

PÁTÁ SEANCE

listopad 2009

JASANŮV POKLAD A PORTÁL ZLA

Dva válečníci, Gandaler elf a Trpaslík ... trpaslík, pokračovali v průzkumu Opuštěného dolu, kam se vydali zachránit Jasanův poklad. Už předtím zdárně sprovodili z tváře světa neznámého muže v bronzové masce, patrně strůjce celého spiknutí. Nyní je čekalo jeho uprázdněné sídlo. Hned u vchodu však museli přemoci čtyři nemrtvé kostlivce, což dávalo tušit, že i bez přítomnosti pána nebude prohledávání Opuštěného dolu snadné.

V prvním patře tichých štol naši válečníci pobili ještě několik dalších zástupců říše nemrtvých, aby nakonec stanuli u šachty do nižších pater. Primitivní žebřík zval k sestupu. Válečníci se výzvy nezalekli a spustili se dolů.

Ve druhém patře rozmetali dvojici kostěných strážných a objevili spoutaného člověka na pokraji smrti. Válečníci mu poskytli pomoc a usoudili, že na čerstvém vzduchu mu bude lépe. Nemilým překvapením však bylo nečekané zmizení žebříku do prvního patra. Válečníkům lehce zatrnulo. Prohledali místnost a zjistili, že mezi prkny, zakrývajícími šachtu do nižšího patra, prosvítá tlumené světlo. Rozhodli se raději nejprve vyřešit ústupovou cestu na zemský povrch. S pomocí několika nalezených dřev sestrojili jednoduchou kotvu, kterou se jim podařilo vyhodit vzhůru tak, aby se vzpříčila přes ústí do šachty a tak mohli lehce vyšplhat zpět. Horší to bylo s otázkou, kdo že byl tak smělý a uzmul jim žebřík za zády.

Gandaler odvedl nalezeného zuboženého člověka ven na vzduch, zatímco Trpaslík zůstal na číhané ve tmě u šachty. Po chvíli něco zašramotilo v jednom z výklenků a Trpaslík spíše vytušil než uviděl obrys jakési postavy. Válečník se chtěl odplížit stranou, ale postava chvatně zmizela zase ve výklenku a bylo ticho. Trpaslík zažehl pochodeň, ale výklenek byl prázdný. Zkušenému dobrodruhovi bylo jasné, oč tu kráčí, počkal na Gandalera, společnými silami prohledali výklenek a snadno našli tajné dveře.

Za dveřmi byla malá nepravidelná místnost s nevzhledným pelechem a koženým závěsem. Na podlaze ležel ukradený žebřík. Hrdinové se přikradli k závěsu, trpaslík jej strhl a Gandaler namířil šíp. Za závěsem byla pouze krátká chodba mizející v ohybu. Gandaler prohledával místnost, zatímco Trpaslík hlídal chodbu za závěsem. V jednom okamžiku zpoza rohu vykoukla čísi hlava a hned zase zmizela. Trpasličí válečník nelenil a vrhl se s napřaženou sekyrou za roh. Za rohem číhala podivná postava lidských tvarů, vysokého vrůstu a mátožného vzezření. Na nahém těle neměla ničeho, z očí jí hleděla duševní prázdnota a jala se na Trpaslíka dorážet přerostlými pařáty a nečistými zuby. Po urputném zápase Trpaslík poslal mátohu k zemi. Gandaler vytušil, s čím mají tu čest a ukápl na nehybnou postavu kapku svícené vody. Zasyčelo to a bledá kůže neznámého se seškvařila do podoby volského oka. Hrdinové neváhali a pokropili postavu celou. Magie povolila a postava se během minuty obrátila v prach.

Zbyla tu jen krátká chodbička s podivným nápisem na konci. Řádek runových znaků však našim hrdinům, písma neznalým, nedával žádný smysl.



Po marném zkoumání runového nápisu, rozhodli se válečníci vydat do nižších pater opuštěného dolu. Gandaler odsunul fošny zakrývající šachtu do třetího patra a spatřil věc dosud nevídanou. Ona tlumená záře nepocházela ze svíce, z lucerny či z louče, ale z čehosi jen stěží popsateľného. Nad podlahou místnosti spodního patra se vznášel světélkující opalizující obláček, ve kterém se otáčely v kruhu destičky s runami. Runy se různě měnily a upoutávaly mysl a zrak náhodného pozorovatele. Gandaler se otřepal a odvrátil se od ústí šachty. Trpaslík tam raději ani nenahlédl. Věru podivným začal se jevit tento opuštěný důl ...

Válečníci usoudili, že opalizující obláček přesahuje jejich válečnické síly a rozhodli se k návratu do Žezla, aby se poradili s vědmou Mimuel.

Venku je ovšem čekala drobná přítěž v osobě zachráněného vězně, ze kterého se vyklubal vesničan jménem Šnek. Ten se mezitím zotavil tak, že už byl schopen řeči a pomalé chůze. Mezi řečí a pomalou chůzí vysvitlo, že byl přepaden cestou ke svému kamarádovi Bradavci. Válečnický hlavně zajímalo, co je čeká v nižších patrech podzemí. Pokud si Šnek dokázal vzpomenout, viděl za celou dobu pouze muže v masce, dlouhána naháče a jinak jen samé kostlivce. Z řeči také vyplynulo, že válečníci našli v podzemí runy. Při této zmínce Šnek ihned zpozorněl. Sám sice runy neuměl, ale právě jeho přítel Bradavec měl být široko daleko známým znalcem run. To válečnický zaujalo natolik, že změnil cíl cesty a namísto do Žezla, spěchali se Šnekem rovnou k Bradavci.

Bradavec byl trpaslík, kdysi pracující na severu v Měděném dole, nyní žijící stranou lidí v lese několik mil severně od Žezla. Starý fousatý znalec run pohostil válečnický ve své malé kruhové lesní chýši a pokusil jsem jim pomoci rozluštit záhadu runového nápisu. Nápis zněl krajně podivně. Stálo tam doslova "MUHEHUM". Bradavec takové slovo jaktěživ neslyšel a mínil, že se možná jedná spíše o magickou značku než o nápis. V otázkách runové magie svými hostům posloužit nemohl, jelikož jeho znalosti se týkaly toliko záznamu mluvené řeči a nikoli nečistých praktik magických. Nicméně prý snad jeho přítel Arcus, který byl přítomen na nedávných slavnostech slunovratu, mohl by o těchto věcech vědět něco víc. Válečníci tedy poděkovali starému písmákovi, zanechali u něj Šneka na ošetření a spěchali do Žezla.

V Žezle zasedli ke stolu s Jasanem a Mimuel, vylíčili, co se seběhlo a Mimuel si vzala den a noc na rozluštění tajemství runového nápisu a runového obláčku. Válečníci zatím alespoň dostali zpět prsteny, které ukořistili muži v masce a které dříve nechali vědmě na prozkoumání. Jeden prý umožňuje nositeli chodit po vodě, druhý ovládat cizí mysl a třetí své tajemství nevydal.

Válečníci nechali vědmu bádát a jali se sami pátrat po způsobu fungování prstenů. V hostinci u Sádelníka vypátrali Arca. Z opatrnosti se jej však neptali na runy, ale jen na

prsteny. Arcus jim nepověděl o mnoho víc než vědma, ale doporučil jim kováře Hefaje, coby mistra znalého tajemství oduševnělých kovů a artefaktů vůbec.

Hefaj již dříve vyráběl Gandalerovi kroužkovou zbroj a také nyní byl ochoten pomoci. Ovšem opět za nemalý obnos. Hrdinové u něj nechali na prozkoumání prsten k ovládnutí cizí mysli a tajemný třetí prsten. K večeru jim Hefaj sdělil, že první prsten, osazený olivínem, jest alchymistickým prstenem Uhranutí, jenž nositeli umožňuje vládnout kouzly Sugescce, Hypnóza a Zenerova karta. Poslední z výčtu kouzel mělo vytvořit ve vzduchu zářící obláček s rotujícími runami lákajícími k sobě pozornost méně inteligentních bytostí. Tento popis nápadně připomínal jev, který Gandaler spatřil v nejnižším patře Opuštěného dolu. Válečníci začínali mít oprávněný dojem, že vlákna klubka záhad se začínají rozplétat. Ne však zcela, protože tajemství prstenu, mistrně vyrobeného ze zlata, zůstalo skryto i Hefajovi. Poznal pouze, že jest patrně očarován, ale jak a čím nevěděl.

Večer se hrdinové s napětím vydali na hrad k Mimuel. Ohledně opalizujícího runového obláčku vypátrala, že skutečně nejspíš půjde o trvalé kouzlo, patrně vyvolané pomocí run, které svými účinky odpovídalo Hefajovu popisu Zenerovy karty. Pro naše vcelku inteligentní válečníky by tak onen tajemný obláček neměl představovat vážnější problém. Co se týče runového nápisu, mělo by se jednat o znak vytvářející stabilní kouzlo časoprostorového charakteru, které je schopno přenášet bytosti z místa na místo. Zde však se zdá být kouzlo modifikováno něčím na způsob zámku, což omezuje fungování kouzla pouze na určité bytosti, patrně nositele zvláštního předmětu - klíče. Co je v tomto případě oním klíčem, nebylo zcela jasné. Mohl to být některý z předmětů, který měl u sebe muž v masce, pravděpodobně některý z prstenů, ale mohlo to být také něco docela jiného.

Vybaveni novými vědomostmi, spěchali válečníci zpět do Opuštěného dolu. Neohroženě sešplhali až do posledního patra. Gandaler se nenechal zlákat opalizujícím obláčkem, zatímco Trpaslík se občas neudržel a zůstal stát zíraje na otáčející se runy. To by ani tak nevadilo, kdyby z chodby nepřicházeli kostlivci. Naštěstí tentokrát nebyli ozbrojeni, takže Gandalerovi nedalo mnoho práce vypudit je z chodby a odtáhnout Trpaslíka z dosahu moci kroužících run. Tak v místnosti zůstal, tak jako dřív, pouze opalizující obláček a tento runový nápis na podlaze.



Po krátkém boji byly štoly vykostěny a zbývala poslední chodba s křížovatkou na dohled. Když Trpaslík směle vstoupil na rozcestí, očekávaje další chabý útok kostlivců, překvapil jej hromový záblesk modrého výboje a s ošklivou spáleninou na pravém rameni přitiskl se k stěně štoly. Toto místo se válečníkům nezamlouvalo. Proskočivše křížovatkou zahlédli nalevo zával a napravo jednosáhový výklenek, přičemž oba zasáhl další blesk. Štola vepředu po několika zatáčkách končila. Ač se to válečníkům nelíbilo, vypadalo to, že cesta povede přes zával, přímo naproti tomu modrému ohňostroji.

Tehdy si válečníci vzpomněli na runový nápis, který měl kouzlem někam přenášet. Vylezli tedy znovu do prvního patra, leč zdálo se, že nápis si jich nevšímá a kouzlo neúčinkuje. Gandaler si nasadil onen třetí tajuplný prsten, protože se zdálo, že by právě on, tajuplný, mohl být oním klíčem k magickému zámku, leč zase nic.

Po chvíli bezradnosti Trpaslík navrhl, že by mohli zkusit nějak ucpat ten výklenek, ze kterého šlehá modrý blesk. I sestrojili z fošen a různých dřev zástěnu, kterou přistavili před onen výklenek. Zprvu modrý blesk Trpaslíka šlehl skrze zapomenutou skulinu, ale napodruhé již zůstala chodba klidná. Fungovalo to. Válečníci se pustili do rozebírání závalu. O zdroj modrých blesků už se více nestarali.

Po šesti hodinách namáhavé nehrdinské práce se hrdinům podařilo odstranit tři sáhy závalu a před nimi se začernala tma prázdného prostoru. Rozšířili průhrab a protáhli se do malé kruhové místnosti s chodbou ústící naproti závalu. V místnosti na první pohled nic nebylo, pak ale Trpaslíkovi přeběhl po zádech takový mráz, že se mu všude zjezily všechny vousy a chlupy. To rozhodně nebyl jen tak obyčejný průvan. Trpaslík raději spěchal do chodby naproti. Vzápětí podobně zatrnulo také Gandalerovi, navíc se zdálo, že mu ten průvan ubral něco životní síly. Elfí válečník stěží tajil děs a s ušima, špičatějšíma než kdy dřív, rychle zmizel v chodbě za Trpaslíkem.

Dále oba válečníky čekala rozlehlá místnost, opět kruhová. Na první pohled bylo zřejmé, že této místnosti nedala konečnou podobu běžná důlní činnost. Stěny byly hladké, podlaha rovná, uprostřed zakrytá ošoupaným modrým kobercem s cizokrajnými žlutými vzory. Naproti vchodu trůnilo křeslo zdobené ornamenty neznámého slohu. Slavnostní atmosféru měly navozovat taktéž látky rozvěšené po stěnách, dříve nejspíš úchvatné, nyní však spíše odpudivé. K úplnosti obrazu zbývá doplnit dvousáhový výklenek na jižní straně a kovanou dřevěnou truhlu na straně severozápadní.

Z vybavení místnosti válečníky zaujala pochopitelně truhla. Nejprve se pokoušeli předstírat, že by snad byli schopni odemknout zámek, ale nakonec odhodili rozpaky a zámek jednoduše urazili. V truhle nebylo nic víc a nic méně než kožený vak, vak plný zlaťáků. Hle poklad Jasanův !

Gandaler jal se pak prohledávat místnost. Ve dvousáhovém výklenku našel další runový nápis.

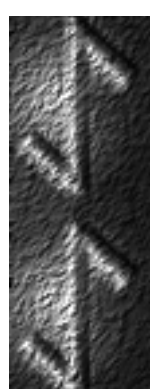
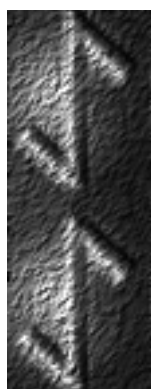
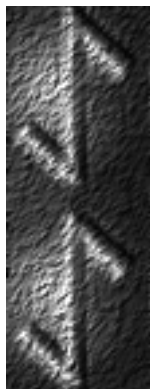


Byl to ten samý pořádek run jako u nápisu v horním patře, který se válečníkům nedařilo aktivovat. Lehce se dovtípili, že přemísťovací kouzlo spojuje právě tato dvě místa. Opět zkoušeli runy aktivovat, opět marně.

Pozoruhodný byl však i další objev. Tajné dveře na severní straně. Právě tam nyní směřovaly kroky našich hrdinů. Otevřela se před nimi malá kruhová místnost. Ačkoli válečníci tuto místnost pečlivě prohledávali, nezbylo jim než konstatovat, že v ní není nic

zajímavějšího, než kamenný portál uprostřed, tvořený dvěma vztyčenými bloky kamenů a přepažený třetím (tzv. trilithon, taktéž dolmen). Na zajímavosti mu jistě neubírala ani namodralá pulzující záře uprostřed. Pokud král Ametyst hovořil o časoprostorové bráně, musel mít na mysli tohle.

Válečníci nenašli dost odvahy, resp. neztratili dost rozumu, aby do teleportační brány vstoupili. Raději opět dumali, s kým by se poradili. Po chvíli dumání si všimli dvojice run, vytesaných pod sebou do každého ze tří kamenných bloků. Příliš mnoho záhad pro dva prosté válečníky ...



Opět se zdálo být nejmoudřejší vyhledat radu moudřejších. Válečníkům se ale nechtělo zpět přes onu místnost, kde na ně padl ten hrůzný průvan. Tak ještě chvíli zkoušeli aktivovat přemisťovací runy. Gandaler zkoušel všechno možné, až jej napadlo nasadit si i prsten uhranutí a hle - náhle se ocitl u druhého nápisu v prvním patře. Elfí válečník byl rozjařen nenadálým úspěchem, takže ještě chvíli trvalo než prsten půjčil také Trpaslíkovi. Oba ale zpátky hyperprostorem nemohli. Nakonec to byl Gandaler, kdo šel okolo pěšky, protože Trpaslík byl více zraněn od předchozího testování modrého blesku.

Za chvíli už válečníci opět uháněli vstříc Žezlu s nákladem nových objevů a především s pytlím zlaťáků.

Jasan je vítal se zdvořilou radostí, leč s nedůvěrou. Když ale v koženém vaku nahmátl hrst zlaťáků, vydral se mu z hrdla výkřik štěstí, ne nepodobný těm, které se občas ozvou z hor obývaných barbary. Měl prostě radost. Zahrnul válečníky vděkem, jídlem a všemožnou péčí. Nebyť nedávného skonu Radovanova, uspořádal by okamžitě velkolepou hostinu.

Mimuel stála stranou a čekala až radost předákova poněkud opadne a pak připomenula nález časoprostorového portálu. Význam párů esovitých run ale říct nedokázala a vyžádala si opět den a noc na odpověď. Hrdinové oddychový čas uvítali a jali se odpočívat. Ve smluvený čas opět zasedli ke stolu s Jasanem a Mimuel. Mimuel měla znepokojující zprávy. Podle všeho to vypadalo, že ten portál mohou využívat pouze zástupci čeledi nemrtvých. V hale Jasanova hradu se rozhostilo ticho. Nebylo třeba nahlas říkat to, co bylo všem jasné. Tudy do zdejšího kraje přicházelo zlo.

Gandaler se sám nabídl, že půjdou a bránu zničí. Mimuel přisvědčila, že patrně postačí kameny povalit. Tak válečníci potřetí zamířili za řeku Dolinu k Opuštěnému dolu.

Tentokrát se do kruhové místnosti vydal pouze Gandaler, aby nebylo třeba zbytečně chodit přes místnost s průvanem děsu. Obával se, zda mezitím už bránou nepřišlo další zlo, ale místnosti byly takové, jaké je zde zanechali. Elfí válečník přistoupil k portálu, nohou se napřel proti jednomu z kamenů a jediným zatlačením jej povalil. Kamenný dolmen se s hřmotem sesypal na podlahu a modrá záře pohasla. Gandaler ještě pro jistotu poničil runy vytesané do kamenných bloků. Když se elf vrátil, vydal se na to místo ještě Trpaslík a se zachmuřenou tváří zkušenými hornickými údery rozlámal kamenné bloky na několik kusů. Portál zla byl zničen.

S úlevou vycházeli hrdinové z tmavé sluje. Skrze koruny stromů slunce vystřelovalo své zlaté paprsky, zatímco zpoza stromů ... kdosi vystřelil šipku! Gandaler zrovna v tu chvíli zvedl štít, aby si zaclonil zrak a tak šipka zasáhla štít namísto elfovy lebky. Válečníci nečekali na další uvítání a vrhli se k nejbližším stromům. Za nimi narazili na muže, kterého už jednou zajali a kterého osvobodil neznámý v masce. Z kuše ale střílel druhý muž útlejší postavy, který nyní překotně vytahoval šavli z pochvy na zádech. Bývalý zajatec sekl šavlí po Gandalerovi, ten se obratně vyhnul a opáčil úderem naplocho. Poslední dobou dával elfí válečník přednost Hamrově kladivu před mečem a bylo vidět, že si s touto zbraní rozumí. Člověk pod jeho ranou objal smrk a s očima v smrk se sesul k zemi. Trpaslík stanul tváří v tvář menšímu muži a nebyl k němu tak milostiv. Po jedné zdařilé ráně trpasličí sekerou naostro se dal člověk na úprk, leč jeden skok a druhý sek trpaslíkův jej nadobro zbavil tíhy života. U toho menšího našel Trpaslík poměrně bohatou kořist, včetně zlodějského náčiní a malého achátového amuletu s runou připomínající naše písmeno F.



Válečníci pohodili zabitého v křoví, zajatce svázali a na provaze jej vedli do Žezla. Jasan a Mimuel si s ním jistě budou chtít prohodit pár vřelých slov.

Jako vždy, i tentokrát byli srdečně vítáni a velkoryse hoštěni na Jasanově hradu. Zdálo se, že je vyhráno. Alespoň protektorát ... ehm ... protentokrát.

ARCUS

Trpaslík se u večere zeptal Mimuel, co je zač ten ukořistěný achátový amulet s runou ve tvaru F. Vědma pokývala hlavou a pravila, že jde o velice cenný amulet, který nošen na krku nosí svému nositeli štěstí.

Tak se válečníci s vědmou dali do řeči o runách a o jejich zázračné moci. Vědma jim prozradila, že ona trochu zná sílu run, ale její vědomosti nesahají tak daleko, aby je mohla něco z jejich tajemství naučit. I zeptali se válečníci, zda by vědma nevěděla o někom, kdo by takové znalosti měl. Vědma se hluboce a dlouze zamyslela a pak se ničeho nic zeptala na budoucí plány válečníků.

Gandaler se rozhovořil o svých obavách z hrozícího útoku severních barbarských kmenů a že by rádi Žezlu v tomto směru nabídli pomoc. Tato odpověď vědmu očividně potěšila a pravila, že taková nabídka je velmi vítána. Řeč se dále vedla o barbarech, o tom jak primitivně žijí, že mezi nimi dosud funguje matriarchát a vzkvétá uctívání totemových zvířat a o tom, jak živelné bývají jejich vpády do úrodných nížin jejich jižních sousedů. Tyto přepady se opakují každý rok po žních a není prakticky možné jim zabránit nějakým odhalením a překažením plánu, protože většinou žádný plán nemají. Občas se začne vytvářet nějaký větší svaz kmenů, ale zatím se jej vždycky podařilo rozvrátit. Letos přicházejí zvěsti o jistém hrdinovi z řad barbarů, který je velmi schopný a který by mohl barbarské kmeny sjednotit. Pokud je to pravda, bylo by vhodné jej zabít. Nic určitějšího se však o tom zatím neví. Rozpravu o barbarech vědma obloukem uzavřela tím, že do letošního barbarského vpádu zbývá ještě nějaký čas a že pokud by se válečníci rozhodli tento čas věnovat získávání vědomostí o runách, možná by to pro všechny bylo užitečnější než prostá síla jejich mečů.

Gandaler navrhl, že by mohli barbarské kmeny vzájemně znesvářit. V tu chvíli Trpaslík krátce zapochyboval o tom, na čí straně je vlastně dobro a na čí zlo. Vědma pohotově přerušila tok jeho nebezpečných úvah prostým konstatováním, že ať stojí tam či onde, zlo je vždycky na opačné straně hor a rychle přešla na jiné téma.

Mimuel nakonec po dlouhé rozpravě válečníkům polohlasem prozradila, že pokud tady v Žezle někdo ví něco o runách, tak je to Arcus. Záleží jen na samotných hrdinech, zda se jim ho podaří přesvědčit, aby je něco ze svého umění naučil. Gandaler se zeptal, zda mohou s Arcem hovořit o runách v podzemí. Mimuel souhlasila a dodala, že se domnívá, že Arcus o tom všem už stejně ví.

Další kroky hrdinů vedly do hostince k Sádelníkovi. Arcus tam pořád ještě byl. Skoro jako by na válečníky čekal. Gandaler se hned na úvod omlouval za dřívější nesdíllost, zapříčiněnou slibem mlčenlivosti.

Arcus věděl, že před ním stojí válečníci, ze kterých se po výpravách do okolních dolů stali jedni z nejbohatších lidí v kraji. Počítal s tím, že si své znalosti a služby nechá bohatě zaplatit. Když ale viděl Gandalerův zájem o runy a obsírně s válečníky pohovořil o jejich posledních dobrodružstvích, změnil svůj původní záměr. Namísto kupní ceny, nabídl válečníkům, že je vezme do učení. A oni nabídku přijali.

Arcus si vzal čas na rozmyšlenou než válečníkům sdělí přesné podmínky jejich učení. Zatím jim prozradil pouze tolik, že runy musí být psány na správném podkladě a ten, kdo je píše, musí znát jejich moc, jinak nefungují.

Opuštěný důl, ač úspěšně pokořen, budil nyní více otázek než na začátku. Gandalera nenechávalo v klidu tajemství třetího zlatého prstenu, které neodhalil ani Hefaj. S napětím se také čekalo, co přinese výsledek zajatého muže. Arca však nejvíce znepokojoval onen časoprostorový portál zla. Ten byl sice nyní zničen, ale nikdo nevěděl, kam vedl a hlavně zda a kudy se zlo vrátí, a jestli už tu není. Gandaler podotkl, že s pomocí vědmy Mimuel se snad některé záhady podaří vyřešit, leč Arcus opáčil, že vědma není vševědoucí. Pak překvapeným válečníkům, svým novým učedníkům, prozradil, že tajemství run z Opuštěného dolu odhalila Mimuel tak, že se zeptala jeho, Arca. Věru zamotané klubko ...

TABULKA ZKUŠENOSTÍ - SEANCE 5

	GANDALER	TRPASLÍK
10 kostlivců	120	80
záchrana vesničana Šneka	40	40
vyšplhání zpět po vytažení žebříku	10	5
tajné dveře v prvním patře	20	20
poražení a zničení nahého nemrtvého	25	50
průchod opalizujícím obláčkem	25	10
přelstění modrého blesku	0	50
prokopání závalu	15	15
nalezení tajných dveří ve spodním patře	20	0
zjištění významu runových nápisů	50	50
použití runového hyperprostoru	10	10
záchrana Jasanova pokladu	100	100
zničení portálu zla	100	100
přemožení lidí číhajících u vchodu	50	50
vyjednávání celkem	75	50
hraní postavy	30	30
CELKEM	690	660

Přestupy:

Gandaler setrvává na 4. úrovni a má nyní celkem 3040 zk.

Trpaslík setrvává na 4. úrovni a má nyní celkem 3510 zk.

Gandaler do této chvíle svým mečem narubal 595 zk a Hamrovým kladivem 170 zk.

Trpaslík do této chvíle svou sekerou nasekal 930 zk.

