

## **Pevnost KH7 – poznámky pro PJ**

### **Současnost**

Z většiny pevností se do dnešních dnů obvykle dochovalo pouze sklepní patro, do kterého je nutné se prokopat. Zbytek záleží na tom, jestli vojáci pevnost bránili do posledního dechu, nebo ji opustili včas před přívalem hord skřetů. Skřeti po několika neblahých pokusech spodní patro pevnosti obvykle nedobývali, ale pouze ho zavalili, většinou včetně komína, aby nikdo neunikl. V takovýchto pevnostech tedy hněv či deprese ke smrti odsouzených vojáků vedly k tomu, že se po jejich smrti objevily bytosti ze stínového světa.

V každém případě na dně jámy leží tenká vrstvička zelenkavého prášku, který při styku s velkým množstvím vody, eventuelně jiné tekutiny může vést ke znovuoživení slizu leptavého. Je to velmi nebezpečné stvoření podobné zelenému hlenu, s obdobnou zranitelností. Sliz nabobtná asi do výšky 1 sáh ode dna. Pokud se do slizu ponoří jakýkoli živý tvor, je rozleptán během k6+4 kol (kovové brnění zpomaluje tento proces o k6 kol). Kov a sklo sliz neleptá. Sluneční paprsky sliz naštěstí pomalu zabíjí, takže není možné ho využít k zamoření řek. V současnosti je účel i použití slizu přísně tajné a ví o něm jenom několik lidí z okruhu Orlich poutníků. Proces ožívování tohoto nebezpečného stvoření trvá asi tak alden, a tudíž je málo pravděpodobné, že to někoho z neznalých dobrodruhů či vylupovačů památek napadne.

### **Zapojení do dobrodružství**

Celá tato stavba vznikla na popud velmi pěkného úryvku z deníku v modulu Dálavy na straně 35. Ale můžete nechat dobrodruhy narazit na zřícenou zeď prakticky kdekoliv – nejlépe v místě jejich panství, nebo oblíbeného zimoviště - tedy tam, kde se určitou dobu mezi dobrodružstvími poflakují a mají čas na “archeologické výzkumy”.

### **Vysvětlivky zkratk**

KH7 – pevnost pro Koňskou Hlídku o 7 vojáků

ZsNT 12 – Předpis o Zacházení s Nebezpečnými Tvory – svazek č. 12  
střílna K – pro Kuši

PnK2 – brána Projitelná na Koni dvěma vojáky současně

C2 – cisterna na 2 krychlové sáhy vody (1 sáh rezerva)

KK1 – Kamenná Koule o hmotnosti 1 tuny

VK1.06 – Vojenská Kuchařka verze 1.06

PP1 – směrnice určující Pásma Počasí číslo 1

SPS 1-4 – směrnice Stavba Přístřešků Svěpomocí číslo 1 až 4 (seník, dřevník, stáj – má dva díly)

KH50 - pevnost pro Koňskou Hlídku o 50 vojáků