

BARDZO DZIWNY PRZYPADEK

Cz.1

* O przygodzie

Jest to dosyć liniowa przygoda będąca początkiem znacznie większej kampanii.

* Drużyna

Charaktery i profesje dowolne ale drużynie ze złodziejem będzie znacznie łatwiej.
Sugerowane poziomy doświadczenia to 1-3. Ważne jest że przygoda nie jest przeznaczona dla młodych graczy a szczególnie dzieci.

* Tło

W swojej pracowni w Ranha-garze czarnoksiężnik Gur Kata sprowadził ("Srowadzenie mniejszej mocy zła") jedną ze słabszych mastug aby wykonała kilka jego zachcianek. Istota zażądała w zamian jednego złego czynu który musiał by zrobić Gur Kata - zabić jednego słabego i nieznanego człowieka. Czarnoksiężnik zgodził się bez wahania. Istota pokazała Gur Kata'cie wizję - kulejącego młodzieńca wchodzącego do karczmy. Gur Kata zapamiętał imię, twarz nieszczęśnika, miasto oraz sztyl karczmy do której wchodził. Znał także datę kiedy ma się to wydarzyć - drugi Kart-ron Kosar-Rana tego roku. Czarnoksiężnikowi zapadły w pamięć słowa które usłyszał: "Zanim słońce wszędzie musi być bez ducha, zabij go dla mnie a jeśli tego nie zrobisz pożałujesz tego, zaznasz mojej zamsty". Gur Kata nie wie że jego ofiara (Uhbar) posiada niezwykle przedmiot zwany "Kamieniem Dusz". Przedmiot ma moce które mogą wpłynąć na losy wielu istot zarówno na Orchii jak i innych planów egzystencji. Śmierć Uhbara ma zmienić koleje losu na takie gdzie o życiu i śmierci wielu będą decydować śmiertelni (bohaterowie graczy). Siły zła liczą że dzięki istocie uwięzionej w kamieniu uda się śmiertelnym skusić, złudzić i przeciągnąć na swoją stronę. Ponieważ według planu to istoty z Orchii same przypieczętują swój los strażnicy planów nie zauważą tego w porę a siły zła zatryumfują. Czarnoksiężnik chcąc wypełnić obietnicę wynajął czterech dobrych w swym fachu zabójców. Umówił się z nimi w Ostrogarze w dniu kiedy mieli wykonać zlecenie. Dzień wcześniej (19 KOSAR-RAN'A) przyjechał do Ostrogaru i zakwaterował się w karczmie "Trzy Miecze". Następnego dnia spotkał się z Tarosem - szefem zabójców - upewnił się czy pamięta jaka była umowa i przekazał mu kilka pergaminów które miały pomóc w wykonaniu zadania. Wieczorem usiadł wygodnie w miękkim fotelu i jedząc kolację czeka na wieści od Tarosa.

Tydzień wcześniej z Ostrogaru na północ wyruszył krasnoludzki Książę Dagur Akhanar. Książę nie pochodził z orkusa wielkiego, nie pochodził nawet z ciągu orkusów. Do Ostrogaru przybył z odległych wysp kupieckich. Nie bez powodu przemierzał taki szmat drogi. Przybył na Orkus wielki w poszukiwaniu skarbu. Skarbu który mógł udowodnić jego ojcu że to właśnie on Dagur zasługuje na to by stanąć na szczycie władzy. By pokazać braciom wyśmiewającym się z jego fizycznej słabości że to on jest najlepszym i najpotężniejszym synem. Udowodnić sobie że wiedza którą studiował od tak wielu lat na najlepszych

akademiach ma kolosalne znaczenie i przede wszystkim praktyczne zastosowanie. Skarb miał na niego czekać ponad tysiąc lat. Skarb wyniesiony z labiryntów śmierci przez gnomiego alchemika którego w księgach nazywano Ginszar i dodawano przydomek "zdrajca". Ginszar o czym nie wie Książę jest także więźniem "kamienia dusz" i to po części on wpłynie na przeznaczenie krasnoluda i graczy. Książę nie wiedział o "kamieniu dusz" ale doskonale wiedział o skarbie i zdawał sobie sprawę że aby go zdobyć potrzebuje zaufanych i odważnych kompanów którzy zapewnią mu ochronę i pomogą przejść przez niebezpieczeństwa które go czekają. Dlatego wynajął drużynę, jedną z tych których pełno w Ostrogarze. Niestety okazało się że książę miał pecha, piątego dnia po wyruszeniu z Ostrogaru napadnięto na ich karawanę. Lokalna banda zbójów z okrutnym półolbrzymem Furg Hytorem na czele napadła na podróżników. Zabili większość ludzi, zabrali kosztowności tych co przeżyli wzięli do niewoli. Część niewolników odesłali na wschód do Ranza-garu ale tych cenniejszych Furg Hytor zabral ze sobą do jednego z opustoszałych i na wpół zrujnowanych zamków w górach wapiennych - do miejsca nazywanego "gniazdem kondora". Piętnastego KOSAR-RAN'a (cztery dni temu) jeden z współwięźniów księcia ucieka i kieruje się do Ostrogaru. Jeszcze tej nocy spotka się ze sługą księcia przekazując mu straszne wieści i rozkaz aby wynajął ludzi którzy odbiją jego i jego towarzyszy. Sługa nazywa się el IGAR i bez zbędnej zwłoki wyruszy w miasto by wynająć drużynę która uwolni jego pana. Los (a raczej „kamień dusz”) będzie chciał aby wybór el IGARA padł na graczy.

*** Czas**

Akcja przygody rozpoczyna się 20 dnia 4 miesiąca (KOSAR-RAN) w dniu świątecznym (Kart-ronie).

*** Miejsce**

Ostrogar - karczma w której siedzą gracze.

Lokalne plotki:

- ktoś zabił kapłana ze świątyni Graama - nikt nie wie kto i dlaczego - znaleźli go tylko z podciętym gardłem
- trzeba uważać na niejakiego Targut'a - lokalnego zabijakę (zabił już podobno kogoś w bóje) - jeśli się pojawi lepiej schodzić mu z drogi
- dziewczyny z "czerwonej perły" mają jakiś problem ze zdrowiem i lepiej tam nie chodzić - podobno szukają dobrego ziołarza
- podobno na południowych wyspach królestwach elfy się Katanowi sprzeciwiły - jakiś elfi książę odważył się powiedzieć co myśli - oby tylko wojny z tego nie było
- w jeziorze widziano krakena - rybacy boją się że może zaatakować ich kutry - rada miejska ignoruje te doniesienia - rybacy jak zwykle pozostawieni są sami sobie

Bywalcy:

- kilku rybaków z "złotego amu" - kutra rybackiego
- kowal z pomocnikami

Goście nie stąd:

- żołnierz krasnolud (Tagar Tanran) - rubaszny, podchmielony ogólnie przyjazny graczom.

- człowiek nienagannie ubrany - kapelusz (którego nigdy nie ściąga), eleganckie ubranie, drogie skórzane buty, laseczka(w środku schowane ostrze którym czasami się bawi) - ewidentnie na kogoś czeka (Jest to istota ewidentnie zła - strażnik planów - zapytany przedstawi się jako Książę Sar, wda się w rozmowę o wyższości dziewczyn z "czerwonej perły" nad innymi. Zdradzi że to właśnie z ich powodu odwiedza Ostrogar regularnie. Będzie sprawiał wrażenie trochę rozpustnego, bogatego szlachcica. Graczom nic ciekawego nie powie i nie stanowi źródła jakichkolwiek informacji)

- podróżnik, szare znoszone ubranie podróżne, głowa zasłonięta kapturem, modli się przed każdym posiłkiem (Jest to istota ewidentnie dobra - strażnik planów - nierozmowny, unika wszelkich pytań, nie podaje imienia - typowe odzywki "chyba" mnie z kimś pomyliłeś", "nie znam cię więc raczej nie mamy o czym rozmawiać")

barman:

- człowiek - oprócz stania za barem sam roznosi piwo i jedzenie

Strażnicy planów czekają na wydarzenia które mają nastąpić. Ich zadaniem jest niedopuszczenie do przejęcia "Kamienia dusz" przez wysłanników z innych planów egzystencji lub ich sługi. Tu będą pilnować aby "Kamień dusz" nie trafił w ręce Gur Kata. Zabójcy lub gracze którzy będą chcieli przekazać "Kamień dusz" w ręce czarnoksiężnika zostaną ostrzeżeni aby tego nie czynili, jeśli nie posłuchają to zaatakowani przez obu strażników planów. Sam Gur Kata nie dostał polecenia zdobycie "Kamienia dusz", co więcej jeszcze o nim nic nie wie, aczkolwiek jeśli by się dowiedział i kamień trafił by w jego ręce spowodowało by to taką wersję przyszłości której strażnicy chcą zapobiec. Strażnicy mają ciągle na sobie magiczną aurę działającą analogicznie do czaru "pominięcie"(kontrolują ten efekt). Jeśli zdarzy się że gracze sami z siebie zaatakują któregoś ze strażników ten w pierwszej kolejności zabije wszystkich o przeciwnym charakterze, neutralnych porani rani sprowadzając do agonii a o zgodnym charakterze pozostawi nietkniętych o ile nie będą go dalej atakować. Jeśli graczom udało by się zabić(odesłać) któregoś ze strażników ten drugi w zależności od charakteru:

- dobry - jeśli drużyna jest dobra lub neutralna (ew. mieszana) to ostrzeże graczy o tym że przedmiot który mają może wpłynąć na życie wielu Orchian i że muszą go chronić a najlepiej zniszczyć- po czym zniknie(wróci na swój plan egzystencji). Jeśli drużyna jest zła to zaatakuje drużynę.

- zły - zabije wszystkich świadków tego zdarzenia - wszystkich w karczmie, drużynę, zabójców Gur Katy i samego Gur Katę - po czym powróci na swój plan egzystencji. Strażnicy będą bacznie obserwować poczynania Uhbara i graczy, jeśli gracze ochronią Uhbara do rana lub Uhbar zginie i "Kamień dusz" wejdzie w posiadanie drużyny (a ta nie będzie chciała go przekazać/sprzedać Gur Kacie) to świtem przeniosą się na swoje plany egzystencji.

*** Początek**

Do karczmy wchodzi zdenerwowany, kulejący młody człowiek (Uhbar'a) z obandażowaną głową. Rozgląda się po karczmie i widząc drużynę bez większego namysłu podchodzi.

"Ratujcie mnie panowie, bez waszej pomocy nie dożyję do rana.. zapłacę"

Jeśli gracze wykażą zainteresowanie i zaczną pytać o robotę to powie:

"Zgódźcie się, proszę , zapłacę w złocie , chodzi mi o ochronę mojego życia do rana, nic więcej , chcę przeżyć tą cholerną noc tylko tyle. Jak widzicie nie wysilicie się bardzo , nigdzie nie musicie jechać , nawet nigdzie nie musimy iść, to tylko kilka godzin .. do świtu".

Jeśli gracze będą wypytywać o co chodzi i czemu chce ochrony opowie dosyć długą historyjkę:

"No i właśnie zaczęło się tak .. idę i widzę chłop psa prowadzi z rzut kamieniem ode mnie - pies jak pies myślę nawet ładny wilczur .. ale nagle ten zęby szczyrzy , warczy i zrywa się z postronka i w moją stronę , pianę toczy i biegnie. Nie czy stać czy uciekać bo uciekającego bardziej psy gryzą. Więc stoję. Nóż tylko wyciągnąłem bo co mi pozostało. Stoję i czekam na bydlę ale słyszę że ktoś krzyczy. Oglądam się i widzę młody elf z łukiem biegnie i krzyczy zaraz wściekłego pasa ubije. Mierzy i strzela.. ja już czuję jak wilczur w nogę mi się wgryza i strzałę dostrzegam i widzę jak leci, już zaraz bydlę dostanie myślę. Nic bardziej mylnego , strzała zamiast tego cholernego psa trafić w mojej nodze utkwiała, więc nie dość że pies mi tę nogę gryzie to jeszcze tkwiąca w niej strzała ból sprawia niesamowity. Nożem na bydlę co mnie gryzie się zamachuję ale świst strzały słyszę , kantem oka widzę jak leci , i to w moją stronę. Elf drugą strzałę wypuścił , jak nic przyjdzie mi zginąć więc na plecy się przewróciłem bólu nowego próbując uniknąć. Strzała poleciała ale na pewno w psa nie trafiła. Co więcej wilk do gardła mi się rzucił ale rękami się zastawiłem więc za rękę złapał." (tu rany na prawej ręce pokaże). "Czuję jak krew po ręce mi płynie, kiedy nagle bydlę zaskowyczało i obok mnie padło. Trzecia strzała wilczura ubiła. Ten ciołek , elf znaczy , podchodzi dumnie i szczyrzy zęby i mówi że bestię ubił i że tylko moja wdzięczność za nagrodę mu wystarczy. Poczynam polazł w tłum a ja leżę z nogą pokrwawioną . Widzę jak jakiś rycerz się nade mną pochyla i ten chłop co mu pies uciekł na mnie palcem pokazuje i krzyczy że mu tresowanego wilczura przedrzeźniałem i że wilczur przeze mnie zabity. Rycerz myślę to ucziwy i moją stronę zaraz weźmie bo przecież ja niewinny. To żem się srogo mylił. Rycerz powiedział że zgodnie z prawem Katana i w imię Seta przy pręgierzu wybatożyć mnie karze, ale to nie wszystko. Cztery sztuki złota za tego kundla miałem zapłacić chłopu. Nic z tego powiedziałem ale dyskusja się ucięła kiedy metalową rękawicą w łeb dostałem. Obudziłem się pod pręgierzem jak mnie lodowatą wodą oblali. Dziesięć batogów wymierzył mnie ten rycerz od siedmiu boleści. Potem zawlekli mnie na do więzienia za te cztery sztuki złota co ich zapłacić nie chciałem. Teraz to żałuję ale wtedy w złości byłem no bo te cztery sztuki złota to nie majątek a bólu i strachu by mi oszczędziły. Zamknęli mnie w celi z jakimś co mu rozum odebrało, kawał chłopca , gruby i duży jak nic pół krwi olbrzym. Na początku było całkiem spokojnie bo spał. Ale jak się obudził to się o nic nie zapytał , tylko skopał mnie i w kącie leżeć kazał. Potem zęba mi wybił, nos o kratę rozbił i palce powykręcał. Jak już się znudził znęcaniem się nade mną to szedł spać i tak przez cztery dni z tym że drugiego dnia jeszcze jeden do celi dołączył więc nas dwóch okładał i mi się połowę dostawało tego co wcześniej. Jak po czterech dniach wyjść miałem i się do wyjścia zbierałem to złość go straszna naszła i do szyi mi się rzucił .. ocknąłem się jak go strażnicy odciągali. Jeszcze jego palce na szyi mam odcisnięte." (tu pokaże blizny) "Jak mnie wypuścili to spokojnie do karczmy chciałem iść , ale słyszę tentent kopyt odwracam się a tu trzy konie prosto na mnie , jeden jeździec ucieka a dwóch jak nic go goni jak bym w porę nie odskoczył staranowali by mnie, konie na kopytach by mnie rozniosły. Odskakując palce sobie u ręki wybiłem. Cud że żyję myślę wlażłem do pierwszej lepszej karczmy i do rana przespałem. Wychodzę rano z tej karczmy widzę jak murarz akurat fasadę naprawia. Postoję popatrzę myślę bo sprawnie mu idzie. Widzę jak pomocnik wiadro z kamieniami wciąga co by majster miał czym murować, stoję i już wiem że coś mnie złego się stanie. Jak pomyślałem tak też się stało ze sznura się urwało o rusztowanie zahaczyło i wszystkie kamienie na mnie lecą , już wiedziałem że nie

przeżyję , że mi kamień głowę rozłupie ale cudem obok głowy przeleciały i tylko jeden z głązów mnie trafił i dwa żebra złamał. Obolały wlażłem zpowrotem do karczmy i siedzę i czekam nie wiem na co . Po jakimś czasie do karczmy dwóch zbirów przyszło i zaczęli zadymy szukać. Siedziałem spokojnie w kącie i myślałem że nic mi nie zrobią jak się nie będę odzywał. Myliłem się bardzo. Jak tylko trochę podpili podeszli do mnie i kazali z sobą na rękę się siłować. Mi aż ciepło się zrobiło bo prawa przecież przez psa pogryziona a lewa z wybitymi palcami. Więc powiedziałem że na siłach nie jestem. To mi powiedzieli że on lewą ręką się będzie siłował a ja oboma mogę się siłować naraz. Co mogłem zrobić , jak bym odmówił jak nic by w złość wpadli. Więc się zgodziłem , pojedynek był krótki i wstydu się najadłem. Jak lewą ręką ścisnął mi moje wybite palce aż pociemniało przed oczami no i pęcherz nie wytrzymał. Jak zobaczyli że kałuża pode mną to w śmiech i że inną zabawę mają dla mnie. Przywiązali mnie do słupa i jabłko na głowie postavili. Zaczęli nożami rzucać, całkiem nieźle im szło. Co raz w jabłko trafili. Ale w miarę jak pili coraz bardziej o swoje życie zacząłem się obawiać. Przeczenie mnie nie myliło. Jeden z noży w ucho mnie trafił i prawie od głowy je oddzielił. Wrzeszczałem tak bardzo że jeden z nich następny ząb mi wybił i przytomności pozbawił. Na szczęście karczmarz po straż miejską chłopaka wysłał i ci pijanych nożowników zabrali. Mnie karczmarz od słupa uwolnił, łeb porwaną onucą obwiązał i powiedział żebym wynosił się z karczmy i więcej nie wracał. Wylażłem z karczmy i pluję za sobą pokazując karczmarzowi że w dupie mam jego przybytek. No i pech chciał że ślina na buty jakiegoś oprycha co stał przed karczmą spadła. Ten się zezłościł i pięści mu się zacisnęły a jego kumple podjudzać go zaczęli. Zacząłem uciekać i na szczęście w tłum wpadłem i jakąś derką się przykryłem i żebraka udając pościgu uniknąłem. Siedziałem do wieczora aż się ściemniać zaczęło i zimno się zrobiło więc noclegu poszukać postanowiłem. Po drodze staruszka do mnie podeszła. Cholerna wiedźma powinienem powiedzieć a nie staruszka. Ta kobieta powiedziała żebym srebrnika jej dał a mi przyszłość przepowie. Co tam srebrnik nie majątek pomyślałem. Ta srebrnik wzięła i w oczy i w rękę spojrzała. I natychmiast srebrnika oddała i mówi że bym szedł w swoją stronę. Co widziałas jędzo - mów - powiedziałem. Na jędzo się zezłościła i mów mi tak - dziś zabiją cię ci którym nic nie zrobiłeś i odbiorą ci to czego mieć nie powinienes, do świtu umrzesz , biada ci. Jak nic ma rację pomyślałem , przez tyle lat spokój a tu od paru dni same nieszczęścia i parę razy o śmierć się otarłem. Pomocy muszę szukać pomyślałem .. i o tą pomoc do was przychodzę.

Jeśli gracze będą dociekać co działo się wcześniej, będą szukać przyczyny tych wszystkich zdarzeń to przyciśnięty do muru opowie jeszcze to:

"Wieczorem dzień wcześniej, zanim ten pies mnie pogryzł, lażłem ciemną uliczką chłopskiego krocza i .. widzę jak ktoś leży w rynsztoku. Nie rusza się . Pijany myślę . Ale podchodzę bliżej i widzę błoto jest jakoś dziwnie czerwone. Pochyliłem się nad nim i widzę jak ma brzuch rozpruty , krwi pełno .. aż mnie w środku ścisło. W tym momencie drgnął a ja czuję jak coś trzyma mnie za portki i ciągnie w dół . Patrzę a on trzyma mnie jedną ręką i patrzy na mnie a w drugiej ręce torbę trzyma i do mnie wyciąga .. dał mi torbę i wyzionął ducha. Stoję na środku ulicy z torbą trupa który leży przy mnie .. jak nic ktoś pomyśli że go zabiłem. Więc torbę wziąłem i uciekłem bo co miałem robić." (Jeśli gracze nie uwierzą to przyzna że nie dostał tej torby tylko znalazł przy trupie). Wszystko co będzie oferował graczom pochodzi z sakwy znalezionej przy ciele.

Uhbar ma do zaoferowania graczom ornamentowany rytualny kielich (wart. 80 sztuk złota) jeśli gracze będą marudzić to dorzuci wisioerek ze złota (+ 5PR ,warte 1 sztuk złota), jeśli dalej będą chcieć więcej to będzie oferował im kolejne ametysty ma ich 8 (każdy jest wart 4 sztuk złota). Jeśli naprawdę już nic nie będzie przekonywało graczy zaoferuje im falowany

sztylet rytualny z runami i napisie w nieczytelnym starym języku (rytualny, magiczny +10 obrażeń , wyceniony może być na 50 szt zł. dla kolekcjonera nawet 100 szt zł.)

Jeśli gracze odmówią Uhbar'owi pomocy to skieruje się do wyjścia. Otworzy drzwi i w nich stanie, obróci się w kierunku drużyny i splunie siarczyście na znak pogardy dla graczy, po czym upadnie na twarz ze strzałą wbłą w plecy. Strzala zabije go na miejscu. Jeśli gracze sprawdzą , grot strzały był rowkowany a w rowkach była trucizna. Przejdź do punktu "Uhbar ginie"

*** Konfrontacja**

Kilka minut po tym jak Uhbar poprosi graczy o pomoc do karczmy przyjdzie jeden człowiek (zabójca o imieniu TAROS) - pozostali zabójcy (RUG,OSBUR i ARTAN) z ciemnych zaułków (ukryci w cieniu) obserwują karczmę. TAROS Usiądzie przy szynkwasiu i zamówi piwo. Będzie ukradkiem obserwował co robi Uhbar (do zauważenia tylko jeśli gracze ciągle go obserwują ew. rzut na intuicję 1/10 INT). Jeśli gracze użyją zdolności "Przejrzenie intencji" będą wiedzieć że jest do nich wrogo nastawiony i ma zamiar zabić Uhbar'a. Jeśli mają Jeśli gracze go nie zaczepią to będzie siedział około godziny w tym czasie postara się zapamiętać kim są gracze jakiej są profesji jakich ras, co mają przy sobie. Jeśli gracze go zaczepią i zaczną wypytywać co tu robi to dosyć opryskliwie odpowie że to nie jest ich interes i wyjdzie z karczmy. Jeśli zagada go kupiec używając zdolności "Uniżony ton" jest w stanie porozmawiać z TAROS'em i jeśli gracze wyczuli/przejrzeli jego intencje mogą przekonać go że nie jest w stanie dokonać zamachu na życie Uhbar nie tracąc swojego (wymagane jest udane użycie kombinacji zdolności "Retoryka"+"Nietykalność" oraz odpowiedniej argumentacji/przemowy graczy [decyduje MG] ew. jeśli BG ma charyzmę powyżej 200 i wykona udany rzut CH-200). Jeśli graczom uda się przekonać TAROS'a to jest to jedyny moment kiedy zabójcy mogą wycofać się ze zlecenia bez walki (przejdź do punktu "Czarnoksiężskie sztuczki"). Jak tylko pozostali zabójcy zobaczą wychodzącego TAROS udadzą się do zbornego ulicę dalej. Jeśli gracze chronią Uhbara to TAROS pójdzie do karczmy "Trzy Miecze" poinformować zlecniodawcę że chce więcej za wykonanie zlecenia. Następnie wróci do towarzyszy i rozpocznie akcję. Drużyna TAROS'a to profesjonalni zabójcy którzy utrzymują się tylko z takich zleceń jak to - więc nie wycofają się, nie okażą litości ani strachu. Będą za wszelką cenę dążyć do celu czasami nawet bardzo ryzykując życiem. Każdy z drużyny przekonany jest o swoich niezwykłych umiejętnościach i o tym że jest najlepszy w swoim fachu dlatego nawet 2 - 3 krotna przewaga liczebna graczy w walce nie będzie dla nich powodem do odwrotu. Drużyna TAROS'a dysponuje kilkoma pergaminami które mogą wykorzystać (NIEWIDZIALNOŚĆ szt.3, OTWARCIE/ZAMKNIĘCIE DRZWI szt.3, PRZENIKNIĘCIE PODŁOŻA (do 20 cm) szt.2, SKRUSZENIE DREWNA szt.2). Strategia drużyny zabójców będzie polegać na unikaniu bezpośredniej konfrontacji i koncentracji tylko na Uhbar'ze. Jeśli będzie możliwość oddania strzału z daleka do Uhbara to skorzystają z niej na pewno. Jeśli Uhbar będzie dobrze strzeżony to dwóch z nich rzuci na siebie niewidzialność po czym będzie czekać na możliwość wślizgnięcia się do pomieszczenia z Uhbarem. Jeśli nie będzie to możliwe (bo np. gracze zabarykadują się w pomieszczeniu / wystawią straż - jeden z widzialnych zabójców (nie będzie to TAROS) powie straży miejskiej że widział jak kilku zbirów zaciągnęło jego znajomego do .. (tu wskaże pomieszczenie w którym są BG) i da im 10 szt. zł (strażnicy w tej dzielnicy słyną z przekupności) za pomoc/sprawdzenie tego. Straż wykona to o co zostanie

poproszona - czyli wejdzie każe otworzyć drzwi do komnaty w której jest Uhbar. Jeśli gracze to uczynią to niewidzialny zabójca wślizgnie się do środka. Patrząc na Uhbara zabójca powie że to pomyłka i przeprasza za kłopot i odwoła strażników wychodząc z nimi na zewnątrz. Zabójca w środku postara się wyczuć odpowiedni moment po czym spróbuje podciąć gardło Uhbarowi. Gdyby nie miał takiej możliwości to po prostu będzie starał się z zaskoczenia zranić Uhbara, a dzięki truciźnie na ostrzu noża prawdopodobnie go zabije. Zabójca gdy tylko zostanie zdemaskowany/pojawi się bezpardonowo zaatakuje BG (ew. jeśli jeszcze żyje to Uhbara w pierwszej kolejności). Jeśli okaże się że gracze zranią go poważnie będzie starał się uciec. Drugi niewidzialny zabójca włączy się do akcji tylko wtedy gdy będzie widział że jest szansa na pokonanie przeciwników w przeciwnym przypadku opuści budynek ew. poczeka do momentu kiedy będzie mógł wyjść niezauważony. W ostateczności jeśli nie uda się w inny sposób dostać do Uhbara zabójcy zdecydują się na otwarty atak - dwóch zaatakuje frontalnie a dwóch za pomocą czaru przeniknięcia (wcześniej wspinać na strych/dach). Celem ich ataku jest Uhbar i na nim skupią się wszystkie ataki - gracze to tylko przeszkoda w osiągnięciu celu i jeśli nie staną bezpośrednio na drodze nie będą atakowani. Jeśli Uhbar zginie to przejdź do punktu "Uhbar ginie". Jeśli wszystkie możliwości zawiodą odstąpią i jeden z nich (TAROS o ile będzie jeszcze żył) uda się do zleceniodawcy poinformować o fiasku i zwrócić zaliczkę. Jeśli jest jeszcze noc to przejdź do punktu "Czarnoksiężskie sztuczki". Jeśli Uhbar żyje i jest świt przejdź do punktu "Uhbar przetrwał noc".

*** Czarnoksiężskie sztuczki**

Jeśli TAROS został przekonany przez graczy co do bezsensowności ataku lub nie udało się zabić Uhbara rozkaże przerwać akcję, rozproszyć się i zarządzi zbiórkę następnego dnia w ich "dziupli" (spelunka w chłopskim kroczu o nazwie "Czarny Staw") - sam uda się do na plac karczemny do karczmy "Trzy Miecze". To jedna z najznamienitszych i największych karczm w Ostrogarzu - dwupiętrowy budynek ze zdobną fasadą i połączanym sztyldem z pokojami dla gości i stajnią. Jak w większości karczm występuje podział na klasy społeczne i tak parter przeznaczony jest dla klasy niższej, pierwsze piętro dla klasy średniej a drugie piętro tylko dla klasy wyższej (ew. dla gości szlachty). W karczmie na drugim piętrze czeka na wieści od zabójcy zleceniodawca - czarnoksiężnik Tan GUR KATA. Taros powie gdzie jest Uhbar i że wycofuje się ze zlecenia którego nie będzie w stanie wykonać. Zwraca 2 sztuki mitrylu które dostał jako zaliczkę, zwraca także pergaminy które miały pomóc w wykonaniu zlecenia. Wzbudzi to gniew czarnoksiężnika i spowoduje wyrzucenie TAROSA z karczmy przez ochroniarzy pilnujących drugiego piętra. GUR KATA będzie musiał osobiście zabić Uhbar'a. Pójdzie do pokoju skąd zabierze kilka pergaminów oraz księgę (w pokoju pozostanie cały pozostały ekwipunek) następnie uda się pieszo w poblize miejsca o którym wspomniał mu TAROS. Przez kilka minut z zacienionego miejsca będzie obserwował karczmę i spróbuje wypatrzyć czy jest w niej Uhbar. Jeśli nie zauważy go w środku to wejdzie i poprosi karczmarza na stronę. Wypyta płacąc wcześniej 2 szt. złota gdzie jest Uhbar. Jeśli gracze zabrali go gdzieś to wypyta gdzie go zabrali ew. jeśli karczmarz nie słyszał gdzie jest to w którą stronę odeszli BG. Następnie ruszy za nimi - wypytując (płacąc za informację) żebraków, straż miejską i ludzi stojących przed karczmami. Jeśli gracze są w karczmie lub w miejscu które uda się odnaleźć czarnoksiężnikowi to obejdzie cały budynek wypatrując ofiary. Jeśli dostrzeże Uhbara z zewnątrz i jest możliwość rzucenia zaklęć tak aby nie zostać zauważonym/usłyszonym (z 40 metrów) rzuci na niego dwa zaklęcia. Pierwsze z nich to "KOSZMAR SENNY", drugie to "ZEJŚCIE DO PIEKŁA" (ze względu na "ciemną stronę księżycy" oba czary antyodporność -36). Natychmiast po rzuceniu zaklęć uda się z powrotem do Trzech Mieczów - przyjdzie tylko następnego dnia upewnić się że Uhbar nie przeżył. Jeśli

nie będzie możliwości zobaczyć Uhbara z zewnątrz budynku Gur Kata zdecyduje się na ryzykowniejsze posunięcie. Uda się w spokojniejsze miejsce i rzuci na siebie "TRUJĄCE SŁOWA" i "MASKE" przybierając twarz jednego z oficerów dziesiątego garnizonu (widzianego i podsłuchanego wcześniej w "Trzech mieczach"). Podejdzie następnie do pierwszego napotkanego oddziału straży (najprawdopodobniej ludzie z dziewiątego garnizonu) - przedstawi się jako oficer w służbie katana, powie że jest po służbie ale chyba widział bandytę za którym jest list gończy. Ze względu na znaną twarz i "trujące słowa" strażnicy nie będą wątpić w to kim jest i przejdą pod jego komendę. GUR KATA nakaże aby poszli z nim do miejsca gdzie przebywają BG. GUR KATA nie chce aresztować Uhbara - chce jego śmierci tej nocy - dlatego wyda rozkaz wejścia do budynku i rozbrowienia wszystkich w środku - jeśli ktoś będzie się bronił mają zabić na miejscu (liczy na to że BG zaczną walczyć ze strażą miejską). Jeśli BG stawiają opór lub nie wykonają rozkazów żołnierzy to dojdzie do walki - czarnoksiężnik będzie trzymał się z tyłu blisko drzwi i wyda rozkaz zabicia przywódcy szajki czyli Uhbar'a. Jeśli strażnicy zaczną przegrywać Czarnoksiężnik wycofa się i pobiegnie po posiłki (następny oddział) - po czym oddali się niepostrzeżenie i zdejmie maskę. Jeśli gracze będą na tyle rozsądni aby nie stawiać oporu straży miejskiej GUR KATA podejdzie do Uhbar'a złapie go za włosy przeciągnie bliżej latarni lub pochodni i dokładnie obejrzy jego twarz - po czym stwierdzi że to nie ten i rozkaże wycofanie oddziału i przeprosi za najście (jeśli wskazał by go jako bandytę to strażnicy zabrali by go do więzienia a nie o to czarnoksiężnikowi chodzi). Co ważne w dłoni czarnoksiężnika pozostanie kilka włosów Uhbar'a. Po wyjściu z siedziby graczy przejdzie jeszcze kilkadziesiąt metrów z oddziałem po czym podziękuję za pomoc i pójdzie w swoją stronę. Uda się do wynajętego w "trzech mieczach" pokoju, tam z przygotuje w 10 godzin lalkę. Jeśli uda mu się to zrobić (szansa 69%) i to przed świtem to owinie ją włosami Uhbara i rzuci na nią z pergaminu czar Lalka. Następnie zniszczy lalkę co prawdopodobnie zabije Uhbara (rzut na odp nr 4 - 36 a więc 12). Jeśli Uhbar zginie przejdź do punktu "Uhbar ginie". Jeśli Uhbar żyje przejdź do punktu "Uhbar przetrwał noc" - aczkolwiek jeśli na nim czar Koszmar Senny to jeszcze przez kilka następnych nocy może umrzeć w skutek przerażającego snu.

*** Uhbar przetrwał noc**

Już świta, Uhbar żyje, brawo dla BG za udane wykonanie misji. Mogą odebrać od Uhbara obiecaną nagrodę - jeśli scenariusz ma być dalej kontynuowany "kamień dusz" musi pozostać w drużynie. Jedynym sposobem aby kamień dusz pozostał w drużynie jest przyjęcie do niej Uhbara. Uhbar proponuje graczom przyłączenie się do drużyny. Powie jakiej jest profesji i zaoferuje swoją pomoc we wszelkich wyprawach, może być nawet na początku jako tragarz aż udowodni swoją przydatność dla drużyny. Jeśli gracze nie przyjmą Uhbara to przygoda się kończy.

*** Uhbar ginie**

Jeśli gracze zabiorą ekwipunek Uhbara to "Kamień dusz" (kamienna kostka(sześciąt) wielkości dwóch zaciśniętych pięści z czarnego wypolerowanego granitu) zmieni właściciela na tego kto weźmie go sobie do ekwipunku. Jeśli gracze nie wezmą ekwipunku Uhbar'a lub wyrzucą "Kamień dusz" (wyceniony wart jest 1 szt. srebra) to kamień dusz wybierze sobie jako właściciela drużynowego czarnoksiężnika lub inną postać czarującą, jeśli takiej nie ma

to przywódcę drużyny (jajbardziej aktywnego BG). Pełny opis "Kamienia dusz" znajduje się na końcu przygody. Przejdź do punktu "Uwolnić księcia"

Lista rzeczy które można znaleźć przy ciele Uhbara:

- *Mieszek z 8 ametystami(1 jest wart 4 sztuk złota)

- *Mieszek z 29 sztukami srebra

- *Falowany sztylet rytualny z runami i napisie w nieczytelnym starym języku (magiczny +10 obrażeń)

- *Wisiołek ze złota (+ 5PR ,warte 1 sztuk złota)

- *"Kamień dusz" - Kamienna kostka(sześcian) wielkości dwóch zaciśniętych pięści z czarnego wypolerowanego granitu (wart.1 szt. srebra)

- *Zwierciadełko ze srebra (warte 4 sztuk srebra)

- *Pierścień ze srebra (+ 5PR ,warte 2 sztuk srebra)

- *Ornamentowany rytualny kielich (wart. 80 sztuk złota)

*** Bardzo dziwne przypadki**

Potężna istota uwięziona w "Kamieniu dusz" powoli zaczyna wpływać na umysły i otoczenie graczy. Istota ma na celu zmianę nastawienia graczy do świata , będzie stawiać i w sytuacjach dwuznacznych z których często nie ma dobrego wyjścia. Mistrz gry powinien stawiać graczy w takich sytuacjach gdzie początkowo doby wybór(dobry moralnie) będzie skutkował złymi następstwami, represjonowaniem BN i niewygodnymi następstwami dla graczy. Obecność kamienia dusz może powodować zmianę zachowania BN, drobne modyfikacje postrzegania BG, chwilowe iluzje a nawet drobną zmianę położenia przedmiotów czy ich ruchu. Przede wszystkim gracze zaczną zauważać sytuacje normalnie dla nich niewidoczne ale ich bezpośrednio nie dotyczące (np. kradzieże kieszonkowe, zdrady małżeńskie, morderstwa w ciemnych zaułkach, oszustwa, okrucieństwo, gniew i złe nastawienie między ludźmi, wychwytywać będą plotki które odpowiednio użyte mogą uczynić krzywdę). Gracze zaczną także odczuwać bardziej lęk i postrzegać rzeczy nadprzyrodzone (np. noc będzie ciemniejsza niż zwykle, ogień będzie poruszał się w nienaturalny sposób, rzeka wydawać się będzie że stoi w miejscu). Poniżej kilka przykładów sytuacji które mogą przydarzyć się graczom:

- Pies gryzie starca - kulawego żebraka półelfa - pies toczy pianę z ust i wygląda na chorego. Jeśli gracz zabije/odpędzi psa żebrak przeklinając go i życząc mu śmierci odejdzie bardzo rozszalony "bodaj węże załęgły się w twoich wnętrznościach" - "obyś zdechł jak mój pies którego zabiłeś bydlaku" - "przeklinam cię". Jeśli postać nic nie zrobi żebrak zginie z upływu krwi z rozszarpanych przez psa tętnic.

- Do jednego z graczy podbiega mały chłopiec - "proszę pana, proszę pana oni się niegrzecznie bawią - zrobią mu krzywdę" i ciągnie gracza za rękę. Postać widzi chłopca w wieku 6-7 lat celującego z kuszy w coś czego nie widać za rogiem budynku. Chłopcu towarzyszą jeszcze dwaj którzy mówią mu "strzelaj, strzelaj bo się rusza". Jeśli gracz nic nie zrobi chłopiec strzeli i trafi przypadkowego przechodnia młodego chłopca (elfa). Jeśli gracz zrani/zabije strzelającego chłopca okaże się że obok przywiązane do słupa chodził kot - i to kot był w rzeczywistości celem chłopca. Jakkolwiek by gracze nie zareagowali będzie źle. Jeśli zaatakują strzelającego chłopca prawdopodobnie go silnie/śmiertelnie zranią (zadba o to Kamień Dusz). Jeśli nawet strzelającemu chłopcu nie zrobią wielkiej krzywdy to matka z ojcem chłopca zrobią awanturę że ktoś próbował zabić ich dziecko, zjawi się straż miejska, będzie tłumaczenie a nawet grzywna dla graczy jeśli tylko powiedzą coś nie tak. Jeśli

śmiertelnie zranią chłopaka to skutki będą znacznie grzywna i coroczna danina dla rodziny chłopaka, śmiertelny grzech dla wyznawców dobrych bogów i przymusowa święta misja.

- Idąc ulicą gracz zobaczy w oknie na pierwszym piętrze kogoś kryjącego się za zasłoną. Okno jest dosyć duże i widać jak przy stoliku siada bogato ubrany półork. Gracz dostrzeże nóż w ręce osoby kryjącej się za kotarą. Gracz będzie miał tylko chwilę na podjęcie decyzji. Jeśli strzeli z łuku lub kuszy natychmiast zostanie okrzyknięty zamachowcem. Ktoś zacznie do niego biec z mieczem, wywiąże się walka lub gracz zostanie pojmany i osadzony na parę dni w więzieniu. Okaże się że półork był wpływowym szlachcicem. Jeśli zacznie krzyczeć rzuci kamieniem czy zrobi coś równie mało szkodliwego po prostu zobaczy jak półorkowi podcinane jest gardło. Napewno ktoś zauważył że gracz widział morderstwo. Pewnie ktoś będzie próbował go zabić. Jeśli gracz nic nie robi - będzie miał tylko świadomość że mógł zapobiec morderstwu i ktoś przez niego zginął.

- Siedząc w nocy w swoim pokoju w zajeździe/karczynie gracz zobaczy taką scenkę. Zakapturzony mężczyzna będzie biegł za małą dziewczynką po ulicy. Będzie do niej celował z kuszy i przymierzy się do strzału. Jeśli gracz nic nie robi to mężczyzna trafi dziewczynkę ta upadnie ale podniesie się i spojrzy prosto na gracza i wyszepta „pomocy”. Będzie stać i patrzeć prosto na gracza. Jeśli ten nic nie robi mężczyzna strzeli drugi raz i ponownie trafi dziecko które nie wytrzyma drugiej rany i padnie. Mężczyzna zaciągnie zakrwawione ciało do stajni i już stamtąd nie wyjdzie, nie będzie śladu dziewczynki ani mężczyzny. Jeśli natomiast gracz zdecyduje się strzelić do mężczyzny najprawdopodobniej go trafi i sprowadzi do ciężkiej agonii. Jak tylko mężczyzna upadnie dziewczynka przemieni się w skrzydlatego demona i z przerażającym rykiem odleci w mrok. Mężczyzna okaże się łowcą demonów wynajętym przez gildię białych magów.

- W portowej tawernie do graczy podejrze oprych z wyciągniętym nożem. Przystawi nóż do gardła jednego z siedzących obok rybaków i powie "dawać sztukę złota albo on zginie". Jeśli gracze odmówią bez wahania zabije rybaka, jeśli dadzą za kilka minut zrobi taki sam manewr. Jeśli ponownie dadzą pieniądze odejdzie i nie powróci. Jeśli nie dadzą złota a rybak zginie (nawet jeśli wcześniej zabiją oprycha) rybacy podniosą wrzawę że graczom bardziej zależało na sztuce złota niż życiu. Niektórzy wyciągną noże, zacznie się rozróżba ..

- Gracze zauważą jak mężczyzna w średnim wieku coś komuś kradnie (nie dostrzegą dokładnie przedmiotu) i wkłada sobie za pazuchę. Jeśli gracze zareagują np. poinformują okradzionego, wskażą złodzieja lub sami spróbują go złapać zacznie się pościg - nadbiegnie straż miejska. Złapany złodziej zostanie przejęty przez straż miejską - okaże się że złodziej ukradł placki z agawy dla swoich dzieci. Za kradzież będzie ukarany odcięciem ręki.

*** Uwolnić księcia**

Rankiem następnego dnia do karczmy gdzie stacjonują gracze wejdzie krasnolud. Nie wszedł tu zupełnie przypadkiem chociaż o tym nie wie. Jego drogę wyznaczyła istota uwięziona w "Kamieniu dusz". Strój krasnoluda to stosunkowo pospolite ubranie podróżne z tym że zdobione kryształowymi guzikami i złotymi nićmi. Widać że śpieszy się. Rozmawia z karczmarzem (daje sztukę złota) - oczywiście karczmarz wskazuje stolik graczy.

"Witam.. nazywam się el IGAR z klanu Akh, czy mogę porozmawiać z dowódcą drużyny?".

Jeśli gracze wskażą kogoś lub powiedzą że chcą słuchać wszyscy zaczną opowieść.

"Potrzebuję drużyny , odważnej i sprytniej. Drużyny która nie tylko z rąbajstwa słynie. Chodzi mi o sprytnych i łebskich najemników, którzy jasnego rozkazu nie oczekują .. a sami potrafią myśleć i decyzje podejmować. Dla takich ludzi mam zajęcie które dużo pieniędzy , wdzięczność i sławę jest warte. Czy taką robotą jesteście zainteresowani?"

Jeśli gracze powiedzą że nie i że nie interesuje ich jakakolwiek robota .. to będzie namawiał, zapewni że jeśli ktoś jest ranny to kapłana ze świątyni Gramma opłaci. Jeśli mimo to gracze nie są zainteresowani przyjęciem zlecenia to niestety koniec przygody. Jeśli gracze wykażą zainteresowanie i będą chcieli słuchać dalej opowie:

"Mój pan Książę Dagur Akhanar tydzień temu wyruszył na północ do miasta Inhra-gar , stamtąd dalej do Get-warr-garu miał popłynąć. Niestety po drodze bandyci go napadli. Świte którą wynajął albo zabili albo w niewolę wzięli. Książę w dybach w góry wapienne został pognany. Tam w zamku co go zwą "kondorze gniazdo" w lochach jest zamknięty i na ratunek czeka. Pewnie pytacie skąd wiem. Ano mówię. Jeszcze przed świtem do mnie przyszedł człowiek. Wyrwanemu ze snu marą jakąś mi się wydał. Brudny, obszarpany, pokaleczony i zakrwawiony. Opowiedział że cztery dni temu z zamczyska w którym Książę niewolony uciekł. Sam nie wie do końca jak to mu się udało. Z tego co mówił bandyci nudząc się okrutnie polowanie postanowili uczynić na mądrego zwierza. Wyprowadzili go za mury, ciężki łańcuch przy nodze uwiązali i kazali uciekać. Jakimś cudem dla tego nieszczęśnika stary troll przechodził niedaleko i bandyci w popłochu do zamku wrócili, jego na pastwę bestii zostawiając. Troll nic mu nie zrobił , może głody nie był może go nie wywachał ważne że ująć z życiem zdołał. Przez cztery dni korytem rzeki na południe szedł aż do tarczy imperium dotarł, rybacy się zlitowali i go do Ostrogaru przewieźli. Jak zapytałem czemu przyszedł do mnie to mi powiedział że w celi siedząc przyrzekli sobie iż jeśli komuś uda się uciec to ratunek sprowadzi. Mój Książę jako że bogaty i z rodu szlacheckiego zagwarantował że ja odpowiednich ludzi sprowadzę i że do Ostrogaru do miejsca gdzie czekać na pana miałem udać się powinien temu komu uciec by się udało. Mówię więc co zrobić trzeba - do zamczyska cichcem się dostać i mojego Pana i tych co z nim z niewoli uratować. Taka jest sprawa. Nic więcej nic mniej. Co wy na to panowie?"

Wypytany o szczegóły powie:

"W całym zamku ponad piętnastu zbójów siedzi, łażą po murach w komnatach śpią do więźniów prawie nie zaglądają"

"Uciekinier widział po drodze oddział orków pod chorągwiami katana który w stronę gór wapiennych szybkim marszem szedł, pewnie tropem bandziorów i pewnie sprzymierzeńca w nich będziecie mieć, ponad 30 ich było"

Zapytany o kasę powie tak:

"Konia każdemu co piechotą chodzi kupię razem z siodłem i sakwami, jedzenie na miesiąc dam i po 100 sztuk złota na głowę dam"

Jeśli gracze będą się targować to zwiększy kwotę maksymalnie do 200 szt złota. Jeśli gracze nadal nie będą chcieli jechać powie:

"Niczym nie ryzykujecie. To co wam zapłacę jest wasze a opowiem wam jeszcze o zwyczaju który w jego rodzie panuje. Jeśli żywym go do jego ojca na wyspach kupieckich zawieziecie wtedy za uratowanie jego życia w nagrodę w złocie wam wypłaci tyle ile jego syn waży (jeden kilogram to 100 szt zł). Jeśli tylko jego ciało dostarczycie ale bez ducha to jeśli nie z waszej ręki i winy zabity to ćwierć tego dostaniecie"

Jeśli teraz się nie zdecydują to nie niestety ale koniec przygody. Odrzucenie oferty oznacza że osoba będąca właścicielem "kamienia dusz" ma kilka dni spokoju (do śmierci księcia) po czym kamień odrzuci ją jako właściciela i będzie ciążyć nad nią fatum śmierci (objawiające się takimi zbiegami okoliczności które prowadzą do śmierci np. jak w opowiadaniu Uhbara. Jeśli gracze się zgodzą to el IGAR powie że idzie poczynić stosowne zakupy i zarządzi spotkanie w pełnym ekwipunku w porcie. Gracze będą mieli około 3 godzin na zakupy i dobór ekwipunku. W tym czasie powinien przydarzyć się choć jeden "dziwny przypadek" (patrz punkt "Bardzo dziwne przypadki") i od tego momentu gracze powinni zacząć odczuwać obecność "kamienia dusz".

Prawdopodobnie ze względu na perypetie związane z "dziwnym przypadkiem" trochę się spóźnią ale IGAR będzie cierpliwie czekał (nie ma innego wyjścia) i ucieszy się na widok graczy zmierzających w jego stronę. Po przeprawie przez jezioro gracze będą musieli wybrać drogę. Mają do wyboru krótszą przez las ale niebezpieczniejszą(4 dni) lub dłuższą przez wzgórza ale bardziej bezpieczną(6 dni). W zależności od drogi którą pójda gracze idź do punktu "Droga przez las" lub "Droga przez wzgórza".

*** Droga przez las**

Droga przez las to 10% na spotkanie losowe każdego dnia podróży (rój przczół, atak wilków, atak pantery, szarża dzika i temu podobne atrakcje). Drugiego dnia podróży dojdą do polany gdzie na środku rośnie samotne duże drzewo. Na gałęzi wisi metalowa klatka - w klatce zamknięty jest człowiek. Jest bardzo chudy wygląda na głodnego i spragnionego. Pod klatką wisi tabliczka:

WĘDROWCZE!!!
TEN OSOBNIK ZAMORDOWAŁ SVOJĄ RODZINĘ
NIE KARM GO I NIE DAWAJ MU WODY
POD ŻADNYM POZOREM NIE WYPUSZCZAJ GO Z KLATKI
JEŚLI JEST JUŻ MARTWY TO POCHOWAJ GO
KLUCZ DO KLATKI JEST W DZIUPI W DZRZEWIE

Człowiek w klatce przedstawi się jako Olzomas i będzie błagał o litość. Jeśli gracze będą chcieli go zabić poprosi o to aby chociaż wysłuchali jego historii. Opowie im coś takiego:

„Nie byłem święty to prawda, piłem, biłem i hulałem. Pewnego dnia wróciłem do domu (do wioski Mirag-morkir) i cała moja rodzina nie żyła. Ciała były okaleczone a twarze zmasakrowane. Na środku chałupy leżała zakrwawiona siekiera. Próbowałem tulić dzieci do siebie kiedy wpadli do domu moi sąsiedzi. Obezwładnili mnie i związali - potem osądzili. Ale przecież ja tego nie zrobiłem. Jestem niewinny tego o co mnie oskarżają i za co tu zawisłem.”

Twierdzi zdecydowanie że jest niewinny. I cierpi straszliwe katusze z głodu i pragnienia. Olzomas jest chory psychicznie nie jest świadom wszystkiego co robi, ma w sobie dwie

osobowości. Jest święcie przekonany że mówi prawdę - wykrycie kłamstwa nie wskaże że kłamie. Wykrycie charakteru wskaże chaotyczny-zły. Magicznie można leczyć go wyleczyć - REGENERACJA PAMIĘCI. Jednak w momencie jego uleczenia - gdy tylko zda sobie sprawę z tego co zrobił rozgryzie sobie aortę na przegubach dłoni i wykrwawi się.

Jeśli gracze zdecydują się odejść pozostawiając go w klatce bez pomocy poprosi chociaż o łyk wody - jeśli któryś gracz będzie na tyle łaskawy aby podać mu bukłak lub wlać mu wodę do ust ten spróbuje go ugryźć. Jeśli mu się to uda to bohater gracza musi wykonać rzut na 1/2 odp. nr 6 w przeciwnym przypadku zachoruje na HASAGRIĘ. Choroba ta powoduje niewielką gorączkę (-10 do TR,OB,UM) i K10 razy dziennie wywołuje halucynacje (moment i rozmiar halucynacji określa MG). Jeśli nie jest leczona to po 50+K100 dniach ustępuje sama. Kapłan Gramma lub akademik specjalista jest w stanie rozpoznać chorobę jeśli wykona rzut na MD.

Jeśli gracze wypuszczą człowieka z klatki ten podziękuje im za pomoc i powie że musi wykopać swój grób aby jego prześladowcy go nie szukali. Jeśli pozostawią go samego - spotkają go wracając z gór wapiennych(o ile wrócą) w sytuacji gdy znęca się nad ciałem jakiejś kobiety. Jeśli gracze będą go chcieli zabrać ze sobą chętnie za nimi pójdzie i przy pierwszej okazji zabije dowolną kobietę lub dziecko i to na oczach graczy - ciesząc się przy tym i okazując swój obłęd.

Uwaga! w dziupli w drzewie oprócz klucza jest żmija koralowa. Jeśli gracz będzie nieostrożny i włoży rękę do dziupli żmija zaatakuje, jeśli gracz będzie ostrożny, sprawdzi, użyje patyka itp.. żmija wyjdzie z dziupli i oddali się nie atakując nikogo

Jeśli gracze szczęśliwie przetrwają podróż przejdź do punktu „Pod zamkiem”

*** Droga przez wzgórza**

Droga przez wzgórza to 5% na spotkanie losowe każdego dnia podróży (ogr żądający myta, atak wściekłego warga, szarża spłoszonych opasów i temu podobne atrakcje). Trzeciego dnia podróży rozszałeje się burza z piorunami, silny wiat, deszcz. Następnego dnia po rozbiciu obozu w blasku księżyca osoba pilnująca ogniska dostrzeże nietypowe połyskiwanie. Jeśli się zbliży zobaczy że na ziemi w trawie połyskuje jakiś metal. Rozświetlając obszar (np. pochodnią, światłem lub czekając do świtu) można zauważyć że trawa w promieniu około 1 metra jest wypalona w kształcie kręgu poprzecinanego liniami. Pomiędzy spalonymi źdźbłami trawy widać kuleczki (krople) metalu, część metalu połączyła się ze stopionym piaskiem. Jeśli któryś gracz następnie na symbol, podskoczy w pobliżu, lub zacznie kopać spowoduje że ziemia delikatnie się zapadnie (o około 5 cm). Odkopując ziemię odsłoni się dużą kamienną płytę w kształcie kwadratu z dużym pęknięciem przez środek. Płyta przykrywa wejście do korytarza. Korytarz ma 10 m długości, 2 m szerokości i 2 metry wysokości. Korytarz kończy się dwuskrzydłowymi drzwiami. Po obu stronach korytarza ok 0,5 m od drzwi z otworów na wysokości 1,5 metra wystają łańcuchy. Drzwi są zamknięte. Pociągnięcie jednocześnie za oba łańcuchy otwiera drzwi. Po otwarciu drzwi widać kwadratową komnatę o wymiarach 5x5 m. Na jej środku stoi masywny głaz pokryty runicznymi znakami. Wokół głazu w podłodze na wyryte są dwa kręgi o promieniach 1,5 i 2 metry. W kamieniu zamocowane są dwa łańcuchy zakończone kajdanami. Podobnie jak przy wejściu tak i z tej strony z obu stron drzwi ze ścian wystają łańcuchy ich pociągnięcie powoduje zamknięcie/otwarcie drzwi. Na obu skrzydłach drzwi od strony komnaty widnieją elfickie litery. Po zamknięciu drzwi można odczytać napis:

ZŁÓŻ W OFIERZE CZŁOWIEKA A NIE ZWIERZE
NIECH ZŁY BĘDZIE NAWET GDY W OBŁĘDZIE
JEGO CZYNY TO ŁEZ PRZYCZYNY
TEGO KTO KRZYWDĘ CZYNIŁ A NIGDY ZADOŚĆCZYNİŁ
ZBRODNIAŻA KTÓREGO PRZELEW KRWNI NIE PRZERAŻA
JEŚLI DO KAMNIENIA GO PRZYKUJESZ TO NIE POŻAŁUJESZ
W NOCY GDY ON W KSIĘŻYCA MOCY WYDŁUB ZŁEMU OCZY
GDY JUŻ BEZ WROKU BĘDZIE NIECH I NÓG SIĘ POZBĘDZIE
I NA KONIEC SPRAW ABY CIAŁO BREZ RĄK ZOSTAŁO
W KAMIENIU SŁUGA UNIŻONY TOBIE BĘDZIE POŚWIĘCONY
JEGO CZYNY BĘDĄ Z TWOJEJ PRZYCZYNY
TY JEMU PANEM ON TOBIE SŁUGĄ ODDANEM

Napis jest opisem obrzędu który przywoła istotę uwięzioną w kamieniu. Aby obrzęd się udał do kamienia złego człowieka. Człowieka który był zły nie tylko z charakteru ale i czynów (bardzo dobrze nada się Olzomas). Następnie okaleczając go zgodnie z napisem gracze spowodują uwolnienie anioła uwięzionego w kamieniu. Nie jest to jednak typowy anioł gdyż jest poddany "zakłęciu assanu". Uwolniona istota zobowiązana jest służyć istocie która ją uwolni z kamienia i będzie to czynić przez najbliższe 20 lat. MG powinien wybrać gracza któremu będzie służył i odda hołd zaraz po uwolnieniu z kamienia. Istota ma podwójną formę: pierwsza prawdziwa - 2,5 m wzrostu, piękne śnieżnobiałe skrzydła, błękitne oczy, dosyć długie lekko kręcone białe włosy, silnie umięśniony. Druga postać to postać ofiary która została złożona na kamieniu - jedynie zupełnie czarne tęczyówki mogą zdradzać nienaturalność tej formy. Dzięki możliwości przybrania drugiej postaci anioł będzie mógł podróżować i funkcjonować razem z graczami nie zwracając na siebie uwagi. Istota nigdy nie będzie odzywać się niezapytana, będzie walczyć na rozkaz i będzie wykonywać każde z możliwych do wykonania poleceń. Istota ta ze względu na "zakłęcie assanu" ma charakter neutralny-neutralny. Jest jeszcze kilka rzeczy które musi robić uwolniona istota a nie wiedzą o niej gracze - 1.Nie może zdradzić nikomu 3 pozostałych zadań i musi czynić wszystko aby to że je wykonuje pozostały absolutną tajemnicą. 2. Każdej pełni w miesiącu SHNYK–RAN musi złożyć ofiarę z życia istoty rozumnej - w rytuale którego nauczył go demon nakładający niego "zakłęcie assanu". Rytuał zawsze jest taki sami i polega na narysowaniu węglem z ogniska koła , następnie narysowaniu kilku demonicznych symboli , ostatnim elementem jest umieszczenie żywej istoty wewnątrz kręgu i pozbawienie jej życia. 3. Raz na miesiąc musi uczynić zły i chaotyczny czyn który destrukcyjnie wpłynie na czyjeś życie (np. podpalić dom, zatruć bydło, okraść, wzbudzić między osobami nienawiść itp) 4.Ostatniego roku służby zabić swojego pana (czytaj: bohatera gracza) w takim rytuale jak odprawia co miesiąc.

Jeśli gracze szczęśliwie przetrwają podróż przejdź do punktu „Pod zamkiem”

*** Pod zamkiem**

Po dotarciu do "gniazda kondora" widać kilkanaście namiotów (11) i powiewające nad nimi chorągwie Katana. Obóz Katanowców to oddział koczowniczy osłabiony wcześniejszymi walkami składający się 36 orków wojowników z poz.4 i jednego orka poz.8 (dowódca). Ciężko będzie przedostać się w pobliże zamku niezauważonym przez ich patrole – aczkolwiek jest to możliwe.

Szukając/obserwując zamek z daleka można wywnioskować że:

- * W zamku jest ok.15 bandytów

- * Są dobrze uzbrojeni, każdy w broń do walki wręcz i strzelającą

- * Droga do zamku to most nad przepaścią – pilnowany 24 godziny na dobę przez kilku bandytów

- * Jest szansa na dostanie się do zamku od północy – jest tam zniszczony mur i wyrwa nie jest pilnowana – wymaga to jednak niebezpiecznej wspinaczki

- * Jeśli gracze będą szukać to mają szansę 20% + 10% na każdą godzinę poszukiwań że znajdą wejście do jaskini leżącej wprost pod zamkiem i istnieje duża szansa że jaskinia połączona jest z nim w jakiś sposób połączona.

Jeśli gracze zdecydują się porozmawiać z wojownikami to dowódca (nazywa się el Burg) wypyta kim są i czego chcą. Jeśli powiedzą że przyszli odbić więźnia to pokrótce opowie im o sytuacji:

- * W zamku jest ok.18-20 bandytów

- * Uzbrojeni dość dobrze ale najgorsze jest to że prawie każdy z nich ma jakąś broń strzelającą a na nurach ustawione są kusze wałowe

- * Szef bandy nazywa się Furg Hytor i za jego głowę wyznaczona jest nagroda 500 szt zł. Pomimo że jest to duża nagroda to Burg nie ma najmniejszej ochoty z nim walczyć - widział kiedyś jak walczył z jego ludźmi i jak jednym uderzeniem młota odrywał korpus od nóg przy okazji masakrując ciało.

- * Za każdego jego człowieka Hytora jest 25 szt zł nagrody.

- * Do zamku (do bramy) prowadzi tylko jedna wąska droga/most nad przepaścią - szerokość mostu to około 3 metry - długość to ok 50 metrów

- * Na zamek był przeprowadzony jeden szturm ale zakończył się stratą 8 ludzi i ranieniem 2 obrońców

- * Wydaje się że wśród obrońców jest jakiś mag gdyż podczas szturmu słychać było wypowiedane zaklęcia (to akurat tylko plotka - w zamku nie ma żadnego maga)

- * Do zamku wiodą dwie pewne drogi:

- jedna to główna brama - raczej samobójstwo i el Burg szczerze odradza.
- druga to wyrwa w północnym murze. W północnej części muru istnieje duża wyrwa którą widać nawet stąd. Nikt jej nie pilnuje a przynajmniej nie widać żeby ktoś tam chodził. Niestety cały zamek jest na wysokiej górskiej szpicie a więc wszystkie ściany wiodą stromo w dół. Najlepsze podejście do wyrwy to 80 metrów wspinaczki po prawie pionowej ścianie z jedną półką skalną w połowie drogi.

* Jest jeszcze coś - zwiadowcy poniżej zamku w odległości 300 metrów od mostu znaleźli zarośnięte wejście do jaskini. Wydaje się że ta jaskinia może mieć jakieś połączenie z zamkiem ale niestety ochotnik który tam wszedł nie powrócił.

* Wysłany został posłaniec który ma sprowadzić posiłki ale Burg nie spodziewa się ich wcześniej niż przed upływem 2-4 dni (w zależności od drogi jaką dotarli gracze) . Jak tylko przybędą przeprowadzą atak.

* Niestety znając mentalność tych bandytów nie ma raczej szans na to że w przypadku porażki pozostawią któregokolwiek z więźniów przy życiu. Jeśli więc gracze chcą uwolnić zakładnika mają na to około 1-3 dni.

Gracze mogą wybrać dowolną drogę i metodę dostania się do zamku. Opisane zostały dwie najbardziej prawdopodobne – wejście przez jaskinię i wspinaczka od strony północnej. Jeśli gracze wybrali jedną z tych dróg przejdź do punktu „Jaskinia” lub „Północny mur”. Jeśli wymyślili inny sposób i dostali się do środka zamku to przejdź do punktu „Wewnątrz zamku”

*** Jaskinia**

Jeśli gracze zdecydują się iść jaskinią to:

* Wejście do jaskini ukryte jest w gęstych, iglastych krzakach

* Wejście jest dosyć niskie ok 1,5 m a więc tylko niskie rasy poruszają się normalnie - pozostali mają walkę w trudnych warunkach

* Jaskinia jest całkowicie ciemna a więc tylko osoby z widzeniem w ciemnościach lub z pochodnią/lampą widzą normalnie (można także posługiwać się infrawizją jeśli uda się przyzwyczaić wzrok do ciemności)

* Ściany są mokre i z głębi jaskini słychać kapanie kropeł wody

* Po przejściu około 100 metrów wąskim(max 1 osoba), niskim opadającym w dół korytarzem dochodzą do kompleksu jaskiń rozciągniętych pod zamkiem.

* Bez pochodni/lampy lub infrawizji bardzo trudno się poruszać , szczególnie że podłoga pokryta cienką śliską warstwą glonów i mułu.

* Pełno jest kałuż wody - w niektórych miejscach woda sięga nawet do kolan.

* Po ścianach łażą pająki i robaki - niektóre jadowite (20% że ukąszenie powodują silny ból przez K10 rund uniemożliwiający koncentrację i walkę)

* Dokładny plan jaskini narysowany jest na mapie.

* Jedna z komór jaskini (oznaczone 1 na mapie) jest legowiskiem pary niedźwiedzi jaskiniowych. Samica opiekuje się jednym małym niedźwiadkiem. Jeśli w drużynie jest łowca może wyczuć specyficzny zapach niedźwiedzia (wymagany rzut na "Rozpoznawanie zwierząt i roślin") i ew. ostrzec drużynę. Samiec jak tylko usłyszy/wyczuje drużynę zacznie biec w ich

stronę i stanie na dwóch tylnych łapach próbując odpędzić drużynę / pokazać swoją siłę (jest to jedyny moment kiedy łowca może spróbować "oblaskawienia" a druid "pozyskania zwierząt"). Jeśli drużyna nie zacznie się wycofywać to nastąpi atak zwierzęcia (ew. oblaskawiony przepuści drużynę o ile nie będą szli dalej w kierunku legowiska). Jeśli drużyna pokona samca i zbliży się do legowiska to zaatakują samica - tu niestety nie będzie możliwości oblaskawienia/pozyskania. Niedźwiedzie będą walczyć aż do śmierci drużyny lub ich. Niedźwiadek w legowisku jest zadziorny ale praktycznie bezbronny i bez opieki samicy zginie z głodu.

* W dalszej części korytarza gracze trafią na dziwny posąg. W skale wyrzeźbiona twarz dziecka (z rasy ludzkiej). Gracze nie będą w stanie ustalić jak bardzo stara jest ta rzeźba i czemu ma służyć. Jeśli gracze spróbują wykryć magię okaże się że jest posąg jest magiczny. Po dokładniejszej analizie dojdą do wniosku że jest to zbiornik potencjału magicznego i jest w nim 36 PM. Jeśli gracze zdecydowali by się na identyfikację przedmiotu magicznego odkryją (wymagany odpowiedni rzut) że posąg gromadzi potencjał magiczny z otoczenia w ilości K2 PM na 10 lat. Jeśli gracze jakimś cudem wpadli by na pomysł żeby rozłupać posąg z litej skały(10K10 godzin pracy) to okaże się że w jego środku jest magiczny czarny górski kryształ i to on był źródłem niezwyklej mocy kamiennej twarz - co więcej po wyjęciu go ze skały będzie 10 szybciej gromadził PM (K2 na rok).

* W środkowej części kompleksu gracze mogą natrafić na stare (około 5 lat) opuszczone obozowisko 2 osób. Posłania są przemoczone i przegnite, sakwy przeżarte przez robaki i zniszczone. Jeśli gracze przeszukają obozowisko znajdą:

- Mieszek z 33 sztukami srebra
- Mieszek z 3 bursztynami(1 jest wart 10 sztuk srebra)
- Pierścień ze srebra (+ 5PR ,warte 1 sztuk srebra)
- Sztylet typowy (zardzewiały)
- 5 wytrychów przedziewiały (-30 do zdolności)

* Błądząc/zwiedzając dalej jaskinię gracze dojdą do głębokiej rozpadliny (ponad 20 metrów) i zerwanego mostu sznurowego. Rozpadlina nie jest jakoś bardzo szeroka (około 6 metrów) ale ze względu na śliską nawierzchnię i kamienie raczej nie będzie możliwa do przeskoczenia. Gracze mogą posłużyć się metalowymi kotwami (długie wystające paliki wbite w skałę) na których wisiał most do zaczepienia liny (rzut na odległość ok. 10 metrów - 1/10 ZR , hak 1/2 ZR , kotwiczka cała ZR), użyć wspinaczki (modyfikator -30 ze względu na śliską skałę i robactwo[uwaga na ukąszenia]) lub dowolnej innej techniki którą wymyślą gracze. Gracze jeśli przyjrzą się dnu rozpadliny mogą dostrzec ciało (zwiadowca który wszedł tu kilka dni wcześniej).

* Po przeprawieniu się na drugą jeśli gracze pójdą w dół mapy natrafią na bardzo stare, popękane kamienie rytualne. Kamienie są pokryte glonami i pełno na nich robaków. Na kamieniach udaje się odczytać bardzo stare pismo reptylionńskie. Jeśli historyk lub akademik ze znajomością reptylionńskiego będą chcieli odczytać to pismo okaże się że na kamieniach wyryte jest prawdziwe imię półdemonów którego gatunek na Orchii zwany jest jako pirat (po orkowemu Harkor). Imię NuhyrGusaSetHythesUrganUn - może być użyte do przywołania tej istoty odpowiednim zaklęciem lub rytuałem.

* Jeśli gracze pójdą w górę mapy trafią na kamienny posąg , idealnie wyrzeźbionego , nagiego półolbrzyma. Twórca tej figury musiałby być mistrzem w swoim fachu gdyż z najmniejszymi detalami oddał nawet najbardziej subtelne detale. Jednak figura nie jest tym na

co wygląda ponieważ w rzeczywistości jest to czarna gargoila która przybrała kamienną formę ostatnio zjedzonej ofiary. Posąg nie stoi tu bez powodu. Gargoila jest strażnikiem przejścia które okryte iluzją znajduje się kilka metrów od niej. Jeśli gracze dotkną gargoilę lub odkryją iluzyjną ścianę (choć wygląda jak zwykła kamienna ściana jaskini po której chodzą robaki i ścieka woda to można przez nią przełożyć rękę/ przejść) gargoila odkamienieje i zaatakuje graczy. Istnieje jednak możliwość uniknięcia ataku. Posąg stoi wewnątrz ledwo widocznego (jeśli gracze są uważni to wymagane jest test 1/2 Int lub nawet pobieżne „wykrycie skrytości”) symbolu oka. W symbol wpisany jest czar którego zadaniem jest obudzenie (PRZEBUDZENIE KAMIENIA) gargoili w chwili przejścia przez ścianę. Jeśli graczom uda się wytrzeć symbol gargoila nie przemieni się w żywą istotę i niezaatakuje - aczkolwiek jeśli gracze dotkną kamiennej figury(gargoili) to ta zaatakuje ich z wściekłością.

* Za przejściem jest krótki korytarz który przekształca się w schody w górę. W korytarz jest zabezpieczony pułapką. Na zakręcie korytarza pomiędzy dwoma uchwytami pochodni jest zapadnia. Każda osoba którą stanie na tym obszarze całym ciężarem ciała powoduje otwarcie zapadni i spada 5 metrów w dół na kolce (3K100 obrażeń obuchowych od upadku + K100+1/4 wagi postaci w SF od kolców (obrażenia klute). Półapkę można rozbezpieczyć i uaktywnić za pomocą przekręcenia uchwytu na pochodnie. Aby wykryć pułapkę wymagany jest udany rzut na "wykrywanie ukrytości" aby poznać metodę rozbezpieczenia pułapki wymagany jest rzut na "rozbezpieczanie ukrytości". Po otwarciu zapadni na dnie pomiędzy kolcami można zauważyć bielejące kości jakiejś istoty , rozsypane monety oraz miecz. Jeśli gracze chcieli by to zebrać jest tam:

-21 sztuk złota

-59 sztuk srebra

-Pierścień ze złota (+ 5PR ,warte 1 sztuk złota)

-Miecz typowy - podrdzewiały - jednak wypolerowany i wyczyszczony okaże się robotą wysokiej jakości (+10 TR)- bogato zdobiony

-Sztylet zardzewiały

*Schody prowadzą do niewielkiego labiryntu w którym można odnaleźć pracownię czarnoksiężnika – przejdź do punktu „Labirynt”

* Labirynt

Dokładny plan labiryntu narysowany jest na mapie. Jeśli gracze będą mieli trochę szczęścia to mogą na do następnego poziomu przejść bez jakiejkolwiek walki. Niestety labirynt miał być pułapką dla niechcianych gości i został przygotowany na ich przyjście. Dlatego jego zwiedzanie będzie dosyć niebezpieczne. Sercem labiryntu jest pracownia czarnoksiężnika - jest najlepiej ukryta ale można w niej znaleźć kilka ciekawych rzeczy.

* komnata do której wchodzi gracze (ze schodów) jest obszerna i ciemna - nie ma żadnego źródła światła , ściany są kamienne , podłoga z kruszonych kamieni. Jeśli gracze się po niej rozejrzą znajdą kamienną figurę kobry (kapłan będzie wiedział że to ołtarzyk Seta) oraz dwoje drzwi. Drzwi po prawej stronie (na mapie) zamknięte są na zamek (prosty modyfikator otwierania 0) - drzwi po lewej stronie (na mapie) można otworzyć bez klucza.

* jeśli gracze wejdą do komnaty z otwartymi drzwiami (na mapie oznaczone 1) to zaraz po wejściu w ich stronę ruszy 6 nieumarłych (Zombie) - wyjdą z zakamarków komnaty gdzie czekały w bezruchu na swoje przyszłe ofiary. Nie będą specjalnie wymagającym

przeciwnikiem ze względu na ich inteligencję i niskie współczynniki. Mogą jednak przstraszyć pierwszy raz widzących je graczy szczególnie że obecność „Kamienia dusz” wzmacnia poczucie strachu (-10 odp. nr 2)

* Jeśli gracze wejdą do komnaty z zamkniętymi drzwiami (otworzą zamek , wywarzą drzwi [min 400 sf] lub je zniszczą [50 wytrzymałości]) zobaczą obszerną pustą komnatę. Jest tylko jedno wyjście z tej komnaty wiodące w dół (na mapie), gracze powinni dostrzec też uchwyt na pochodnie (oznaczony 5 na mapie). Być może skojarzą że na niższym poziomie taki sam uchwyt dezaktywował zapadnię. Tu uchwyt też ma ukrytą funkcję i jego przekręcenie otwiera ukryte drzwi do pracowni czarnoksiężnika (oznaczone 4 na mapie)

* W korytarzyku w którym jest ukryte przejście (oznaczone 4 na mapie) jest jeszcze dwoje drzwi. Po prawej (na mapie) są zamknięte (zamek prosty - modyfikator 0 , min SF do wyważenia 400 , wytrzymałość drzwi 50) ale prowadzą do schodów które z kolei prowadzą na poziom lochów do sali tortur. Drzwi po lewej (na mapie) prowadzą do dużej pustej komnaty z której widać tylko jedne drzwi (oprócz tych którymi wejdą gracze).

* Komnataznaczona nr 2 na mapie jest najniebezpieczniejszym miejscem w całym labiryncie. Jest to komnata z pułapką gazową. Mniej więcej w połowie korytarza (komnaty) znajdują się zapadki powodująca po nadeptnięciu zamknięcie/zatrzaśnięcie obu drzwi do komnaty i uwolnienie gazu. Gaz jest silnie trujący - zadaje k100 obrażeń co rundę ew. połowę po udanym rzucie na odporność nr 7. Gaz będzie się utrzymywał przez 50+k100 rund. Po pół godzinie drzwi otworzą się samoczynnie. Jeśli gracze w trakcie działania pułapki (po uwolnieniu gazu) będą chcieli się wydostać z tej komnaty muszą wyważyć drzwi (min. 400 sf) lub je zniszczyć (50 wytrzymałości). W pierwszych rundach działania pułapki można próbować wstrzymać oddech - jednak wymagany jest rzut na odp. nr 4 za każdą kolejną rundę zmniejszany o 10 (w pierwszej 0, w drugiej -10, w trzeciej -20 itd.) - pierwszy nieudany rzut uniemożliwia dalsze wstrzymywanie oddechu i wciągnięcie gazu do płuc. Rozproszony w dużym pomieszczeniu gaz (po zniszczeniu/wywarzeniu drzwi) jest znacznie mniej szkodliwy i zadaje tylko k10 obrażeń co rundę jeśli nie wykona się udanego rzutu na odp.nr 7 - ew 1/2 tego po udanym rzucie. Rozproszony gaz zaniknie 10 szybciej niż było by to w komnacie pułapce - czyli po 5+k10 rundach. Pułapkę można wykryć w trzech punktach tj. przy obu drzwiach oraz w środkowej części korytarza przy zapadkach. Rozbezpieczenie pułapki ("rozbezpieczanie ukrytości") jest dosyć trudne i wymaga udanego testu - 20, "prześlizgnięcie" nie ma ujemnych modyfikatorów.

* Zwiedzając labirynt gracze mogą trafić do komnaty oznaczonej na mapie nr 3. Komnata jest strzeżona przez rycerza - kościotrupa miękkogłowego. Rycerz uzbrojony jest w tarczę rycerską i miecz typowy - jego ciało(szkielet) chronione jest przez zbroję płaszczyznową normalną. Ten przeciwnik będzie prawdopodobnie dosyć wymagający dla drużyny ze względu na jego inteligencję, odwzorowanie profesji i odporność na ciosy.

* Ostatnią pułapką labiryntu jest magiczne lustro (korytarz w środku labiryntu). Gdy BG stanie przed lustrem i odbija się w nim minimum przez rundę to w następnej rundzie obok BG pojawi się jego sobowtór. Po chwili przyglądania się BG sobowtór zaatakuję gracza. Będzie miał wszystkie współczynniki fizyczne identyczne jak postać gracza i będzie poruszać się identycznie jak gracz. Pozostali gracze jeśli od początku nie śledzili wzrokiem postaci gracza (nie widzieli momentu pojawiania się sobowtóra) nie będą w stanie odróżnić sobowtóra od oryginału. Sobowtór będzie atakował gracza analogicznie jak robił by to gracz i w sposób charakterystyczny dla gracza. (sobowtór może posługiwać się wszystkimi dostępnymi przez

gracza brońmi i czarami). Gracz prawdopodobnie uniknie większości obrażeń ranią go tylko te przy których nie udało mu się odeprzeć iluzji (rzut na odp.nr 1 zmniejszoną o 20). Jeśli gracze zbiją lustro (wytrzymałość 4) sobowtór zniknie ale gracz którego był sobowtór musi wykonać rzut na szok (odp.nr 4). Nieudany rzut oznacza omdlenie i paraliż umysłowy przez następne K100 rund.

* Jeśli graczom uda się odnaleźć tajne przejście (oznaczone na mapie 4) i otworzyć je (uchwyt do pochodni oznaczony na mapie 5) mogą dotrzeć do pracowni czarnoksiężnika. Jest to duża komnata z podłogą wyłożoną marmurowymi płytkami. Pierwsze co rzuci się w oczy graczom po wejściu do komnaty to olbrzymi okrąg w którym wpisane jest wiele symboli i znaków magicznych. Po podejściu bliżej okaże się że symbole wykute są w marmurze a rowki wypełnione są zaschniętą krwią. Obok symboli magicznych stoi mroczny ołtarz. Na jego szczyt prowadzi kilka schodków. Gracze szybko spostrzegą że na dużej części podłogi są ślady zaschniętej krwi i że większość powstała w skutek wleczenia kogoś/czegoś z sąsiedniej małej komnaty. Jeśli gracze zajrzą do niej to zobaczą starą, przerdzewiałą klatę naszpikowaną kolcami. Oprócz pustej klatki nic więcej nie znajdą. W komnacie z symbolami i ołtarzem są jeszcze jedne drzwi - prowadzą pokoju czarnoksiężnika. Wewnątrz komnaty widać duży bałagan, brudny stół na którym widać olbrzymią plamę zaschniętej krwi, zakrwawione łóżko, książki pozrzucone z półek, poprzewracane i potłuczone fiołki z jakimiś substancjami. Na biurku kilka poplamionych atramentem pergaminów, połamane pióra. Jeśli gracze przeszperają cały pokój mogą zabrać:

*93 kartek czystych pergaminów

*Księga o magii - szt.1

*Doktryny Magiczne - szt.3

*Księga o broniach- szt.1

*Księga o religiach - szt.3

*Księga o sztuce - szt.2

*Księga o uzbrojeniu - szt.3

*Księga o morzu - szt.1

*Kodeks złodziejski - szt.1

*Księga o rolnictwie - szt.1

*Kodeks złodziejski - szt.1

*Księga Przygodowa - szt.1

*Romans - szt.1

*Księga dezinformująca - szt.1

*Pamiętnik- szt.1

*Księga o zwierzętach (o wilkach)

*Księga o potworach (o gorgonach)

*Pergaminy z planami i mapami (okolice, jaskinie i plany zamku)

*Różdżka czarodziejska - czarny pocisk - 18 ładunków - k10*10 obrażeń

*Flakonik z porcją raniącej trucizny działająca po wypiciu po 8 rundach

*Naczynie z porcją krwi trola

*Naczynie z 2 porcjami osadu krwi orków Uruk-Hai

*Naczynie z porcją ekstrakt z gruczołów ślinowych gorgonów.

*Mikstura Antymagiczności - daje 30% antymagi

*Mikstura Czarnej Śmierci - z mumi - obniża EŻ o 6.

* Jeśli gracze odnajdą schody prowadzące na górę mogą opuścić labirynt i przejść na poziom lochów do sali tortur – przejdź do punktu „Lochy-sala tortur”

***Lochy - Sala tortur**

Dokładny plan sali tortur narysowany jest na mapie. Plan Wchodząc po schodach gracze wejdą na poziom lochów. Schody kończą i zaczyna się krótki korytarz który zakręca i kończy się ścianą (nr 1 na mapie). Przy końcowej ścianie jest dźwignia. Pociągnięcie za nią otwiera ścianę/drzwi która jest przed graczami i umożliwia wejście do sali tortur. W sali czuć straszny fetor po podłodze chodzą białe robaki , podłoga jest brudna od fekaliiów. Gracze którzy chcą cokolwiek robić w tej komnacie muszą w każdej rundzie swojej działalności wykonać rzut na odp. nr 7. Nieudany oznacza torsję i wymioty przez k10 rund - uniemożliwiające jakiegokolwiek czynności - przy ew. walce tylko obrona ze zbroi i magii. Jeśli graczom uda się przetrwać w tym pomieszczeniu ponad 10 minut (60 rund) to uodpornią się na fetor i nie wymagane będą kolejne rzuty. Jak wszędzie w podziemiach także i tu panują ciemności. Tylko pochodnia/latarnia ew. widzenie w ciemnościach/infrawizja umożliwi graczom poznanie zawartości komnaty. Sala tortur jest dosyć duża. Porozstawiane są tu stoliki z narzędziami tortur, łoża do rozciągania i wyłamywania stawów, wygaszone palenisko do grzania żelaza i dwa ciała przykute do ściany. Jeśli gracze dokładnie przeszukają posąg kobry (oznaczony nr 2 na mapie) mogą znaleźć obrotowy przełącznik zamykający sekretne drzwi do schodów (po lewej stronie prowadzące do labiryntów oznaczone nr 1 na mapie). Na prawej ścianie pomieszczenia jest dźwignia (oznaczona nr 3 na mapie) - pociągnięcie za nią otwiera/zamyka przejście do cel więziennych.

Sala tortur nie jest znana bandytom (nie wiedzą o jej istnieniu). Jest 10% szans na to że akurat w chwili otwierania drzwi do sali więziennej było tam dwóch strażników. Jeśli gracze będą cicho i nie będą stać zaraz przy drzwiach strażnicy nie podniosą alarmu (nie pobiegną na górę) tylko wejdą z ciekawości do korytarza. Jak tylko zobaczą graczy (ew. rzut na zaskoczenie) rozpocznie się walka. Oczywiście jest 90% szans na to że nikogo akurat nie będzie w sali więziennej i gracze wejdą tam bez problemów. Jeśli wywiązała by się walka przejdź do punktu „*Walka o więźniów”. Jeśli graczom uda się uniknąć walki i wejdą do sali obok przejdź do punktu „Lochy - Cele więzienne”

***Lochy - Cele więzienne**

Dokładny plan cel więziennych narysowany jest na mapie. W całym pomieszczeniu jest ciemno i nie ma tu źródeł światła (ew. jeśli są strażnicy na stole stoi oliwna lampa oświetlająca przedsionek). Słychać pojękiwania i ruchy więźniów. Księżę Dagur razem z pozostałymi więźniami przetrzymywany jest w jednej celi (oznaczonej 3 na mapie). El IGAR bez wahania wskaże księcia, ew jeśli IGAR nie żyje/ nie ma go z graczmi to Księżę Dagur Akhanar sam wstanie i się przedstawi graczom. Więźniów jest pięcioro: Księżę Dagur Akhanar , ranny(nieprzytomny) elf szlachcic(Tan Celasin), dwóch ludzi (el Jarta i el Abar - zamożni kupcy z Ostrogaru) oraz reptylion rycerz (Tan Sansargan). Cella graczy zamknięta jest na dosyć skomplikowany zamek (-20 do otwierania zamków) ew. gracze mogą mieć klucz który znaleźli przy strażnikach. Jeśli gracze chcą wyłamać kratę muszą jej zadać ponad 100 uszkodzeń - każde uderzenie to 5% szans na to że ktoś to usłyszy i przyjdzie to sprawdzić (rzut na 1/2 interligencji strażników - czy zejdą sprawdzić). Jeśli graczom uda się otworzyć kratę oznacza to że uwolnili księcia i teraz czeka ich zadanie wydostania go z lochów do bezpiecznego miejsca. Gracze muszą jeszcze opuścić zamek.

Jeśli gracze przybyli jawnie i pokonali wszystkich bandytów to prawdopodobnie zechcą przeszukać zamek. Może im to zająć nawet kilkanaście godzin i znajdą tylko skarb który jest w komnacie Furg Hytor'a.

Jeśli gracze przyszedli od strony jaskini to prawdopodobnie mają oczyszczoną drogę i podróż na zewnątrz będzie już tylko formalnością aczkolwiek pewną trudność będą stanowiła przeprawa nad przepaścią w jaskini.

Jeśli nie przyszedli od strony jaskiń to posługując się zdolnością "Wykrywanie ukrytości" (kasta złodziejska) mają teraz szansę odnaleźć ukryte przejście do sali tortur a stamtąd do labiryntu i dalej przez jaskinię do wyjścia. Sekretne drzwi do sali tortur (oznaczone 1 na mapie) można otworzyć wciśnięciem kamienia na przeciwległej ścianie (oznaczony 2 na mapie). Otwarcie sekretnych drzwi wymaga ich znalezienia ("Wykrywanie ukrytości") i udane "Rozbezpieczanie ukrytości" lub znalezienie kamienia ("Wykrywanie ukrytości") i jego wciśnięcie.

Jeśli udało się niepostrzeżenie dostać do lochów to muszą się liczyć z tym że cele więzienne jest raz na jakiś czas doglądana przez bandytów. W chwili wejścia do niej graczy istnieje 10% szans że para bandytów tu siedzi. Jeśli nie ma tu strażników to istnieje 20% szans że w ciągu K100 minut ktoś tu przyjdzie. Jeśli wywiąże się walka przejdź do punktu "Walka o więźniów".

Jeśli graczom udało się wyjść z na zewnątrz zamku w bezpieczne miejsce przejdź do punktu "Uwolnienie Księcia Dagur Akhanar'a"

Jeśli udało się graczom wyjść na zewnątrz zamku w bezpieczne miejsce ale Książę nieżyje przejdź do punktu „Martwy książę”

***Walka o więźniów.**

Jeśli gracze wdadzą się w walkę w pomieszczeniach więziennych i pozwolą któremuś bandycie uciec na schody ten ucieknie do zamku i zaalarmuje pozostałych. Wtedy czeka graczy walka z 4-5 bandytami. Taktyka walki bandytów to przede wszystkim strzały ze schodów (kusze ew łuki refleksyjne) a jeśli to nie przyniesie oczekiwanych rezultatów to walka wręcz. Jeśli gracze pokonają bandytów ew. zmuszą ich do wycofania na schody to wycofają się. W zależności od tego czy bandyci wiedzą czy nie wiedzą o tajnym przejściu do sali tortur zachowają się zupełnie inaczej. W przypadku kiedy nie wiedzą o sekretnym przejściu postanowią zamknąć graczy w lochach - zamkną i zabarykadują drzwi aby ci nie mogli się wydostać (ew. przy próbie wyłamania drzwi natychmiast wszczą alarm i walczyć w otwartym terenie gdzie można użyć wszystkich łuczników i zastosować wygodne dla bandytów manewry).

Jeśli bandyci wiedzą o tajnym przejściu postanowią atakować większymi siłami i zepchnąć graczy w głąb komnat więziennych - samemu zająć strategiczny korytarz do sali tortur - tu do walki włączą się także kosynierzy Furg Hytor'a czyli Enril i Hangil. Trudno przewidzieć przebieg walki - wszystko zależy od taktyki i współczynników BG. Jeśli konfrontację wygrają gracze i zginie ponad 8 bandytów wtedy napastnicy definitywnie wycofają się i zabarykadują wszystkie drzwi. Furg Hytor pogodzi się ze stratą ludzi co więcej w tajemnym korytarzu będzie widział szansę ucieczki dla siebie i swoich kamratów. Odczeka dzień dając szansę

graczom na ucieczkę po czym sam spróbuje odnaleźć tajne przejście i wydostać się z zamku wraz z bandytami.

***Północy mur**

Wejście od strony wyrwy w murze jest drugim rozwiązaniem które mogą wybrać. Pionowa ściana i wyrwa w murze jest praktycznie nie pilnowana. Jeśli gracze zdecydują się na wspinaczkę to mają do przejścia 2 razy po 40 metrów wspinaczki. Tylko bardzo zręczne postacie są w stanie temu sprostać - w przeciwnym przypadku upadek z wysokości (K100 obrażeń na każdy metr powyżej 1). Półka skalna to ok 20 m² o wymiarach 2,5x8 metrów. Pierwsza osoba która wejdzie na półkę może umocować linę aby ułatwić wspinaczkę pozostałym - jednak jedyne sposoby do umocowania liny miejsce nie może być obciążone bardziej niż 200 kg(800 SF) w przeciwnym przypadku fragment skały oderwie się i lina spadnie. Sama wspinaczka na półkę nie jest bezproblemowa - około 30 m wysokości pierwszą wspinającą się postać zaatakują para ptaków których gniazdo znajduje się na półce. Ptaki będą rozpraszać wspinającego się i wściekle skrzeczeć - powoduje to ujemny modyfikator -10 do wspinaczki ale raczej nie zwróci uwagi bandytów na murach (ew. rzut k100 powyżej 95). Jeśli gracze nie będą odganiać się przed ptakami to te będą boleśnie dziobać w odsłonięte części ciała (ew. ataki bohaterów to walka w trudnych warunkach 1/2 TR,OBR - możliwa tylko broń JL). Druga część wspinaczki jest znacznie bardziej niebezpieczna ze względu na pułapkę zamontowaną na wysokości ok. 75 metrów. Pułapka to kilka poluzowanych skał związanych liną - końce węzła zwisają swobodnie w dół i z nocy nietrudno pomylić je z korzeniami. Pociągnięcie za linę powoduje uwolnienie k10 kamieni. Każdy z nich ma Trafienie 70 i skuteczność 50-/+K25 (obrona gracza jest w trudnych warunkach czyli 1/2 normalnej).Dodatkowo trafiona kamieniem postać musi powtórzyć rzut na wspinaczkę z modyfikatorem -20. Jeśli wspinający zadeklaruje że wykrywa pułapki (kasta złodziejska) to zauważy ją automatycznie, jeśli nie to w dzień musi wykonać rzut na INT w nocy na 1/2 INT (jeśli nie ma widzenia w ciemnościach/infrawizji to na 1/10 INT). Uwolnienie kamieni znacznie zwiększa szansę zauważenia wspinającego się (rzut powyżej 80 na k100). Po dotarciu do celu okazuje się że wyrwa w murze jest tylną ścianą zruinowanej stajni. Daje osłonę przed wzrokiem strażników. (przejdź do punktu "Wewnątrz zamku") Ta droga(północna ściana góry) jest raczej jednokierunkowa dla graczy – nie będą mieli szansy sprowadzić tędy uwolnionego księcia oraz pozostałych oswobodzonych.

*** Wewnątrz zamku**

Żadnego bandyty nie ma na dziedzińcu. Na murach jest 5 strażników - obserwują most i co jakiś czas (2k10 rund) zerkają na dziedziniec i wejścia do komnat. Rozmawiają ze sobą , żartują , pogwizdują ale wyczuwa się nerwową atmosferę, broń trzymają cały czas w pogotowiu. Jeden z bandytów(półolbrzym o imieniu HURB) ma zdolność nadnaturalną "przenikliwy wzrok" - co sprawia że jeśli on jest na straży (szansa 33%) to będzie widział postacie niewidzialne. Praktycznie wszyscy bandyci widzą doskonale w ciemnościach posiadają zapożyczoną zdolność "widzenie w ciemnościach" (był to jeden z podstawowych warunków przyjęcia do bandy). Postać która będzie chciała przedostać się do komnat ma dużą szansę zrobić to niezauważenie nawet bez zdolności krycie w cieniu - musi wystarczyć jej 2k10 rund. Plan pomieszczeń widoczny jest na mapie - czy dotrą do lochów nieznając

rozkładu zamku to zależy tylko od nich. Każde otwarcie drzwi to rzut na akt.ZR-30 szansa na głośne zaskrzypienie i zwrócenie uwagi strażników. Warty zmieniają się mniej więcej co 8 godzin. Raz na dobę w południe jeńcom przynoszone są pomyje i woda. W pomieszczeniach na parterze jest po 2 bandytów - jest 50% szansa dla każdego że akurat śpi. Drugi czyści broń, coś je, leży lub wykonuje równie małomęczącą czynność. Otwarcie drzwi do nieśpiącego bandyty grozi podniesieniem alarmu (rzut na INT bandyty). Na piętrze w sali sypialnej prześiadują herszt i bracia bliźniacy. Tutaj także jest skarbiec bandy. Walka z hersztem i bandytami nie jest konieczna do ukończenia przygody co więcej może być niebezpieczna dla zakładników. Jeśli zginie herszt a reszta bandy będzie zaalarmowana i będą w stanie walczyć pobiegną do lochów po zakładników. Przystawiają pojmanym noże do gardeł i zaczną przesuwac się do bramy. Jeśli do niej dotrą i otworzą główne wejście zasłaniając się żywymi tarczami. Natychmiast zauważy to Katański dowódca i natychmiast wyda rozkaz do ataku nie zważając na ew. śmierć zakładników. Jeśli z jakiegokolwiek przyczyny Książę Dagur Akhanar umrze to przygoda się zakończy (ew.patrz pkt "martwy książę"). Jeśli gracze pomyślnie dotrą do lochów to przejdź do punktu "Lochy - Cele więzienne".

***Martwy książę**

Dostarczenie martwego ciała na zamek księcia Akhanar Białobrody (Wyspa Gur - wyspy kupieckie) da graczom 2000 szt złota - warunkiem jest to że go tam dostarczą i opowiedzą jak jego ojcu jak zginął (a raczej udowodnią że nie zginął z ich winy - opowiadaniu graczy będzie przysłuchiwał się paladyn z mieczem paladyńskim). Po dostarczeniu księcia prawdopodobnie uda się go wskresić (rzut na odp nr 4). Po wskrzeszeniu natychmiast będzie chciał wrócić na Orkus Wielki. Sama podróż tam i z powrotem może być zupełnie nową przygodą.

*** Uwolnienie Księcia Dagur Akhanar'a**

Książę jest niezwykle przystępnym krasnoludem. W jego zachowaniu widać dobre maniery i wysokie urodzenie. Nie jest jednak w żadnej mierze zarozumiały czy nadęty. Jest bardzo prostolinijny i łatwo wyczytać z jego twarzy o czym teraz myśli. W chwili uwolnienia szczerze podziękuje wybawcom, podziękowania powtarzając jeszcze kilkakrotnie w drodze do wyjścia z zamku.

* Propozycja Dagura: W chwili gdy gracze przejdą do rzeczy i rozmowa zejdzie na pieniądze i obiecaną nagrodę na twarzy Dagura pojawi się zakłopotanie i po krótkiej chwili powie tak:

"Mój ojciec wypłaci wam za dostarczenie mnie żywego tyle ile ważę w złocie a ważę nie mało [na oko około 80 kg czyli około 8000 szt zł] .. sługa mój i przyjaciel IGAR z klanu Akh w niczym was nie oszukał. Wiem że to dużo pieniędzy i macie do nich pełne prawo .. ale mam dla was dużo ciekawszą propozycję. Moja podróż na Orkus wielki nie ma nic wspólnego z poznawaniem świata czy tym bardziej odpoczynkiem. Podróżuję po orchi już wiele lat odkąd tylko dojrzałem i ukończyłem nauki. W moim rodzie panuje srogi zwyczaj iż tylko ten syn który udowodni ojcu iż może stać na czele klanu ma prawo powrócić do domu. Zadowolili mojego ojca nie jest łatwo i tylko wielki skarb lub legendarna broń mogą mu zaimponować. Dlatego też całe moje wysiłki skoncentrowałem na przeszukiwaniu ksiąg , pamiętników i zapisków o wielkich skarbach. Dzięki przychylności Gottam-gora moje

wysiłki zostały nagrodzone. Natrafiłem ślad skarbu który mógłby z bezdomnego uczynić mnie władcą a z was moi wybawcy uczynić bogaczy. Skarb ten leży przez ponad yian ukryty w magicznej kryjówce. Jest to dziedzictwo niejakiego Ginszara alchemika i awanturnika który wyszedł z labiryntów śmierci. Tak, tak panowie z labiryntów śmierci .. a znacie legendy o skarbach tego miejsca. A więc co wy na to? .. czy nadal zamierzacie odstawić mnie na dwór mego ojca i uczynić ze mnie pośmiewisko pośród moich braci i okryć mnie hańbą czy też chcecie zostać moimi przyjaciółmi i udać się ze mną na wyprawę po skarb Ginszara .. skarb którego zdobycie okryje nas chwałą należną bohaterom i zapewni nam dostatnie życie. Odstąpie więc od zamiaru podróży na wyspy kupieckie i przyjmijcie mnie do waszej drużyny a doprowadzę was do magicznej kryjówki o której mówiłem."

Jeśli gracze nie zgodzą się na propozycję Dagur'a to niestety przygoda się kończy , aczkolwiek gracze muszą dostarczyć go na wyspy kupieckie co może stanowić początek zupełnie nowej przygody. Dagur nie będzie szczodry, za podróż zapłaci tylko za siebie i jednego gracza. Całą drogę będzie przekonywał graczy do zmiany decyzji. Jeśli jednak dostarczą go do pałacu jego ojca to opowie uczciwie jak naprawdę było. Ojciec każe zwarzyć złotem Dagur'a po czym wypłaci to graczom (80+/-K5 w zależności od aktualnej wagi Dagura)*100 szt złota.

Jeśli zgodzą się na propozycję zacznie się kolejna część „bardzo dziwnych przypadków” i rozpocznie wyprawa po legendarny skarb.

Koniec cz.1

* Charakterystyki postaci:

-----*****KARCZMA – CZŁOWIEK POTRZEBUJACY OCHRONY *****-----

NAZ. Uhbar; Rasa: człowiek- mężczyzna; WIEK.29; ZŁODZIEJ (złodziejaszek);Poz.2; Charakter: neutr-zły; ŻYW 97; SF 95; ZR 123(123); SZ 78(78); INT 124; MD 126; UM 59; CH 74; PR 98; WI 54; ZW 4; Odp.w%:1-60; 2-61; 3-82; 4-48; 5-48; 6-57; 7-58; 8-35; 9-35; 10-35; AM 0%; BRON*: nóż typowy-Bi.81%; TR 103%; op. 1; RANY 56(65)kl 65tn ; OB-4; SP B/-; AT (3) ZBR.: z.Ub.p.; OGR. - , -; OB.BL/DAL 80/76 %; WYP. 10 / 15 / 20

-----*****KARCZMA – STRAŻNICY PLANÓW *****-----

NAZ. strażnik planów; WOJOWNIK; Charakter: praworządny(ewidentnie)-zły(ewidentnie); ŻYW 2205; SF 723; ZR 127(127); SZ 156(156); INT 147; MD 141; UM 100; CH 172; PR 184; WI 49; ZW 2; Odp.w%:1-214; 2-222; 3-212; 4-236; 5-197; 6-203; 7-207; 8-209; 9-195; 10-212; AM 40%; BRON*: espadon (mag, wampiryczny)-Bi.210%; TR 345%; op. 5; RANY 533kl 701tn ; OB-46; SP M/20; AT 5 ZBR.: mag.; OGR. - , -; OB.BL/DAL 181/135 %; WYP. 230 / 235 / 240

NAZ. strażnik planów; WOJOWNIK; Charakter: praworządny(ewidentnie) - dobry(ewidentnie); ŻYW 1364; SF 582; ZR 277(277); SZ 256(256); INT 107; MD 221; UM 100; CH 172; PR 184; WI 105; ZW 2; Odp.w%:1-194; 2-202; 3-192; 4-216; 5-177; 6-183; 7-187; 8-189; 9-175; 10-192; AM 50%; BRON*: espadon (mag, światłości)-Bi.235%; TR 371%; op. 5; RANY 528kl 716tn ; OB-52; SP WM/20; AT 6 ZBR.: mag; OGR. - , -; OB.BL/DAL 337/285 %; WYP. 130 / 135 / 140

-----*****KARCZMA – ZABÓJCZY *****-----

NAZ. ARTAN; Rasa: półork- mężczyzna; WIEK.17; ZABÓJCA (złoczyńca);Poz.2; Charakter: prawo-zły; ŻYW 124; SF 185; ZR 140(140); SZ 95(95); INT 91; MD 73; UM 73; CH 62; PR 67; WI 44; ZW 1; Odp.w%:1-76; 2-66; 3-73; 4-61; 5-42; 6-73; 7-47; 8-47; 9-37; 10-47; AM 0%; BRON*: szabla typowa-Bi.123%; TR 156%; op. 3; RANY 120kl 194tn ; OB-22; SP B/-; AT 2 BRON: nóż typowy-Bi.68%; TR 101%; op. 1; RANY 73(80)kl 80tn ; OB-3; SP B/-; AT (3) BRON: łuk refleksyjny lekki-Bi.71%; TR 104%; op. 4; RANY (110)kl ; OB-0; SP B/-; AT (2) ZBR.: z.Sk.z.p.; OGR. - , -; OB.BL/DAL 119/97 %; WYP. 15 / 35 / 50

NAZ. OSBUR; Rasa: półork- mężczyzna; WIEK.23; ZABÓJCA (złoczyńca);Poz.2; Charakter: neutr-zły; ŻYW 106; SF 94; ZR 109(109); SZ 92(92); INT 114; MD 121; UM 57; CH 76; PR 82; WI 26; ZW 3;

Odp.w%:1-65; 2-77; 3-59; 4-49; 5-36; 6-71; 7-45; 8-45; 9-35; 10-45; AM 0%;
BRON*: nożyk-Bi.66%; TR 86%; op. 1; RANY 50(44)kl 44tn ; OB-3; SP B/-; AT (4)
BRON*: szabla zakrzywiona długa-Bi.120%; TR 140%; op. 3; RANY 72kl 180tn ; OB-22; SP 2B/0; AT 2
ZBR.: z.Ub.p.; OGR. - , -; OB.BL/DAL 87/62 %; WYP. 10 / 15 / 20

NAZ. RUG; Rasa: ork; WIEK.25; ZABÓJCA (złoczyńca);Poz.4; Charakter: prawo-zły;
ŻYW 138; SF 133; ZR 91(91); SZ 77(39); INT 104; MD 97; UM 30; CH 76; PR 47; WI 30; ZW 8;
Odp.w%:1-58; 2-73; 3-50; 4-50; 5-36; 6-75; 7-47; 8-47; 9-37; 10-47; AM 0%;
BRON*: nóż typowy-Bi.100%; TR 122%; op. 1; RANY 73(83)kl 83tn ; OB-5; SP B/-; AT (3)
BRON*: szabla typowa-Bi.107%; TR 129%; op. 3; RANY 97kl 161tn ; OB-19; SP 2B/0; AT 2
BRON*: łuk refleksyjny typowy-Bi.102%; TR 124%; op. 5; RANY (145)kl ; OB-0; SP B/-; AT (1)
ZBR.: z.Ku.t.; OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 74/50 %; WYP. 25 / 60 / 55

NAZ. TAROS; Rasa: człowiek- mężczyzna; WIEK.27; ŁOWCA (tropiciel);Poz.3; ZABÓJCA (złoczyńca);Poz.2;
Charakter: neutr-zły;
ŻYW 129; SF 159; ZR 126(126); SZ 76(38); INT 112; MD 100; UM 41; CH 92; PR 109; WI 55; ZW 7;
Odp.w%:1-85; 2-73; 3-95; 4-73; 5-61; 6-71; 7-65; 8-65; 9-46; 10-62; AM 0%;
BRON*: szpada typowa-Bi.94%; TR 123%; op. 2; RANY 134kl ; OB-14; SP 2B/-; AT 3
BRON*: kusza lekka ręczna-Bi.93%; TR 132%; op. 4; RANY (124)kl ; OB-0; SP 2B/-; AT (2)
BRON*: daga-Bi.69%; TR 98%; op. 2; RANY 102kl 61tn ; OB-10; SP 2B/-; AT 3
ZBR.: z.Sk.z.g.; OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 101/87 %; WYP. 25 / 60 / 80

-----*****KARCZMA - NAJEMCA ZABÓJCÓW*****-----

NAZ. czarnoksiężnik (el GUR KATA); Rasa: ork; WIEK.19; CZARNOKSIĘŻNIK (animatorka);Poz.6; Charakter:
prawo-zły;
ŻYW 150; SF 162; ZR 93(93); SZ 85(85); INT 93; MD 90; UM 112(142); CH 82; PR 53; WI 46; ZW 14;
Odp.w%:1-68; 2-74; 3-67; 4-47; 5-65; 6-75; 7-90; 8-64; 9-54; 10-64; AM 0%;
BRON*: kordelas - nóż ciężki typowy-Bi.149%; TR 204%; op. 2; RANY 130(116)kl 145tn ; OB-12; SP 2S/-;
AT (5)
ZBR.: z.Ub.p.g.; OGR. - , -; OB.BL/DAL 92/80 %; WYP. 15 / 35 / 50
cecha charakterystyczna: brakuje mu małego palca u lewej dłoni.

Uwaga! pod wpływem czarów CIEMNA STRONA KSIĘŻYCA - odporność czarów zwiększa się o 30% (normalnie 6 a więc razem 36%)

dostępne czary:

krąg 1

CZARNY POCISK - op 1 , pm 1, daleki (Autorytatywnie)

SFERA BÓLU - op 1 , PM 5 , czas 42 rundy , obszar o średnicy 6 m, zasięg 0 (Autorytatywnie)

PRZERAŻENIE - op 1 , PM 1, średni, 7 istot (Autorytatywnie)

CIEMNOŚĆ - op 1 , PM 2, średni, średnica 8 m (Autorytatywnie)

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH

MASKA

krąg 2:

ZAWĘZWANIE MARTWIAKA op 1 runda, 10 PM/typ martwiaka, 30 rund, bliski (Autorytatywnie)

CIEMNA STRONA KSIĘŻYCA

Krąg 3:

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI

CZARNY OGIEŃ - op 3 , PM 3 , średni , 2k10*10 obrażeń ew 1/2 na odp nr 8 (Autorytatywnie)

PRZENIKNIĘCIE PODŁOŻA

ZEJŚCIE DO PIEKŁA

Krąg4:

AUREOLA NEKROMANCJI - op 4, PM 8, 12 rund trwa, 2m wokół - wysysa 6 żyw co runda i nadleczenie trwa 60 rund

NIEWIDZIALNOŚĆ

Pergaminy z czarami: Łalka (szt.1), Ręka Orma (sz.1)

Mieszek z 10 turkusami(1 jest wart 2 sztuk złota)

Mieszek z 20 sztukami złota

Mieszek z 32 sztukami mitrylu

Mieszek z 8 sztukami platyny

Obrączka ze srebra (warte 1 sztuk srebra)

Branzoleta ze srebra (+ 5PR ,warte 5 sztuk srebra)

Pierścień ze srebra (+ 5PR ,warte 3 sztuk srebra)

Ornamentowany kielich (wart. 12 sztuk złota)

Świecznik (wart. 7 sztuk złota)

Ornamentowany dzban (wart. 8 sztuk złota)

Księga o potworach
Księga o sztuce
Księga o religiach
Księga Historyczna
Księga o zwierzętach
Ikona (wart. 50 sztuk złota)
Flakonik z 1 porcją paraliżującej trucizny działająca w zetknięciu z krwią po 5 segmentach
Naczynie z 4 porcjami mikstury lub maści ziołowej
Laska czarodziejska lub klerycka
Flakonik z 5 porcjami trucizny o efekcie mieszanym działająca po wypiciu po 10 segmentach

-----*****KARCZMA - WYNAJĘCIE GRACZY*****-----

NAZ. sługa (el IGAR z klanu Akh); Rasa: krasnolud- męczyzna; WIEK.64; WOJOWNIK (kadet);Poz.2;
Charakter: prawo-neutralny;
ŻYW 155; SF 184; ZR 54(54); SZ 54(54); INT 47; MD 96; UM 74; CH 76; PR 58; WI 11; ZW 5;
Odp.w%:1-40; 2-61; 3-36; 4-68; 5-45; 6-66; 7-67; 8-75; 9-59; 10-40; AM 0%;
BRON*: topór obusieczny lekki-Bi.118%; TR 141%; op. 3; RANY 211tn ; OB-9; SP 2B/-; AT 2
ZBR.: z.Ub.p.; OGR. - , -; OB.BL/DAL 21/12 %; WYP. 30 / 35 / 40

-----*****DROGA DO GÓR WAPIENNYCH -PRZEZ LAS- KLATAKA*****-----

NAZ. Olzomas; Rasa: człowiek- męczyzna; WIEK.25; BARABARZYŃCA (koczownik);Poz.2; Charakter: chaot-zły;
ŻYW 132; SF 171; ZR 106(106); SZ 78(78); INT 109; MD 74; UM 21; CH 89; PR 57; WI 26; ZW 5;
Odp.w%:1-55; 2-41; 3-57; 4-59; 5-55; 6-58; 7-54; 8-56; 9-50; 10-59; AM 0%;
BRON: zęby -Bi.39%; TR 67%; op. 2; RANY 47tn ; OB-0; SP B/-; AT 1
BRON: kindżał - nóż zakrzywiony typowy-Bi.70%; TR 98%; op. 2; RANY 78kl 92tn ; OB-6; SP B/-; AT 2
BRON: siekera typowa-Bi.109%; TR 137%; op. 3; RANY 163(152)tn ; OB-10; SP B/-; AT (5)
ZBR.: skóra; OGR. - , -; OB.BL/DAL 56/56 %; WYP. 0 / 0 / 0

NAZ. żmija koralowa; Rasa: żmija koralowa; POZIOM.3; drapieżnik;Poz.3; Charakter: neutr-neutralny;
ŻYW 60; SF 57; ZR 92(92); SZ 105(105); INT 16; MD 7; UM 0; CH 0; PR 32; WI 0; ZW 0;
Odp.w%:1-47; 2-60; 3-55; 4-26; 5-26; 6-41; 7-30; 8-32; 9-16; 10-16; AM 0%;
BRON*: pysk-Bi.105%; TR 120%; op. 1; RANY 30kl ; OB-0; SP B/-; AT 1
ZBR.: skóra; OGR. - , -; OB.BL/DAL 45/145 %; WYP. 11 / 11 / 11
* zabija w przeciągu 1-5 rund każdą istotę poniżej 50 Żywotności;
* zabija w przeciągu 1-5 minut każdą istotę poniżej 100 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na pożyłość nr.6), a jeśli to przeżyła, to tak ją osłabia na okres 2-20 dni, że z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, że przez ten okres traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]
* zabija w przeciągu 1-5 godzin każdą istotę poniżej 200 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na odporność nr.6), a jeśli to przeżyła, to tak ją osłabia na okres 1-10 dni, że z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, że przez ten okres traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]
* w przeciągu 1-10 godzin każdą istotę powyżej 200 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na odporność nr.6) tak osłabia, że na okres 1-5 dni z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]

-----*****OBOZOWISKO POD "GNIAZDEM KONDORA"*****-----

NAZ. dowódca (el Burg); Rasa: ork; WIEK.25; WOJOWNIK (weteran);Poz.8; Charakter: prawo-zły;
ŻYW 179; SF 242; ZR 108(36); SZ 76(25); INT 46; MD 93; UM 44; CH 102; PR 82; WI 50; ZW 4;
Odp.w%:1-63; 2-77; 3-58; 4-74; 5-55; 6-87; 7-112; 8-112; 9-74; 10-100; AM 0%;
BRON*: szabla zakrzywiona długa-Bi.146%; TR 181%; op. 3; RANY 119kl 251tn ; OB-26; SP S/-; AT 3
BRON: kindżał - nóż zakrzywiony typowy-Bi.110%; TR 145%; op. 2; RANY 116kl 138tn ; OB-9; SP S/-; AT 4
BRON: łuk refleksyjny lekki-Bi.134%; TR 169%; op. 4; RANY (182)kl ; OB-0; SP S/-; AT (2)
ZBR.: z.tu.m.c.-t.Pa.; OGR. 1/3 , 1/3; OB.BL/DAL 117/91 %; WYP. 110 / 160 / 100

STARSZY KADET (48 szt.); POZ 4; CHAR pr.zły; SKARB: * 15A1; 1B1; PDośw. 14
ŻYW 161; SF 180; ZR 73; SZ 73;INT 59; MD 89; UM 54; CH 64; PR 59; WI 25; ZW 3
ODPORNOŚCI: 1-45; 2-72; 3-40; 4-38; 5-38; 6-75; 7-85; 8-95; 9-70; 10-70; AMg 0
BRON: 1. szabla zakrzyw.; bgł. 85, TR 110; opón. 3; SKUT 175tn; OB +18; SP 2B; AT 2
BRON: 2. kindżał; bgł. 77, TR 102; opón. 2; SKUT 115tn; OB +8 ; SP B; AT (2)
BRON: 3. łuk refl.lekki; bgł. 78, TR 103; opón. 4; SKUT 135kl; OB -; SP B; AT (2)
ZBROJA: kurt.-met.c.; t.dr.nrm; OGR. 1/2, 1/2; OB. bl./dal. 67/49; WYP 45/105/65

-----*****"GNIAZDO KONDORA - BANDYCI"*****-----

NAZ. Furg Hytor; Rasa: półolbrzym- męczyzna; WIEK.38; WOJOWNIK (lord wojny);Poz.10; Charakter: neutr-zły;

ŻYW 226; SF 288; ZR 108(36); SZ 164(54); INT 65; MD 111; UM 40; CH 149; PR 162; WI 45; ZW 1;
Odp.w%:1-83; 2-91; 3-82; 4-99; 5-67; 6-74; 7-99; 8-100; 9-72; 10-108; AM 0%;
BRON*: młot bojowy krótki(rob gig).-Bi.194%; TR 234%; op. 8; RANY 479(305)ob ; OB-33; SP M/O; AT (4)
ZBR.: z.t.u.m.m.(w.j.)-t.Me.d.; OGR. 1/3 , 1/3; OB.BL/DAL 119/86 %; WYP. 145 / 190 / 130

NAZ. brat_1(Enril); Rasa: półelf - mężczyzna; WIEK.38; WOJOWNIK (weteran);Poz.6; Charakter: neutr-
neutralny;

ŻYW 125; SF 218; ZR 86(86); SZ 114(57); INT 107; MD 103; UM 87; CH 105; PR 106; WI 6; ZW 5;
Odp.w%:1-66; 2-78; 3-57; 4-69; 5-56; 6-63; 7-61; 8-56; 9-56; 10-55; AM 0%;
BRON*: kosa bojowa typowa-Bi.151%; TR 182%; op. 5; RANY 191kl 327tn ; OB-39; SP 2S/-; AT 1
ZBR.: z.Ko.l.; OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 85/46 %; WYP. 20 / 70 / 40

NAZ. brat_2(Hangil); Rasa: półelf - mężczyzna; WIEK.38; WOJOWNIK (weteran);Poz.6; Charakter: neutr-
neutralny;

ŻYW 125; SF 218; ZR 86(86); SZ 114(57); INT 107; MD 103; UM 87; CH 105; PR 106; WI 6; ZW 5;
Odp.w%:1-66; 2-78; 3-57; 4-69; 5-56; 6-63; 7-61; 8-56; 9-56; 10-55; AM 0%;
BRON*: kosa bojowa typowa-Bi.151%; TR 182%; op. 5; RANY 191kl 327tn ; OB-39; SP 2S/-; AT 1
ZBR.: z.Ko.l.; OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 85/46 %; WYP. 20 / 70 / 40

NAZ. band_czł(5 szt.- AMIR, TANIS, DUNEM, FIGON, ISAN); Rasa: człowiek- mężczyzna; WIEK.23; WOJOWNIK
(kadet);Poz.3; Charakter: neutr-neutralny;

ŻYW 127; SF 150; ZR 85(43); SZ 75(25); INT 89; MD 117; UM 54; CH 74; PR 73; WI 36; ZW 3;
Odp.w%:1-59; 2-66; 3-64; 4-65; 5-50; 6-58; 7-78; 8-78; 9-58; 10-63; AM 0%;
BRON*: miecz długi typowy-Bi.90%; TR 114%; op. 4; RANY 128kl 146tn ; OB-18; SP S/-; AT 2
BRON*: kusza typowa-Bi.80%; TR 114%; op. 5; RANY (158)kl ; OB-0; SP 2B/-; AT (1)
ZBR.: z.t.u.m.t.-t.Dr.d.; OGR. 1/2 , 1/3; OB.BL/DAL 86/68 %; WYP. 100 / 140 / 90

NAZ. band_polb(5 szt.- YNGU, HURB, TUG, UBAG, BUR); Rasa: półolbrzym- mężczyzna; WIEK.36; WOJOWNIK
(kadet);Poz.3; Charakter: neutr-zły;

ŻYW 177; SF 200; ZR 60(20); SZ 90(30); INT 59; MD 87; UM 39; CH 59; PR 89; WI 26; ZW 3;
Odp.w%:1-53; 2-60; 3-50; 4-72; 5-37; 6-61; 7-81; 8-81; 9-41; 10-86; AM 0%;
BRON*: maczuga bojowa typowa - wekiera-Bi.99%; TR 125%; op. 3; RANY 149(100)ob ; OB-16; SP S/-; AT (3)
BRON*: łuk wielki-Bi.94%; TR 120%; op. 7; RANY (191)kl ; OB-0; SP S/-; AT (1)
ZBR.: z.t.u.m.t.-t.Me.d.; OGR. 1/3 , 1/3; OB.BL/DAL 84/68 %; WYP. 120 / 160 / 110

NAZ. band_pork(5 szt. - GEMUZ, HAGAR, TARUS, UGHAR, RUTAN); Rasa: półork- mężczyzna; WIEK.23; WOJOWNIK
(kadet);Poz.3; Charakter: neutr-zły;

ŻYW 147; SF 170; ZR 80(80); SZ 80(40); INT 74; MD 102; UM 64; CH 54; PR 59; WI 26; ZW 3;
Odp.w%:1-46; 2-64; 3-52; 4-54; 5-39; 6-65; 7-65; 8-65; 9-55; 10-50; AM 0%;
BRON*: szabla zakrzywiona długa-Bi.105%; TR 130%; op. 3; RANY 85kl 180tn ; OB-19; SP S/-; AT 3
BRON*: łuk refleksyjny typowy-Bi.105%; TR 130%; op. 5; RANY (159)kl ; OB-0; SP S/-; AT (1)
ZBR.: z.Ku.m.t.-t.Dr.m.; OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 80/61 %; WYP. 40 / 80 / 65

-----*****GNIAZDO KONDORA - JASKINIA*****-----

NAZ. niedziedz_samiec; Rasa: Niedźwiedź Jaskiniowy; WIEK.3; drapieżnik;Poz.4; Charakter: neutr-
neutralny;

ŻYW 484; SF 636; ZR 68(68); SZ 61(61); INT 63; MD 32; UM 0; CH 55; PR 45; WI 0; ZW 0;
Odp.w%:1-74; 2-74; 3-67; 4-48; 5-48; 6-114; 7-121; 8-142; 9-113; 10-103; AM 0%;
BRON*: łapy-Bi.95%; TR 166%; op. 4; RANY 254tn ; OB-10; SP B/-; AT 1
BRON*: pysk-Bi.111%; TR 182%; op. 5; RANY 248kl ; OB-6; SP B/-; AT 1
ZBR.: skóra; OGR. - , -; OB.BL/DAL 56/40 %; WYP. 70 / 90 / 90

NAZ. niedziedz_samica; Rasa: Niedźwiedź Jaskiniowy; WIEK.3; drapieżnik;Poz.2; Charakter: neutr-
neutralny;

ŻYW 464; SF 590; ZR 56(56); SZ 73(73); INT 40; MD 47; UM 0; CH 18; PR 20; WI 0; ZW 0;
Odp.w%:1-70; 2-74; 3-67; 4-46; 5-46; 6-115; 7-120; 8-141; 9-113; 10-103; AM 0%;
BRON*: łapy-Bi.6%; TR 167%; op. 4; RANY 250tn ; OB-10; SP B/-; AT 1
BRON*: pysk-Bi.6%; TR 167%; op. 5; RANY 230kl ; OB-5; SP B/-; AT 1
ZBR.: skóra; OGR. - , -; OB.BL/DAL 43/28 %; WYP. 70 / 90 / 90

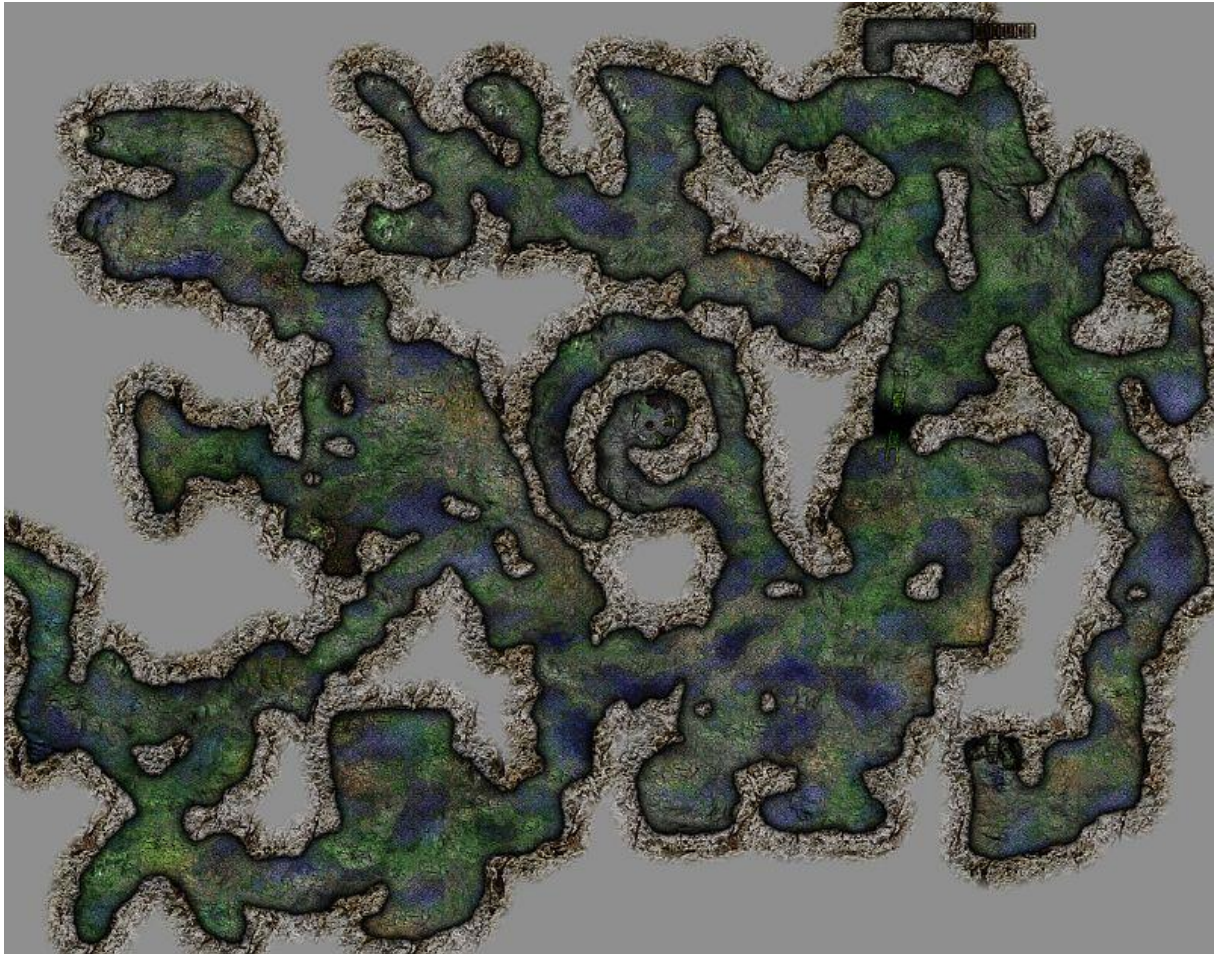
NAZ. gargoila1; Rasa: Gargoila (czarna); POZIOM.6; drapieżnik;Poz.6; Charakter: chaot-zły;

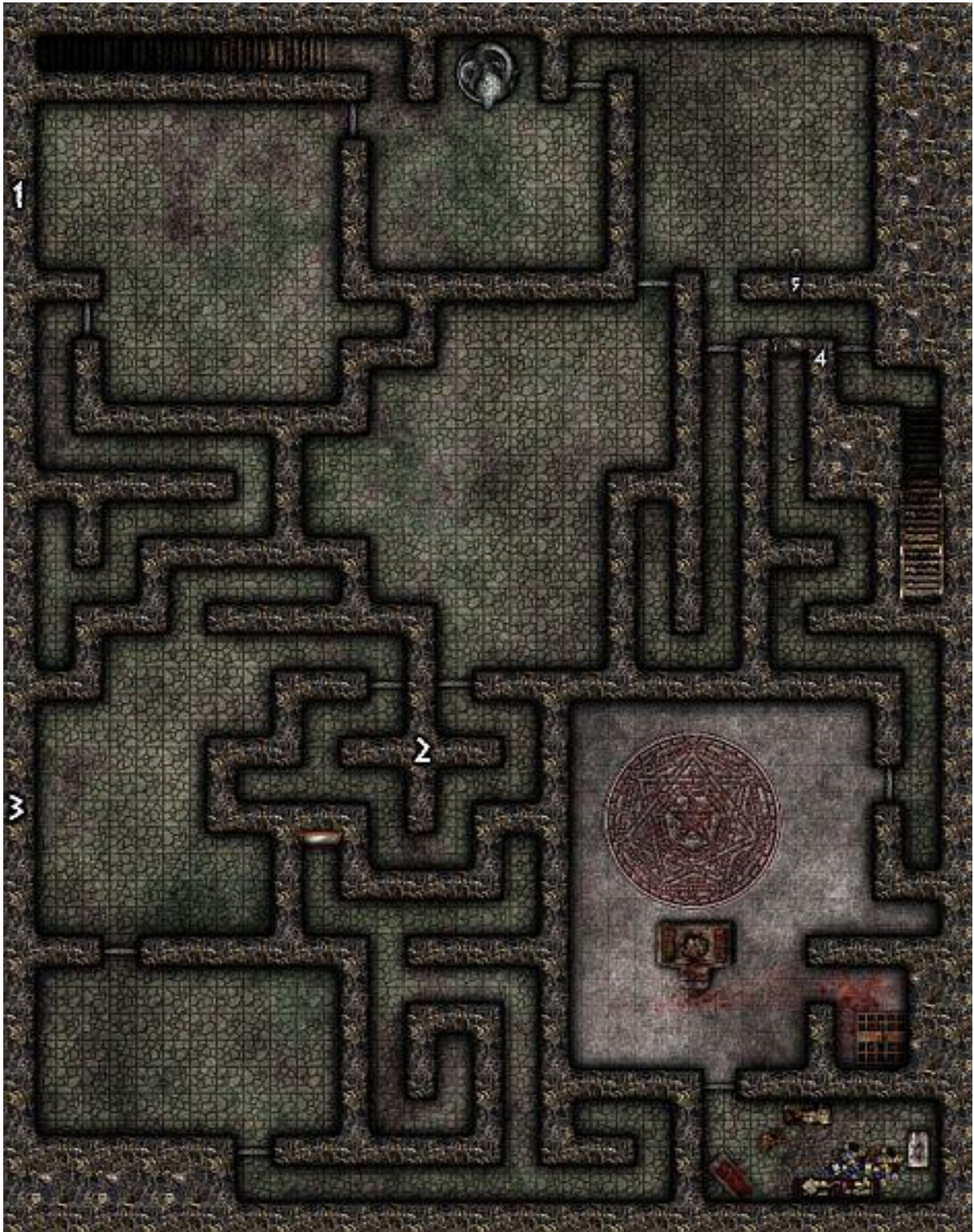
ŻYW 432; SF 488; ZR 99(99); SZ 80(80); INT 79; MD 44; UM 69; CH 22; PR 80; WI 0; ZW 0;
Odp.w%:1-85; 2-97; 3-100; 4-78; 5-78; 6-122; 7-119; 8-112; 9-96; 10-96; AM 0%;
BRON*: łapy-Bi.8%; TR 190%; op. 3; RANY 227kl 227tn ; OB-31; SP B/-; AT 2
BRON*: rogi-Bi.8%; TR 169%; op. 2; RANY 199kl ; OB-7; SP B/-; AT 2
BRON*: kolana-Bi.8%; TR 178%; op. 3; RANY 193kl ; OB-0; SP B/-; AT 2
BRON*: kolana-Bi.8%; TR 178%; op. 3; RANY 193kl ; OB-0; SP B/-; AT 2
BRON*: łokcie-Bi.8%; TR 169%; op. 2; RANY 188tn ; OB-0; SP B/-; AT 2
BRON*: łokcie-Bi.8%; TR 169%; op. 2; RANY 188tn ; OB-0; SP B/-; AT 2
ZBR.: skóra; OGR. - , -; OB.BL/DAL 127/89 %; WYP. 180 / 160 / 170

-----*****"GNIAZDO KONDORA" - LOCHY*****-----

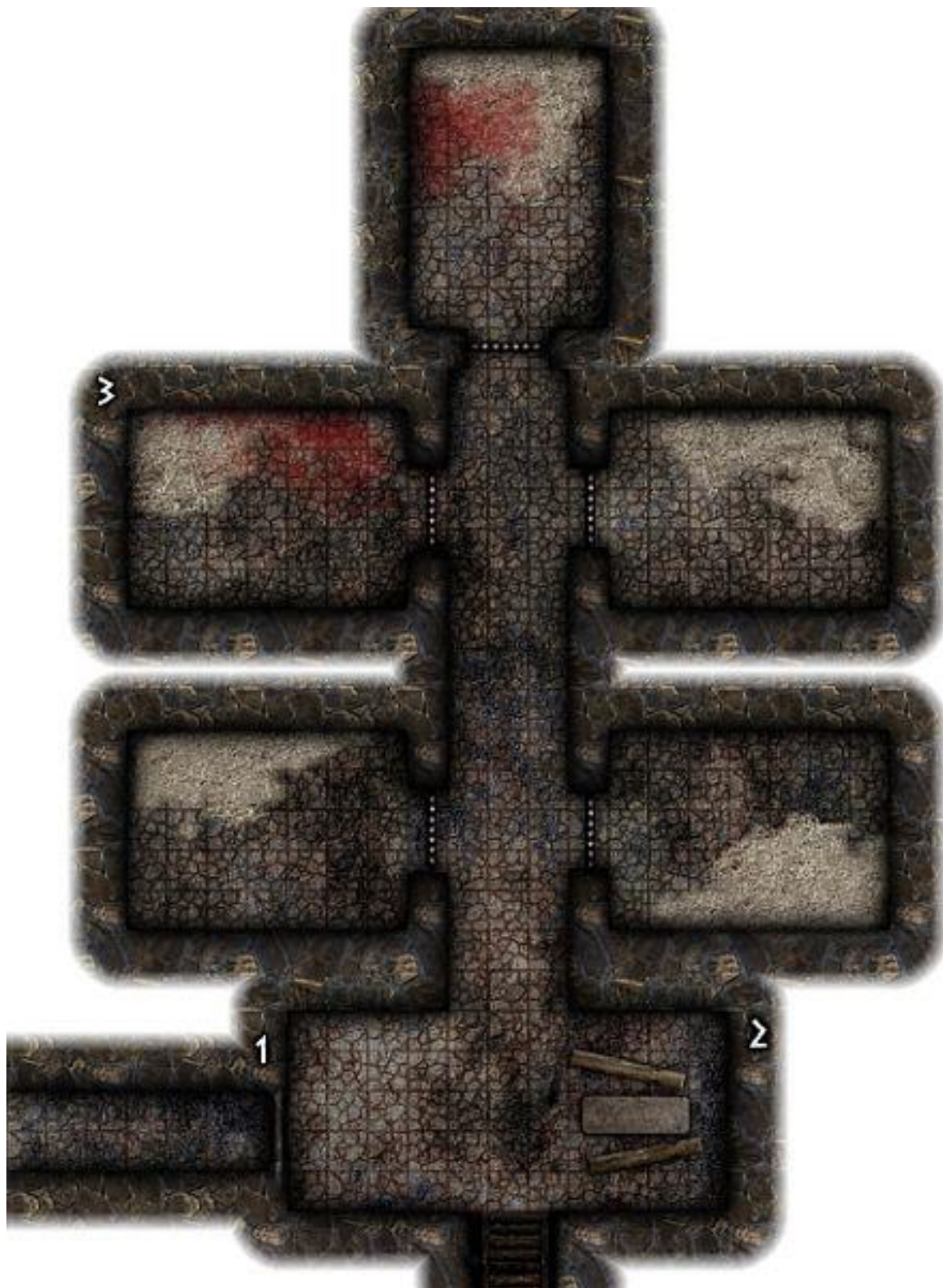
NAZ. Książę Dagur Akhanar; Rasa: krasnolud- mężczyzna; WIEK.99; WOJOWNIK (kadet);Poz.2; KUPIEC (kramarz);Poz.2; Charakter: prawo-neutralny;
ŻYW 146; SF 116; ZR 102(34); SZ 52(17); INT 154; MD 215; UM 57; CH 137; PR 66; WI 54; ZW 1;
Odp.w%:1-73; 2-80; 3-59; 4-58; 5-47; 6-74; 7-118; 8-105; 9-59; 10-77; AM 0%;
BRON*: topór bojowy typowy-Bi.126%; TR 148%; op. 4; RANY 193(155)tn ; OB-10; SP S/-; AT (3)
BRON: kusza typowa-Bi.86%; TR 118%; op. 5; RANY (158)kl ; OB-0; SP B/-; AT (1)
ZBR.: z.tu.m.m.-t.Pa.; OGR. 1/3 , 1/3; OB.BL/DAL 106/96 %; WYP. 145 / 190 / 130

Jaskinie



[illegible]

Lochy – cele więzienne



Lochy – sala tortur



Zamek

