



Na střeše nic zajímavého není, snad až na rozhled.

i Popis pro hráče

Toto je rovná střecha věže. Je z ní krásný výhled do okolí a na město. Ve spárech mezi kameny roste mech a ve větru se třepetají listy několika semenáčků břízy. Zábradlí je na několika místech zničené, takže pozor. Pád dolů by byl dlouhý a asi smrtelný.

Hlášení úspěchu

Pokud družinka zjistí jak to s tím strašením ve věži bylo, pravděpodobně vyhledají pekaře Žemličku aby si vyzvedli odměnu 30 zlatých (nebo jinak jestli se domluvili na jiné částce, pekař drží slovo).

Pokud družinka předvede opravdu strhující líčení toho

jaké hrůzy a nebezpečnosti (mimo těch dvou pohůnků) ve věži vyčíhalo, jistě ještě něco přidá.

4.2 Duha ve městě

Dobrodružství je zamýšleno pro skupinku 3 dobrodruhů na první úrovni. Co se pravidel týče a způsobu popisu příšer či předmětů, vycházíme z prastarého Dračího doupěte. Myslím ale, že to půjde převést na libovolný systém.

Myšlenka zápletky pochází z modulu DrD Taria - Pohraničí, ale je velmi a velmi zjednodušeno, zestručněno a přeuvyprávěno do podoby hratelné děti.

Odstavečky uvozené textem „Popis pro hráče:“ je bezpečné hráčům přímo přečíst. Zbytek slouží jen potřebám vypravěče. Popisy pro hráče neobsahují přesný popis tvaru místnosti a toho jaké dveře z ní vedou - předpokládá se, že to doplní vypravěč vlastními slovy podle přiložených mapek.

Jakožto vypravěč si text předem prolítni ať víš do čeho jdete a pak můžete začít hrát.

Shrnutí

V malém městě si družinku vyhledá místní rychtář a požádá je o pomoc s problémem se kterým si podle svých slov prý už dlouho láme hlavu. Ve městě někdo vyrábí (vaří) droga „Duha“ a mu se varnu nedaří vypátrat.

Ve městě se o gangu vařícím Duhu tak nějak ví, jen nikdo neví nic určitého. Ví se o tom že se nevyplatí moc jim lézt do zelí. Nedávno to prý zkusel místní soudce,

ale pak zmizel. Jen v jeho domě se našla obrovská krvavá skvrna. Něco ho prý sežralo.

Družinka začne pátrat a třeba sledováním nějakého „závisláka“ zjistí že droga se prodává ve vinárně na rohu místního náměstí. Dalším sledováním zjistí že prodejce si pro každou prodanou dávku chodí do sklepa. Tam se tedy vydají dál.

Ve sklepe možná objeví prodejcovu zásobárnu a dvířka kterými je doplňovaná. Dvířka vedou do nebezpečného podzemí, městské stoky. Tam bude potřeba trochu pátrat.

Je možné narazit na nedávno upilovanou mříž se vstupem do bývalého soudcova domu, nebo místo kde gang vězni hrozivou příšeru která se soudcem nakrmila. Družinka se ji možné pokusí zabít, nebude to ale nic jedno-duchého.

Snad také najdou mřížová dvířka s promazanými panty do domu alchymistky která drogu „vaří“ a hned vedle vstup do opuštěného domu využívaného jako varna.

Po nahlášení svého nálezu rychtáři, je čeká nemilé překvapení. Když po různých zdrženích do domu rychtář vtrhne, nic se tam nenajde. Ve skutečnosti je totiž právě rychtář hlavou zločineckého gangu a tak se ujistil, že varna bude vyklizena před zátahem městské stráže.

Rychtář skupinku najal na naléhání městské rady, která ho dlouhodobě kritizovala pro pomalý postup v tomto případě. Doufal, že pár nezkušených a snad i neschopných dobrodruhů s případem nic nesvede a gang získá další čas pro nerušenou práci.

S trochou štěstí se ale v družince mýlil a a ti neodtáhnou s prázdnou. Dojde jim jak to bylo, možná s nápo vědou nějakého strážného nespokojeného s tím jak to na strážnici chodí. Potom se obrátí na městskou radu a celý příběh skončí uvězněním padouchů a odměněním

hrdinů.

Zadání úkolu

Družinku kolem poledne vyhledá úlisný rychtář, velitel městské stráže a požádá je o nenápadnou pomoc.

Rychtář byl v období středověku představeným městské či vesnické obce (obdoba dnešního starosty). Ve středověku rychtář mohl být do své funkce buď dosazen vrchností, resp. panovníkem, obec si mohla vlastního rychtáře volit nebo se mohlo jednat o pozici děděnou v jednom rodě. Mezi povinnosti a práva rychtáře patřilo nižší soudnictví ve městě či vesnici, správní funkce, zastupoval obec vůči okolí a často také byl reprezentantem vrchnosti a ručil jí za dodržování povinností a příkazů a vybírání daní, poplatků a úroků.

---[Wikipedia: Rychtář](#)

Popis pro hráče

Postáváte v malém obchůdku na náměstí. Venkovní vývěska jako název obchodu uvádí „Havraní pera a zahnutá pátá klika“ s nápisem na dveřích „Odborník na obchod s věcmi, které si myslíte že nepotřebujete, ale věřte nám, potřebujete je“. Zatímco si prohlížíte zboží, probíráte staré knihy a zkoumáte podivné artefakty, do místnosti vstoupí rychtář.

Když na vás promluví, obracíte se k němu s lehkým překvapením. Rozhodně jste nečekali že by s o vás mohl zajímat sám rychtář. „Mám pro vás nabídku, která by vás mohla zajímat. Slyšel jsem o va-

šich schopnostech a odvaze.“ říká rychtář. Zdálo se vám jako by jeho pohledem nakrátko projelo pobavení, ale to jste asi špatně viděli, protože hned pokračuje stejně vážným tónem jako předtím. „Jakýsi temný vliv působí na mé město. Rozmohli se nám tu nebezpečné drogy zvané Duha. Na původce táto zhouby jsou mé strážě krátké a právě proto potřebuji nezávislou pomoc.“

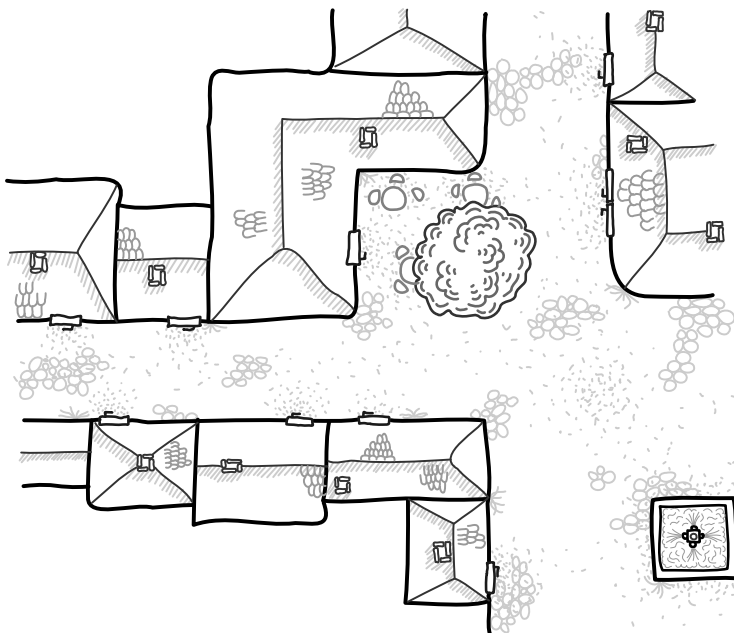
Nakloní se blíže a ztiší hlas: „Neočekávám od vás že se sami postavíte celému gangu. Co od vás chci je, abyste odhalili místo kde se Duha prodává a místo kde ji vyrábí. Chápu že takové věci mohou být nebezpečné. Vaším úkolem je jen zjistit informace které našim strážím umožní ten gang zlikvidovat.“

„A jak by to bylo s odměnou?“ zeptáte se.

Na chvíli vypadal jako by ho vaše otázka překvapila, ale pak pokrčí ramena a povídá: „Peněžní odměna je prostředek, jak vám vyjádřit naši vděčnost za vaši odvážnou pomoc. Až mi informace přinesete, můžete se spolehnout na to že budete spravedlivě odměněni za vaše úsilí. Co takhle 100 zlatých?“

Pátrání

Družinka se snad pokusí získat nějaké informace či stopy, které ji přiblíží nalezení varny. Předpokládám že nejdřív se budou dost vyptávat a nejmíc lidí se „v tuto hodinu“ dá potkat na náměstí. Tady je slepá mapa kterou je bezpečné ukázat hráčům:



Pokud se pokusí získat informace o droze samotné:

i Popis pro hráče

Děda kterého jste oslovili se na vás zkoumavě podívá. Přece jen o těchhle věcech se člověk s cizinci jen tak nebaví, ale asi usoudil že od vás mu žádné nebezpečí nehrozí, a tak začal: „Nó, to já když byl malej kluk, tak tyhle věci vůbec nebejvaly. Občas se někdo opil, to zase jo a to bych mohl povídat, ale to je něco úplně jinýho. Tahle Duha, jak jí říkají, si člověka úplně připoutá. Viděl jsem úplně zdravý kluky co to zkusili jednou, možná dvakrát a ta duha se pro ně naráz stala nejdůležitější věcí na světě. Takoví se potom akorát starají o to kde vzít peníze na další dávku. Jen málo komu se podaří s tím přestat. Větši-

nou se jen rozhádají s rodinou, s těma jedinýma kdo by jim mohli pomoci". „A jaké má vlastně ta Duha účinky?“ přerušíte staříka otázkou.

Ten vypadá potěšeně že ho pořád posloucháte a tak pokračuje: „No slyšel sem, že to je jako by se člověk vznášel, jako by prý prolétal duhou a že u toho prý zapomene na všechny problémy. Tohle trvá pár hodin. Takovýho člověka poznáte tak že sedí a kouká do blba. No ale pak začne střízlivět. Ze začátku se nic hroznýho neděje, ale viděl jsem chlapy co to berou pár měsíců a ty pak najdete jak zvrací v příkopě nebo se drží za hlavu a vyjou bolestí. Čím dýl to bereš, tím horší. No ale tohle je takový blbý téma, nechcete rači slyšet o tom jak jednou švec vykoupal cestou na trh pytel nových škorní v rybníce? To bylo tak...“

Děda se zřejmě chystá vyprávět o něčem dalším, takže ho rychle stopnete: „My už vlastně nutně potřebujeme jít, děkujeme dědečku“. Odcházíte ale s lepší představou o droze.

Možná zastaví nějakou dobře oblečenou měšťanku, která jim trochu objasní pozadí toho jak dosud probíhalo pátrání:

i Popis pro hráče

„No já normálně drby neroznáším, taková já nejsem“ vykřucuje se nejdřív měšťanka kterou jste zastavili a zeptali se jí jak je to tady ve městě s rychtářem a jeho pátráním po zdroji Duhy, „ale možná, čistě z dobrého srdce bych vám mohla říct jak to tady chodí. Jen pro vaše dobro, samozřejmě, abyste nespádli do nějakého maléru, že ano.“

„S tím hnusem to tu myslím začalo tak před pěti lety. Tehdy tu byl rychtář teprve chvíli. Předchozí rychtář odešel na odpočinek a náš kníže sem přivedl nového. Asi nečekal že bude muset hned řešit takovýhle problém. Rychtář se do toho pustil jako drak, ale až do teď nic pořádně nevypátral. Občas sebere pár chudáků co jsou na tom závislí, ale to nic neřeší“.

Opatrně se rozhládla kolem: „Nedávno ale radě konšelů došla s rychtářem trpělivost a začali vyhrožovat, že knížete požádají o jiného rychtáře, nějakého který si s tím sviňstvem poradí“. Ztišila hlas jak to jen šlo a pokračovala: „Prý se před týdnem na zasedání strašně pohádali, řekli mu že je nekňuba. To se povedlo, protože na celé radnici trošku chytrosti abys pohledam. No ale prý mu dali ultimátum. Prý to má do měsíce vyřešit, nebo jsou za knížetem.“

„A to se rychtáří vážně nikdy nic nepovedlo?“ zeptáte se. „No vlastně ano, i když nevím jestli to byla rychtářova zásluha. Městská hlídka jenou zathla nějaké měšťany a pár pobudů. Byli podezřelí z toho že jsou do toho zapletení, pak se stalo tam to našemu soudci a nebyl kdo by je soudil, tak je museli propustit.“

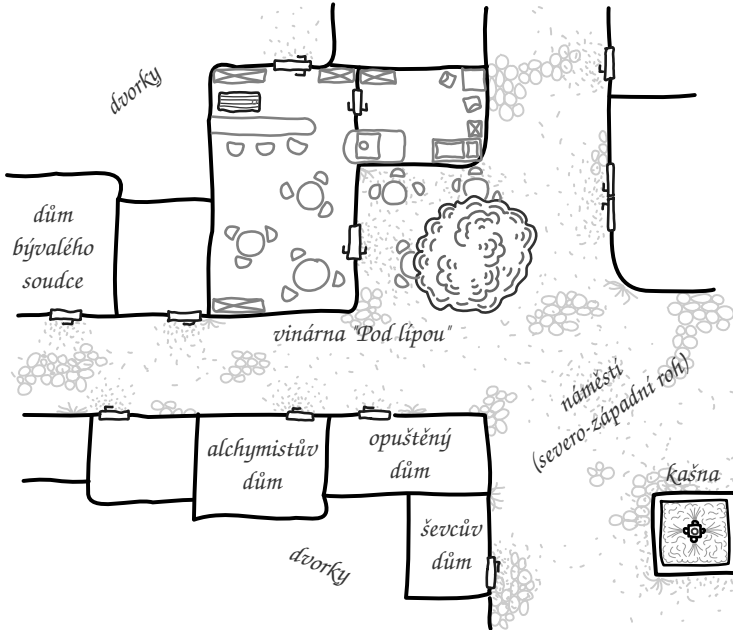
„Počkejte, co se stalo soudci?“ taháte z ní další informace. „No to bylo tehdy strašně divné. Večer odešel z hospody kam chodil na večeri. Jeden z hlídky co mu svítin na cestu říkal že doma se zamkl, ale ráno ho našli rozsápaného přímo v jeho pokoji. Prostě hrůza“. Zamyšleně pokývala hlavou, ale pak vyjekla: „Jejda, já se tady vykecávám a zatím mi zavřou u řezníka. Musím už jít!“ Zamávala a v mžiku byla pryč.

TODO Kladák z městské hlídky jim povi o konselich:

TODO Závislák:

Vinárna pod lípou

Družinka se pokusí zjistit jak se Duha prodává a následně se pokusí proklouznout do sklepa.



TODO Popis vinárny

Pokud bude družinka sledovat někoho kdo vypadá jako typický uživatel Duhy, dovede je až do vinárny. Tam můžou být svědky toho, jak se Duha prodává.

Akce

- Nenápadné sledování závysláka bude poměrně jednoduchá past na CHAR 3: všiml si vás a utekl/nenápadně ho sledujete.

i Popis pro hráče

Nenápadně jste postávali ve vinárně a předstírali že dumáte o tom kterou z vystavených lahví koupit. U toho jste po očku sledovali jak se závislý otrapa blíží k pokladně. Byl to mladý muž, oblečený v roztrhaných šatech a říct že měl „zanedbaný vzhledem“ by mu příliš fandilo. Zastavil se před prodavačem. Oči měl červené a byly jasně vidět nateklé žíly na krku.

Prodavač, vousatý muž v kožených kalhotách, se na něj jakoby vítězoslavně usmál. Jistě věděl co přijde. „Co pro tebe mohu udělat?“

Muž vytáhl z kapsy pět stříbrňáků. „Duha,“ řekl tichým hlasem a s prosebným pohledem je třesoucí se rukou je podával prodavači. „Prosím!“

Prodavač se ušklíbl a vzal si peníze. Pak se shýbl, otevřel velký poklop za barem a vešel dovnitř. Za okamžik se vrátil s něčím malým schovaným v dlani. Nedbale se rozhlédl kolem, jestli je někdo nepozoruje. Naštěstí jste to tušili a aspoň na tu chvíli na ně nezírali. Prodavač si byl ale zřejmě dost jistý tím že mu nic nehrozí. Potom svému zákazníkovi předal malou papírovou obálku.

Muž obálku rychle otevřel a na dlaň z ní odsypal několik fialových krystalů. Bez zaváhání, velmi nedočkavě je slízl a jeho oči se rozzářily a na tváři se mu rozšířil úsměv.

Pak už jste viděli jen jeho záda jak mizí na rušné ulici před vinárnou.

TODO Akce na proplížení se do sklepa

Sklep vinárny

i Popis pro hráče

Malý sklep s čtyřmi mohutnými sudy a několika polo-prázdnými policemi s lahvovými víny. Sudy jsou povalené na bok, zajištěné proti kutálení a ve spodní části mají kohoutek pro napouštění vína do džbánu.

1 Točité schodiště

Točité schody vedoucí z vinárny se stáčí dolů. Dveře které je dole oddělují od sklepa jsou kvůli teplotě zavřené.

Akce

- I když je vinař součástí gangu, bojí se netvora a na schody tak rozmístil několik prázdných lahví aby ho zvuk rozbíjeného skla při případném pohybu netvora upozornil na nebezpečí. Podaří se projít bez upozornění na sebe? *OBR 3: některá lahev se rozbíjí/tichý průchod.*

2 Sud se skrýší

V tomto sudu není víno, ale zásoba pytlíčků s drogou Duha a měšec s tržbou pro gang.

Akce

- Pokud někdo bude prohledávat sklep, možná si všimne této tajné skrýše: *INT 6: nic/otevření tajné skrýše.*
 - Ve skrýši se najde 8 pytlíčků s dávkou „Duhy“ a měšec s 125 st.

③ Police

Ve třech policích nejdete několik zaprášených lahvo-
vých vín.

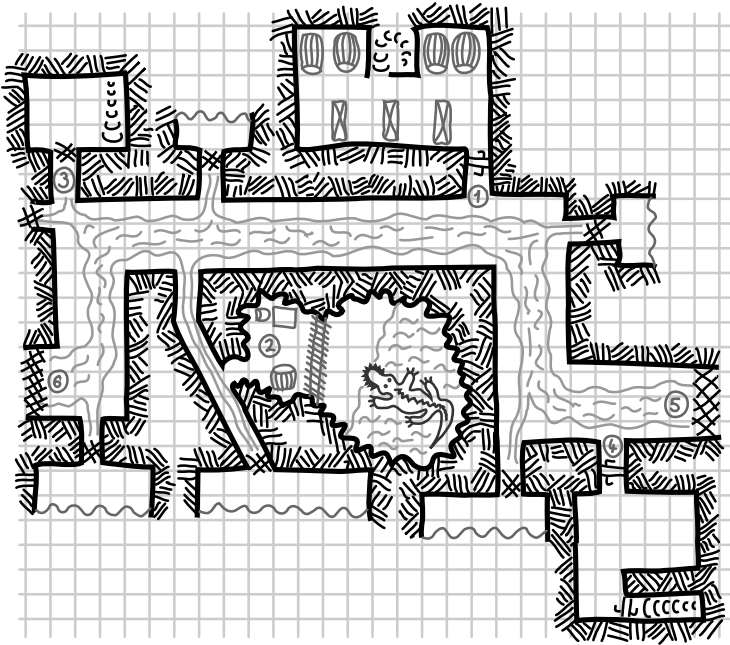
④ Dvířka

Tady jsou oplechovaná dvířka vedoucí do podzemí. Při
otevření nekladou odpor a pružinka si možná to že ani
nevrzla spojí s tím že jsou namazaná a často používaná.

i Popis pro hráče

Otevíráte nízká pevná dvířka vystužená solidním
plechem. Na žádné pavučiny jste nenarazili a do-
konce se neozvalo ani očekávané zaskřípění pantů.
Prostě to šlo bez jediného zádrhele. Jen předklonit
se musíte a můžete projít.

Kanalizace



Tato část městské kanalizace je jakési rozcestí našeho dobrodružství. Připojuje se do něj spousta velkých trubek pro odpadní vodu z domů, ale až na popsané výjimky se mřížky žádné z nich nedá otevřít.

i Popis pro hráče

Do nosu vás udeřil koncentrovaný pach celého města. Tři metry široká stoka, kterou teď, dlouho po nějakém větším dešti, protéká jen malý ale hustý potůček. Je asi metr široký, takže pokud vám nevádí se čas od času otřít o slizký kámen nebo si na hlavo nechat namotat hezkou pavučinu, můžete pohodlně,

suchou nodou, chodit po obou stranách. Kromně občasného šplouchnutí nebo zabublání tu panuje úplně ticho.

① Sklep vinárny

Akce

- Pokud někoho napadne naslouchat, nic neuslyší, ale možná ho na tom něco trkne: *INT 8: nic/je ti podezřelé, že neslyšíš občasné zapištění krys.* Opravdu. V celé kanalizaci není vidět ani jedna.

② Netvorovo vězení

Tady gang chová netvora. Mladého, ale vražedného krokodýla.

i Popis pro hráče

Vstupujete do nahrubo vyhloubené jeskyně která je mříží rozdělena na dvě části. Ta menší, volně přístupná u vchodu je zařízena stolem se židlí a naproti pak stojí sud. V mříží jsou dveře zamčené visacím zámekem. Pokud se vám daří osvětlit část jeskyně za mříží, vidíte jen černou hladinu podzemního jezírka, hladkou jako sklo.

Akce

- Pokud se někdo rozhodne prozkoumat sud a otevře jeho víko, pak je to past na *ODO 6: zatočí se hlava a 10 min se musí vzpamatovávat/nic.* Sud je totiž plný starého masa, netvorovy potravý.

- K otevření dveří je možné se postavit dvěma způsoby. Jít na to silou, nebo rozumem, takže buď a nebo:
 - *SÍL 4/10: zranění za 1 živ při vyražení/nic/vyražení*
 - *INT 4: nic/najdete klíč zavěšený na stěně*
- Pokud se družince podaří otevřít dveře a vejdou dovnitř, zaútočí na ně *netvor* (životy □□□□□□□□□□, ÚČ: +3 (tlama) + možnost dlouhého zakousnutí/+2 (ocas) + možnost podražení nohou, OČ: +3, zkušenosti: 30)

③ Sklep soudcova domu

Tato mřížová dvířka se dají pohodlně otevřít. Když soudce začal být pro gang nepříjemný, přepilovaly mříže a netvora na soudce vypustili. Zpět ho nalákali jak obvykle: hromádka pěkně odleželých vnitřností od místního řezníka hned za drátěným okem na konci dlouhé tyče. Drát kolem krku a pak s netvorem hurá zpátky za mříže.

i Popis pro hráče

Vstupujete do malého sklepa, do místnůstky kam vede jen odpadní trubka z vrchního patra a dveře.

Akce

- Pokud bude někdo vstupní mříž prohledávat, pak *INT 4: nic/všimne se čerstvě uřezané petlice kde asy býval zámek.*
- Pokud se družinka rozhodne prohledat sklepní místnost či schody, pak *INT 6: nic/najde ulomený*

dráp. Je to dráp který si tady ulomil netvor, když tudy prolézal aby sežral soudce.

i Popis pro hráče:

Našli jste něco co vypadá jako ulomený dráp nějakého zvířete. Je leskle černý, zahnutý a proklatě ostrý. S jeho původním majitelem by jste se jistě setkali jen velmi neradi.

- Pokud družinka vystoupí po schodech, ocitne se v malém prázdném domě po soudci. Dveře na ulici jsou zamčené.

i Popis pro hráče

Přišli jste do zcela prázdného, středně velkého domu. Dveře ven na ulici jsou zamčené, okna jsou zavřená okenicemi. Veškeré zařízení je pryč, nezbyl ani stůl. Jen uprostřed hlavní místnosti vidíte na jinak pečlivě drhnuté podlaze velkou černou skvrnu.

④ Sklep varny

Dveře ze stoky do sklepa i ze sklepa na schody nahoru do domu jsou odemčené. Přesto projít prázdným sklepem varny asi nebude tak jednoduché jak to vypadá. Alchymista který nahoře čas od času připravuje Duhu tu nachystal jedno překvapení pro všechny nezvané hosty - plyn který způsobí vystrašení těch co mu podlehnou. Členové gangu mají jednoduchý způsob jak projít. Odhalí i družinka že stačí chvíli nedýchat a proběhnout?

Hráčům neříkej že jde o halucinaci. Možná někdo z nich

nepodlehne a přesvědčí ostatní aby to zkusili znovu? Možná přijdou na to nedýchání nebo použijí mokrý šátek přes obličej? Každopádně si asi budou muset vyjasnit nesrovnalosti v tom kdo co viděl a nějak to vymyslet. Past je totiž poměrně silná.

i Popis pro hráče

Otevíráte od pohledu pevné dveře vedoucí do dalšího sklepa napojeného na kanalizaci. Dveře jsou nové, naolejované, asi aby odolaly vlhkosti která tady dole panuje i v nejteplejších měsících.

Akce

- Pokud se pokusí (ještě zavřené) dveře někdo prozkoumat, pak je to past na *INT 4: nic/zpozorování kvality dveří*, viz popisek níže.

i Popis pro hráče

Skvěle sedí ve svých futrech z na hrubo přitesaného zdiva. Někdo si dal záležet aby perfektně doléhaly, taková pečlivost se nevidí.

- Hned po vstupu do místnosti si každá postava musí hodit na past *ODO 8/10: zaútočily na tebe zombie (viz popisek níže)/je ti velmi nevolno a vymotáš se zpět/cítíš divný smrad, jinak vše v pořádku.*

i Popis pro hráče

V temnotě sklepa před vámi se rozsvítí dvě malá modrá světýlka a vás se začíná zmocňovat neklid. Ta světýlka se hýbou, přibližují se!

Teď už rozeznáte o co jde. Jsou to oči nějakého kolébavě se pohybujiícího člověka. Ach ne, další čtyři páry stejných světylek a všechny se k vám přibližují. Slyšíte jak ty postavy šourají nohama. Teď už necítíte jen nějaký mírný neklid, ale potíte se a roztrásla se vám kolena.

Postavy přišly blíž a už dokážete rozeznat podrobnosti. Šaty potrhané, mrtvolně šedá kůže, různé údy v různě nepřírozených pozicích, nepřítomný pohled a slintající ústa plná černých vyceněných zubů. Zmocnila se vás úplná panika který se nedá nijak ovládnout. Berete nohy na ramena a utíkáte odkud jste přišli. Pět zombií je vám v patách.

Po pár krocích, zpět v kanalizaci se ti zdá že jsi je setřásl. Ještě teď se ale strachy potíš, ale s každým nádechem se pomalu uklidňuješ. Každopádně víš, že bez pořádného důvodu tě do toho sklepa už nic znovu nedostane.

- Každá postava si proti pasti háže pokaždé, když do místnosti vstoupí - tedy pokud nepřijde na to, jak se před plynem brání členové gangu: stačí si zacpat nos a při probíhání místností nedýchat. Toto družinka nevymyslí hodem proti nějaké pasti, musí to vymyslet sami.

⑤ Mříž pod kašnou

Silná mříž zabraňuje družince pokračovat v průzkumu kanalizace tímto směrem. Za ní se připojuje odtok z kašny na náměstí nahoře.

i Popis pro hráče

Masivní mříž vám nedovoluje pokračovat tímto směrem. Za ní je slyšet zurčení přítoku nějakého většího množství vody. Něco jste ale vyrušili. Z temnoty za mříží se ozvalo zapleskání křídel a skrze ně něco proléto a vrhlo se přímo na vaše hlavy.

Akce

- Zaútočili na vás 5 netopýrů obecných (životy □□, □, □□, □, □□, ÚČ: 0, OČ: +1, zkušenosti: 1).
- Za mříží vidíte nějakou trubkou prítékat větší množství vody. *INT 6: nic/došlo ti, že to je asi z kašny na náměstí.*

© Západní mříž

Další mříž která zabrání družince v průzkumu další části podzemí. Zde možná přijdou na kloub tomu, proč tu v podzemí nejsou žádné krysy. Něco je asi žere. Žije tu totiž jeden menší exeplář hlen hnědého. Je sice méně nebezpečný než jeho příbuzný hlen zelený, přesto se může stát pro někoho z družinky smrtelným.

i Popis pro hráče

Průchod kanalizací dál je tu zatarasený mřížovým ze silných železných prutů. Stěny jsou tu více než jinde pokryté vlhkým slizem. Ještě než dojdete až k mříži, všimnete se jakéhosi hnědého mechu rostoucího na stropě chodby. Nejsou to žádné malé ostrůvky uchytené na příhodných místech jak byste normálně čekali, ale velký porost roztahující se přes snad 2 me-

try čtvereční. Leskne se, protože je celý obalený stejným slizem jaký vidíte na stěnách kolem. Možná by to stálo za průzkumem?

Akce

- Pokud se někdo z družinky pokusí prozkoumat to co vypadá jako hnědý mech na stropě, nebo se pod ním pokusí projít, mech to vycítí a na postavu spadne. Začíná boj o čas s hlenem hnědým (životy □□□□□□□□□□□□, ÚČ: +2 (při pádu), OČ: 0 (proti ohni, mrazu a kouzlům) a +5 (proti fyzickým zbraním), zkušenosti: 20). Na to jak přesně se bojuje s hlenem se podívej do bestiáře.
- Pokud se družince podaří hlen zabít či jinak vystrnadit, možná se tam bude chtít trochu porozhlédnout:

Popis pro hráče

Když procházíte místem kde přebýval hlen, pod podrážkami vašich bot (máte-li je) při každém kroku něco zakřupe. Skloníte se a posvítíte si loučí či lucernou a když si uvědomíte, co to tak křúpalo, zhnusene se otřepete. Procházíte se po hřbitově desítek krys a nohama drtíte jejich drobné kostřičky. Fúj.

- Někdo se možná i potom pokusí tam prohledat s vidinou nějakého toho zisku. Pak je to past na *ODO 6/8: postavě se udělá nevolno/nic/postava mezi kostmi našla zdobený obojek*. Pokud se podařilo najít šperk (je to bílá perla za 20 zlatých), pak:

i Popis pro hráče

Nohou jsi kousek po kousku prohrabával vrstvičku kostí a když už si jsi toho chtěl nechat, usmálo se na tebe štěstí. Jedna z obětí hlenu byl/a patrně nějaký domácí mazlíček bohatých majitelů ozdobený obojkem s perlou. Zaběhl se do kanalizace a našel zde svůj konec. Perla je poměrně velká a, na kolik dokážeš při tomto světle posoudit, čistě bílá a pěkně kulatá. Dřív byla asi zapletena do nějakého obojku, po tom ale nic nezbylo.

Varna

i Popis pro hráče

Místnost má dvě okenicemi zavřená okna, takže i kdyby bylo venku pravé poledne, tady je jen přítmí. Páchne to tu tak, že si to nedokážete zařadit. Kolem stěn jsou rozestavěny stoly na kterých probíhá nějaký složitý alchymistický proces. Kahany zahřívají bachraté baňky s různobarevnými kapalinami. Co se z nich odpařuje se přivádí spirálovitými skleněnými trubičkami zase do jiných baněk. V některých se točí různá mýchátka, jiné se pohupují, v dalších něco bublá. Vypadá to jako dost složitý a nebezpečný proces.

① Spíž

i Popis pro hráče

Je to malá místnost ze které, schované za jednou policí, vedou schody do sklepa a pak ještě jedny dveře. Zjevně byla dřív využívána jako spíž. Krom police u schodů jsou tam ještě dvě police u protější stěny. Jednotlivá patra polic se prohýbají pod tíhou množství sklenic a hrnců. Nic lákavého v nich ale jisto jistě není. Páchne to tam nepřírozeným alchymistickým smradem a už od pohledu všechno vypadá velmi nebezpečně.

Akce

- Pokud se družinka pokusí odnést něco co vyoadá dostatečně bezpečně, či to alchymista v družince pozná, může. Budou to alchymistické suroviny za 20 zlatých.
- Pokud se to ale pozděj pokusí družinka prodat u alchymistky která ve městě přebývá (čistě náhodou hned ve vedlejším domě), viz část „Návštěva alchymistky“, protože to bude na delší povídání.

② Dveře na ulici

i Popis pro hráče:

Dveře vedoucí na ulici jsou zabarikádované, takže otevřít je tiše a nenápadně bude celkem těžké. Pokud je budete chtít otevřít, bude potřeba také vypáčit dvě desky kterými jsou zatlučené.

Akce

- Pokud se pokusí otevřít dveře a projít tak aby to nezpůsobilo rozruch: *OBR 7 (ve dne) nebo 3 (v noci): někdo zavolal hlídku s tím, že tam někdo krade/v tichosti otevřeno.*

③ Dveře na dvorek

i Popis pro hráče

Když kouknete škvírou ven, poznáte že tyto dveře vedou na dvorek domu. Místo kde v jiných domech mají nějaký ten záhonek na bylinky či zeleninu, sklad dřeva na zimu či kurník a pár slepic. Tady je ale dvorek zarostlý a nepoužívaný. Dveře samotné jsou zevnitř zavřené na petlici, takže není problém je otevřít.

Akce

- Při otevření dveře vrznou, ale to nezpůsobí žádný problém. Ostatně jsme uprostřed města a podobných zvuků je tam spousta.
- Z dvorku se dá, po přelezání nízkého plotu, dostat buď na dvorek alchymistky (na západ), nebo ševce (na jih). Z jejich dvorků je ven na ulici potřeba projít domem.
 - Nepozorovaně se proplížit nebude ani v jednom případě nic jednoduchého. Ten kdo bude otevírat dvojici zamčených dveří (z dvorku do domu a z domu ven) musí uspět v pasti na *OBR 5/9: zburcování majitele/nepodařilo se/zámky otevřeny.*

- Ten kdo bude po otevření dveří jen procházet to bude mít podstatně jednodušší: *OBR 4: zburcování majitele/nenápadné projití.*
- Pokud se někomu povede probudit majitele, ten zavolá městskou hlídku a družinka pravděpodobně spončí na noc v nepohodlném žaláři. Příští den je navštíví rychtář a propustí je. Družinka mu už možná bude chtít nahlásit svá zjištění, pak viz část „Hlášení rychtáři“.
- Pokud družinku přistihne alchymistka a podaří se jim ji přesvědčit aby nevolala městskou hlídku, pak se možná bude hodit sekce „Návštěva alchymistky“.

④ Hlavní místnost

TODO Běžící alchymistický proces. Vypadá velmi složitě a nebezpečně.

Akce

- Zasáhnout do procesu: *INT 2/5: výbuch a všichni v místnosti přijdou o 2 životy/aktér se popálí za 1 život/zastavení reakce.*
- Na policiče stojí 2 megacloumáky.
- V podlaze je pod uvolněným prknem skrýš: *INT 8: nic-nalezena skrýš.*
 - Ve skrýši je okovaná truhlička, otevření je *SÍL 15 (bez nástrojů)/7 (s nástroji): odolá otevření/otevřena.*
 - V truhličce je měšec s 800 stříbrňáky.

Návštěva alchymistky

Alchymistčina pracovna stojí téměř přímo naproti vinárny. Družinka ji možná navštíví zcela úmyslně, jako podezřelou z členství v gangu či přímo jako vaříčku drogy, nebo více méně omylem prostě jako alchymistku. Pokud postavy nijak neprozradí že jdou po gangu, bude vystupovat jako běžná, snad mírně nerudná městská alchymistka. Pokud však družinka prozradí po čem pátrá, může proti nim podniknout nepřímé, ale rázné kroky.

Popis pro hráče

Poznat že v tomto domě se nachází alchymistická laboratoř byste po většinu dní poznali i poslepu pěkných pár kroků od domu. Záleží na tom, kterým směrem fouká vítr. Lidé ve městě si už zvykli a nikdo si nestěžuje. Ono dobrého alchymistu občas potřebuje každý: na některé neduhy bylinkářka nestačí, někdy se hodí dobrý amulet či jen něco na vyhubení krys ve sklepech.

Domek vypadá úplně obyčejně, jen popraskaný vývěsní štít s obrázkem hmoždíře s paličkou dává jasně na jevo kdo v něm sídlí. Dveřmi projdete do malého krámků obestaveného policemi s různými lahvičkami, pytlíky a různými krabičkami. Po chvíli se objeví majitelka. Menší žena v děžkém koženém plášti, na mnoha místech popáleném s vlasy přísně staženými do drdolu. Na nose má posazené malé brýle a vypadá jako někdo koho ten den od nějaké práce vyrušilo už příliš mnoho příliš málo platících zákazníků. „Co chcete?“ vyštěkne na vás. „Na dluh nedávám aby bylo jasno.“

Pokud družinka při rozhovoru prozradila po čem pátrá,

či se dokonce alchymistce pokusila prodat něco co získala ve varně, pravděpodobně se stane něco velmi nemilého.

i Popis pro hráče

„Tak to počkat milánkové“, rozkřikla se alchymistka.
„Tohle je slušnej podnik a s tímhle já nechci nic mít.
Mazejte pryč, než zavolám strážu!“

Nejbližší následující noc, pokud bude družinka spát v hospodě nebo jiném použitelném místě, pak družince dá gang nasměrovaný alchymistkou pořádně za vyučenu. Gang družinku zajme a aby je odradil od dalšího slídění vezme jim všechny zbraně svázané je odveze pár kilometrů od města do lesa. Je to jasný vzkaz „Táhněte, nevracejte se a buďte rádi že jste z toho vyšli tak jednoduše“.

i Popis pro hráče

Nikdo z vás ve neslyšel přicházet. Oběvili se, vyloupli se ze stínů nečekaně jako když zjistíte že balíček s bonbóny je už prázdný. Maskované postavy s opravdu nepříjemnými obušky po kterých vás bolí hlava ještě teď. Omračili vás, svázali, strčili do pytlů a teď vás asi někam vesou na voze.

Akce

- Každá postava na voze si hodí na *ODO 4: zůstáváš v bezvědomí/probral jsi se.*
- Pokud se někdo pokusí nepozorovaně zkutálet z vozu, bude to past na *OBR 7: nepodařilo se/nepozorovaně se dostal z vozu.*

- Pokud se takto osvobozená postava pokusí dostat z pytle a z pout, pak *SÍL 2/6: poranění za 1 život/zůstává svázaná/podařilo se rozvázat se.*

Hlášení

① Hlášení rychtáři

Družinka se snad již rozhodla že toho ví dost a vydá se vše říct rychtáři, aby s městskou stráží mohl gang rozprášit? Dobře. Najdou ho podle očekávání na radnici. Bude se tvářit spokojeně, pokud mu hráči dají alespoň tyto dvě informace:

- Duha prodává prodavač ve „Vinárně pod lípou“.
- Duha se připravuje v opuštěném domě naproti vinárně.

Pokud tyto základní informace družina nedodá, pak:

i Popis pro hráče

No počkat, domluvili jsme se přeci jinak. Já potřebuju víc informací, ne tyhle doměny co mi tu podouváte. Chci vědět kde se ta „duha“, nebo jak se jí to říká, připravuje a kdo ji prodává. Přijďte za mnou znovu, až budete mít víc informací. Jinak se s odměnou rozlučte.

Pokud tedy družinka alespoň toto zdělila, tak:

i Popis pro hráče

„Hned jak jsem vás poprvé uviděl věděl že mi dokážete pomoci“, řekl rychtář. „Pokud se vaše tvr-

zení potvrdí, osobně vám předám odměnu jakou si zasloužíte.“

„Já si teď pro něco pošlu“, a začal něco spěšně psát na kousek papíru, „a potom to sepíšeme. Tohle je totiž řádně vedené město“. Potom zařval „Kaňko, pojdte sem!“. Do dveří s podlézavou poklonou vešel úředník a hned k rychtářovu stolu. Rychtář mu vtiskl ten popsaný papír, něco mu zašeptal do ucha a už ho gestem ruky vyprovázal ven. „Spolehněte se pane, spolehněte, půjdu tam hned“ zaslechli jste Kaňkovu odpověď.

Když pomocný písař Kaňka odešel, rychtář vzal čistý list papíru a začal psát: „Hlášení o možné výrobné drog...“. Pečlivě a ukrutně pomalu zapsal jak vás požádal o pomoc, jakou slíbil odměnu, nechal si nadiktovat vaše jména a podrobný popis událostí a vaše podezření. Vše to sepisoval šnečím tempem toho nejpomalejšího úředníka. Nakonec si nechal dokument podepsat.

Už jste si mysleli že teď konečně vyrazíte, ale rychtář si dal zavolat strážné městské stráže, všechny vám je představil, nechal je nastoupit a pak jim snad čtvrt hodiny vysvětloval, jak je nadcházející akce důležitá, že musí mít oči na štopkách, nesmí nic přehlédnout, mají být opatrní a tak dále a tak dále.

Byli jste z toho tak unavení, že jste si posedali kde se dalo a litovali nastoupenou jednotku která celý dlouhý proslov musela snášet v pozoru. Neunikl vám znechucený pohled strážníka Mrkvíčky, který vypadal že je proti rychtáři zaujatý a to nejen kvůli délce proslovu.

Proslov nakonec ukončil Kaňka, který vešel do kanceláře a přinesl rychtáři nějaký vzkaz. Když si ho rychtář přečetl, na obličej se mu usadil úsměv, asi

to byly nějaké dobré zprávy. Pak šlo naráz všechno jako po drátkách.

Jednotka v čele s rychtářem se vydala do vinárny, kde zatkla prodavače. Ten se tvářil jako neviňátko a šel zcela bez potíží.

Tady si možná družinka všimne, jak na něj rychtář při zatýkání mrkl a prodavač jak mu pokývnutím hlavy odpověděl.

Akce

- Všimne si družinka něčeho? Past na *INT 10: nic/všiml jsi si mrknutí*. Pokud někdo uspěl, pak:

i Popis pro hráče

Když jednotka strážných vedená rychtářem vtrhla do světničky u vinárny, prodavač tam zrovna seděl a klidně popíjel čaj. „Co si přejete, pánové?“ zeptal se a pohládl na rychtáře. Zdálo se ti že jsi zahlédl jak na něj rychtář mrknul. Prodavač si mrknutí všiml a v odpověď se usmál a pohodil hlavou. Bylo to velmi rychlé, ale jsi si jistý že se to stalo.

Po zatknutí prodavače ve vinárně akce pokračovala.

i Popis pro hráče

Zatčení prodavače proběhlo zcela hlasce a rychtář teď vedl snou malou jednotku k opuštěnému domu naproti vinárny. Jednoho strážného nechal hlídat zatčeného a ostatním nařídil vyrazit dveře do domu.

Po menší strkanici to provedli a vtrhli dovnitř. Vy jste podle příkazu zůstali čekat venku. Za chvíli vyšel ven rychtář a říká vám „Tak mi teda pojdte ukázat kde ta vaše varna jako je, no pojdte“.

Vešli jse dovnitř a nemohli uvěřit svým očím. Tam kde byla ještě před několika hodinami místnost plná klokotajících baněk, trubiček a bublajících kapalin, byla teď perfektně uklizená, zcela prázdná místnost. Zůstali jste stás jako opaření. Tady prostě všechno chybělo!

Chvíli jste se zmateně rozhlíželi, potom zaběhli do předsklepí, ale to bylo taky prázdné. To už ale na vás začal dorážet rychtář. „Tak kde to teda je? To jste si to celé vymysleli? Jak si to představujete, já tu přeci nejsem pro legraci nějakým otrhanám budižkničemům. Táhněte mi z očí než vás nechám zavřít“ zuřil.

Byli jste z toho dost otřesení a raděj se vzdálili. Už jste jen zaslechli jak rychtář nařizuje aby propustili zajatého prodavače. Co s tím teď budete dělat?

② Hlášení radě konšelů

Družinka si blamáž s rychtářem nenechá líbit a promluví si s radou konšelů. Pokud je přesvědčí, konšelé se už o rychtáře postarají.

Popis pro hráče

Hned příští den ráno jste se dozvěděli, že rychtář byl zatčen. Prý pro podezření že se zapletl s organizovaným zločinem. Brzo vás vyhledal posel z radnice a dovedl vás před radu konšelů. Vystoupil jeden z nich a slavnostně se na vás obrátí: „Celé město je vám zavázáno. Zasaili jste se o bezpečnost v našich ulicích! Děkujeme vám my i všichni obyvatelé města.“

Když to vypadalo že tím by to rád ukončil, ozvali jste se. „Kdo nám vyplatí naši odměnu? Máme slíbeno sto zlatých.“

Konšel se zatvářil překvapeně: „Tolik? Jistě, rychtář vás zřejmě ve své špinavé hře chtěl za každou cenu. To je ale dohoda se zločincem a je tedy neplatná a pro nás není závazná. Máte ale pravdu, nějakou odměnu si zasloužíte.“ Zamyslel se. „Co byste řekli na zásobu vína z místní vinárny. Majitel ji teď nějakou dobu nebude potřebovat a ve vedlejším městě ji jistě dobře prodáte. Stejně bude dobré když se teď z města na nějakou dobu vytratíte. Není jisté že jsme gang pochytali celý. Bylo by nemylé kdyby se na vás chtěl někdo pomstít.“

Pochopili jste že tady už víc nezmůžete a po nějakm papírování jste skončili na náměstí před radnicí s rozhrkaným vozem na kterém byl naložen velký sud ave kterém to na každé nerovnosti cesty šplouchalo. Tohle jste si rozhoně jako odměnu nepředstavovali. Bude s tím spousta práce, ale místní úředník to odhadl tak, že ve vedlejším městě by se to za těch vysněných sto zlatých prodat dalo.

A toto je závěr dobrodružstní. Na to co družinku potká cestou do sousedního města si snad povíme jindy.

Bestiář tohoto dobrodružství

Krokodýl, mladý

Tabulka 1: Krokodýl, mladý

životaschopnost	4
útok	+1 (SÍL) +3 (zuby) +zakousnutí (1/3) +1 (SÍL) +2 (ocas) +podražení (OBR 6)
obrana	+1 (OBR) +3 (kůže)
síla	14 (+1)
obratnost	13 (+1)
odolnost	16 (+2)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	10
poklady	0/0
zkušenosti	30
velikost	C

Krokodýl má pevnou zeleno-šedou kůži a velkou tlamu plnou ostrých zubů. Miluje stojatou vodu a bažiny kde může u břehu vyčkávat na nic netušící kořist. Umí rychle vystartovat a získat tak při prvním útoku překvapení (bonus +3).

Pokud útočí zuby, v třetině případů (hod' si kostkou, a pokud padne 5 nebo 6, zakousl se) se zakousne a oběť pustí až v příštím kole. To znamená že v příštím kole neútočí, jen se brání případným útokům na sebe a oběti se v dalším kole automaticky odečtou 2 životy.

Pokud útočí ocasem, krom běžného útoku si oběť hází na past *OBR 6: podražení nohou/nic*. Pokud jsou oběti podraženy nohy, v příštím kole se musí zvedat ze země,

takže neútočí.

i Popis pro hráče

Nízká, zeleno-šedá příšera pohybující se na čtyřech krátkých nohách. Je dlouhá asi tři metry ale ve vodě nebo na krátké vzdálenosti velmi rychlá. Velká tlama plná ostrých zubů a silný ocas vypadají velmi nebezpečně.

Hlen hnědý

Tabulka 2: Hlen hnědý

životaschopnost	1 za každý m ²
útok	-2 (SÍL) +5 (při pádu)
obrana	0 (OBR) +5 (proti fyzickým zbraním) 0 (OBR) -2 (proti ohní, mrazu a kouzlům)
síla	5 (-3)
obratnost	10 (0)
odolnost	17 (+3)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	7
poklady	10/0 za každý m ²
zkušenosti	10 za každý m ²
velikost	B

Vypadá jako souvislý porost hnědého mechu rostoucího na stropě vlhkých podzemních chodeb. Vylučuje sliz kterým jsou pokryté stěny v jeho okolí a on sám. Požívá ho, aby se mohl pohybovat což ale dělá jen velmi

vzácně a pomalu. Klidně týdny vyčkává na stropě a teprve pokud ucítí pohyb, padá na nebohou krysu či dobrodruha. Při pádu se pokusí běžným útokem způsobit zranění a pak už svou oběť jen pevně omotá a snaží se ji udusit. V případě úspěchu ji pak několik dnů tráví a roste na ní. Když už zbydou jen kosti, pomalým vlnivým pohybem se přesun zpět na strop chodby.

Pokud zaútočí na dobrodruha, v prvním kole provede tradiční útok (viz síla útoku při pádu). Pak se ale bude snažit svou oběť zadusit. Vykroutit se z jeho slizkého sevření je past *SÍL 5 + 2 za každý m:sup: `2` : nic/vykrouť se*. Každé kolo kdy je postava uvězněna, přichází o dva životy. Vytáhnout oběť se může pokusit i kdokoli jiný z družinky, je to stejná past. Hlen je ale citlivý na zranění ohněm, mrazem či kouzly, ale většinou se zranění bude „dělit“ půl na půl mezi hlen a jeho oběť (výpad mečem asi zraní i oběť, zatímco opalování hleny pochodní ji zřejmě neohrozí).

Popis pro hráče

Na stropě chodby roste jakýsi hnědý mech. Nejsou to žádné malé ostrůvky uchycené na příhodných místech jak byste normálně čekali, ale velký souvislý porost. Leskne se, protože je celý obalený stejným slizem jaký vidíte na stěnách kolem.

Netopýr obecný

Tabulka 3: Netopýr obecný

životaschopnost	0 (1 - 2 životy)
útok	-1 (SÍL) +1 (křídla)
obrana	+1 (OBR)
síla	8 (-1)
obratnost	14 (+1)
odolnost	5 (-3)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	5
poklady	0/0
zkušenosti	1
velikost	A

Malé černé stvoření podobné myši s kožnatými křídli. Spává zavěšené hlavou dolů na jeskynních stropěch, zabalené ve svých křídlech. Jednotlivci nejsou nebezpeční, ale větších hejn by se měl obávat i zkušený dobrodruh.

Nejsou to žádné krvelačné bestie. Pokud je dobrodruzi vyruší, často jen odletí, ale dokážou i zarýt drápek.

i Popis pro hráče

V temnotě jste zaslechli zvuk jako když někdo roztrpává mokré prádlo, jen mnohem rychleji. Hned vám bylo jasné o co jde. Za chvíli kruh světla kolem vás protнула černá střela. Pak zase a zase, s každým průletem se přibližovala a perfektně manévrovala. To se vás netopýr snažil seknout drápkou na svých křídlech jako připomínku toho kdo je tady doma.