

### #3: Tábor inoxů

Když se otočíte, spatříte malou postavu, jež se vynořila z uličky vedle Jekseřina domu. Quatrylka je oděná ve zbroji z černé kůže a v rukou drží nějaký vynález plný hrkajících ozubených koleček. Podivnost je nahoře zakončená kuželovitým kovovým dílem přecházejícím v trubici. „Jsem Argeise z městské hlídky,“ představí se. „Vím, že na to zrovna nevypadám. Ale jestli tady někdo není tím, čím se zdá být, je to spíš ta valrathka, se kterou jste mluvili. Jistě, je to obchodnice, ale má za lubem něco daleko horšího.“

„Po celou dobu, co tu sloužím, se snaží připravit armádu o vládu nad Gloomhavenem, takže nás všechny hodně zajímá, jaké pikle kuje právě teď.“

„Heleďte, klidně si dál dělejte poslušné pejsánky a běžte si plnit její přání, jestli chcete, ale pokud byste místo toho raději pomohli udržet klid ve městě a ochránit ho

### Díly plánu:

L1b  
L3a  
B1a  
B2a  
B3a  
B4a  
E1b

před nájezdy z divočiny, mám jiný nápad. Odhalíme Jekšeriny plány a ukážeme všem, co je ve skutečnosti zač.“ (8)

## Nové lokace:

Gloomhavenské skladiště ⑧ (C-18),  
Diamantový důl ⑨ (L-2)

## Úspěch družiny:

## Jekseřiny plány

## Odměna:

Každému 15 zlaťáků  
Blahobyť +1



## Inoxská hlídka



## Inoxský lučištník



## Inoxský šaman



Poklad (1x)



### Zraňující past (3x)



Trní (3x)



Totem (3x)



Sud (2x)



Bedna (2x)





# # 4 E-II Krypta zatracených

Návaznosti: žádné

Požadavky: žádné

Cíl: Zabijte všechny nepřátele.

## Prolog:

Zmínka velitele zbojníků o „Chmuru“ vám sice na klidu nepřidává, přesto však prohledáváte krajinu kolem ramene Klidné vody. Jistojistě tu musí být něco, co má pro ty maniačky význam. I tak vás poněkud překvapí, když náhle narazíte na rozvaliny prastaré podzemní hrobky. Trosky této mechem a břečtanem porostlé stavby značí, že její historie musí být prastará... a temná. Nezbyvá než se vydat do podzemí a zjistit o tomto místě něco víc. Jste pevně rozhodnutí přijít na to, co mají tihle údajní lupiči za lubem. A nic na tom nezmění ani početná skupina dalších banditů doprovázená oživlými mrtvolami, na kterou náhle narazíte u paty schodiště.

„Vejit sem byla chyba,“ zasyčí jeden ze zbojníků. Vy na to však máte opačný názor – jste přesně tam, kde jste chtěli být.

## Epilog:

Není pochyb, že jste sem vstoupili uprostřed jakéhosi rituálu. Tihle démoni živlů patří do úplně odlišné sféry existence. Temným kultistům, kteří je sem přivedli, se však nějakým způsobem podařilo vtáhnout je do naší reality.

Na oltáři v zadní části krypty najdete ležet množství rukopisů pojednávajících o podivných rituálech. Ne všechny dokážete rozluštit, ale podaří se vám z nich vyčíst, že tuto kryptu kdysi využívala jakási dávná civilizace. Prastaří využívali síly živlů k tomu, aby zlepšili své životy. O jejich osudu toho sice moc nevíte, ale je jasné, že nebyl zrovna šťastný.

Mezi rukopisy také narazíte na poznámky zmiňující další dvě místa síly nedaleko odsud. Podle všeho je jedno z nich kultem hojně využívané, zatímco to druhé obsadili nebezpeční nemrtví. Zdá se, že máte dvě možnosti. Buď to jim můžete dál mařit jejich práci ⑤, nebo si je naklonit tím, že je zbavíte jejich nepřátel. ⑥

## Nové lokace:

Zřícená krypta ⑤ (D-6),  
Zapáchající krypta ⑥ (F-10)



S pocitem, že vás už nic nemůže překvapit, vykopáváte dveře. Před vašimi očima se však objeví bytost tvořená čirou energií živlů – rozzuřenou a démonickou. Několik dlouhých úderů srdce vám trvá, než se vzpamatujete. Jakoby těm šilencům nestačilo oživování mrtvol!



## Díly plánu:

E1a  
G1b  
C1a  
M1a



Živoucí kostra



Zbojnická lučištnice



Kultista



Démon země



Démon vichru



Poklad (2x)



Zraňující past (5x)



Kamenný sloup (3x)



# # 5 0-6 Zřícená krypta

Návaznosti: Sféra moci živlů – #10

**Požadavky:** žádné

**Cíl:** Zabijte všechny nepřátele.

## Prolog:

Váš úkol je jasný. Tihle kultisté si nepěkně pohrávají s předivem skutečnosti a je nutné je zastavit. Vedeni jasným cílem a popisky ve svitcích nakonec přicházíte ke staré hrobce, kterou si podle všeho kult zvolil jako svou základnu. Zhluboka se nadechnete a připraveni k boji vykopnete ztrouchnivělé dveře vedoucí do hlavní síně krypty.

Scéna před vámi je stejně ohromující jako děsivá. Před velkou, zející, černou dírou v realitě nehybně stojí skupinka kultistů pronášejících jakési rituální zařikávání. Při hluku vylamovaných dveří se otočí a se zuřivým zavrčením tasí obětí dýky. Za nimi se z temného otvoru začne pomalu vylévat inkoustová čern beroucí na sebe děsivé tvary, hemžící se zuby a drápy. V útrobách cítíte mrazivý strach, přesto však víte, že ty děsivé věci ze sféry živlů musíte odrazit zpět do nicoty.

## Zvláštní pravidla:

Efekt scénáře: Všichni hrdinové začínají odzbrojení 🗡️.

## Epilog:

Ted', když jsou všichni kultisté i jejich poskoci mrtví, se zdá, že temná trhlina usnula. Přesto ve vás probouzí stejné znepokojení jako před tím. Hodíte do ní kámen – a ten zmizí v nicotě... Nedá vám to nepřemítat o tom, jestli byste mohli trhlinou projít i vy a žít se objevit na místě, kam ten kámen dopadl. ⑩

Druhou možností, nejspíš prozíravější, je najít způsob, jak trhlinu zavřít. V Gloomhavenu žije jedna aestherská čarodějka, která by o těchto mezidimenzionálních věcech mohla něco vědět. Je však známá tím, že za svou pomoc žádá plnění nemožných úkolů. ⑭ ⑲

## Nové lokace:

Sféra moci živlů ⑩ (C-7),  
Mrazivá prázdnota ⑭ (C-10),  
Zapomenutá krypta ⑲ (M-7)





# # 9 1-2 Diamantový důl

Návaznosti: žádné

**Požadavky:** Obchodník prchá (globální) NESPLNĚNO

**Cíl:** Zabijte krutého dozorce a ukořistěte poklad.

## Prolog:

Nedbajíce Argeisiných varování se vydáte hledat diamantový důl. Přestože jste na její zmínku o zlověstných intrikách nezapoměli, slova „zajímavá odměna“ ve vás utkvěla daleko pevněji.

Do jeskyně vstupujete s představou, že uvnitř narazíte přínejhorším na tlupu rozčuchaných krysáků, se kterými si hravě poradíte. Na to, že se na vás ze tmy vyřítí smečka rozzuřených psovlků, však připraveni nejste. Zdá se, že najít ten diamant nebude tak jednoduché, jak jste původně předpokládali.

## Epilog:

Když z dozorce ležícího na zemi konečně vyprchá život, vydáte se s diamantem v kapse zpět do Jekseřina sídla pro svou odměnu. Její osobní strážci vás doprovodí do komnaty, kde vás již obchodnice očekává. Něco je však jinak. Připadá vám utrápenější a vážnější.

„Skvěle,“ pronese a vymění diamant ve vaší ruce za naditý měšec plný mincí. „Bude se skvěle hodit k soustředění mých zaříkadel. Zajímalo by mě, jestli ti kultisté vůbec věděli, jakou vzácnost mají na dosah. S tímto dokážu povolat celé vojsko nemrtvých!“

nad městem do rukou cechu obchodníků? <sup>11</sup>  
Nebo nemáte žaludek na to stát se součástí opravdové změny? <sup>12</sup>

## Nové lokace:

Gloomhavenské náměstí A <sup>11</sup> (B-16),  
Gloomhavenské náměstí B <sup>12</sup> (B-16)

## Globální úspěch:

Vpád mrtvých

## Odměna:

Každému 20 zlatáků  
Blahobyť +1



Protáhnete se skrz těsný průlez, který nepochybně víc vyhovuje drobným krysákům než žoldákům ve zbroji. Octnete se v rozlehlé sluji plné vylámaného kamene a krysáckých horníků s krumpáči v ruce. Jakmile se objevíte, jakýsi muž v černém hábitu stojící u zadní stěny místnosti, práskne bičem a vydá čekajícím horníkům nějaké povely. Krysáci pozvednou své nástroje o něco výš a začnou se obezřetně přibližovat.

## Bossova zvláštní schopnost 1:

Všichni krysáčtí zvědové okamžitě provedou tah navíc. Použijí při tom kartu schopnosti, která pro ně byla toto kolo tažena.

## Bossova zvláštní schopnost 2:

Krutý dozorce vyvolá dva běžné krysácké zvědy při hře se dvěma hrdiny, jednoho běžného a jednoho elitního krysáckého zvěda při hře se třemi hrdiny nebo dva elitní krysácké zvědy při hře se čtyřmi hrdiny.

## Díly plánu:

12a  
N1a



Psovlk



Krysácký  
zvěd



Krutý  
dozorce  
(boss)



Omračující  
past (3x)



Veliké balvany  
(4x)



Balvan  
(5x)



Poklad  
(1x)



# # 18 C-14 Opuštěné stoky

Návaznosti: Gloomhaven

**Požadavky:** žádné

**Cíl:** Zabijte všechny nepřátele.

## Prolog:

Příslušník městské hlídky vám z Tichého mostu ukáže mříž zasazenou na západním břehu. „Tamtudy se do té pekelné díry dostanete nejlíp. Hodně štěstí.“

Chvilí vám zabere, než po nábřeží sešplháte dolů k mříži. O tom, jak stará musí být, svědčí její zoufale zprohýbané a porůznu polámané tyče. Zažehnete pochoděň a vstoupíte dovnitř. Pokračujete dál do nitra mírně stoupajícího tunelu a snažíte se při tom vyhýbat stružce hnědé tekutiny proudící proti vám. Po několika minutách přijdete na místo, kde se cesta větví do několika chodeb.

Jak tam tak stojíte a uvažujete, kterým směrem se vydat, dolehnou k vám ozvěny sykotu odrážející se od kamenných stěn. Přibližují se. Stisknete pevně rukojeti svých zbraní a napnete zrak k tvarům klouzajícím tmou směrem k vám.



Klikací se chodby nakonec vyústí do prostorného sálu, v jehož středu se rozkládá vodní nádrž. Kolem ní se potlouká několik krysáků. Když vás uvidí, temně zavrčí a nevraživě na vás vycení zuby. Musí to být oni, kdo má otrávenou vodu na svědomí!

## Epilog:

Tmavá krev krysáků válejících se po zemi všude kolem se pomalu mísí s vodou v kalužích. Když ale jejich těla prohledáte, žádný jed u nich nenaleznete. Je možné, že ta havěť tady prostě jen žila mimo zraky lidí a s otravou neměla nic společného? Stěnu v zadní části síně křížuje síť mohutných prasklin, za nimiž zahlédnete začátek nějaké chodby klesající dál do hlubin. (23)

A pokud byste našli způsob, jak dýchat pod vodou, (14) (43) možná byste dokonce mohli prozkoumat nádrž a pátrat po zdroji otravy i touto cestou. (26)

## Nové lokace:

Mrazivá prázdnota (14) (C-10),  
Trosky v hlubinách (23) (C-15),  
Prastará nádrž (26) (D-15),  
Dračí hnízdo (43) (D-4)

## Díly plánu:

H1b  
H3b  
M1a



Obří  
zmije



Sliz



Krysácký  
zvěd



Poklad  
(1x)



Omračující  
past (1x)



Voda  
(24x)