



Legenda

Alchymista Abraxus považoval svět za příliš fádňí a ošklivý, rozhodl se tedy zkrášlit jeho flóru a faunu. Bohužel jeho smysl pro krásu byl poněkud zvrhlý a jeho výtvořiny jako z nočních můr přinutily druidy vůči němu zakročít. Abraxus se stáhnul do čedičové jeskyně, kde pokračuje ve svém díle.

Háčky

1. Druidové požádají postavy, aby vstoupily do podzemí a skoncovaly s Abraxem jednou pro vždy.
2. Někdo postavám blízky byl unesen. Stopy únosce vedou k jeskyni.
3. V okolí se začaly šířit podivné rostliny a tvorové.
4. Postavy dostaly za úkol vypořádat se se smečkou vlků ohrožujících okolí.
5. Proslýchá se, že alchymista vlastní Světloňoše, krystal neobyčejné krásy a planoucího světla.

Tematické oblasti

Dungeon je rozdělen do 3 tematických celků:

1. **Doupě vlků.** Je špinavé, páchnoucí pižmem, na zemi se válí hromady trusu a zbytky obětí.
2. **Udržovaná zahrada.** Úhledné chodníčky vinoucí se mezi udržovanými trávníky a záhonky s rostlinami. Na stropě září krystaly, které poskytují světlo a teplo rostlinám. Také jsou na stropě runy vody, které pravidelně poskytují vláhu a hasí případný požár. Je cítit nektar.
3. **Zpustlá zahrada.** Tráva sahá dospělým lidem po pás, vzduch je těžký a dusí. Na stropě jsou taktéž krystaly a runy.

Vstup do dungeonu

Dungeon je umístěn pod skálou a vedou do něj dva vchody. První je viditelný vstup do jeskyně na západní straně, avšak se tam usídlila smečka vlků. Druhý vchod je skrytý na druhé straně skály, jsou to nenápadné kamenné dveře na východní straně.

Místnosti

1 Doupě vlků

V místnosti je k6 + počet postav vlků, kteří právě (hod 1k6) 1-2 jsou ostražitě bdělí, 3-4 hodují na uloveném jelenovi, 5-6 spí hlubokým spánkem.

Ve zbytcích a hromádkách lze najít cennosti po předchozích obětech: 2k6 x 10 zl.

U východní stěny je zával, jehož odklizením se postavy dostanou do zbytku dungeonu.

2 Rozbitý automat

V trávě nehybně leží rozbitý automat, kterému v otevřené hrudi září funkční kontrolní krystal.

V místnosti je schováno 3 + 1k6 Zombií porostlých trny, které na postavy zaútočí v nečekané chvíli.

3 Krvestrom

Uprostřed místnosti se tyčí rudě zbarvený strom, z jehož koruny visí tmavě rudé liány a 3 „kokony“ o velikosti lidského těla. Na větvích se houpá lahodně vypadající ovoce. Jakmile se jej postavy dotknou, liány vystřelí a pokusí se lapit postavu a vysát z ní veškerou krev. Liány jsou mrštné a šlehají jako bič.

V kokonech jsou předchozí nešťastníci. Jejich majetek je váček s 26 zl, nápoj síly a meč **Zloděj slov**, který jednou denně může svému cíli sebrat hlas.

4 Alchymistův dům

Strop pomocí iluze vypadá jako otevřené nebe a stěny, jako hustá hradba z lesů, vyvolávající tedy zdání lesní mýtin.

Uprostřed místnosti stojí malý domeček s kůlnou a dílnou, sídlo alchymisty Abraxe.

Před domem jsou záhonky s nechutně vypadající zeleninou, o kterou se starají dva hlinění **automatoni**. Postavám nevěnují pozornost a zaútočí pouze v sebeobraně, či obraně záhonu. Jejich rány bolí jako palcát a jejich tělo je tvrdé, jako destičková zbroj. Jsou pomalí a odolní vůči ohni, ale náchylní na vodu.

Dílna obsahuje 3 flakónky s extra účinným hnojivem (co dnes zasadíte, zítra vyrostete), 20 dávek včelího repelentu a nedokončeného automatonu. Postavy jej mohou zprovoznit krystalem z místnosti 2. Automatón bude věrně sloužit tomu, kdo do něj vložil krystal.

O dům se stará démon **Rallmach**, kterého si Abraxus vyvolal. Požádá postavy, zda-li by mu nepřinesly alchymistův prsten z místnosti 8, který by ho vysvobodil.

Po obdržení prstenu pak postavy požádá o poslední maličkost, a to zničení šílené dryády **Liary** v místnosti 10. Sám jim bude v boji asistovat spolu se oběma automatony a svými ohnivými kouzly a iluzemi. Po vítězství každému dá magický předmět dle volby PJe, či náhodný.

Poté sebere Abraxovu sbírku semen a odnese ji do Pekla, aby ji zasadil do zahrad svých nadřízených v naději kariérního postupu.

5 Zahrádka hub

Nachází se zde mechový palouček, na němž rostou roztodivné hubky. Hoď si kostkou na efekt, pokud se postavy rozhodnou některou z nich okusit.

1- Postava má chuť svěřit své největší tajemství, 2- Na chvíli jí stoupne teplota a z uší jí vylítne pára, 3- Postava si říhne tak mocně, že všichni v okolí si hodí na záchranu, jinak na chvíli ohluchnou, 4- Neutralizace jedu v organismu, 5- Pot postavy je po dobu 20 minut tak lepkavý, že je schopna lézt i po stropě 6- Postavu po dobu 30 minut zachvátí zimnice, veškeré činnosti jsou s nevhodou.

U severní stěny je mech porostlý balvan, jeho zvednutí odhalí tajnou chodbu do místnosti 7.

6 Úl obřích včel

Uprostřed místnosti je obří úl, který stráží 20 včel. Napadnou kohokoliv, kdo vstoupí do místnosti a není postříkaný repelentem. Včely vylétají z úlu ve vlnách o 1k6+1 jedinců každé kolo. Bodnutí od 5 včel je životu nebezpečné.

Úl obsahuje med obřích včel, které je skvělé afrodisiakum. Každá sklenice má cenu 30 zlatých, lze nasbírat až 8 sklenic.

7 Muzeum

Místnost zdobí mozaiky zachycující život Abraxe. Západní zobrazuje Abraxe jako mladého studenta, severní zobrazuje jeho útěk před druidy, na východní vysílá své automatony na povrch pro nové exempláře a na jižní sedí hrozivě na trůnu a svírá krystal Světloňoš. Krystal je tlačítko, které otevírá tajné dveře do místnosti 5.

8 Obří masožravka

Podlaha je pokryta žlutou plísní, ze které uprostřed vystupuje kostlivá ruka s prstenem. Jedná se o mrtvého Abraxe, který se vinou poruchy v masce nadýchal nebezpečných spor a ironicky se tak stal hnojivem pro své výtvary. Mrtvola dále obsahuje amulet ve tvaru slunce a hůl **kontroly Obřích včel**.

Spory jsou prudce jedovaté, postavy musí mít neustále zakrytá ústa.

Na konci místnosti je obří masožravý květ. Jakmile postavy začnou manipulovat s kostrou, rostlina vystřelí své šlahouny a pokusí si přitáhnout kořist ke svým nenasytným ústům.

9 Vězení

Ve vězení jsou tři trnové zombie, bývalé oběti Abraxových pokusů.

10 Strom dryády

Ve středu se nachází velký temný strom, ve kterém je od pasu dolů srostlá dryáda **Liara**. Liaru Abraxus unesl a prováděl kruté experimenty, aby ji „adaptoval“ na jeho nový svět. Dryáda z ukrutného zacházení zešlela a vyhlásila pomstu všem lidem a civilizaci. Přesvědčí-li ji postavy, že jsou fanatičtí ochránci lesa jako ona, požádá je o zničení démona **Rallmacha** z místnosti 4. Po vítězství jim dá napít ze své mutující mízy. Postavám díky tomu se stačí jednou týdně napít, ale z alkoholu jim bude zle.

Poté jim předá svá semena a požádá je, aby je zasadily na povrchu, aby mohla započít její válka proti lidem.

Liara stráží 6 trnových zombií. Liara se nemůže hýbat, ale ovládá různá přírodní kouzla, jako zapletení, či výbuch trnů.

11 Řídící místnost

Místnost je skryta za tajnými dveřmi, na nichž je malý otvor ve tvaru slunce. Je-li do něj vložen amulet z místnosti 8, dveře se otevrou.

V místnosti se nachází oltář osázený všelijakými tlačítky a dráty. Na vrcholu se vyjímá Světloňoš, krystal neskutečné krásy o hodnotě 1000 zlatých. Vyjmou-li postavy krystal z oltáře, delikátní systém zavlažování a osvětlení se zhroutí a rostliny budou odsouzeny k záhubě v hluboké tmě.