

Květina pro alchymistu

Zbyněk Gilgalad Holub, Jan Gwaihír Láník

Úvod

Děj našeho dobrodružství je situován do severní části Džungle padlých stromů. Družina by měla pomoci alchymistovi Togritovi získat květy Ostnice Osmicípé, která má rozkvést v aldenu mezi 21. zelencem až 1. plodnem. Nic však nebrání tomu, abys datum změnil podle své potřeby.

Místo, na kterém se má Ostnice nalézat, je od Erinu vzdáleno asi 150 mil. Pokud vezmeme v úvahu nepříjemný terén, který znesnadňuje cestu a opomineme jiné možnosti zdržení, mohou postavy dosáhnout cíle během šesti až sedmi dnů. Proto záleží jen na jejich úvaze, kdy vyrazí, aby byly na místě ve správný okamžik. Togrit jim může nechat pořídit kopii mapy, od které má originál.

Dobrodružství začíná v Erinu, pokud ti to nevyhovuje, můžeš jej začít v jakémkoliv městě nacházejícím se v okolí Džungle padlých stromů. Vyžádá si to ovšem úpravy mapy dobrodružství.

Informace psané běžným textem jsou určeny pro PJ, není-li předem uvedeno jinak. Texty kurzívou jsou pro hráče.

Dobrodružství je určeno pro postavy kolem 6. úrovně. Pokud ho chceš použít pro jiné úrovně, můžeš samozřejmě změnit charakteristiky protivníků, ale je otázkou, jestli postavy na vyšších úrovních budou ochotny zabývat se hledáním „nějaké kytky“. Můžeš také poměnit důvod, proč postavy rostlinu hledají, může být například jediným lékem na nějakou magickou chorobu apod. Podobná úprava zápletky by měla dobrodružství ztraktivnit i pro postavy na vyšších úrovních.

Dobrodružství je primárně zamýšleno pro svět Asterion. Neměl by ale být problém přizpůsobit si ho pro svět vlastní. V podstatě je možné ho zařadit do jakékoli oblasti za hranicí civilizace, kde se vyskytují nějaké domorodé kmeny.

Základní informace

Zde jsou základní údaje, které by se měli dobrodruzi dozvědět např. v nějakém hostinci, na tržišti, apod.

Do Erinu připlul z Lendoru prapodivný člověk. Ubytoval se v jednom z luxusnějších podniků a nechal rozhlásit, že se shání po nějaké družině, která by jej byla ochotna doprovodit do nitra nekonečných hlubin Džungle padlých stromů a zase nazpět do Erinu.

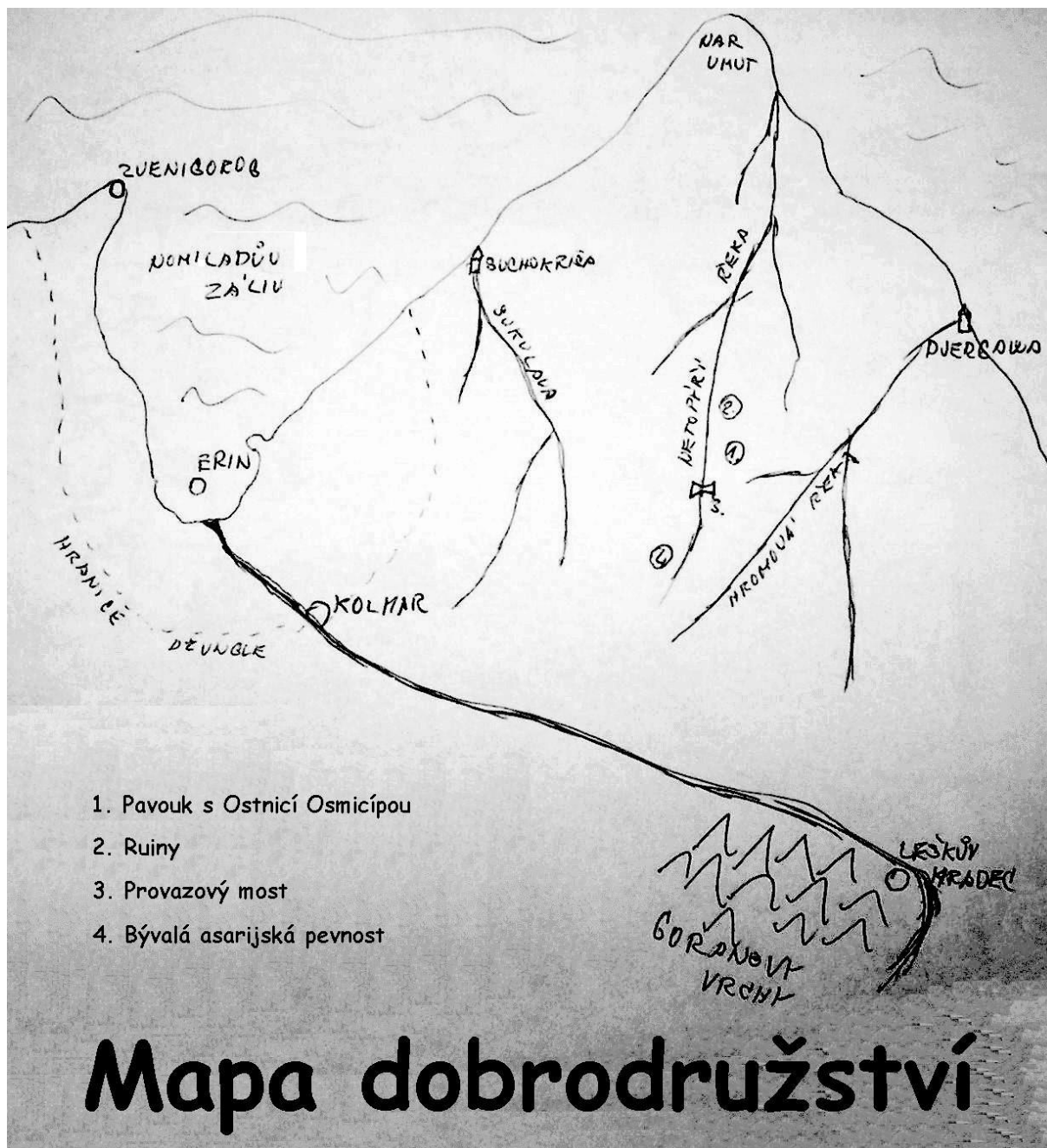
Togrit, jak se podivín jmenuje, požaduje ochranu před dotěrnými domorodci či dravou zvěří, sem tam ulovit nějaké to jídlo a bezpečný průchod pralesem tam i zpět. Zato je ochoten zaplatit 300 zlatáků (50 hned jako zálohu a zbytek po bezpečném návratu do Erinu).

Podrobnější informace

Při kontaktu s Togritem by se dobrodruzi měli dozvědět dále tyto informace:

Togrit je alchymista z Lendoru, který se v jednom starém asterionském herbáři, nalezeném v knihovně Boševalu, dočetl o zvláštní květině silných magických účinků. Tato květina se nazývá Ostnice Osmicípá. Problém je, že tato rostlina není snadno dostupná. Roste jen v subtropických podmínkách Džungle padlých stromů a pouze na zvláštních místech, většinou spjatých s nějakou magickou událostí. Navíc, na této rostlině je nejcennější její květ, jenž však vykvétá pouze jednou za třicet let. Vždy v noci na 21. zelence se objeví několik purpurových pupat, která zrána vykvetou v nádherné zlatofialové osmicípé kalichy. Tato nádhera však vydrží pouhý jeden alden a k půlnoci 1. plodna všechny květy opadají. Togrit tedy vyrazil do Erinu a začal se shánět po někom, kdo by věděl, kde rostlina roste. Měl štěstí a podařilo se mu narazit na druida, který se právě vracel z výpravy do džungle. Ten rostlinu viděl a zakreslil si ji do herbáře. Druid nemohl Togrita na místo osobně odvést, ale prodal mu mapku s poměrně přesným vyznačením místa, kde lze květinu získat. Druid Togritovi řekl také to, že rostlina byla obklopena jakýmsi neviditelným silovým polem.

Nikdo jiný o práci zatím nepožádal, takže Togrit rád nabídku dobrodruhů přijme. Je to ale velký podivín, takže přijímací pohovor s ním bude dlouhý a většinou na celkem nesmyslná témata (např. kolikrát týdně se zalévají slunečnice, kolik nohou mají moskyti, apod.).



Osnova dobrodružství

V této kapitole naleznete postupný přehled událostí, jak by se měly odehrát. Nic však nebrání tomu, aby se během tohoto minitažení vyskytly další zajímavé zápletky.

Den první:

Družina vyrazí z Erinu a celkem v poklidu dorazí k hranicím Džungle padlých stromů, kde se utáboří. Cestou může potkat kupeckou karavanu. V noci se k tábořišti přiblíží několik hladových šelem z pralesa, ale svit ohně je zažene.

V džungli:

Skrz husté koruny stromů k vám nedopadá téměř žádné sluneční světlo. Obtížný hmyz jakoby vyhledával ta nejcitlivější místa na vašich tělech a odevšad se ozývají záhadné skřeky, výkřiky a jiné strašidelné zvuky.

V džungli cesta již nepokračuje tak snadno, průvodcem je všudypřítomný hmyz a navíc si Togrit usmyslí, že by rád čerstvé maso a ovoce. Během lovu se družina může střetnout s jedovatým hadem, šelmou nebo skupinou také lovcích domorodců.

Večer družinu napadne smečka tří vyhladovělých panterů a Togrit se raději promění v mlhu pomocí lektvaru Mlhovina. V zápalu boje si nikdo nevšimne páru užaslých divochů, pozorujících alchymistovo počinání z úkrytu nedalekých křovin.

Bouře:

Družinu zastihne liják, takže se jejich cesta zpomalí. Během následujícího dne však bude džungle plná zpěvu ptáků a omamných vůní, navíc postavy objeví několik ovocem se prohýbajících stromů. Cestou je může přepadnout hejno dovádějících opiček, které po nich budou házet ovoce, kamínky nebo větvičky. Pokud na ně družina nezaútočí, může takto získat množství šťavnatých zásob.

Únos:

Družinu k poledni dalšího dne přepadne skupina asi dvaceti divochů, kteří však při prvním náznaku obrany vezmou do zaječích. Tento fiktivní útok má za cíl únos alchymisty Togrita. To se jim také podaří, jelikož se Togrit ukryje pod nejbližším stromem a než se naděje, zmizí v jeho koruně. Poník Sedmikrásek se splaší a zmizí v neprostopupné džungli.

Pokud chtějí dobrodruzi ještě někdy vidět svoji slíbenou odměnu, měli by se vydat alchymistu zachránit.

Stopování únosců bude usnadněno nalezením cárů Togritova pláště. Navíc jeden z divochů cestou odhodil zlomený oštěp.

K večeru družina dorazí k pahorku, pod nímž se nachází Asarijská svatyně (viz Asarijská svatyně).

Skřítkův most:

Po svém osvobození bude Togrit velice nešťastný ze ztráty poníka a nebude s ním téměř do řeči. Dobrodruhům jen poví, aby postupovali podle mapky k vyznačenému provazovému mostu. Alchymistovou záchranou si sice trochu zašli, ale k večeru dorazí k řece Marabo a druhý den ráno najdou také hledaný most.

Stojíte na březích Marabo. Její tok se líně vleče a vy hledíte na vzdálený břeh. Podle mapy by tu někde měl být most, ale vy nic takového nevidíte.

Náhle se ozve smích. Přichází odkudsi z korun obrovitých stromů. Za chvíli se objeví provazový žebřík a po něm hbitě slézá malý mužik, hobit.

Až nyní si povšimnete lávky spletené z lián, které ve výši více jak dvaceti metrů překlenuje řeku. Nevypadá zrovna bezpečně.

Pokud se družina chce dostat na druhý břeh, musí přes most. A ten střeží hobit jménem Pitulus. Pozve je do svého nedalekého obydlí na břehu řeky a poví jim svůj příběh (viz Příběh Pitula). K Togritově radosti zde najdou Sedmikráska, který se však za tu chvíli s hobitem spřátelil natolik, že od něj už nehodlá odejít. Alchymista bude velmi zarmoucený, ale z

radosti, že jeho koník žije, se s ním plný dojetí rozloučí (samozřejmě náležitě hobita poučí, jak se o poníka starat).

Pitulus je varuje před chatrností mostu (past Obr-4-spadne do řeky plné krokodýlů/nic) a navíc se jim svěřá se svými starostmi ohledně staré ruiny poblíž místa, kde by měla růst Ostnice Osmicípá (viz Šílený alchymista).

Pokud budou postavy v kritické situaci, např. moc slabé na souboj s Forgonem, může je hobit doprovázet a pomoci jim.

Vytoužený květ:

Po zdolání mostu by nemělo postavám nic bránit k tomu, aby dosáhli místa, kde roste Ostnice Osmicípá. To, zda ji najdou kvetoucí či ne, záleží na tom, jak rychle zvládlí své putování. Pokud přijdou déle než pět dní po jejím rozkvětu, bude už v moci theurga Forгона. Ten ji nechá pět dní kvést a až se dostatečně pokochá, tak květy utrhne.

Květina je obklopena neviditelnou klecí, Forgonovým alchymistickým výtvozem (viz Neviditelná klec). Dá se odemknout přiložením klíče - amuletu, který má theurg neustále u sebe.

A tak družině nezbude, než se vydat do nedalekých ruin a klíč získat.

V ruinách:

Necelých osm mil od magického květu se nachází ruiny staré asarijské pevnosti. Zde se zabydlel theurg Forgon a pokud chce družina úspěšně dospět svého cíle, musí získat jeho kouzelný klíč (viz Ruiny).

Cesta zpět:

Zpáteční cesta by měla proběhnout v pohodě a bez větších obtíží. Šelmy se budou díky Ostnici držet stranou a také domorodci se dobrodruhům po posledních zkušenostech raději vyhnou. V Erinu Togrit vyplatí zbytek slíbené odměny (250 zlatých) a přidá ještě navrch bonus 100 zlaťáků za věrnost a svou záchranu ze spárů domorodců.

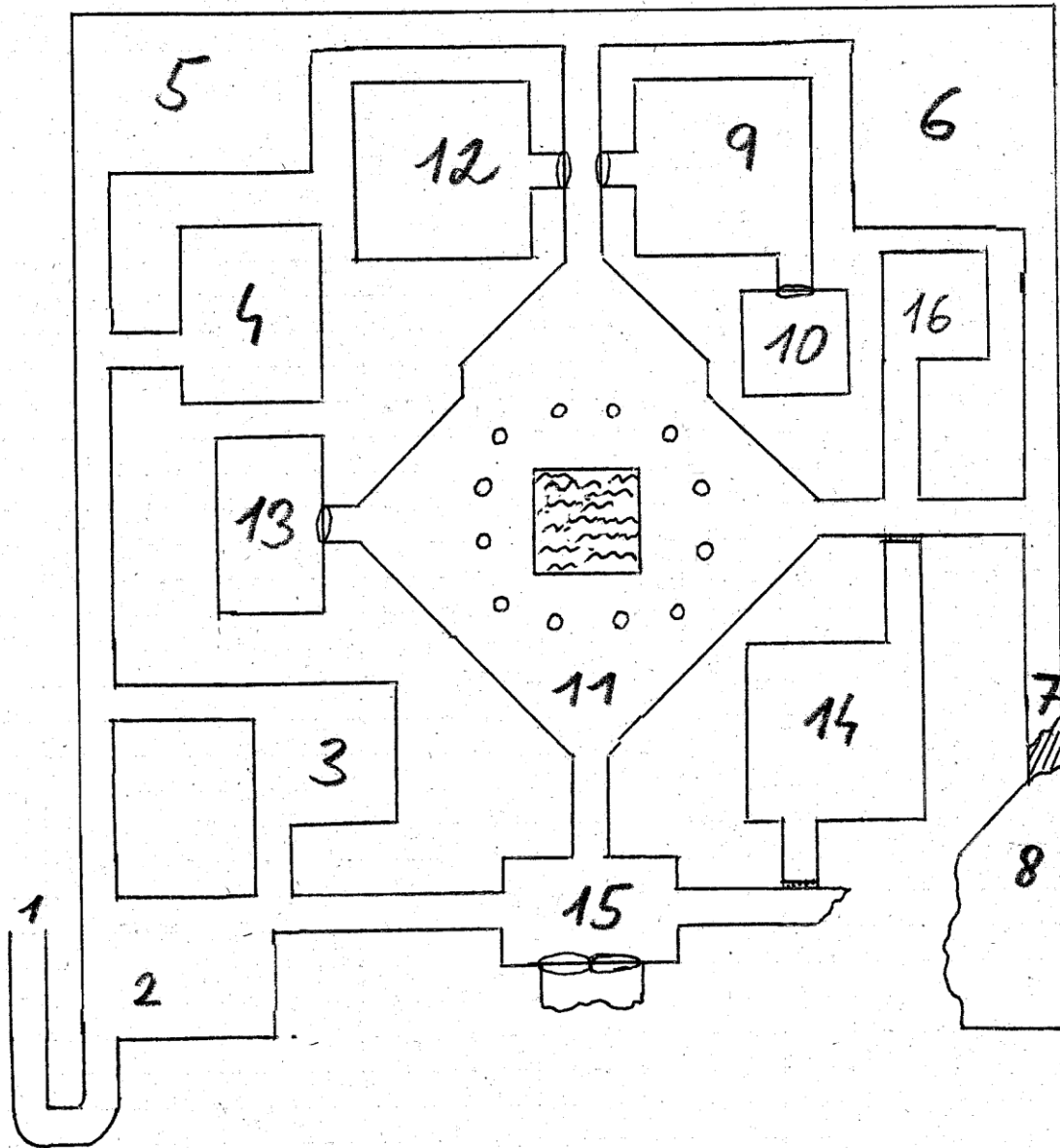
Asarijská svatyně

Džungle se před vámi náhle rozestupuje a vy hledíte na zvláštní prostranství, vyplněné nízkým pahorkem. Na jeho východním je malý otvor.

Nikdo by nehádal, že pod nevysokým pahorkem se nachází svatyně asarijského boha Nuaklatula z dob, kdy do těchto končin pořádali Asarijci výboje. Dnes je posvátným místem jednoho domorodého kmene.

Několik domorodců družinu sledovalo a všimlo si, že Togrit se při souboji družiny s panterou proměnil v mlhu. Pověděli o tomto zázraku svému šamanovi, a ten je vyslal, aby cizince přivedli, neboť to bude určitý nějaký velký duch. Ovšem šaman Gu Xuo se s alchymistou nedokázal domluvit a tak ho nechal umístit do jedné z chrámových kobek, do doby, než přijde bílý duch k rozumu a naučí ho měnit se v mlhu. A kdyby ne, tak skončí v žaludku posvátného hada.

Asarijská svatyně



Popis chrámu:

Pokud nebude napsáno jinak, je stavba tvořena přesně doléhajícími žulovými kvádry různých tvarů a velikostí. Jedinými ozdobami jsou zašlé reliéfy a malby na stěnách, z nichž lze zlomkovitě vyčíst jakési posvátné rituály či seance. Nejčastěji se vyskytující malbou je vyobrazení okřídleného hada. Stropy jsou tři metry vysoko. Na podlaze je občas znát vybledlá mozaika. Dveře jsou kamenné, zdobí je různé složité reliéfy a většinou se dají otevřít pouhým zatlačením na ně.

Za označením **Z**: se nachází popis zvuků, které mohou postavy zaslechnout.

1) **Z**: nic

Uvnitř je sucho a zdá se, že tunel vypadá celkem stabilně. Občas jen ze stropu spadne kamínek, který pak za tichého zvuku padá kamsi do podzemí.

Vchod do podzemí. Na východním úbočí pahorku je malá jeskyňka (asi 2x2 metry), z níž vede svažující se temný tunel do podzemí. Tunel je vyhrabán do letitého nánosů štěrku a hlíny a je dlouhý zhruba deset metrů. Po jeho stěnách dřevěné kůly s liánami, kterých je možné se ve strmějších částech zachytit.

2) Z: nic

Místnost je plná suti a hliněných střepů. Je zde veliká změť všelijakých stop.

Toto je jedna z rohových místností chrámu a není v ní nic zajímavého. Tunel byl vyhloubený asi před třiceti lety, kdy se tu propadl domorodec při pronásledování antilopy.

3) Z: nic

Na zemi leží tlející tělo domorodce. Leží na pravém boku, z levého mu vyčnívá černě opeřený šíp. Podobný šíp leží u východní stěny.

V místnosti je past (Obr-6-1k6 životů/nic). Spouští se sešlápnutím určitých dlaždic, po němž z východní a západní stěny vystřelí po šípu. V severní stěně je malý výklenek a v něm bronzová soška jaguára.

4) Z: nic, (tichý hovor viz níže) 30%

Na zemi leží kopice banánů a proutěný koš plný pomerančů. Do zdi jsou zabodnuty čtyři zrezivělé dýky, na kterých, na liánách, visí několik kusů sušeného masa.

Sem nosí jednou denně dva domorodí lovci zásoby pro šamana a jeho pomocníky. Hod' si 1k6, přičemž 6 znamená setkání s nimi. Lovci budou přítomností družiny překvapeni, navíc jejich obranu tvoří pouze krátké luky, v boji z blízka nepraktické. Pokud je družina zajme, vytvoří si tím dobrou výchozí pozici pro vyjednávání se šamanem.

Domorodí lovci - člověk hraničář

Úroveň: 3 (16 životů)
Síla: 12 +0
Obratnost: 13 +1
Odolnost: 11 +0
Intelligence: 12 +0
Charisma: 10 +0
Útočné číslo: (1 +4 krátký luk) 5
Obranné číslo: (1 +1 žádné) 2
Vybavení: šperky z kostí a zubů zvířete, krátký luk, toulec s patnácti šípy
Zkušenost: 30

5) Z: nic

Na zemi můžete spatřit několik hliněných střepů a v rohu pohozený banán. Na severní stěně je zachovalá malba okřídleného hada.

Banán je otrávený (Odl-5-2k6 životů/1 život). Domorodci ho nastražili na gorilu, která se tu občas potlouká a ruší tak klid posvátného místa.

6) Z: hrdelní zvuky 60%

Místnost celkem dost páchne, jako v opičárně. Je plná odpadků, slupek, hmyzu a v jejím rohu je schoulená tmavá vrčící koule.

Tuto místnost za své útočiště zvolila stará gorila. Nemá už skoro žádný zub a často jí bolí klouby. Jednou nebo dvakrát za alden se vydá do pralesa sehnat nějaké červy či ovoce k snědku. Jinak většinu času prospí. Pokud ji dobrodruzi nenapadnou, bude dělat buďto mrtvou, nebo uteče do místnosti č. 16. S lidmi, alespoň s těmi, co se tu občas potloukají, má takovou zkušenost, že když si jich ona nevšímá a nechá je na pokoji, oni nechají ji. Za něco k snědku je ochotna předvést opičí zasnubní tanec, nebo zabubnovat na břicho.

Gorila

Životaschop.: 5 (36 životů)

Útočné číslo: 5/ -1 (drápy)

4/ +2 (tlama)

Obranné číslo: 6

Odolnost: 15 +2

Velikost: C

Pohyblivost: 20/humanoid

Zkušenost: 230

7) Z: nic

Chodba zde končí závalem. Je v něm možné spatřit několik vybělených kostí.

Zával se dá odstranit asi za 2 směny. Kostra patřila domorodci.

8) Z: občasné sypání kamínků 5%

Místnost je zčásti zavalena a nevypadá zrovna bezpečně. Zdi jsou popraskané a ze stropu občas spadne několik drobných kamínků. Je tu zatuchlý, téměř nedýchatelný vzduch.

Stěny místnosti jsou velmi chatrné a při nepozorném pohybu či větším hluku se zřítí (past Obr-7-zasypání/nic).

V jednom rohu lze nalézt polorozpadlou dřevěnou truhličku a v ní pár zlatých rubínových náušnic a deník jakéhosi dobrodruha (viz Mahopův deník).

9) Z: tiché chrápání 40%

V místnosti jsou čtyři kamenné postele. Na dvou z nich leží do kožešin zahalené postavy.

Dva spáči jsou šamanovi pomocníci. Kromě krátkých bronzových mečů, nalezených po původních obyvatelích, nejsou jinak ozbrojeni. Jsou oděni do bederních roušek a ověšení spoustou náramků, náhrdelníků a amuletů z kostí a zubů zvířete.

Šamanův pomocník - člověk hraničář

Úroveň: 4 (20 životů)
Síla: 12 +0
Obratnost: 14 +1
Odolnost: 10 +0
Intelligence: 16 +2
Charisma: 7 -2
Útočné číslo: (0 +4 /-1 krátký meč) 4 /-1
Obranné číslo: (1 +1 žádné) 2
Vybavení: šperky z kostí a zubů zvířat, krátký meč asarijského původu (4/ -1)
Zkušenost: 20

10) Z: nic

Dveře do místnosti jsou uzamčeny mechanismem. Několik divochů se pokoušelo dostat dovnitř, o čemž svědčí množství zaschlých krvavých skvrn na zemi a po stěnách. Past je Obr-7-dávka pěti otrávených šipek/odemčení. Jed šipek je past Odl-5-2k6 životů/1 život.

Ve stěnách malé místnosti je sedm dvoumetrových desek, na kterých jsou namalované siluety bojovníků. Na kamenné tabulce uprostřed podlahy je nečitelný nápis.

Místnost slouží jako posmrtná krypta bojovníků. Na kamenné tabulce je nečitelné asarijské varování, které mělo chránit klid mrtvých.

Otevřou-li dobrodruzi jediný hrob, přečti jim toto:

Dveře do místnosti se za vámi s hlasitým hřmotem zabouchly. Vidíte, jak kolem vás vše šedne a noří se do zelenavé mlhy. Nyní stojíte v podlouhlém sále plném sloupů. Slyšíte své hlasy, avšak každý tu stojíte naprosto sám. Najednou jste obklopeni děsivými kostlivými bytostmi, které promlouvají jakousi nesrozumitelnou řečí a sárají se po vás svými ohavnými pařáty.

Kletba (past Int-8-podlehne na 1k10kol/nepodlehne) zapříčiní postavám vidiny, v nichž namísto svých druhů, ať těch co jí podlehnou či co jí odolají a prohlédnou, spatří šeredné kostlivce, kteří se ho/ji pokouší zabít. Postižení se mohou každé liché kolo pokusit hodit znovu proti pasti, neúspěch ji však zvyšuje o jeden stupeň.

Po vypršení kletby mohou prozkoumat sarkofágy. V šesti z nich naleznou vyschlá těla asarijských bojovníků. Sedmý sarkofág je prázdný.

11) Z: brebentění a mumláni 25%

Tato místnost je mnohem vyšší a rozsáhlejší, než všechny ostatní. Uprostřed, obklopenou sloupovou alejí, vidíte čtvercovou nádrž z bílého mramoru, v jejímž středu z vody vyčnívá velká hadí hlava z bílého mramoru.

Zády k vám klečí stařec v rudém rouchu, vztahuje ruce k hlavě a neustále provolává podivná slova v hrdelním jazyce.

Toto je srdce celého chrámu. Sloupy jsou zdobeny rytinami okřídlených hadů a fontána je stále plná průzračně čisté ledové vody. Jedná se o minerální pramen a může postavám vyléčit jeden život denně. Socha zpodobňuje hlavu asarijského boha Nuaklatula a stařec před ní je šaman Gu Xao. Pro vetřelce a narušitele klidu nebude mít mnoho porozumění. Domluvit se s ním lze spíše posuňky a i ty si může špatně vykládat. Na družinu nezaútočí, pokud to nebude nutné. Odmítne jim však vydat Togrita, dokud ho ten nenaučí, jak se stát mlhou. Může si na pomoc přivolat své pomocníky z místnosti č. 9, nebo se zneviditelní svým chřestítkem, a potom na družinu zaútočí odněkud ze zálohy. Jeho slabostí je kouzelnická či alchymistická magie. Sám používá a zná pouze kouzla vyplývající z přírodní podstaty a při pohledu na strašlivé blesky nebo výbušné věci propadne v paniku. Tehdy se vzdá svých záměrů a prchne do džungle, kde se bude několik dní postit a modlit k duchům předků za odpuštění, že je rozhněval.

Šaman má u pasu kouzelné vřešticí chřestítko (10 mg na den - kouzla tma, neviditelnost, hyperprostor), kouzelný náhrdelník z lidských zubů (+1 k OČ) a talisman z opičí pracky, který v nepovolaných rukou vzplane žlutým plamenem a zraní za 1k6 životů.

Z fontány lze vylovit čtyři zlaté náramky - obětiny Asarijců.

12) Z: nic

V místnosti jsou čtyři kamenné, věky nepoužívané postele. Uprostřed si někdo ze slámy, palmového listí a kožešin vytvořil primitivní lůžko.

Zde bydlí šaman Gu Xao, většinu svého času však tráví meditací a rozmlouváním s duchy u sochy v místnosti č. 11. Pod jedním kamenným lůžkem je malá skrýš (objekt 5%). Šaman zde má uschovány své oblíbené barevné kamínky (16 citrínů, 9 rubínů a 5 smaragdů - vše dokonale opracované), věci patřící alchymistovi Togritovi a bronzový klíč ode dveří do místnosti č. 13.

13) Z: sténání a nadávání 25%

Dveře do místnosti se odemykají bronzovým klíčem z místnosti č. 12.

Uprostřed tmavé místnosti se cosi zmítá v zajetí lián a důmyslných uzlů. Po bližším ohledání zjistíte, že zde domorodci svázali a uvěznilí nebohého Togrita.

Togrit bude velmi žíznlivý a hlavně bude mít starost o svého poníka Sedmikráska, který se během přepadení zaběhl.

14) Z: nic

Do místnosti vedou tajné vchody (objekt 10 %). Jedná se o kamenné desky, zajíždějící po dotyku do levé strany (podobný systém, jako u všech zdejších dveří).

Místnost je celkem prázdná, až na obří hadí tělo, které se táhne kolem zdí. Má žlutočerveně proužkované vzorek a jeho hlava, vztyčená do bojové pozice přímo proti vám, cení odporně ostré tesáky.

Hada živí šaman a jeho pomocníci, v žaludku mu již také skončilo několik neopatrných dobrodruhů a neposlušných domorodců. Tento kolos je dlouhý 16 metrů a díky štedrosti svých živelů v některých místech široký až 1,5 metru. Pokud by se ho dobrodruzi pokusili porcovat, mohli by najít mnoho zajímavého - např. nějaké bronzové náramky, kvalitní škrpále, přesýpací hodiny.

Tento had není jedovatý, jedná se o škrtiče, kterého vypiplal šaman z nalezeného vejce. Navíc má tento tvor velice rád lidské, elfí nebo trpasličí maso.

Had je už tak tlustý, že obmotat postavu prakticky nedokáže. Nicméně úder zadní nebo přední částí mohutného těla může být fatální.

Posvátný had

Životaschop.: 21

Útočné číslo: 12 +2 (tlama)

5 + 10 (úder tělem) – past: sil ~ 8 ~ postava je sražena na zem / udrží se na nohou

Obranné číslo: 5

Odolnost: 18 +3

Velikost: D

Pohyblivost: 12/plaz

Zkušenost: 1000

15) Z: nic

Kdysi zde zřejmě byl vstupní sál. Nyní zeje prázdnotou a misky po stěnách, sloužící jako nádoby na dary, zejí prázdnotou. Dominantní jsou pak mohutné kovové dveře, na jejichž veřejích je pečlivě vyobrazený okřídlený had.

Dveře půjdou po menší námaze otevřít, dobrodruhy však čeká pouze pohled na zasypanou přístupovou chodbu.

16) Z: nic

Místností se line nepříjemný zvířecí zápach, o něčí nedávné přítomnosti též svědčí několik banánových slupek.

V této místnosti se občas vyskytuje gorila z místnosti č. 6, jinak je prázdná.

Ruiny

Forgonovo doupě - ruiny

Kdysi na místě dnešních rozvalin stála asarijská pevnost. Sotva ji však Asarijci opustili, rozpínává džungle ji téměř celou pohltila.

Prales řídne, až najednou přechází v planinu s několika menšími skalisky. Když přijdete blíž, shledáte, že ona skaliska jsou ve skutečnosti pozůstatky zdi nějaké stavby.

Z původní stavby již mnoho nezbylo, proto u každého významnějšího bodu nalezněš popis, aby sis mohl udělat představu původního vzhledu pevnosti.

Brána 1:

Dva mohutné sloupy dávají tušit, že zde kdysi zřejmě byla brána. Obtáčejí je šlahouny popínavých rostlin.

Brána 2:

Zde se tyčí další dva sloupy, kdysi pilíře vnitřní brány. Rodinka papoušků si v prasklině jednoho z nich zbudovala sídlo, a nyní na vás vesele pokřikuje.

Jedno z křídel druhé brány leží poblíž pilířů. Je z masivního zčernalého kovu a je na něm polovina reliéfu, znázorňujícího okřídleného hada. Zčernalá barva je zřejmě dílem nějakého žáru.

Sklad:

Mechem obrostlé zbytky zdí a občasné střepy velkých nádob dávají tušit památku na dávné skladiště.

Do mohutných keramických džbánů a hrnců byly kdysi uskladněny méně trvanlivé potraviny a nápoje. O velikosti této keramiky svědčí dodnes zachované střepy. Sklad neměl patra a byl velice vzdušný. Fungoval zde důmyslný klimatický systém, který připomínají malé otvory u vrcholků zbylých zdí.

Zbrojnice:

Podle valů lze domyslet původní obrys budovy.

Dnes tu již není nic, co by mohly postavy použít. Nejhuř se jen o něco pořezat.

Kasárna:

V těchto místech zřejmě stála členitá budova. Všimáte si množství obvodových zdí, rozdělujících trosky na kobky o velikosti 2x2 metru.

Kasárna měla dvě podlaží a byla schopna pojmout až třicet mužů. Když si dá družina práci, může nalézt bronzovou sošku jaguára.

Věž 1:

Asi tři metry nad úrovní břechťanem zarostlých zdí vidíte to, co zbylo z točitého schodiště. Část, která vede do podzemí, zůstala neporušena, navíc si zřejmě někdo dal velkou práci s odklizením trosk na kopici u severní stěny.

Věž měla tři patra. Dnes je zachované jen přízemní, z něhož do okolí vyčnívá zbytek točitého schodiště. Vchod do podzemí zůstal neporušený a lze jím sejít do místností č. 1 prvního podzemního podlaží.

Věž 2:

Uvnitř budovy si hrají dva šimpanzi s kostí podezřelého původu. Jak vás zahlédnou, vyhoupnou se do jižního okna a zmizí s vriskotem v nedalekém pralese. V místech, kde jsou nyní zbytky točitého schodiště, zeje jáma do podzemí.

Otvorem lze sešplhat do místnosti č. 16 prvního podzemního patra (je to 3 metry hluboko). Toto byla menší z obou věží, měla jen dvě podlaží.

Nádvoří:

Nádvoří je prostorné a v jeho jihovýchodní části stojí stará studna. Občas zahlédnete na kamenech se vyhřívající hady, poblíž studny se prohání osm vypasených šimpanzů.

Pokud nebudou dobrodruzi šimpanze provokovat, skončí vše u vzájemného ignorování. Studna je již dávno vyschlá a zčásti zasypaná. Hadi na nádvoří jsou mamby černé (viz Pravidla pro začátečníky) a pokud nebudou napadeni, budou se dál pokojně vyhřívát na slunci.

Šimpanz

Životaschop.: 2 (14 životů)

Útočné číslo: 4 -1 (tlama)

Obranné číslo: 3

Odolnost: 15 +2

Velikost: A

Pohyblivost: 22/humanoid

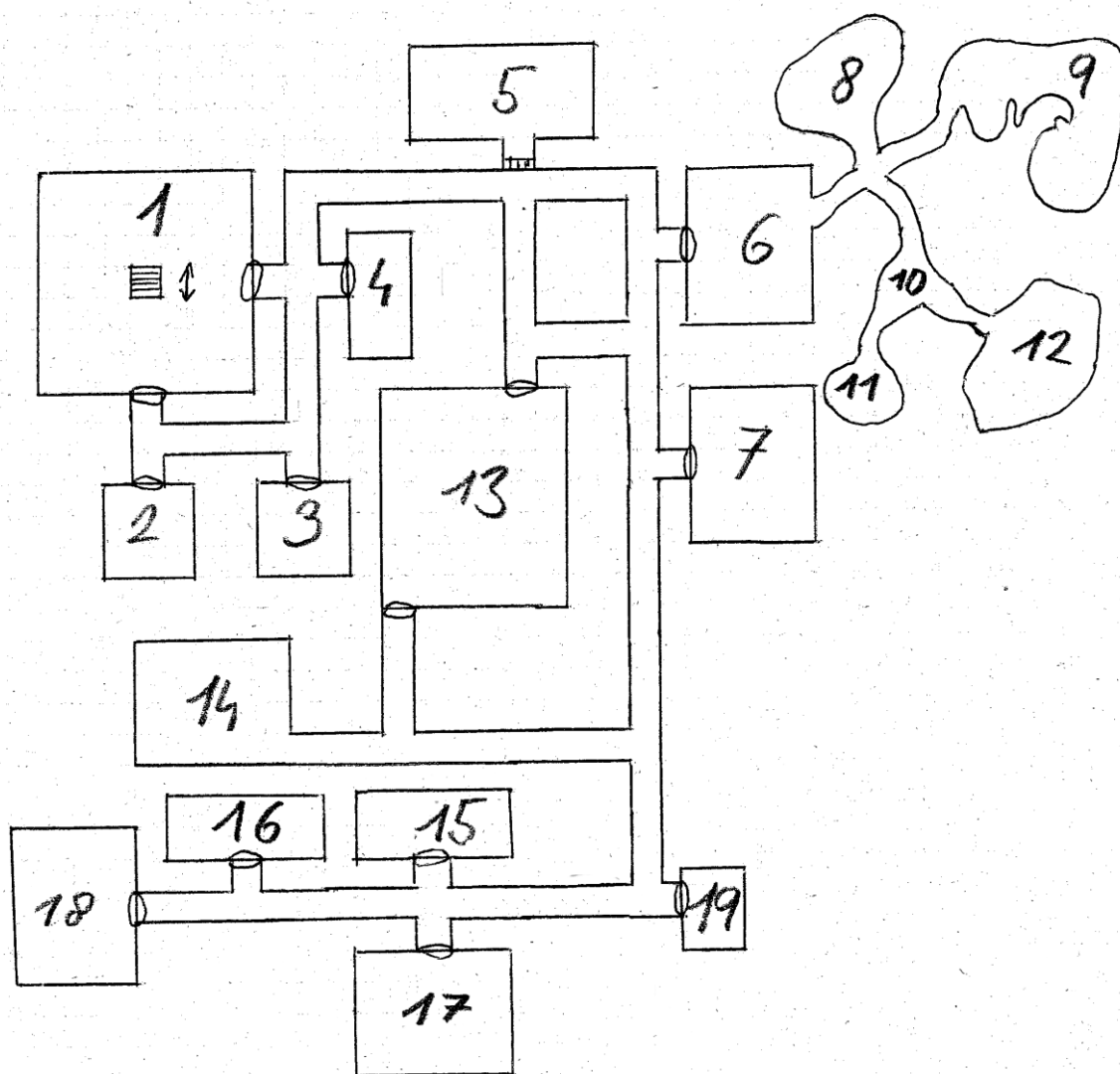
Zkušenost: 50

Velitelství:

Tato budova je obzvláště poškozená. Její zbývající čelní zeď je zčernalá. Kdysi se asi jednalo o dominantu celé pevnosti, dnes uvnitř najdete jen dlouhou kamennou desku, uprostřed zlomenou ve dvě.

Tato kdysi dvoupatrová stavba byla sídlem velitele posádky a jeho důstojníků. Dále se zde nacházela jídelna a kuchyně.

Forgonovo doupě - podzemí 1



Forgonovo doupě - podzemí 1

Toto podlaží bylo kdysi součástí prostor patřících k pevnosti. Dnes tu žije theurg Forgon a čeká, až mu vykvete Ostnice. Za dobu, co tu bydlí, nechal zmutovat zdejší hmyz, který si buduje svá obydlí v severovýchodní části podzemí. Občas mu předhodí nějakého toho domorodce nebo alespoň zbloudilé zvíře.

Podzemí je velmi vlhké a vyskytuje se zde mnoho druhů běžného hmyzu. Stěny často mají zelenou barvu a místy prosakují kaluže vody, zbytky pramene, který sytil zdejší studnu. Navíc, asi po hodině pobytu, se bude družině těžce dýchat. Je zde neustále dusno a vlhký vzduch stojí na místě.

Některé dveře jsou téměř ztrouchnivělé a často se rozpadnou v ruce.

Za označením **Z:** jsou uvedeny zvuky, které je možné zaslechnout.

1) **Z:** nic

Místnost je velmi vlhká. Točité schody vedou dále do podzemí. Je tu až nepříjemně dusno.

Zde jsou schody vedoucí do věže č. 1 a do druhého podzemního podlaží (místnost č. 1).

2) Z: nic

Na stěnách visí háky a některých z nich silně zavánějící kusy masa. Některé kusy se téměř hýbou.

Zde má Forgon zásoby pro své miláčky, jsou požitelné jen pro postavy se silnou náturou, kterým nebude kromě zápachu vadit nějaký ten červík navíc.

3) Z: nic

Uprostřed místnosti je dřevěný sud, plný kalné tekutiny. Stěny jsou slizké a jsou na nich vidět stékající kapky vody.

Zde Forgon skladuje zásoby „pitné“ vody, kterou zachytává do sudu ze stropu. Denně takto získá až šest litrů, když je na povrchu liják, pak i mnohem více.

4) Z: vřískot 25%

Kdoví, z jakých zlomyslných důvodů sem někdo zavřel tři šimpanze. Ti, jak spatří, že cesta ven je volná, za hurónského řevu vyběhnou na chodbu a zmizí směrem ke schodišti.

Už několikrát se stalo, že zvědaví opové seběhli do podzemí, aby si tu hráli na schovávanou. Forgon tři z nich chytil a zavřel je někam, kde ho nebudou rušit.

5) Z: nic

Do místnosti se lze dostat pomocí tajného vchodu (mech. 0%). Po stisknutí ukrytého tlačítka zajedou dveře do stropu.

Místnost je plná starých bronzových bodných zbraní, prázdných měchů a rozpadajících se pytlů s tím, co kdysi možná bývalo obilím. Na malém stolku leží dřevěná deska se zářezy.

Toto byla tajná zásoba zbraní a potravin asarijských vojáků, pro okamžik, kdy by se museli opevnit v podzemí své pevnosti.

Na dřevěné desce jsou jednoduché počty pytlů s obilím, měchů vody a zbraní, které Asarijci evidovali pomocí zářezů.

Zbraně jsou už nepoužitelné, některé z těch zachovalejších by ale určitě měly hodnotu pro nějakého sběratele.

6) Z: chroupání 12%

V místnosti spatříte úděsnou scénu. Dva obrovští brouci, porostlí množstvím bodců, ohlodávají tělo nebohého domorodce. Zatím jsou svou činností natolik zaujati, že si vás nevšimli.

Jedná se o brouky ostatce (Pravidla pro začátečníky). Jinak z místnosti vede tunel svažujícího se do ještě vlhčího podzemí, který si tu přerostlí hmyzáci vyhrabali.

7) Z: vzlykot 20%

V místnosti jsou od stropu pomocí lián zavěšeni čtyři domorodci hlavou dolů. Jsou to tři mladíci a jedna dívka, která tiše pláče. U protější stěny je přikovaná téměř zpráchnivělá kostra v kroužkové zbroji.

Kdysi asarijská žalář dnes slouží Forgonovi pro věznění jeho zajatců. Pokud postavy domorodce osvobodí, získají tak jejich vděčnost a mohou se třeba dozvědět o starém zakopaném pokladu, který kdysi v džungli zanechala přechájející skupina dobrodruhů.

8) Z: nic

Nevábně vyhlížející prostor strašlivě páchne a všude tu leží velká zmeť kostí a tlejícího masa. Není žádný důvod se tu déle zdržovat.

Sem vláčí brouci nebohé oběti, aby je mohli v klidu spořádat. Občas dojde i k boji mezi nimi samými a tak je to tu plné kostí a mršin.

9) Z: bzukot a dusání 30%

V této vlhké a páchnoucí sluji se to hemží všelijakými druhy hmyzu. Mezi ním se proplétají jejich přerostlí druhové, kteří na vás hladově cení svá obludná kusadla.

Zde žije šest brouků ostnatců a dva brouci nosatci (viz Pravidla pro začátečníky).

10) Z: nic

Prodiráte se lepkavým nánosem slizu. Občas zahlédnete pŕlmetrové larvy, snažící se vás kousnout do nohy svými drobnými kusadly. Je tu také několik kopic hmyzích vajíček.

Zda se budou dobrodruzi zdržovat v této odporné hmyzí líhni, záleží jen na nich.

11) Z: nic

Před vámi leží dva vzájemně propletení obří brouci. Ještě nyní jejich zlámané a utrhané končetiny svědčí o urputném boji.

Zde se střetli brouk nosatec s broukem ostnatcem. Výsledek vyzněl nerozhodně.

12) Z: nic

Ve sluji před vidíte zvláštní fosforeskující světlo. Občas se zdá, jakoby se pohnulo, je však natolik oslnivé, že nemůžete zaostřit zrak a zjistit, co jej vydává.

Světlo vydává Ohnivec (viz Pravidla pro pokročilé). Nedávno se dosyta najedl a nyní tu spokojeně odpočívá.

13) Z: bublání a klokotání 40%

Ocitli jste se ve velké pracující laboratoři. V několika kádích u stěn bublají různobarevné kapaliny. Odevšad jsou cítit výpary, některé příjemné, z jiných zas hned vyhrknou slzy do očí.

*Centrem místnosti se táhne dlouhý dřevěný stůl, na kterém v dřevěných miskách a koších vesele pobíhají všemožné druhy hmyzu.
Na stěnách visí police plné kožených váčků a bylin.*

Toto je Forgonova laboratoř. Zavítá sem zhruba jednou denně, aby dokončil probíhající experimenty a započal nové. Vše tu klope jako hodinky. Alchymista si tu může nabrat množství magenergie (zvaž kolik) a různé byliny.

Je tu i množství neznámých lektvarů, většinou majících vliv pouze na hmyz. Pokud by takovýmto lektvarem polili nějakého brouka, pomysli sám, co by se asi stalo. Zřejmě by rostoucí tvor rozbil vybavení místnosti a možná i přivodil výbuch, když by se některé tekutiny smísily.

Forgon tu má také dva flakónky ochranného lektvaru, po jehož požití na postavu tři směny neútočí žádný hmyz.

14) Z: nic

Na severní stěny místnosti je překrásná malba bojovníka v jaguáří kůži. Po jeho levé straně, ve výši jednoho metru, jsou čtyři železné páčky.

Po zvolení správné kombinace se v nohou bojovníka otevře otvor, ve kterém je ukrytá bronzová palice posledního velitele pevnosti (9 +0+1, jednou denně vyvolá mlhu o poloměru tří sáhů).

Správná kombinace páček je 4 1 3 2 (čísla odpovídají jejich pořadí zleva doprava). Jiná kombinace pokaždé sešle na postavu, která ji zadala, jeden bílý blesk.

16) Z: nic

V místnosti leží množství nedokončených bronzových hrotů pro kopí.

Tento sklad patřil k místnosti č. 18. Kovář tu měl uložené své výtvary i zmetky.

17) Z: nic

Na zemi spatříte několik zdeformovaných cínových číší a ohromnou spoustu hliněných střepin.

Zde měl velitel posádky uskladněné ty nejlepší nektary pro slavnostní okamžiky.

18) Z: nic

Uprostřed stojí převrácená kovadlina a opodál pohozené zachovalé kladivo.

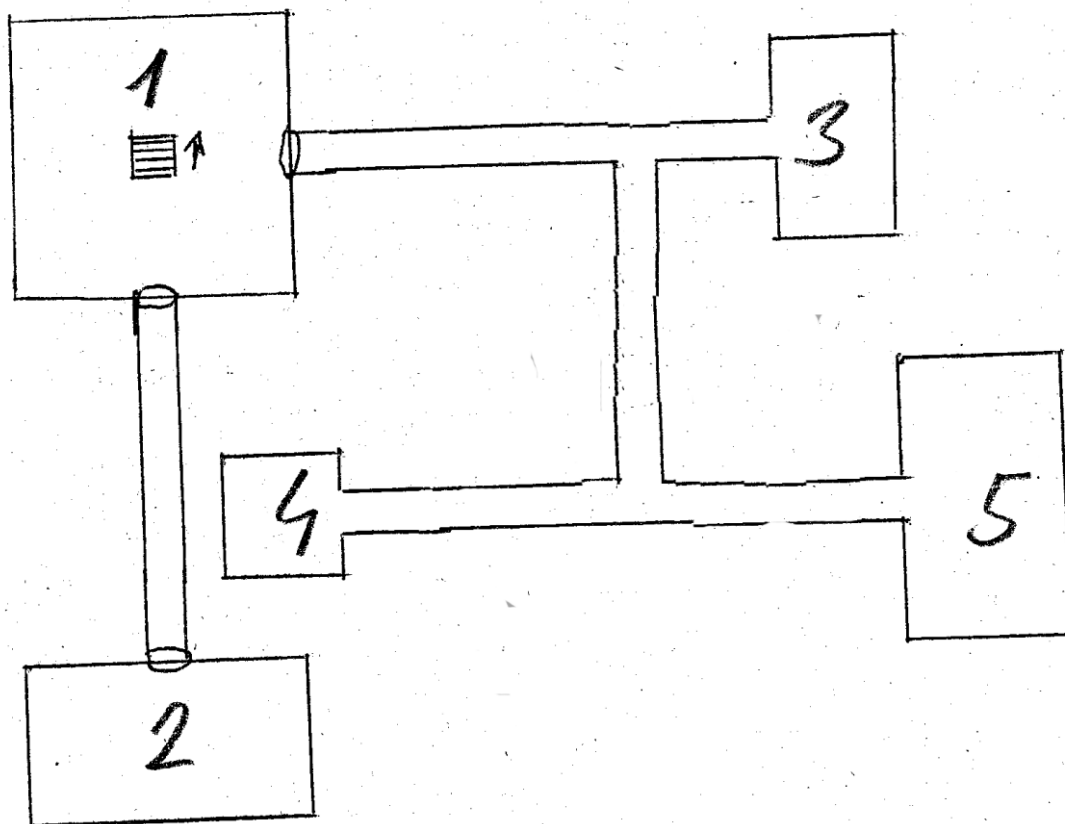
Tady bývala kovářská dílna. Kovářské kladivo je kouzelné, dobrý kovář s ním může ukovat lepší a kvalitnější zbraně či zbroje (+1 k OČ i ÚČ).

19) Z: nic

Uvnitř vidíte několik pokroucených koster v nepřírodných pozicích.

Mezi kostrami mohou postavy nalézt zlatý náramek a stříbrnou náušnici (+1 k OČ, snižuje účinky hadího jedu na polovinu).

Forgonovo doupě - podzemí 2



Forgonovo doupě - podzemí 2

Toto podzemní patro již není tolik vlhké, proto jej také zvolil Forgan za své obydlí (viz místnost č. 2).

1) **Z:** nic

Místnost je zdobena spoustou nesrozumitelných ornamentů a reliéfů, je tu méně vlhko a dusno než v horním patře.

Schody vedou do místnosti č. 1. předchozího podlaží.

2) **Z:** tichý falešný zpěv 25%

Naproti vám stojí primitivní dřevěný stůl a za ním, posazen do houpací sítě, sedí zachmuřený muž. Hledí upřeně do křišťálového předmětu jehlanovitého tvaru. Ve svitu stolní svíce vypadá jako mumie. Muž vás brzy zpozoruje a zdá se být velmi rozhněvaný vaší přítomností. Na krku mu visí zvláštní modrá sedmicípá hvězda s rubínem vsazeným uprostřed. Na dosah ruky, poblíž visací sítě, se o zed' opírá dubová hůl.

Tak zde nyní žije Forgon. Pokud se s ním družina dá do konverzace, rád si s ní polaškuje, potom však přistoupí k útoku. Zaútočí magicky posílenou dýkou (5 +1 +0). Kromě astronu je v místnosti ještě truhla, ve které lze najít ochranný lektvar proti hmyzu, 30 zlaťáků a dva neopracované rubíny. Po uzmutí magického klíče na jeho krku již družině nic nebrání k získání květů Ostnice Osmicípe.

3) Z: šlehání plamenů ohně 50%

Uprostřed rozsáhlého sálu plápolá od země ke stropu ohnivý sloup. Jeho žár je cítit až tady u vchodu. Celá místnost je bezzbytku pokryta prapodivnými ornamenty, které zdánlivě nedávají žádný smysl. Zvláštní je, že oheň není evidentně ničím živě.

Tento oheň je magický a dodnes je udržován dávnými asarijskými kouzly, zaznamenanými do stěn, stropu a podlahy místnosti. Navíc má tu vlastnost, že ač vydává neskutečný žár, nepopálí a neublíží. Alchymistické, a pak zvláště pyroforské výrobky v něm získávají lepší účinky a delší trvanlivost. Nelze uhasit žádným běžným způsobem a pokud by si z něj třeba někdo zkusil zapálit pochodeň, tak ta nebude hořet.

4) Z: nic

Celá místnost je zdobena zdařilými malbami noční oblohy s hvězdami.

Tady žil a rozjímal asarijský kněz, který dřív spodní podzemní patro obýval.

5) Z: nic

Uprostřed místnosti stojí kamenná socha bojovníka. Zdá se, jako by byla vytesána z jediného kusu kamene. Má čtyři ruce.

Socha bývala pomocníkem asarijského kněze. Po smrti svého pána spí již mnoho let. Posledním úkolem, který kněz soše zadal bylo, aby střežila kamennou truhlu v severovýchodním rohu místnosti.

Budou-li se postavy chtít dozvědět, jakéže to tajemství truhla střeží, nezbude jim, než se s kamenným bojovníkem pustit do křížku.

Truhla se dá otevřít a jsou v ní dvě dýky ze zlata a zlatý náloketník spirálovitého tvaru (zvyšuje obratnost o 1).

Socha bojovníka

Životaschop.: 7 (24 životů)

Útočné číslo: 8/ -2 pěsti
4x za kolo

Obranné číslo: 8

Velikost: C

Pohyblivost: 18/humanoid

Zkušenost: 350

Slovo na závěr:

Získání Ostnice Osmicípé by neměl být po splnění výše uvedených úkolů již žádný problém. Družina získá 3 +2k6 květů. Snad jen, pokud by se některá z postav zranila o její trn, může vzniknout nová zápletka – postavy by pro ni hledaly lék. Je známo, že neúčinnější léčbu přírodních otrav znají šamani zdejších domorodých kmenů.

Dodatky

Mahopův deník

Je velmi těžko čitelný a některé pasáže se rozpadají v rukou. Zde je shrnuto to, co z něj lze vyčíst:

...je zima, všude je spousta těch naháčů, můj fousatej táta dycky věděl, proč nevystrčil pupek z hor...

...našel jsem zajímavé místo, pořád mě však pronásledují ti banánožrouti. Nevadí, počkám pár dní a pak se vydám na sever. Ach, moje rodný Trpasličí hory, kde jste, i v Erinu musí být v tuhle dobu krásně a určitě se tam pro mě na nějaký lodi najde práce, navíc, co všem povim o tom, co jsem našel...

...pořád přemýšlím o tý kytce, když jsem se píchl o její osten, myslel jsem, že už nebudu nikdy chodit, naštěstí to po dvou hodinách přešlo. Určitě je to ta, o kteréj Forgon mluvil, bude mít radost, až mu povim, že se nemýlil. Dobře zaplatí...

...musim pryč, blíží se sem několik těch nahejch pacholků a z toho, co jsem se za dobu v džungli z jejich řeči naučil, melou něco o nějakým hadovi...

Příběh Pituluse

Toto poví hobití druid dobrodruhům o svém životě během rozmluvy v domku na břehu Marabo:

„Narodil jsem se v Borůvkovém hvozdu v jedné velmi spořádané hobití rodině. Můj národ je však velmi pohodlný a mnoho zajímavého se doma taky nedělo. Občas někoho okradla teta straka, jindy se zas poprali dva strejcové po borůvkovém víně a to bylo asi tak vše.

A tak, když jsem dospěl, napekla mi máma buchty a já se vydal do světa.

Byl jsem však zklamaný. Lidé jsou moc zahledění sami do sebe a nemají porozumění pro moje šprýmy, trpasličí jsou zase stále nabručení a navztekaní, a tak jsem si nejvíc rozuměl s elfy.

Jednou jsem se s několika z nich zúčastnil výpravy do Džungle padlých stromů. Jeden domorodý kmen zajal jejich druha, a tak jsme ho šli osvobodit. Jaký byl asi úžas domorodců, když ráno místo zajatců našli šamana s náčelníkem svázaný spolu dohromady. Jak ti se k sobě hezky tiskli, hi hi...

No, a při zpáteční cestě jsme zavítali tady k tomu mostu. Našli jsme tu churavého bílého staříka, který postavil most přes řeku. Byl to starý druid a chudák měl strach, kdo se tu bude starat o to starat, až odejde před Lamiusův soud.

Vyprávěl nám o zdejších krásách i nebezpečích a o tom, kolik času liánovému mostu věnoval. Za tu dobu, co jsme o starce pečovali, se mi tu zalíbilo natolik, až jsem mu slíbil, že tu zůstanu a na jeho most dohlídnu.

Je to tu úplně jinačí, než doma v Borůvkovém hvozdu. Mám rád nebezpečí a tady není den, abych něco zajímavýho nezažil.

Tak hola, braši, to bylo něco o mně a teď zase povězte něco o sobě vy!“

Šílený alchymista

Toto poví postavám hobití druid Pitulus, pokud se mu zmíní o účelu své cesty. Také jim to může říct sám od sebe, protože se obává toho, co ještě šílený Forgon provede:

„Hmm, já vám tedy povím, že bych teď na druhou stranu Marabo zrovna nemusel. Ale když chcete... To, co se tam teď poslední dobou děje, není vůbec nic příjemného. Asi před rokem tudy prošel podivný člověk. Říkal si Forgon a vyptával se na zvláštní kytku, která vykvete jen jednou za dlouhý čas. Takových kytek je tu hodně a k několika jsem ho dovedl, ale pokaždý se vztekal, že to není ta pravá. Jednou se rozčílil tak, že mi málem rozbil domek.

Nakonec odešel a dlouho jsem o něm neslyšel. Potom jsem ale potkal pár vyděšených domorodců, kteří mi vyprávěli o hrozných broucích a zlém bílém muži. Ten prý chytá zdejší divochy a vyptává se jich na věci, kterým oni vůbec nerozumí. Několik těch chudáků už umučil k smrti, pořád ale nezná odpověď, a tak v tom šílenství pokračuje.

Co jsem z řeči vyděšených domorodců pochopil, usídlil se v jedné staré ruině poblíž místa, kde roste zvláštní bodlák. Nikdo se teď k té rostlině nemůže dostat, protože jí prý obklopuje mocný kouzlo.

Forgon se prý ptá po tom, kdy ten bodlák vykvete. No viděli jste už někdy nějaký bodlák kvést?

Já ne, alespoň ne tak ohavný a neúčinný, jako je tenhle...“

Důležité postavy

Togrit - člověk alchymista

Úroveň: 5 (37 životů)

Síla: 11 +0

Obratnost: 15 +2

Odolnost: 17 +3

Intelligence: 12 +0

Charisma: 11 +0

Útočné číslo: (0 +1/ +3 zubaté ostří) 1 /+3

Obranné číslo: (2 +4 šupinová zbroj) 6

Vybavení: šaty, zubaté ostří, měch medoviny, pytlík kvalitního žvýkacího tabáku, šupinová zbroj, 15 zl (500 na kontě v Erinu)

Zkušenost: 90

Togrit je asi metr sedmdesát vysoký mužík. Zpod vysokého čela vyhlížejí neustále zasněné modré oči a pod drobným nosíkem se rýsuje řídký šedivý knír. Jeho ústa bez ustání přežvýkají tabák a o tomto zlozvyku vypovídají i zažloutlé zuby.

Narodil se na Lendoru v Danérii a již od mládí obdivoval vše, co se týkalo magie.

Togritovi je 52 let a většinu života strávil v knihovnách a laboratořích. V boji nebude družině příliš prospěšný, spíše přítěží. Nosí bohatě zdobené šaty a krátký fialový pláštík, který zakrývá notně vyčnívající břicho. U boku se mu pohupuje měch medoviny a zubaté ostří, jeho jediná zbraň. V těchto šatech také pocestuje do džungle a za nic na světě se nenechá přemluvit, aby se oblékl do něčeho praktičtějšího.

Alchymista působí trochu naivním dojmem, ale je dost lstivý, pokud se jedná o obchod a zlaťáky. Togrit cestuje na obtloustlém poníkově jménem Sedmikrásek, který bude družinu často zdržovat. Alchymista na něj ale nikdy nedá dopustit.

Gu Xao - člověk šaman, druid

Úroveň: 10 (54 životů)
 Síla: 16 +2
 Obratnost: 9 -1
 Odolnost: 11 +0
 Inteligence: 17 +3
 Charisma: 10 +0
 Útočné číslo: 2 + chřestítko
 Obranné číslo: (1 -1 +1 náhrdelník z lidských zubů) 1
 Vybavení: roucho, šamanské chřestítko (viz níže), opičí pracka, náhrdelník z lidských zubů (+1 k OČ), několik ozdob z kostí (nejen zvířecích) a peří.
 Zkušenost: 250

Tento sedmdesátiletý stařík je uznávanou veličinou mezi šamany severní části Džungle padlých stromů. Přes kulhavou chůzi a nahrblou budí dojem nebezpečného protivníka. Hlavní podíl na tom má neustálý divoký škleb v jeho tváři. Kromě rudého roucha, kořisti po neopatrném bílém muži, a bederní roušky, chodí jako ostatní domorodci nahý. Zná všechna hraničářská a několik druidských kouzel. Naopak má hrůzu a úctu před kouzelnickými kouzly či alchymistickými výtvary, které považuje za přítomnost zlých démonů.

Jeho jedinou zbraní a zároveň modlitebním předmětem je kouzelné vřeštící chřestítko (10 mg na den - kouzla tma, neviditelnost, hyperprostor), které mu visí neustále u pasu. Dostane-li se do varu, začne jím zuřivě chrastit a mumlat složité formule. Dále na krku nosí kouzelný náhrdelník z lidských zubů (+1 k OČ) a talisman z opičí pracky (pokud se jej dotkne cizí osoba, vzplane žlutým plamenem a zraní za 1k6 životů), který jej má chránit proti zlým démonům a duchům.

Pitulus - hobit druid

Úroveň: 12 (41 životů)
 Síla: 9/ -3
 Obratnost: 16 +2
 Odolnost: 12 +0
 Inteligence: 13 +1
 Charisma: 10 +0
 Útočné číslo: (2 + 1/ +2 liánová smyčka) 3/ +2
 Obranné číslo: (2 +4 šupinová zbroj) 6
 Vybavení: šaty, liánová smyčka, občas druidská hůl (viz níže), šupinová zbroj
 Zkušenost: 290

Nezbedný hobit pořád vymýšlí nějaké vtípky na účet svého okolí. Je starý 67 let a jeho osud je vylíčený v kapitole Příběh Pitula.

Oblečen je do plátěných zelených kalhot, bílé lněné košile a kazajky z krokodýlí kůže. Jeho kaštanové kudrnaté vlasy dokreslují pihovatou tvář nezbedy, ze které na svět vyhlíží stále veselá a těkavá černá očka.

Ozbrojen bývá většinou provazem spleteným z lián, který má omotaný kolem boků a jenž je zakončený stahovací smyčkou. Bydlí v malé útulné chaloupce na břehu řeky Marabo.

Druidem je spíše pasivně a svému řemeslu se věnuje jen tehdy, když není vyhnutí.

Forgon - člověk theurg

Úroveň: 11 (61 životů)
Síla: 9 -1
Obratnost: 16 +2
Odolnost: 15 +2
Intelligence: 10 +0
Charisma: 9 -1
Útočné číslo: (-1 +5/ +1kouzelná dýka) 4/ +1
Obranné číslo: (2 +4 šupinová zbroj) 6
Vybavení: šaty, kouzelná dýka (5 +1 +0), kouzelný klíč
(viz Neviditelná klec), elementální hůl (100 mg), šupinová zbroj
Zkušenost: 450

Tento člověk se narodil na Lendoru, v Keledoru. Na svět přišel v jedné malé vsi, kde si ho jako svého učedníka vyhlédl jeden méně významný obchodník. Forgona ale obchod nebavil. Poznal však díky němu mnoho zvláštních krajů a lidí, a tak se i seznámil s jedním starým theurgem v Lunenwigu. Brzy se stal jeho nadšeným žákem a měl před sebou velkou budoucnost u královského dvora. Než jeho mistr zemřel, svěřil mu tajemství o místě, kde roste květina nevidaných magických schopností. Forgon byl od té doby jako posedlý, nalodil se na první loď plující na Taru a vydal se rostlinu hledat. Roky však plynuly a on ne a ne to správné místo najít. Najal několik zkušených dobrodruhů, vyslechl mnoho domorodců, ale bez efektu. Pološilený svou mánií začal pátrat ve sférách. Odměnou mu byla vidina části džungle, kde by se měla rostlina nalézat. Za tuto informaci však zaplatil zbytkem svého rozumu.

Nyní sídlí v asarijských ruinách a trpělivě čeká, kdy květina vykvete. Jeho starý mistr mu vyprávěl, že k tomu dochází jednou za mnoho let. A šílenému Forgonovi nějaký ten další rok čekání navíc nevadí.

Forgonovi je 41 let, je vysoký, hubený, s vrásčitou tváří. Nemyté šedé vlasy mu na hlavě trčí jako vrabčí hnízdo do všech stran. Málokdo vydrží šílený pohled jeho vpadlých zelených očí. Oblečený je do potrhaného šedého pláště a neustále u sebe nosí dubovou hůl. Tu však použije málokdy, spíše ji vnímá jen jako odznak své moci. Z krku nikdy nesundá klíč od neviditelné klece (viz Neviditelná klec), kterou vyrobil, aby mu nikdo nemohl květinu ukrást.

Většinu svého času tráví pozorováním květiny nebo tvorbou hmyzích mutantů. Jsou to jeho miláčkové, ke kterým má skoro otcovský vztah.

Důležité předměty

Ostnice Osmicípá

Ostnice roste na několika málo místech Džungle padlých stromů a po většinu svého života vypadá jako dlouhý bodlák. Dorůstá do výše necelého metru. Když se člověk podívá blíže, může mezi jejími drobnými ostny spatřit malé zelené pupence. Ty jednou za třicet let získají purpurovou barvu a následujícího dne vykvetou do fialových kalichů, lemovaných zlatými žilkami. Takto vydrží jeden alden (21. zelence až 1. plodna) a poté odkvetou. Na jejich místech zůstanou nové zelené pupence. Toto se během jejího života opakuje asi třikrát, a pak květina zcela uhyne. Do třiceti let se prý jejím místě objeví nová rostlinka.

Tato tajemná květina má mnoho dosud nezmapovaných a nepoznaných magických účinků. Z každého jejího květu se dá vydestilovat 200 magů a když se přidá do některých lektvarů, může jejich účinky až zdvojnásobit. Má omamnou vůni, která uklidňuje. Kdo se jí nadýchá,

není min. hodinu schopen na někoho zaútočit, ať už se jedná o člověka, elfa, trpaslíka..., nebo třeba dravou šelmu.

Každá rostlina může mít až patnáct květů, kdo se jich však bude chtít zmocnit, musí si dát veliký pozor na škrábnutí o její jedovaté ostny (past Odl-7-ochromení na otrava – viz dále/nic). Ty mohou odvážlivce ochromit na několik dní, v horším případě i do konce života (pokud se stane, že bude některá z postav otrávena – škrábně se a neuspěje v pasti na Odl, hodí si hráč 1k6, přičemž padne-li 1, je paralyzována napořád, padne-li jiné číslo, určuje počet dní, po které bude nehybná). Lék znají někteří z domorodých šamanů, zde se otevírá prostor pro příp. další dobrodružství, kdy bude družina hledat pomoc pro svého druha. Ostnice se vyskytují nejčastěji jednotlivě, jen výjimečně v párech. Vypráví se pověst, že tam, kde roste, muselo být kdysi použito hodně silné magie.

Neviditelná klec

Jedná se o magický předmět theurga Forgona, který vymyslel ještě v dobách, kdy býval alespoň částečně při smyslech. Běžně vypadá jako obyčejná kovová klec, jak se jí však dotkne kouzelný talisman - klíč, zneviditelní se. Nedá se přemísťovat a brání v přístupu ke svému obsahu. Nemá žádné dno a vypadá spíše jako ptačí klíčka.

Klíč má podobu modré sedmicípé hvězdy s rubínem vsazeným do svého středu a Forgon jej nosí neustále na koženém řemínku na krku.

Asterionské reálie

Pro hráče, kteří hrají na jiných světech, uvádíme slovníček některých pojmů použitých v textu.

Tara – Jižní kontinent světa Asterionu, na kterém se dobrodružství odehrává.

Lendor – Severní kontinent Asterionu, od Tary oddělen mořem.

Keledor, Danérie – země na Lendoru.

Boševal, Lunewig – města na Lendoru.

Džungle padlých stromů – Rozlehlá džungle na severu Tary.

Erin – Město na severním pobřeží Tary v Džungli padlých stromů.

Zelenec – květen, vzhledem k tomu, že Tara je na jižní polokouli, odpovídá tento měsíc listopadu. V blízkosti rovníku, kde se dobrodružství odehrává, je ale v podstatě celý rok horko a vlhko s občasnými silnými lijáky.

Ploden – měsíc, který odpovídá prosinci.

Asarijci, Asari Kasim – domorodá říše v Duhovém pralese, její obyvatelé uctívají hadího boha Nuaklatula, jejich kultura je podobná pozemským Inkům či Aztékům.