



**Historie** (pro lepší orientaci Vypravěče)  
Místo, kde ústy věštce promlouval sám Světloňoš – bůh světla a znalostí. Po hození obětí (vyžadovaných Světloňošem) a cenností (které si jako cenu za věštbu přidal personál) do studny vytryskl gejzír, pocákané obelisky se rozzářily a zájemcům odhalily část budoucnosti. Cennosti, neurčené k brzkému použití, byly ukrývány do skrýše.

Před třiceti lety bylo místo vyplněno nájezdnicí a tradice věštců přerušena. Kromě jednoho pomocníka, který skočil do gejzíru, byl celý personál vyvražděn. Nájezdníci odjeli, gejzír tryskat nepřestal, pomocník přežil, avšak změnil se. Nedávno se v blízkosti usadil lidský kmen Holohlavců, který gejzír využívá k úpravě masa a nebožtíků, do studny však raději neleze.

autor: Ota / mklepsa@seznam.cz

vzniklo v rámci akce „Dungeonová kuchyňa 2021“ – www.rpgforum.cz

licence: CC-BY

## Okolí

**Cesta ke gejzíru** – během obou posledních půldnů cesty ke gejzíru **hod 1k3** na setkání:

1 – tři přátelští Holohlavci (ulovili 2 zajíce)

2 – chycená liška v loveckém oku - ještě žije

3 – klidný šaman Holohlavců sbírá byliny

**Tábor Holohlavců** – asi 2 km od studny

**Čedičových masiv** – asi 200 m od studny, kdysi se tu těžilo, polámané dřevěné vozíky, ruiny tří přizemních kamenných staveb.

**Smrad** – už 100 m od studny to smrdí naftou

## 1 – Povrch (kamenitá plošina)

**Studna** – 4m v průměru, kolem 4 žilnaté obelisky, jeden z nich povalený, na okraji studny 4 převíslá stupátka, ze studny stoupá řídký nažloutlý dým, přes otvor je položeno několik tlustých polen, která gejzíru obstojně odolávají, pach nafty

**Gejzír** – občas vytryskne ze studny mocný proud horké páry a nažloutlé tekutiny (každou půlhodinu **hod 2k6**, **gejzír tryská pokud padne 12 a víc / pokud gejzír netryská, přičti k dalšímu hodu kumulovaný bonus +1**), před výtryskem dole hluboké zabublání, výtrysk trvá 2k6 minut, pach nafty, žilky na pocákaných obeliskách se na chvíli rozzáří.

**Co dává bonus k příštímu hodu na výtrysk:**

*Krev humanoida (aspoň decilitr): +6*

*Krev savce (aspoň decilitr): +3*

**Schodiště** – neudržované, kamenné, točité u zdi studny, mizí v kouři a tmě dole

## 2 – Schodiště (11/12/20°C)

Široké půl metru, některé schody chybí, metr hluboko je zeď zčernalá, jakoby po výbuchu. Schody končí u vstupu do Přípravny (3).

## 3 – Přípravná (10/12/25°C)

**Lavice** – dřevěná, odklápěcí sedadlo, vnitřek plný ostrých keramických střepů, pod nimi keramická vložka do krku. Je-li správně umístěná, zní hlas hluboce a tajemně.

**Almara** – dveře vylomené, na dně kostra a rozřátý troubící roh

**Němý sluha** – leží pod ním bílá šňůra (2 m) s mnoha uzly (**Provaz Utsava** – *chová-li se nositel tajemně, zvyšuje mu provaz autoritu*).

## 4 – Malý sklad (11/11/25°C)

**Zraněný Kharmal** – sedí v rohu, kolem 2k4 mrtvých světlopyřů, s námahou vytrčí proti postavám oštěp a záspě „Kdo jste?“

**Rozsekaná almara** – v troskách vědro s tuhou bílou hmotou (*po přidání nafty a hnětení vznikne průhledný a zářící gel, rychle schne a stává se neviditelným, po namokření naftou se krátce rozzáří*).

**Dřevěný stojan** – tupá a rezavá mačeta

## 5 – Sklad čediče (8/11/40°C)

**Hromada** – u stěny různě velké kusy čediče, vhození čediče do gejzíru způsobí postih při příštím hodu na tryskání.

Velikost	Pěst	Míč	Bečka	Víc
Váha	1kg	20kg	400kg	
Postih	-1	-2	-3	-4

**Dřevěný stojan** – dva rezavé krumpáče

**Velké rovnoramenné váhy** – rezavé a poškozené, šikula zvládně opraviti, vedle rezavá kovová závaží (1kg, 5kg, 10kg).

## 6 – Ochoz (8/11/40°C)

### 7 – Technická místnost (8/11/40°C)

**Masivní dřevěný stůl** – špachtle, kleště, pod stolem několik tenkých klecových prutů

**Klece** – u zdi stojí 5 klecí, zprohybané, 30cm v průměru, vysoké půl metru, nahoře oko.

**Stojan** – 2 podběráky (děravá síť, Ø 40cm)

### 8 – Třídící místnost (6/9/55°C)

**Tři truhly bez vika** – v jedné seschlé ořechevé větve, jinak prázdné

**Kostra na podlaze** – mezi kostmi zlatý zub, vedle leží zlomená mačeta

**Podlaha** – kovový kruh (Ø 1.5m, na jedné straně držadlo), uvnitř kruhu rozcupovaná síť

**Světlopyři** – u stropu jich visí 3k6

**Stojan** – prázdný

### 9 – Zúžené místo (6/9/55°C)

Průměr studny 1.5 m, kovový kruh z Třídící místnosti (7) na otvor perfektně sedí.

### 10 – Svléčárna (6/9/55°C)

**Němí sluhové** – 4 konstrukce k odkládání šatstva, na jednom těžké roucho se symbolem Světloňoše (*na nositele neútočí světlopyři, při odolávání účinkům gejzíru má výhodu*), páchne naftou

**Dřevěný poklop** – madlo, ke zvednutí je potřeba průměrná síla, pod poklopem úzký komín s žebříkem do Sloupové síně (12).

**Velké vědro** – uvnitř ztuhlá bílá hmota (*viz. místnost 4*)

**Zed'** – bílá malba lidské postavy se symbolem Světloňoše místo srdce

**Světlopyři** – u stropu jich visí 3k6

### 11 – Obřadní místnost (4/7/70°C)

**Kamenný stolec 2x1m** – vysoký 0.5 m.

**Pomalovaná zed'** – bíle nakreslený symbol Světloňoše s malou postavou před ním

**Policové skříně** – jedna pobořená, ve druhé pilky, háčky, šídla, vše rezavé + pár keramických nádob

**Světlopyři** – u stropu jich visí 4k6

**Pelech** – vytvořen ze tří těžkých, naftou páchnoucích pláštů se symbolem Světloňoše, leží v něm tři mrtví světlopyři a jedna zlatá mince s neznámou podobiznou.

## 12 – Dno studny (1/4/80°C)

**Gejzír** – v díře to bublá a syčí

**Zmutovaný uctíváč** – tiše stojí vedle gejzíru, útočí od pohledu.

**Hustá mříž** – zahrazuje chodbu vedoucí do Sloupové síně (12) (ani *světlopyř neproletí*), od gejzíru tam vede plná trouha nafty.

**Kostra na ochozu** – leží pod vytaženým kotoučem, kolem je kostí víc než z jedné kostry, okolní zdi poznamenané výbuchem

**Kotouče** – do zdi původně vsazeno šest kamenných kotoučů s madly o průměru 0,5 m, mezi madly symbol, váha asi 80 kilo, za kotouči pohřební komory bývalých věštců, jeden kotouč vytažen a leží na ochozu, popis komor (asi 2m hlubokých) v tabulce dole.

Symbol (zleva)	Popis
	<b>kostlivec</b> v roucho útočí a chce s někým spadnout do gejzíru, kalich <b>Reweol</b> (2k6 krát odhalí do něj nalitý jed)
	dvě kostry (muž a žena), zlatá <b>čelenka</b> (symbol Světloňoše), dva cenné <b>prsteny</b> , 5k6 zl.
	kostra, stříbrný <b>řetizek</b> s broží (Světlopyř), stříbrný <b>tác</b> , 3k6 stříbrných
	kostra, krátký <b>meč Luks</b> ( <i>když někoho zabije, oběť září 1k6 minut žlutým světlem</i> )
	<b>kotouč vytažen</b> , v komoře pár lidských kostí a 1k6-3 měďáků
	<b>popis komory na druhé straně</b>

## 13 – Sloupová síň (4/7/70°C)

**Podlaha** – zatopená naftou do výšky 20 cm, snížený prostor je oddělen bariérou

**Snížený prostor** – hluboký 2 metry, na dně kolem plošin několik koster různého stáří

**Čtyři plošiny** – vysoké asi decimetr, nahoře kovový oblouk pro nohy, pokud jsou všechny zatíženy min. 50kg, bariéra klesá a snížený prostor je rychle zaplaven, na všech zaplavených zdech se krátce rozzáří symbol Světloňoše (obrázek vpravo).

Po dvou minutách voda odečte do skrytých odtoků u dna.



## Kmen holohlavců

Lovci a sběrači, oštěpy, luky, kyje, silný náčelník, moudrý šaman, všem září oči, **každý půlden u gejzíru hod 1k6:**

1+2 = pohřební průvod 3k6 členů + šaman + náčelník, v gejzíru očistí mrtvého, pak ho sní (jen 1x, pak tento hod ber jako 6).

3+4 = 2k6 členů + náčelník, na gejzíru upraví kamzičí maso (jen 1x denně, pak tento hod ber jako 6), chutná jim to 5+6 = nic

**Šaman o gejzíru** = nesmíme tam, posvátná voda, dává nám sílu

**Náčelník o gejzíru** = před 5 dny tam vlezl Khramal a už nevyšel. Jestli vyleze, bude stejně usmrčen, porušil tabu. Vy nejste Holohlavci, klidně si tam vlezte.

## Obecné vlastnosti interiéru

Vápencová jeskyně, dotvořena uměle. Ve všech místnostech na stropu kovový hák. Všude smrdí nafta. Stěny potaženy žlutou plísní (po konzumaci hrozí zvracení), která tlumí zvuky. Skrz celou studnu stoupá nažloutlý dým.

## Holohlavec Khramal

Hrdý svalnatý mladík, zlomené obě nohy, na schodech ho překvapili světlopyři a on spadl o 5m níž, žízeň a hlad, po plísní na zdi zvracel, už byl smířený se smrtí, při správné péči se mu nohy zahojí za 2 měsíce.

**Proč šel do studny** – chtěl se ukázat, něco ze studny donést a vyzvat náčelníka k boji o vedení

**Co slyšel** – každý den šustot křídel, lidské skřeky zdola

**Tabu** – kdybych porazil náčelníka, vyženu šamana a tabu zruším

**Výbava** – tesák, oštěp, čtورا, náhrdelník s kančím klem (vyrytý nápis Khramal).

## Rizika vyčerpání

Dole panují vysoké teploty, zvaž přiměřené ověření výdrže po všech namáhavých aktivitách. Neúspěšné postavy jsou unavené a navíc musí spotřebovat denní dávku vody, jinak hrozí dehydratace.

## Rizika pádu do gejzíru

### Extrémní popáleniny

**Tupé údery** (skály pod hladinou)

**Ztráta orientace a utopení**

## Rizika výbuchu

Při používání otevřeného ohně každou půlhodinu **hod 2k6** a porovnej s červenými čísly za názvem lokace – první platí v okamžiku tryskání a půl hodiny potom, druhé kdykoli jindy.

**Přehození čísla o 1-2:** malý výbuch, střední popáleniny všech v lokaci

**Přehození čísla o víc:** velký výbuch = těžké popáleniny a tupý úder pro všechny v lokaci + střední popáleniny v sousedních lokacích.

## Rizika zásahu gejzírem

### Popáleniny (horká pára)

**Tupý úder + ztráta rovnováhy** kvůli síle tryskající nafty

**Možný výbuch,** má-li oběť v ruce otevřený oheň.

## Poklady v komoře:

**Štít Avasós** – o 1/3 snižuje nositeli zranění. Když přesáhnou pohlcená zranění limit, štít vybuchne a středně zraní vše kolem (i nositele).

**Velká lebka** – mezi očima vsazen malý rubín, její pohled může obrátit nižší nemrtvé na útěk.

**Truhla** – drahé kameny a různé šperky dle úvahy Vypravěče.

## zář z červa

**Řez komorou za tímto kotoučem:**

## Zombočerv

Intenzivní smrad. Červ vydává **bledé světlo**. Větrlec překvapí zespu. Tlama plná zubů chrlí smrduté spóry způsobující závrať, pohybem těla může způsobit otřesy a jednou zasypat začátek tunelu (1 minuta na úklid). Tuhá kůže. Sežere-li ořechové listy, je na 3k6 minut umrtven. Ven nevyšle, ale couvat umí. Váha 200 kg.

## Míra světla v lokacích

1 / 2  
světlo

3 / 6  
šero

4 / 5 / 7 / 9  
barvy, detaily

8 / 10 / 12  
věci, tvary

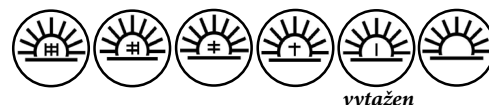
11 / 13 / komory  
úplná tma

## Světlopyři

Šedí, dvakrát větší než netopýr, na lov ze studny vylétají v předvečer, za soumraku se vracejí. Jsou-li sytí, křídla jim žlutavě září. Živí se hmyzem i krví. Uvnitř agresivní jen odpoledne. Útok hejna lehce zraní a dezorientuje (postihy v boji, možnost pádu do gejzíru).

**řez komorou za tímto kotoučem**  
**zobrazen vlevo**

Řazení kotoučů zleva



vytažen

## Zmutovaný uctivač

Shrbený, obrovské zářící oči, plesnivé roucho, velký žlutý jazyk. Živí se mrtvými světlopyři a plísní, naftu pije. Nahoru nechodí. Tuhá vrásčitá kůže, vidí ve tmě, vydrží překvapivě hodně.

Skřekem přivolá do boje agresivní hejno světlopyřů. Umí skanutím své krve do gejzíru vyvolat výtrysk, jehož účinkům odolává. V ruce rezavý krátký meč. Po smrti se jej světlopyři snaží dovléct do gejzíru. Tím nastane megavýtrysk, který zasáhne vše v dosahu 50 m od studny.

