

Znovu zažehnout Slunce

Filip „MarkyParky“ Dvořák - RPG Kuchyně dungeonů 2021 - CC-BY

Světloňoše postavili dávní předkové, aby je chránili před hrůzami z podsvětí. Obrovskou balistu před každým úsvitem jej nabili projektilem Světla, přesně zacílili na oblohu a výstřelem v pravý čas zajistili, že další den na oblohu vyjde Slunce. Sluneční žár totiž spálí na popel každého nemrtvého, který by se odvážil vystrčit z hrobu svůj ohnilý spár. Jednoho dne ale posádka Světloňoše zaspala a nevystřelila. Toho dne na oblohu nevyšlo Slunce, ale obyčejná vzdálená koule žhavých plynů. A nemrtví povstali.

Znovu zažehnout slunce je minidungeon v podobě balisty, která může znovu zažehnout Slunce a vyčistit tak kraj od Nemrtvých. Je možné ho hrát jako jednorázovu hru nebo jej zapojit jako modul do probíhající kampaně. Je zcela na Vypravěči, zda se efekt Světloňoše projevuje pouze lokálně nebo má jeho zprovoznění přesah do celého herního světa.

Pro prodloužení jednorázové hry či propojení s kampaní je možné příchodu předřadit krátké putování krajinou zamořenou nemrtvými nebo propojit dungeon s okolím skrze ingredience potřebné na rituál v 1B či zažehnutí škrťátka 1C.

1A Míření

Přední noha balisty usazená na trojici velkých kol.

- Uvnitř nohy ztrouchnivělý žebřík ke 2A.

Každé ráno v roce vychází slunce nad jiným místem nad obzorem.

- Pro úspěch je třeba balistu správně natočit.

V kolech je zapleteno tělo válečníka v plátové zbroji s plamenným mečem.

- Brání noze v pohybu.
- Při pokusu o manipulaci povstane jeho duch. Nebude hrdinům bránit v prostém uvolnění nohy, ale rozzuří se, pokud by si chtěli přivlastnit jeho vybavení.

1B Příprava projektilu Světla

Několik kamenných stolů s okultním vybavením.

- Napůl alchymistické stoly, napůl oltáře.

V severovýchodní stěně několik kamenných uren.

- Jsou cítit surovou ropou.

Zdi jsou popsané křídovými nápisy.

- Je to návod na okultní rituál, kterým se z ropy upláca a patřičně požehná Světelný projektil.
- Zahájení rituálu přivolá umrlce z blízkého okolí.
- Přijdou ve třech vlnách o rostoucí obtížnosti.

Předčasné zapálení projektilu instantně spálí všechny nemrtvé v přímém dohledu, ale zároveň zničí projektil.

1C Pata schodiště k rumpálu

Skupina kostlivců zde bloumá kolem paty schodiště.

- Zaútočí na každého, kdo se přiblíží.
- Jsou-li poraženi, ale jejich kosti zůstanou na místě, po krátkém čase se znovu složí.

2A Hnízdo supodlaků

Přímo v ústí Světloňoše se uhnízдила dvojice supodlaků.

- Mají odtamtud skvělý výhled do kraje.
- Živí se mršinami, které nemrtví už skolili, ale ještě nezvládly povstat jako noví nemrtví.

Hnízdo překáží v dráze projektilu.

- Výstřel ho zapálí, ale bude hořet pomalu.
- Supodlaci se ho pokusí uhasit.

2B Škrťátko

Uprostřed těla balisty se nachází magické škrťátko.

- Runy ohně jsou vyhlaslé, je potřeba je obnovit.
- Alternativou je rozdělat v tomto místě jakýkoliv silný ohněň.

V čase příchodu hrdinů se přibližně na úrovni škrťátka nachází uvolněné pouzdro na projektil Světla, které je třeba nabít a natáhnout.

2C Uvolněná tětva

Jedna část tětivy na severním rameni je uvolněná a zplihle visí dolů.

- Světloňoš dokáže jedenkrát vystřelit, aniž by byla tětva opravena, ale při takovém výstřelu tětva praskne.

Supodlakům z 2A se nebude snaha o opravu tětivy zamlouvat.

2D Rumpál

Velký rumpál slouží k natažení Světloňoše.

- Rumpál se natahuje s pomocí velkého koše, který se nahoře naplní kamením, spustí dolů, kde se kameny vyloží a vynosí po schodech vzhůru.
- Na jedno natažení je potřeba spustit koš 3x.

V místnosti je i spoušť, která odpálí balistu, je-li natažená.

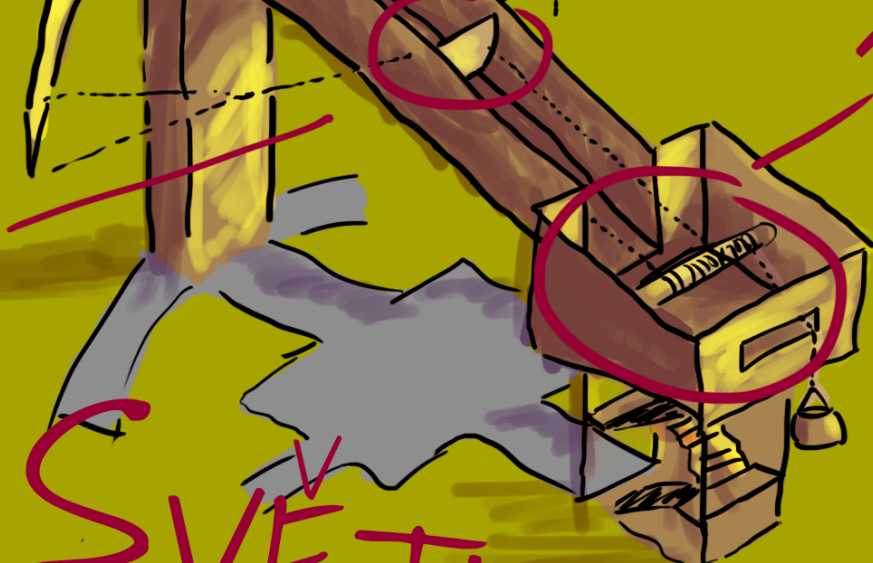
2A

2C



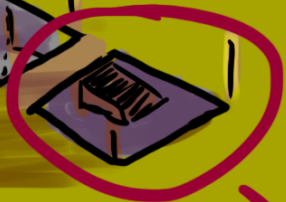
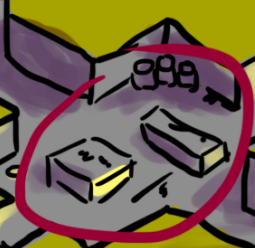
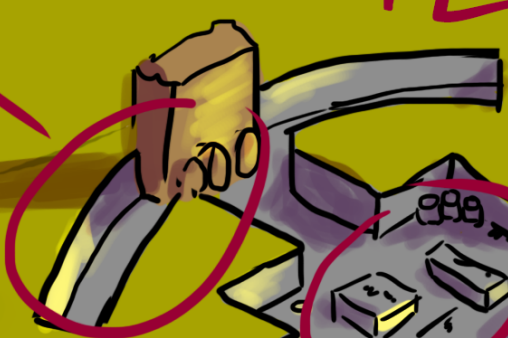
2D

2B



SVĚTLONOS

1A



1B

1C