

Časová osa

Kněz z blízké vesnice (doplň dle svojí mapy) zneužil dívku, obvinil ji z hereze, a vyhnal živořit do lesů.

Když mu po devíti měsících dala dítě, sebral jej a odsoudil ji na smrt za čarodějnictví.

Vojáci ji pro zábavu týrali (sklep), a než ji stihli oběsit, padli za oběť jejímu prokletému poháru (patro).

Sup

Obří létající mrchožrout se snaží prodrat střechou ke štavnatým zombiím. Při vyrušení se pokusí odnést si alespoň jednoho vetřelce.

Sklep

Dívka zamčená v mřížové cele – Olwyn, hladová, špinavá a zneužitá. Snaží se vypadat nevinně. Její hlavní a jediná motivace je získat zpět svůj pohár, grimoár a zachránit dítě, které jí církev sebrala.

Studna

Skřípec

Regály a sudy se zásobami – 30m lano, džbery, základní tesařské náčiní, jídlo na 12 dní (sušené maso, oves a ovoce), hrnec vosku, demižon oleje (20 dávek do lucerny), 10 pochodní a koš s 60 šipkami do kuše.

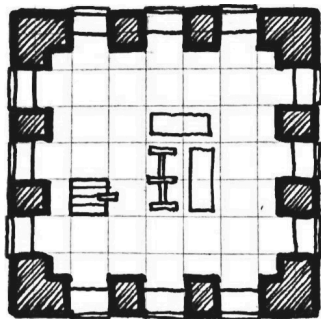
Přízemí

Ustájený kůň – Vyděšený a dehydrovaný. Temně rudé dásně, prázdné oči, lepkavý pot a mělký dech.

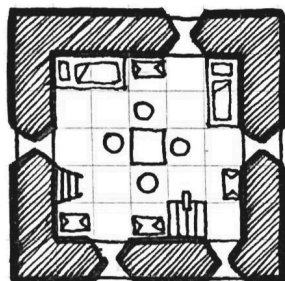
Sud pryskyřice

Halda sena

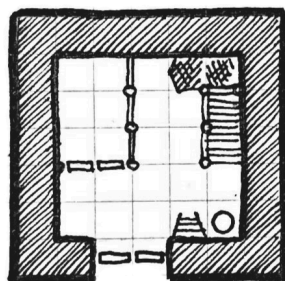
Brána s vnitřní závorou – Zavřená.



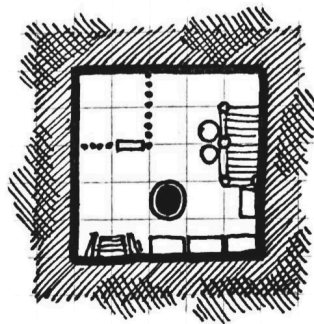
Podkroví



Patro



Přízemí



Sklep

Patro

Čtyři krvežíznivé zombie – Vojáci poblití vínem, mrtví přinejmenším několik dní. Bobtnají, v očích a ústech se hemží červy. Každý má měšec (k20 st.), kapitán navíc klíče k oběma zamčeným truhlám i sklepní cele.

Stůl a čtyři židle – Lucerna, poházené karty, mince (35 st.) a zlatý, rubíny vykládaný Arxaxův pohár (400 st.). Pod stolem poloprázdný demižon levného vína.

Dvě palandy

Okovaná truhlice – Zamčená. Meč, čistý varkoč, kvalitní měšťanské oblečení, psací potřeby, mýdlo, stříbrná dýka (30 st.), hlášení o dění v okolí (doplň podle své mapy), rozkaz kněze o popravení čarodějnice (viz úvod).

Tři dřevěné truhlice – Dvě bitevní sekery, okovy, troje civilní oděvy, levná loutna, měšec skleněných kuliček, nedokončený vyřezávaný koník a další osobní předměty vojáků.

Podkroví

Stojan se zbraněmi – Tři kuše, tesák, tři štíty, halapartna a 30 šipek.

Nízká lavice

Nepohodlně vysoká lavice přehozená kožešinou – Neohrabaně skrytá truhlice. Zamčená. Obsahuje cennosti nakradené mučeným vězňům (celková hodnota cca 150 st.), čtyři hliněné lahve silné kořalky, tři magické šipky do kuše (úder jako balistou) a Olwynin grimoár.

Grimoár

Omšelá botanická encyklopedie, kterou Olwyn krví a uhlím popsala tak, jak ji démon Arxax instruoval.

Kdokoli okultním runám rozumí, může grimoár celý přečíst (zabere hodinu) a otisknout do sebe ozvěnu moci hmyzího démona Arxaxe.

Okultista s otiskem jemně zapáchá sírou, nemůže vstoupit do chrámu civilizovaného boha nebo se dotknout stříbra a v zrcadle vypadá jako cikáda.

Otisk vyprchá a zmizí, sotva okultista použije jednu z následujících démonických schopností:

Trávicí kyselina – V křeči vychrlíš proud agresivní žíraviny. Dost na propálení se skrz dubové dveře.

Pavoučí šplh – Po stěně vyžaduje tři volné končetiny, po stopě čtyři. Vydrží hodinu.

Polibek agonie – Vrhneš do útrobu oběti víc než hrst červů, kteří ji do hodiny usmrtí zevnitř. Kdykoli můžeš červy odvolat a utrpení ukončit, pokud to uděláš v prvních deseti minutách, oběť přežije.

Grimoár není kompletní. Další části Arxax nadiktuje pouze výměnou za další oběti jeho poháru.

Chitinová zbroj – Porosteš lehkým krunýřem pevným jako plátová zbroj. Vydrží hodinu.

Blanitá křídla – Pod lopatkami ti vyraší hmyzí křídla. Nemůžeš se vznášet na místě, ale můžeš s ohlušujícím bzukotem přeskočit i dostřel luku. Vydrží hodinu nebo pět skoků.

Arxaxův pohár

Kdokoli se z něj napije, do hodiny zemře, a po smrti povstane jako umrlec plný červů lačnící po krvi.

Naplňný čerstvou krví slouží pohár jako spojení s démonem Arxaxem. S každým zavlněním hladiny se v okolí ozve hlas zdánlivě sestávající jen z vlhkého cvrkání, bzúčení a cvakání chitinových končetin.



Strážní věž

Minidungeon
pro použití ve vaší
fantasy RPG kampani.

Text & Ilustrace
Vlastimil Valluch

