

BOSKIE POTYCZKI

Minikampania do Kryształów Czasu

Autor: Deliad

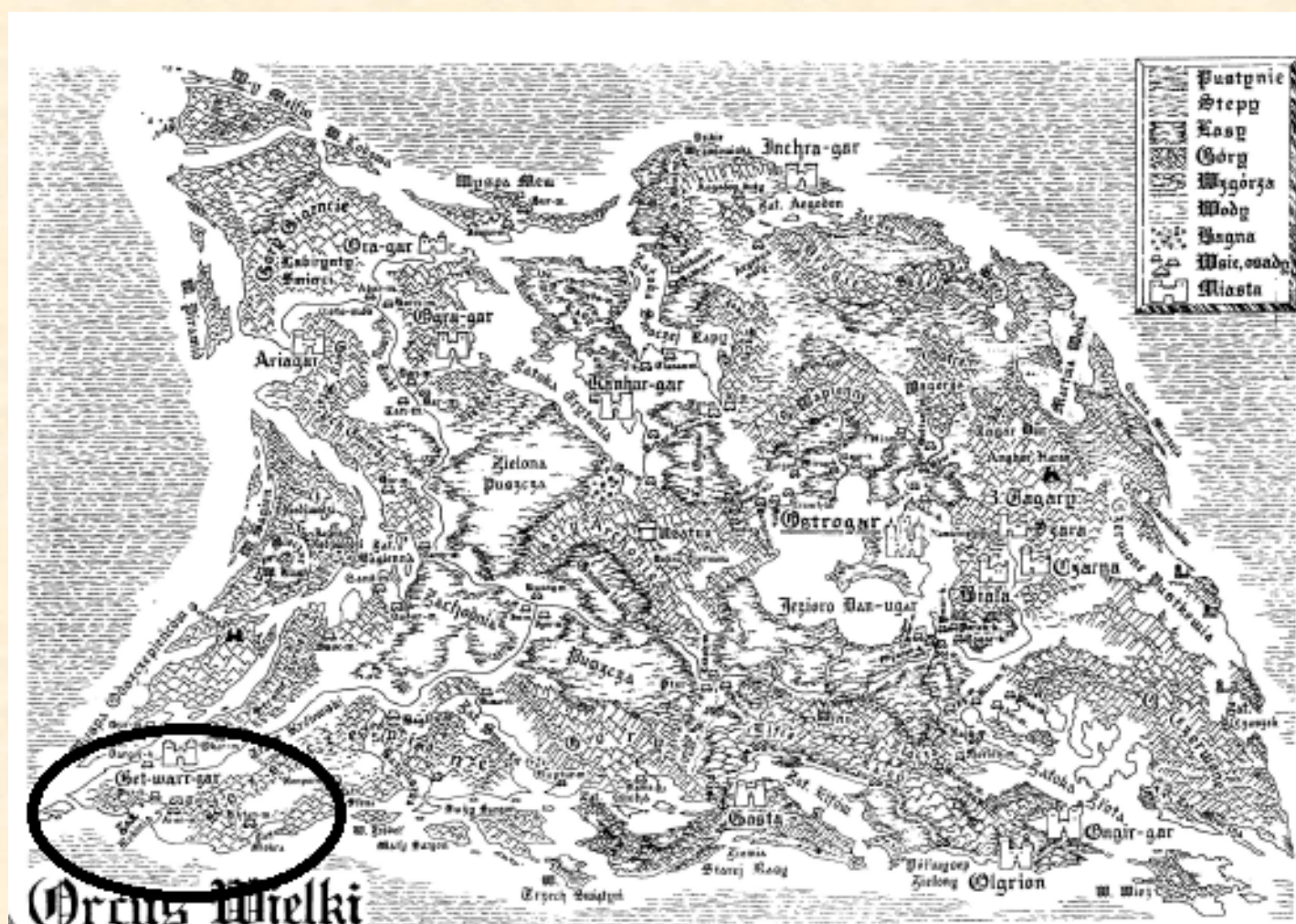
Wszystkie prawa zastrzeżone.

BOSKIE POTYCZKI

Kampania jest opracowana dla drużyny 4-6 graczy na 3-5 poziomie doświadczenia. Profesje członków drużyny powinny być zróżnicowane, najlepiej ze wszystkich kast. Nieodzowna może się okazać obecność bohaterów z kasty żołnierskiej i kapłańskiej. W znacznym stopniu ukończenie scenariusza ułatwi obecność profesji złodzieja i alchemika.

Scenariusz łączy wątek detektywistyczny i mistyczny, przeplatany dynamicznymi walkami.

Miejsce przygody jest zlokalizowane na południu **półwyspu Get-war-garskiego**. W niewielkim królestwie Borowir w mieście Rotgan-kir leżącym u ujścia rzeki Senil. W kampanii zostały wykorzystane materiały autorskie znajdujące się na <http://www.kryształyczasu.pl>.



1. Tło wydarzeń.

Motywy przewodnim scenariusza będzie starcie dwóch bóstw, a BG znajdą się na ich polu walki. Niniejszy scenariusz ma unaocznić konflikt jaki powstaje między prawami ziemskimi a boskimi. Mimo, że prawo katańskie równouprawnia wszystkie religie to bogowie o przeciwnych etosach, pozostają w permanentnym stanie wojny. Wojny, której polem bitwy jest Orchia.

Centrum przygody stanowi niewielkie miasto **Rotgan-kir**, wyrosłe, podobnie jak stolica królestwa Borowiru Boro-kir, na ruinach pradawnego miasta reptilionów **Tsissus**.

Borowir to królestwo podległe imperium katańskiemu. Rzeczywiste rządy sprawuje rada królewska, której głową jest król. Głównym doradcą króla i członkiem rady jest emisariusz katański. W ten sposób w królestwie blokowane są wszelkie decyzje sprzeczne z interesami imperium.

Podstarzały burmistrz Rotgan-kir, półork **el Kroto Albagor**, został wpłątany w konflikt religijny. Zarzewiem konfliktu były, stojące przy placu targowym, dwie świątynie. Jedna z nich była poświęcona **Morghlithowi**, druga natomiast **Ariannie**. Jak można się domyślać skrajnie różny etos bóstw i ich wyznawców doprowadzał do częstych utarczek słownych, jak i rękoczynów. Postępki te były z całą surowością karane przez straż miejską, głównie z powodu nacisków emisariusza katańskiego. Atmosfera wymuszonego porządku utrzymywała się od wielu lat, a wszelkie jej zaburzenia były natychmiast pacyfikowane. Do czasu, aż burmistrz dostał się pod wpływ jednego z członków rady miejskiej, kapłana Arianny - **el Hirmina Arusa**. Za jego namową burmistrz zakazał „odsprzedawania”, więźniów z wyrokiem śmierci, do świątyni Morghlitha. Mimo gwałtownego sprzeciwu kapłanów Czarnego Pana i poszukiwania poparcia, u reprezentującego imperium członka rady miejskiej, setnika **tana Garduga Mocarnego**, zakaz nie został cofnięty. Tan Gurdag wolał wysłać owych więźniów na katańskie galery.

Od tego czasu straż miejska odnotowała wzrost zaginięć najbiedniejszych mieszkańców **Ratgan-kir**. Gdy problem zaczął się nasilać Kroto, naciskany przez kapłana Arianny, postanowił sprawę zbadać gruntownie i definitywnie ją załatwić. Krótkie śledztwo potwierdziło, to co od razu podejrzewano. Porwania były sprawką kapłanów i wyznawców Morghlitha.

Burmistrz długo zastanawiał się jak rozwiązać nasilający się problem. W gruncie rzeczy był człowiekiem dobrym i poczciwym. Sam wychował się w biednej rybackiej rodzinie. Ciężką pracą i przemyślnością doszedł do swojej obecnej pozycji. W końcu postanowił doprowadzić do upadku świątyni Morghlitha. Za pomocą najbardziej pokrzywdzonych. Wysłał zaufanych podżegaczy, którzy roznieśli po całym mieście wieść o porwaniach mieszkańców na ołtarz ofiarny Czarnego Pana. Niedługo potem rozpoczęły się szykanowania wyznawców Morghlitha, co wywołało zamierzony skutek spadku zainteresowania wyznawaniem tego kultu.

Jednakże cała sprawa wymknęła się spod kontroli gdy jednej nocy zaginął sławny i lubiany bard **Yorik Złousty**. Prawdą jest, że Yorli zalał się w trupa i noc spędził w jednym z ciemnych zaułków. Pech jednak chciał, że jego zniknięcie powiązano z wizytą w tej samej karczmie co bard, nowicjuszy świątyni Morghlitha. Nowicjusz został ujęty i powieszony na pobliskim drzewie. Rozjuszony tłum ruszył na świątynię Czaszkogłowego. Burmistrz obserwował całe zajście z okna swego domu, postanowił jednak zwlekać z wezwaniem straży miejskiej, a nawet interwencję spowolnić. Wrota świątyni zostały wyważone, kapłani pochyceni i wywiezieni na wózkach do obornika za bramy miasta. Straż miejska pojawiła się w sprofanowanej świątyni i odnalazła jedynie zabarykadowanego w kuchni głównego kapłana. Nie wiadomo do końca dlaczego doszło do pożaru,

czy to na skutek opacznie zrozumianego rozkazu burmistrza czy zwykłego wypadku. Pożar wybuchł niespodziewanie i z siłą nieujarzmionego żywiołu pochłonął świątynię.

Szybka interwencja mieszkańców i straży miejskiej pozwoliła na ugaszenie pożaru, zanim ogień przeniósł się na inne domostwa. Stał się jednak coś dziwnego. W zgłiszczach zaległ się mrok. Jądro ciemności powodowało, że nawet za dnia w zgłiszczach panowała półmrok. Ciemności towarzyszyła groza. Każdy kto zbliżał się do ruin lub na nie patrzył, czuł przemożny strach i zimne ciarki na grzbiecie. Od tego czasu pozostałości po świątyni zostały ogrodzone, a przy ogrodzeniu postawiono strażę.

Wyrzuceni kapłani nie powrócili do Rotgan-kiru tylko udali się do garnizonu orków katańskich – **Kartak** - szukając sprawiedliwości. Orki nakazały odnalezienie winowajców zamieszek, i ich stracenie. Już następnego dnia na szubienicach zawisło dziesięciu uczestników zamieszek, gdzie wiszą po dziś dzień.

Następnego dnia po zejściu, przez mieszkańców zwanym „**Nocą Sprawiedliwości**”, burmistrz zasłabł. Zaczęła dręczyć go nieznana, szybko postępująca choroba. Wśród gorączki, potów i utraty świadomości, stan burmistrz pogarsza się z dnia na dzień.

Wraz z chorobą burmistrza zaczęły dziać się rzeczy dziwne i niezrozumiałe. Pogoda oszalała, słoneczne poranki zamieniały się w gwałtowne burze poprzedzone gradobiciem, by po chwili zmienić się w ciepłe deszcze ozdobione tęczom. Po chwili ni stąd ni z owąd zaczynał padać śnieg. Takich anomalii pogodowych było kilka w ciągu dnia.

Po drugie, przez miasto przechodzą plagi gryzoni i owadów. W portowych składach namnożyły się ogromne ilości szczurów, uszkadzających i zanieczyszczających zapasy żywności oraz inne towary.

Po trzecie, ludzie cierpią na nagłe ataki szału, ślepiec odzyskuje wzrok, w wiosce rodzą się dziesięcioraczki, pole agawy daje plon w jeden dzień od sadzenia.

Po czwarte, do miasta ściągają dziwne persony. Paladyni, czarni rycerze, czarnoksiężnicy, zabijacy i maruderzy. W budynkach zaczyna straszyć. Pojawiają się duchy i zmary. W pobliżu miasta widziano statek o pirackie banderze. Pojedynki między rycerzami toczą się po kilka razy dziennie. Z lasów przychodzą druidzi, mamrocząc coś o zachwianiu równowagi sił. Na cmentarzu pojawiły się martwaki, a w okolicy miasta widziano jednorożca.

W powietrzu ciężka elektryzująca atmosfera napięcia i zdenerwowania. Mieszkańcy są spięci i nerwowi, podświadomie wyczuwając niebezpieczeństwo.

Wszystkie zjawiska spowodowane są ścieraniem się dwóch potęg. Siły Arianny i Morghlitha. Spowodowane to jest częściowo przezornością burmistrza, a po części zemstą głównego kapłana świątyni Morghlitha - **tan Seriona**.

Popierający Arianitów Kroto, w podzięce za swoją przychylność został obdarzony względami Arianny. Jej kapłan nie szczędził mu błogosławieństw i czarów chroniących przed złem. Z drugiej jednak strony główny kapłan Morghlitha dokonał rytualnego samobójstwa sprowadzającego na burmistrza klątwę. Obie te moce skupiły się na osobie burmistrza. Dwie boskie potęgi walczą ze sobą przeciągając szalę zwycięstwom to na jedna to na druga stronę. Zmaganie boskich sił wywołuje wyżej wymienione zjawiskami i plagi. Gdy siły zła uzyskują przewagę, miasto nawiedzają plagi i niekorzystne zjawiska pogodowe, gdy siły dobra, zdarzają się cudowne uzdrowienia, a pogoda sprzyja mieszkańcom. Tymczasem Kroto popadł w malignę, a jego życie złożono na szali losu.

2. Streszczenie scenariusza.

Lokalna piękność, córka burmistrza **el Gariella**, przerażona nagłą chorobą ojca postanawia szukać pomocy, u osób postronnych. Boi się ryzykować wynajmując ludzi pochodzące z Rotgan —kir, aby choroba jej ojca nie wyszła na jaw. Szuka więc obcych nie wmieszanych w sprawy miasta. Wybór pada na naszych BG. Najlepiej jest przeprowadzić na początku mini przygodę, dla zapoznania postaci graczy ze sobą oraz aby pokazali się w mieście. Gariella przedstawi się jako **Senil**, córka bogatego kupca, którego imię musi pozostać tajemnicą, dla ułatwienia porozumiewania się nazywajmy go **Brag**.

Zwerbowana za niemałe pieniądze (100 SZ/ na głowę) grupa zostanie zapoznana z minionymi zajściami w mieście oraz poproszona o obejrzenie obłożnie chorego. Gariella podejrzewa, że niemoc ojca może być związana z nerwami jakie przeżywał w ostatnich dniach. Za spalenie świątyni kapłani Morghlitha, za pośrednictwem katańczyków, żądają ogromnej rekompensaty i ukarania mieszczan. Uczestnicy zamieszek i ich rodziny mają trafić na ołtarz ofiarny, w nowo wybudowanej, za pieniądze miasta świątyni. Z drugiej strony pozostali radni miejscy obwiniają za wszystko burmistrza i kapłana Ariadny (też członka rady miejskiej) żądając aby to oni pokryli wszelkie koszty budowy świątyni.

To jednak nie koniec żądań. Morghlithianie żądają uznanie ich wyznanie za dominujące w Rotgan-kir i wprowadzenia do rady miejskiej jej kapłana.

W wyniku swoich postanowień i zbyt późnego podjęcia środków mających na celu stłumienie zamieszek, burmistrz narobił sobie wielu wrogów, którzy pragną jego śmierci i mogli go otłuć. W grę wchodzi także egzotyczna choroba przywleczona przez krasnoludy z żelaznego statku lub kłatwa.

Te wszystkie wątki powinny być przez BG sprawdzone. W zgłiszczach świątyni BG odnajdą ciało Seriona, z wbitym w serce mithrilowym sztyletem. Po jego usunięciu ciało rozpadnie się w proch. Proceder tan spowolni transformację kapłana w wampirca, a BG wmieszają się w konflikt bogów.

Podczas najbliższej nocy jeden z BG o dobrym etosie (ew. kapłan) będzie miał objawienie z którego dowie się, że rozwiązaniem ich problemów jest eliksir Elissy. Aby dowiedzieć się czym jest ten eliksir będą musieli przeczytać „Wiedzę wszechstronną o eliksirach wszelakich”, która obecnie jest w posiadaniu kapłanów katana i w miejscowego alchemik. W księdze znajduje się wymyślna receptura oraz krótka historia twórczyni eliksiru. Gromadzenie składników oraz wykonanie eliksiru zostanie kilkakrotnie przerywana walkami z siłami zła oraz scenkami pogłębiającego się w mieście chaosu.

Do zakończenia produkcji niezbędny jest pewien unikatowy puchar, który ostatni raz był widziany u **Elissy**. Na szczęście mieszkała ona blisko Rotgan-kir. Na miejscu z pewnymi trudnościami-BG dowiedzą się, że puchar prawdopodobnie przebywa w miejscu ostatniego spoczynku Elissy, miejsca cieszącego się bardzo złą sławą. Sławę tę zapewnia nawiedzanie miejsca przez likantropa - Elissa właśnie. Po uporaniu się z tym problemem i spenetrowaniu podziemi świątyni **Seta**, BG wejdą w

posiadanie wielu cennych rzeczy z pucharem Dreamona na czele. Powrót do miasta też zostanie poddany komplikacjom.

Na miejscu dojdzie do dokończania eliksiru, kulminacyjnej walki oraz „uleczenia burmistrza”. Na koniec jednak będzie małą niespodzianka. Elixir nie leczy polimorfii, a jedynie przenosi ją na inną osobę.

1. Początek.

Kampania wymaga żeby rozpoczęły, go osoby w miarę doświadczone. Ogranicznik czasowy spowoduje, że podnoszenie poziomu i szkolenia w trakcie kampanii nie będzie możliwe. Pierwszym zadaniem BG będzie dyskretne ustalenie przyczyn „choroby” Braga (burmistrza). Z racji wyżej wymienionych powodów w scenariuszu nie powinni brać kapłani lub wyznawcy Morghlitha i Katana. Propozycje postaci są następujące.

1. Dla osób pragnący grać profesję złodziejską. Więzień zabójca lub złodziej - znawca trucizn z amnestią w zamian za pomoc.
2. Alchemik - potrafiący dokładnie ustalić czy nie doszło do otrucia.
3. Kapłan dobrego boga - wykrycie i potwierdzenie klątwy
4. Rycerz - osoba honorowa i nieustraszona potrafiąca zachować dyskrecję i dbająca aby inni też ją zachowali
5. Druid - jako przedstawiciel osób dążących do przywrócenia zaburzonej równowagi sił.

Osoby te muszą pochodzić spoza miasta, będąc w Rotgan -kir jedynie przejazdem. Po wykonaniu zadania i odebraniu zapłaty, za premię zobowiążą się czym prędzej opuścić miasto.

Dyskrecja jest słowem kluczowym. Nie tylko pozycja ale i życie burmistrza jest zagrożona. Poza kapłanem Ariadny nikt nie wie co dzieje się z burmistrem. Gdyby jego niemoc wyszła na jaw, władzę w mieście przejmie jeden z członków rady miejskiej. Najprawdopodobniej przedstawiciel sił katańskich rajca **tan Garduga Mocarny**. Gardug jest znany ze swojej bezwzględności i skrupulatności. Przeprowadzone przez niego śledztwo ujawni prawdziwych prowodyrów zajść w Rotgan - kir. A przecież głównymi sprawcami jest burmistrz i el Hirmin Arus. Stracenie tak znacznych person, a szczególności kapłana Ariadny na ołtarzu Morghlitha jest ogromnym triumfem zła. Miejsce po Hirminie i Kroto zostaną zajęte przez kapłanów Morghlitha. Wówczas miasto spłynie krwią w tryumfie wyznawców zła. Rotgan-kir zostanie zdominowane przez Pana Nieumarłych i ulegnie takim przekształceniom, o których nawet strach myśleć.

2. Prolog.

Główny wątek scenariusza dobrze jest poprzedzić kilkoma mini przygodami. Niech BG zapoznają się ze sobą, o ile nie mieli na to okazji wcześniej, poznają trochę mieszkańców i dowiedzą się o zajściach w mieście i otrą o dziwne wydarzenia zachodzące w Rotgan-kir. MG powinien postarać się wplątać w te wydarzenia MG możliwie jak najmocniej. Niech oprócz pieniędzy pojawiają się kwestie osobiste. Np. duch straszący w karczmie może być dziadkiem jednego z graczy lub osoba która zginęła w mieście będzie członkiem rodziny, znajomym, ukochaną itp.

Jak propozycję mini przygód polecam wątki z nieumarłymi, w końcu w Rotgan-kir oddziaływane ta złowroga siła:

a) Nawiedzona karczma

Przemierzając zatłoczone Rotgan-kir, gdzie karczmy pękają w szwach i nawet zaułki są zajęte przez koczujących pielgrzymów Sharami, BG trafiają na karczmę w której panuje względny luz. Jest tylko kilku gości, którzy szybko jedzą i opuszczają karczmę. Karczmę prowadzi zażywny człowiek **Munri Kerro** o ogorzałej od żeglugi skórze. Zajmuje się BG z ogromną serdecznością, ceny są przystępne, a jedzenie smaczne. Gdzie jest haczyk? Karczma jest nawiedzona. Każdego wieczora tuż po zmroku powietrze staje się lodowate a karczmę przemierza przeźroczyste zielonkawe widmo krasnoluda. W nocy kiedy spłonęła świątynia Morghlitha w karczmie zmarł zszedł na zawał serca stary jak świat krasnolud. Apopleksji dostał ze wzburzenia, że spóźnia się jego kolacja, co było spowodowane ucieczką głównego dania – rengina (wielka stonoga). Po kilku dniach od jego śmierci widmo powraca. Karczmarz wydał sporo gotówki na ludzi którzy mieli się go pozbyć. Na próżno. Niezależnie od tego w jaki sposób zabito widmo (bronią, magią, zdolnościami kapłańskimi) ono zawsze powraca. Karczma zmykała złą sławę i teraz grozi jej bankructwo. Karczmarz dwoi się i troi ale goście unikają tego miejsca.

Munri podpyta BG czy nie szukają jakiejś pracy. Jeżeli ci wyrażą zainteresowanie opowie o swoim problemie. Jeżeli nie to przemilczy sprawę. Za usunięcie z karczmy widma karczmarz jest skłonny zaoferować darmowy pobyt i wyżywienie na czas ich wizyty w mieście (tak do miesiąca). Z pieniędzmi u niego krucho.

Jeżeli BG przystaną na warunki zostawi ich na noc w karczmie życząc powodzenia. Mogą chodzić po całej karczmie, jedyne miejsce do którego nie mogą wchodzić to piwnica. Kłapa do niej znajduje się w kuchni i jest zamknięta na kłódkę.

Piwnica to ogromne pomieszczenie, ciągnie się pod karczmą i sąsiednimi budynkami. Sufit wspiera się na kolumnach w postaci reptiliońskich arystokratów. To pomieszczenie to pamiątka po starożytnym Tissus. W całym Rotgan- kir można znaleźć takie pamiątki. Często w postaci wmurowanych w obecne domy fragmentów figur, fontann i rzeźb. Trzewia Rotga-kir są jednym wielkim labiryntem podziemi.

Pomieszczenie jest zagospodarowane tylko bezpośrednio w okolicy kłapy. Stoją tu beczki trunków, skrzynie i worki żywności. Z sufitów zwisają poławie mięsa i wędlin. Jest tutaj także niebezpieczna niespodzianka. Karczmarz trzyma w piwnicy pumę. Jej zadanie to polowanie na renginy, które załęgły się tutaj od czasu jak uciekła z kuchni jedna samica, w pamiętną noc gdy umarł krasnolud. Teraz jest ich tu całkiem sporo. Żyją w podziemiach i od czasu do czasu wyjadają zapasy karczmy. Przemieszczają się tylko sobie znanymi drogami, pęknięciami, szczurzymi norami itp.

Widmo przemierza co noc karczmę. Pojawia się w jednym z pokoi na piętrze (tam gdzie mieszkał staruszek), a następnie schodzi na dół i siada przy stole. Cały czas, jak mantrę, powtarza te same słowa. Aby je zrozumieć należy znać język krasnoludzki. Krasnolud mówi „Gdzie mój rengin, podajcie mi mojego rengina”.

Podanie widmu rengina jest jedynym skutecznym sposobem pozbycia się widma. Inne metody powodują jedynie zniknięcie widma, ale wróci ono następnej nocy. Widmo zaatakuje jedynie sprowokowane.

Aby zdobyć rengina, trzeba go upolować w podziemiach (np. w piwnicy), lub pofatygować się do krasnoludzkiej kopalni soli leżącej nieopodal Rotgan-kir. Krasnoludy mogą oddać jednego rengina jeżeli poznają powód po co jest on potrzeby. Zdobycie Rengina to dopiero połowa sukcesu, bo trzeba go jeszcze odpowiednio upichcić. To natomiast jest jedną z wielu tajemnic synów Gotam-gora. Może to zrobić BG, który jest krasnoludem lub inny krasnolud np. wynajęty przez BG. Przygotowane rengina polega na jego przestraszeniu. Wystraszony robal zwija się w pierścień. Teraz trzeba go żywcem wrzucić do wrzątku i nasłuchiwać. Danie

jest gotowe gdy rozlegnie się popiskiwanie koagulowanych w skorupie białek. Ten proces jest niezbędny bo dopiero teraz ścina się wybitnie toksyczna trzustko-wątroba. Zbyt długie przytrzymanie we wrzątku ściśnie pancerzyk, który będzie trudny do ściągnięcia. Dobrze przygotowany rengen jest nietrujący (nie rozlewa się toksyczny gruczoł) oraz co ciekawe stuknięty łyżką otwiera się (dolna część pancerza zwija się w rulon) a jadalna treść jest gotowa do spożycia.

Jeżeli BG zdobią wszystko dobrze. Widm rozwieje się wraz parą buchającą z trzewi rengina.

Karczmarz będzie szalał z radości. Rozpowie wszystkim wszem i wobec jak to BG pozbyli się widma. Do karczmy zaczną ściągać goście.

b) Bezsenność

BG zyskają pewien rozgłos po uwolnieniu karczmy z widma. Zgłosi się do nich krasnoludzki kupiec Fraki Asada. Fraki cierpi na bezsenność. Od kilki dni coś strasznie hałasuje po nocy. Fraki podejrzewa sąsiada koala ale nie może przyłapać go na gorącym uczynku. Wynajmie BG za kilka-kilkanaście sztuk złota aby rozwiązali tę zagadkę. Śledztwo wykaże, że za hałasy (jednostajny łomot i szuranie) nie jest odpowiedzialny kowal. Dochodzą one z piwnicy z za ukrytych drzwi. Hałas powodują trzy szkielety starające się wyważyć drzwi. Pracują one nad tym dzień i noc, ale tylko w nocnej ciszy słychać te hałasy. Po otwarciu drzwi nieumarli postarają się zaatakować BG. Przejście prowadzi do grobowca w którym stoi sarkofag. Pozostawiam do decyzji MG czy będą oni chcieli dalej rozwijać ten wątek, czy go definitywnie zakończyć.

c) W promieniach sławy:

Po tych dwóch zadaniach sława BG zacznie się rozchodzić. Pojawia się także nowi klienci.

- Jeden z gospodarzy mieszkających na podgrodzi poprosi aby BG odkryli jak jego sąsiad wyhodował agawę od sadzonki do dorosłych roślin w jedną noc. Rolnik będzie prosił jedynie o to żeby BG sprawdzili kapliczkę sąsiada. Obawia się on, że tamten wyznaje jakichś strasznych bogów i że coś zagraża jego rodzinie. Kapliczka okaże się poświęcona Ariannie.
- Rybak któremu żona urodziła dwunastoraczki poprosi o zidentyfikowanie dziwnej żywicznej substancji jaką znalazł pod siennikiem. Okaże się to „łza Arianny” afrodyzjak sprzedawany w świątyni Arianny.
- Od MG zależy czy chce już zacząć główny scenariusz czy wymyśli jeszcze kilka mini przygód pokazujących przejawy mocy Morghlitha lub Arianny.

3. Zaczynamy.

Siedząc spokojnie w karczmie, najlepiej niedługo po wykonaniu mini przygody wstępnej BG otrzymają zalakowany list. List przyniesie brudne orcze dziecko. Po wręczeniu listu dziecko ucieka. Jeżeli BG wpadną na pomysł pogonienia za ulicznikiem, MG może odegrać scenkę pościgu. Dogonienie dziecka nie powinno przyjść im zbyt łatwo. Ulicznik zna wszystkie zakamarki miasta i skróty niedostępne dla dorosłych. (Kilka rzutów na akt. SZ i akt. ZR i dynamiczny opis powinno załatwić sprawę). Jeżeli BG dogonią ulicznika jedyne co się od niego dowiedzą to to, że list wręczył mu ubrany w zbroję półork albo brzydki człowiek. Półork kazał zanieść list BG i dał mu w srebrnika (w rzeczywistości 5s). List jest zwinięty w rulon i opatrzony pieczęcią. Na pieczęci nie ma żadnego znaku rozpoznawczego. List pisany jest ładnym charakterem pisma w języku wspólnym. W liście znajduje się propozycja pracy. Jeżeli BG są zainteresowani zarobieniem kilku sakiewek złota niech wieczorem stawiają się do „Zielonej Przystani”. Pismo jest podpisane Szukająca Pomocy. Po dotarciu do karczmy „Zielona Przystań”, przybyli BG zastaną niemal pełną karczmę. Zapytany o list karczmarz, stary chudy ork, wskaże powykrzywianym paluchem kotarę w rogu sali. Za kotarą znajduje się łoża. Na stole stoi gąsior wina i liczba pucharów równa ilości BG plus jeden. Dopiero po chwili do łoży wchodzi młoda kobieta o przepięknych kształtach. Jej twarz zakrywa woalka spod której są widoczne (po rzucie na akt SZ - odpowiednik spostrzegawczości) przekrwione i opuchnięte od płaczu oczy.

Dama (**el Gariella** przedstawi się jako **el Senil** córka majątnego kupca Braga z Wyspy Mew). Prosząc o dyskrecję, zawrze także w słowach groźbę dla tych, którzy by jej poskąpili. W krótkich słowach streści historię minionych dni, po czym przejdzie do konkretów. Ważne aby MG wspomniał o ciemności jaka zaległa się w zgłiszczach świątyni Morghlitha. Jej ojca dręczy postępująca niemoc. Żadna magia lecznicza nie odniosła skutku. Jest rozpalony, zroszony potem, strasznie blady, bredzi i ma ataki szału. Nikt z postronnych osób nie może dowiedzieć o jego stanie, bo mogłoby to niekorzystnie wpłynąć na jego interesy.

Senil podejrzewa nietypową chorobę, próbę otrucia, wpływ sił czarnoksięskich lub klątwę. Za pomoc w ustaleniu przyczyn niemocy ojca oraz jej wyleczenie oferuje gigantyczna zapłatę w wielkości sto sztuk złota na głowę, (dla ewentualnego złodzieja/zabójcy także amnestię). Targowaniem można podbić cenę do stu pięćdziesięciu monet. Senil zobowiązuje się również do pokrycia części kosztów tj. nocleg, wyżywienie i innych racjonalnych opłat.

Jeżeli BG podejmą się sprawy córka burmistrza, poprosi ich o założenie opasek na oczy i zaprowadzi, tajnym podziemnym przejściem, ukrytym za beczkami w piwnicy karczmy do kryjówki w której spoczywa chory Kroto.

Burmistrz spoczywa w podziemnej pomieszczeniu strzeżonym przez gwardzystów. W pomieszczeniu kotary zasłaniają wilgotne piwniczne ściany. W panującym półmroku w centralnie ustawionym łożu z baldachimem leży chora postać z głową przykrytą lekkim materiałem.

O to co można ustalić badając burmistrza:

Ilość zauważonych szczegółów zależy od profesji i rzutu na 1/2 akt. SZ (traktuję ten parametr jako spostrzegawczość) + 1/2 inteligencji. Różnica między wynikiem rzutu, a wielkością sumy ww. parametrów świadczy o wielkości sukcesu testu. Można uznać, że na każde 10 pkt. dostaje się kolejną wskazówkę.

- Osobnik na łożu śpi lub jest nieprzytomny, jest chorobliwie blady, a skóra jest pożółkła i wątrobowymi plamami;
- Oddech jest przyśpieszony, wypieki na piersiach świadczą o trawiącej go gorączce;

- Co kilka minut ciałem wstrząsają drgawki;
- Ręce i nogi chorego są przywiązane do łóżka;
- Wokół więzów widać sińce i otarcia - co świadczy o szarpaniu się i próbach uwolnienia;
- Na ciele brak jakichkolwiek innych ran;
- W powietrzu czuć zwienny zapach kostnicy - trupa - z domieszką kwaśno- czosnkową - (w alchemikach i osobach znajdujących się na truciznach może wzbudzić to podejrzenia otrucia);
- Pod łóżkiem stoi wiadro z wymiocinami - (mogą zostać przebadane w celu wykrycia trucizny);
- Palce stóp chorego są zsiniałe, niemal fioletowe, a ich końcówki są wręcz zaczerniałe, paznokcie długie i przypominające szpony,

Przypadłość trwa pięć dni (dwa dni po tym jak spłonęła świątynia) i wciąż się pogłębia. Próby leczenia magią rozpoczęto w pierwszym i drugim dniu trwania choroby, prowadził je członek rady miejskiej kapłan Ariadny Hirmin Arus. Od niemal dwóch dni mimo wezwań nie przychodzi.

Córka w miarę swojej wiedzy odpowie na pytania BG.

Postacie zostaną odprowadzeni do karczmy w taki sam sposób. Senil poinformuje, że jeżeli będą chcieli się z nią spotkać, mają to zrobić przez karczmarza, który umówi ich na spotkanie.

5. Śledztwo.

Wątki:

BG po wieczornym spotkaniu u córki burmistrza powinni ustalić co tak właściwie dzieje się z Kroto. Możliwości jest kilka.

• Choroba

Ten wątek nie powinien zaprzętać uwagi BG zbyt długo. Fakt, że podejmowano próby leczenia magią, powinien wystarczyć do odrzucenia tej możliwości.

BG mogą spróbować swoimi sposobami leczyć przypadłość-ziola, eliksiry, magia, ale jest to skazana na niepowodzenie. Mogą też skorzystać z pomocy kapłana, lecz kapłan Ariadny odmówi spotkania, więc pozostaje do wyboru jedynie kapłan Sharami lub Katana. Gariella stanowczo odmówi tej propozycji.

Jeżeli MG chce dalej pociągnąć ten wątek, to córka burmistrza poinformuje BG, że tydzień temu Braga (Krota) odwiedził krasnoludzki kapitan, który przyплыł z Tabadanu lub Osmundu na dziwnym, okutym żelazem statku i miał zielonkawą odcień skóry. Po ich przybyciu, podczas wieczornego „Pożegnania Matki Wód”, wszyscy zostali pokłuci przez jeżowce. Wyznawcy El Amarny wściekli się i wymusili opuszczenie przez krasnoludzki statek portu. Być może cudzoziemiec przywlekl jakąś chorobę.

BG mogą zechcieć odwiedzić Hirmina Arusa, czyli kapłana Arianny, który podejmował próby leczenia burmistrza. Kapłan niechętnie przyjmie BG w swojej świątyni. Jest błąd jak ściana, ma

cienie pod oczyma i chodzi z wyraźnym trudem. Co chwile ma ataki kaszlu. Pytany o leczenie odpowie, że nie może rozmawiać o leczeniu innych, bo jest objęty tajemnicą kapłańską. Może jedyne powiedzieć, że zrobił dla chorego wszystko co mógł, ale jątrzące miasto jądro zła mocno go osłabiło. Jeżeli domyśli się, że mowa jest o burmistrzu, stanowczo wyprosi wypytujących. Jest to punkt zaczepienia motywujący BG do zgłębienia tajemnicy zgłiszczy świątyni Morghlitha.

- **Trucizna**

To rozwiązanie jest bardziej prawdopodobne, biorąc pod uwagę, że kupiec mógł narobić sobie wrogów. Jednak objawy nie sugerują zatrucia. Próby magicznego i naturalnego leczenia zatruc, też nie odniosą skutku.

Krótkie śledztwo wykaże, że Brag jada i pija tylko w domu. Potrawy przygotowuje jego osobista kucharka z produktów, które sama zakupiła. Przygotowane jedzenie spożywają wszyscy domownicy, a nikt inny nie zachorował. Nie było też żadnych prezentów tj. wino czy łakocie. Nikt nowy nie został zatrudniony w ostatnim czasie. Dodatkowo dla potwierdzenia można przebadać wymiociny Braga. Posługując się magią lub zdolnością profesjonalną. Nie wykażą one jednak obecności trucizny. Istnieje jeszcze możliwość działania zawodowca zabójcy, który tylko w znany mu sposób podał truciznę. Drażąc ten wątek BG mogą zapragnąć zaciągnąć języka u członków gildii złodziei i zabójców. W mieście działa tylko jedno, a jej członkowie zwą się Mrocznymi, ich szefem był Serion. Mrocznie są nieliczni i nieźle zakonspirowani. Trudno się z nimi skontaktować jeszcze trudniej coś od jej członków wyciągnąć.

To dość niebezpieczna ślepa uliczka. Jak mocno ma być drażona? Wszystko zależy od upodobań BG i MG.

- **Kłątwa**

Jest jedyną prawdziwą przyczyną niemocy burmistrza. To bardzo potężną klątwą rzuconą dzięki „**Oddaniu Bogu**” zdolności nr 18 kapłana. Jej efekt powinien być natychmiastowy lecz Kroto był pod wpływem czarów ochronnych rzuconych przez kapłana Arianny (**Ochrona przed negatywnym planem** - który chroni przed wysysaniem energii życiowej, które właśnie następuje). W wyniku czego dwie potęgi boskie walczą o życie Krota. Walka odbywa się na zasadach znanych tylko Bogom, a jej reguły są zawile i niepojęte dla śmiertelników. Dla potrzeb scenariusza powinniśmy wyobrazić sobie całą sytuację jako dwa promienie mocy padające na Krota. Każda moc ma wywołać odmienny efekt. Kapłani są czymś na kształt przekaźników tych promieni. Pech chciał, że kapłan Arianny jest słabszym przekaźnikiem i o wiele gorzej znosi zmagania Bogów. Kapłan Morghlitha, który obecnie ulega metamorfozie w martwiaka (wampirca) jest silniejszym przekaźnikiem dlatego rzuconą przez niego klątwa stopniowo postępuje.

Kłątwa ma na celu doprowadzić do przemiany burmistrza w strzyga. Potwór ten będzie odczuwał konieczność wymordowania wszystkich mieszkańców miasta. W ten sposób przewrotna zemsta Serlina ma uczynić z obrońcy mieszkańców Rotgan-kir, przyczynę ich śmierci.

Potwierdzenie wystąpienia klątwy będzie dość trudne. Wykorzystanie w leczeniu klątwy magii jak i zdolności profesjonalnych nie będzie skutkowało. Dzieje się tak dla dobra scenariusza, ale można to też tłumaczyć tym, że klątwa, jako taka jeszcze nie wywarła efektu, który można by było usunąć.

Potwierdzenie zaistnienia klątwy może być przeprowadzone za pomocą eliminacji innych wątków oraz na skutek penetracji zgłiszcz świątyni Morghlitha.

6. Penetracja świątyni Morghlitha

Prędzej czy później BG powinni wpaść na pomysł aby zbadać „przekłete miejsce”. Na ten trop powinna naprowadzić BG Senil, Hirmin Arus, ciekawość, ew. MG za pomocą dobrze płatnego zlecenia. Zlecenie takie może wyjść od kupca sąsiadującego ze zgłiszczami, przez które traci on klientów. W końcu świątynia Morghlitha po „Nocy Sprawiedliwości” stała się miejscem nawiedzonym. Gromadzi w sobie mrok oraz wzbudza nieuzasadniony lęk. Burmistrz nakazał otoczenie jej wysokim płotem i ustawienie straży. W dzień i w nocy od frontu i od tyłu pilnują jej dwaj strażnicy. Nie przykładają się zbyt do swej pracy, ponieważ sami odczuwają lęk i nie podejrzewają, że ktoś o zdrowych zmysłach chciałby tam wejść. Obawiają się natomiast, że coś może stamtąd wyjść. Z resztą strach tłumią ukradkiem popijanym winem. Ominięcie straży będzie łatwe bo ci często zbierają się w grupę na głębszego. Same podejście z zgłiszczy prostym już nie będzie, wymaga udanego rzutu na odporność nr 2, testowanego co rundę z rosnącymi modyfikatorami. Im bliżej tym trudniej (max. -30).

Przydatni okażą się rycerze z „odporności na strach” jak i inne sposoby zwiększenia tej odporności (np. upicie się). Przeszukiwanie utrudniać będzie nienaturalna ciemność, którą rozproszyc może tylko światło magiczne (ale istnieje ryzyko, że spostrzegą je strażnicy). Na zewnątrz budynku tworzy ona półmrok w miarę posuwania gęstnieje, a przy ołtarzu ofiarnym tworzy strefę całkowitego mroku. Owe centrum zlokalizowane jest w głównej sali wokół ołtarza. Na ołtarzu spoczywa ciało głównego kapłana Morghlitha, aby mu się przyjrzeć należy rozświetlić ciemności magią albo znaleźć je po omacku i wyciągnąć. Mimo, że śmierć nastąpiła około sześć dni temu ciało nie wykazuje żadnych oznak rozkładu. Kapłan był elfem (ew. półelfem), mężczyzną w trudnym do ustalenia wieku. Jest nagi do pasa, a jego pierś znaczą rytualne symbole wypisane krwią oraz pięć ciemnych blizn o kształcie zbliżonym do czaszek. Ze środka piersi sterczy mithrilowy rytualny sztylet z głownią w kształcie czaszki, której oczy stanowią rubiny. Sztylet aż po rękojeść wbite jest w serce. O dziwo ostrze, o czym BG mogą się przekonać dopiero po wyciągnięciu sztyletu, wykonane jest z krzemienia wprawionego w mithril.

Kapłan jest martwy i ulega przemianie w wampirca. Przemiana jeszcze nie uległa zakończeniu. Jakikolwiek uszkodzenia ciała, próby jego wyniesieni ze zgłiszcz świątyni, mocne światło magiczne lub wyjęcie sztyletu, zaowocują rozpadowi trupa w proch.

Martwiak w postaci eterycznej ukryje się w zawalonych katakumbach świątyni. Jako istota nocy będzie spać za dnia, resztę czasu poświęcając krzyżowaniu planów BG i odżywiając się mieszkańcami miasta.

Wraz ze zniknięciem ciała zniknie także mrok i aura strachu dotąd emanujący w świątyni. Jednak nie wypłynie to w znaczny sposób na stan burmistrza. W momencie przerwania transformacji kapłana w wampirca, BG wkroczą na arenę Boskich Porachunków.

7. Ingerencja sił wyższych

Aby nadać całemu scenariuszowi smaczku wprowadzimy trochę mistycyzmu. BG powinni wiedzieć o tym, że występują na arenie walki bogów.

Jeden z bohaterów, najlepiej kapłan Arianny, lub inna osoba o dobrym charakterze będzie mieć proroczy sen. Gdy takiej osoby brak należy wybrać inną losowo. Siły dobra zdają sobie sprawę, że z wolna przegrywają bitwę z siłami zła kapłan Arianny słabnie z godziny na godzinę i niedługo nie będzie w stanie przeciwdziałać kłątwie. Z tych powodów zdecydują się na bezpośrednią ingerencję.

Dokładnie rzecz biorąc BG w snach odwiedzi demon Arianny (wizja bogów w KC zakłada, że każdy z nich ma demonicznych sługi, dobre, złe lub neutralne w zależności od charakteru boga). Demoniczny sługa bogini pod postacią kobiety w zwiewnych szatach, ukaże mu przyszłość miasta jaka nastąpi po przemianie burmistrza w strzyga. Szalejąca bestia, dominacja kapłanów Morglihta, zboczony krwią niewinnych ołtarz ofiarny, płaczące dzieci i czarne procesje przemierzające ulice miasta, tron na stosie kości ciśniętych do miejskiej fontanny na którym zasiada wampir a przy jego nodze strzyg obgryzający kości ofiar. Niech MG postara przedstawi sen jak zajawkę horroru z krótkich acz drastycznych sceny. Wizja ukazuje przedsmak mrocznej przyszłości miasta jeżeli burmistrz ulegnie przemianie a miasto przejmą morphlithianie. Objawienie będzie niosło ostrzeżenie przed potężnym sługom Morghlitha, który narodził się w mieście i dąży do przemiany „chorego” i zabicia jego stronników. Piękna demonica szepnie mu do ucha tylko dwa słowa - **eliksir Elissy**. Osoba po obudzeniu powinna być świadoma doniosłości całego wydarzenia, ale nie pamiętać szczegółów. Jedyna rzecz którą dokładnie zapamięta będzie nazwa eliksiru - eliksir Elissy oraz, że stanie się coś strasznego jeżeli zawiedzie. Jest to specyfik który może zdołać zatrzymać przemianę Kroto. Demonica nie wspomni ani słówkiem o ubocznych efektach eliksiru. No ale cóż, śmierć BG to przecież mniejsze zło niż ludobójstwo i terror w całym Rotgan-kir.

Według boskich reguł, manifestacja sił Arianny pociągnie za sobą równoważną manifestację sił Morghlitha. Podczas takiej manifestacji demon Pana Nieumarłych poinformuje wampirca o pojawieniu się wysłanników Arianny czyli naszych BG i wyznaczy mu zadanie - pokrzyżować plany wyleczenia burmistrza. Serion także dowie się o eliksirze Elissy.

8. Elik sir ELISSY

• Czym jest eliksir Elissy?

Pierwszym zadaniem BG jest dowiedzieć się czym w zasadzie jest ten specyfik. Żaden z BG nigdy o nim nie słyszał. Informację o tym eliksirze można pozyskać od miejscowego gnomiego alchemika **Gromera Asulfargtera**.

W tym miejscu przygody pojawią się pierwsze trudności. Ostrzeżony wampirzec spróbuje usunąć gнома, posiadającego potencjalną wiedzę o eliksirze Elissy. Jeszcze tej samej nocy dokona napadu na jego dom. Wykorzystując swoją nadludzką siłę wdarł się do domu, jednak alchemika nie było. Tak się złożyło, że **Gromer** za bawił, dłużej niż zwykle, w karczmie. Zawiedziony wampirzec wyładowuje swoją złość demolując dom gнома, skradnie karty z recepturą eliksiru Elissy oraz zbiegł zanim pojawią się strażnicy (ci akurat nie zostali nawet wezwani, bo gnom często hałasuje po nocy i żaden z sąsiadów nie wpadł na ten pomysł).

Po powrocie Gromer jest tak pijany, że nawet się nie zorientuje, co stało się w jego domu. Wtoczył się do sypialni i padł w pobliżu łóżka.

Gdy BG przyjdą do domu alchemika zauważą, że drzwi zostały wyważone do środka, a większość mebli jest wywrócona i uszkodzona. Z części piwnicznej gdzie zlokalizowane jest laboratorium, wydobywa się zielonkawy, kwaśny dym.

Alchemik leży na górze koło wywróconego łóżka. Jest żywy do czego można dojść słysząc jego głośnie chrapanie. Dość trudno go dobudzić, ale jego życiu nic, poza marskością wątroby, nie zagraża. Gromer nie będzie skory do rozmowy dopóki nie zaciągnie się białym proszkiem - **sgrinkiem**, z małej sakiewki noszonej przy pasie. Ów specyfik to krystalizat pewnej egzotycznej rośliny. Działa on wystraszająco na zmysły i przyspiesza procesy myślowe, ma jednak jeden poważny skutek uboczny, jest silnie uzależniający. Alchemik nie potrafi bez niego funkcjonować. Gdy wreszcie dotrze do niego, o co chodzi BG, odpowie, że słyszał kiedyś o tym eliksirze. Ma go dokładniej opisanego w księdze „**Wiedza wszechstronna o eliksirach wszelakich**”. Gdy rozejrzy się po swoim domostwie będzie nieco zdumiony. Zapyta czy to BG narobili tego bałaganu. Nie pamięta nic z wczorajszej nocy. Alchemik ma dość ociężały umysł ćpuna (chyba, że akurat jedzie na szrinku, wtedy mów strasznie szybko przeskakując z tematu na temat i stosują duże skróty myślowe. Strasznie się irytuje, jeżeli zostanie zmuszony do powtórnego łopatologicznego swoich wypowiedzi). Nie będzie się zbytnio rozwodził nad demolką, bo w jego mniemaniu musieli to zrobić ludzie od których pożyczał pieniądze (gildia złodziei - Mroczeni). Księga leży w laboratorium w kałuży kwasu. Dolna jej część została rozpuszczona. Jednak co dziwne karty związane z eliksirem Ellisy zostały wyrwane. Gromer przypomni sobie, że pożyczał kiedyś tę księgę, zainteresowanemu zielarstwem i alchemią kapłanowi Katana. Bodajże Sernegowi Gertarowi. Kapłan ten miał przepisać księgę i dołączyć ją do zbiorów biblioteki świątynnej.

Gnom zawoła dzieciaka sąsiadki i każe mu sprowadzić strażę i poprosi BG aby pozostali do ich przybycia, aby zdać relacje co zastali przybywając do jego domu.

BG powinni być świadomi, że życie Gromera jako jedyne alchemika w mieście może być zagrożone. Jeżeli pozostawią go bez opieki na noc, wampirzec zadba o to aby nie przeżył on do kolejnego dnia.

9. Zdobycie receptury.

Sernega Gertar sporządził kopię księgi „**Wiedza wszechstronna o eliksirach wszelakich**”, a dokładniej rzecz ujmując zlecił to akolicie. Obecnie kopia znajduje się w księgozbiore świątynnym.

BG mogą posiadać recepturę na kilka sposobów. Oto kilka propozycji.

- a) Zapłacenie za skorzystanie z księgozbioru (po udanym rzucie na CH), bo kapłani niechętnie pozwalają na korzystanie z zasobów świątynnych.
 - za opłatą 1 sz – opcja dla wyznawcy Katana z widocznym symbolem tego Boga
 - za opłatą 5 sz- innowiercy
 - sporządzenie kopii 10 sz tylko wyznawcy Katana (Część kosztów może pokryć córka burmistrza)
- b) Przekupienie akolity -2 SZ(z szansą powodzenia 70%)
- c) Świątokradztwo- zorganizowanie i wykonanie włamania z kradzieżą
- d) Inne pomysły BG

W księdze znajduje się krótka historia Elissy. Była ona achemiczną elfką, mieszkającą w starożytnej elfiej wieży **Akal-mar**. Zajmował się leczeniem polimorfii. Historia głosi, że jej mąż stał się wilkołakiem, a Elissa od tamtego czasu szukała remedium leczącego likantropię. Po jego

opracowaniu, wyruszyła na poszukiwanie swojego męża, aby podać mu eliksir. Nigdy jednak nie wróciła.

Tekst receptury został pozostawiony w oryginalnym języku jego twórczyni, aby uniknąć przekłamań podczas tłumaczenia. Więc o ile BG nie posługują się językiem elfów będą musieli poszukać tłumacza.

Etap 1

„Weź cztery liście Rustan, zebranego podczas pełni księżyca. Wysusz je i zmiel w platynowym moździerzcu.

Sporządź wywar z krwi ofiary likantropii, pobranej z żył lewej ręki

Zmieszaj zmielony Rustan z wywarem, dosypując proszek szczyptami wymawiając słowa:

„Niechaj klątwa krew opuści*

Niech uwolni ją z czeluści .

Związana światłem miesiąca

Rustan moc jej wytrąca"

Dodając proszek zamieszaj wywar kryształową łyżką,

Czterokrotnie, w stronę przeciwną niż krąży Eon.

Ostudzony wywar musi zmienić kolor na czarny"

Etap 2

Zmiel świeży ogon lemeona z łuską czerwonego węża.

Proszek wsyp do sakiewki ze skóry krasnoluda i zakop ją na dwie noce,

w ziemi poświęconej przez druidów, pod gwieździstym krzewem.

Proszek nabierze barwę młodych kaczeńców.

Etap 3

Podgrzej wywar na płonącym winie Pana Przemian,
Dosypuj pył z sakiewki w takt bicia serca smoka (raz na ok 20 s)

Wymawiając słowa:

„Co czarne niech stanie się czerwone

Strać moc, słabnij w noc”

Jeżeli wszystko zostało zrobione poprawnie wywar zmieni kolor na czerwony

Etap 4

Wywar przedestyluj. Destylat umieść w pucharze Draemona z Łzą Arianny.
Na czas niezbędnym na odśpiewani „Hymnu Poranka" wzniesź puchar w stronę
wschodzącego słońca.

Eliksir zyska barwę żywego srebra. Jest już gotowy.

Pozostaw go w pucharze inaczej będzie trujący.

Etap 5

Eliksir nanieść na skronie osoby podającej eliksir. Skrop twarz oraz przemyj oczy osoby chorej.
Podaj łyk eliksiru ze swych ust w usta likantropa, jednocześnie wydychając w jego pysk, swoje
powietrze. Likantrop zostanie uleczony ty natomiast musisz...

W tym miejscu jest informacja od osoby przepisującej, że krawędź strony został uszkodzony i
brakuje części tekstu.

Brakujący tekst mówił o konieczności splunięcia do pucharu Draemona gdzie klątwa powinna
pozostać na wieki. Nie dokonanie tej czynności skutkuje tym, że klątwa zagnieździ się w osobie
podającej eliksir, o ile nie wyjdzie mu rzut na 1/2 odporności nr 10 -20pkt. Przy udanym rzucie
klątwa przeniesie się na osobę najbliższą stojącą (rzut na odp. Nr 10) itd. Podobnie stało się z Elisą.
Po podaniu eliksiru klątwa zadziałała tak gwałtownie, że zanim zdążyła dokończyć rytuał i splunąć
do kielicha, przemieniła się w wilkołaka.

10. Szpiedzy

W trakcie proroczego snu BG, **Serion** został nawiedzony przez demona Morglihta. Doniosłość tej chwili i pewność poparciu swego boskiego patrona zadziałała na niego jak zastrzyk adrenaliny. Podczas objawienia dowiedział się, że „siły dobra” zwerbowały grupę awanturników, która będzie starała się przeciwstawić rzuconej przez niego kłótnie. Mogą oni tego dokonać za pomocą Elikssiru Elissy. Serion zadziałał błyskawicznie, choć w dość nie przemyślany sposób. Chcąc pokrzyżować plany BG zaatakował dom miejskiego alchemika. Widział on w nim potencjalne zagrożenie, jako osoby, która może przygotować rzeczony eliksir. Wdarł się do jego pracowni, nie dowiadując się wcześniej czy jest on w domu i go nie zastał. Udało mu się jednak odnaleźć księgę zawierającą recepturę eliksiru Elissy. Ten częściowy sukces trochę go pokrzepił. Serion wydarł strony z recepturą eliksiru, zdemolował pracownię i zbiegł. Chcąc zapoznać się z treścią receptury kapłan Morglihta natrafił na nieoczekiwane trudności. Jako osoba pogardzająca swoimi elfickimi korzeniami słabo znał ich język. Z receptury nie zrozumiał zbyt wiele, a obawiając się pokazywać jej treść osobom postronnym, aby niebezpieczna wiedza wydostała się na zewnątrz. Wie jednak czym jest **ziele Rustan**, co w przyszłości pozwoli mu przygotować zasadzkę na BG. Brak możliwości poruszania w dzień utrudniał mu działanie. Chcąc chociaż częściowo rozwiązać ten problem ruszył, szukać sprzymierzeńców. Wszyscy kapłani opuścili miasto a wyznawcy są zbyt słabi, lecz zostali jeszcze jego podwładni - „**Mroczni**”. **Mroczni** to miejscowa organizacja przestępcza zajmująca się kradzieżami, wymuszeniami, porwaniami i morderstwami. Skontaktował się z nimi i zmusił do współpracy. Od rana dom alchemika będzie pod obserwacją **Gromka**. Sprawny złodziej/iluzjonista ma za zadanie odnalezienie i rozpoznanie sił przeciwników. Od momentu gdy BG przyjdą się do alchemika będą całymi dniami pod obserwacją Mrocznych. Zmiennikami Gromka będzie **Roguer** człowiek, **Drugor** półork i półelf **Hamis**. Zadaniem szpiegów będzie wybadać liczebność i siły BG oraz utrudnianie im życia na każdym kroku. Po porażce z zasadzką koło cmentarza będą unikać konfrontacji i skupią się na próbie przeciągnięcia BG na własną stronę szantażu, sabotażu, pułapkach. Później staną się bardziej zdesperowani i zastraszeni przez wampirca, będą się imać prób otrucia, ustrzelania z daleka oraz zasadzki. MG musi być czujny i wtykać te szpile w zadki BG przy nadążających się okazjach. Niech BG żyją w wiecznym strachu, trzeba pograć na strunach i paranoi, ale bez przesady, żeby gracze nie pomyśleli, że cokolwiek by nie zrobili zostanie to skazane na porażkę. Działania „Mrocznych” muszą być logiczne i możliwe do realizacji. Mrocznych wcale nie jest dużo, zaledwie kilkunastu więc trzeba brać pod uwagę ich możliwości.

11. Zbieranie komponentów

To główna część scenariusza. W jej trakcie MG powinien przemycać informacje na temat nienaturalnych zjawisk występujących w mieście, anomalii pogodowych, tłumów sharamitów ściągających na święto Powietrznego Tańca, karczemne plotki, pojedynki rycerzy itp. Bez pośpiechu niech BG pociągną własne wątki niech wczują się w atmosferę Rotgan-kir. Karczemne plotki powinny także dotyczyć aktualnych dokonań BG. Niech fakty i osoby będą nieco poprzecinane, historie wyolbrzymione. BG powinni być miło polechtani po próżności lub skarceni za swoje czyny. W historiach mogą występować jako osoby anonimowe (*Hej chłopcy a słyszeliście że ktoś wczorajszej nocy...*) lub rozpoznawalne w zależności co jest lepsze dla scenariusza. Kolejność zdobywania komponentów jest dowolna, choć zaczynając od pierwszych składników wzrasta szybkość ukończenia poszczególnych etapów produkcji eliksiru, MG powinien przypominać BG o czynniku czasowym, skłaniającym do pośpiechu. MG nie powinien narzucać sposobów ich zdobycia, niech gracze ruszą mózgownicami. Niech da popisnąć się im kreatywności i

naprowadzi ją sownie PD. Większość komponentów można zdobyć na kilka sposobów, które zakłada scenariusz i ew.BG mogą wymyślać własne.

Stan Braga jest ciężki i szybko postępuje. BG mogą to ustalić porównując jego stan z pierwszej wizyty z tym jaki on będzie przy pobieraniu krwi.

Żeby zrobić eliksir przydatny będzie alchemik. Być może będzie nim któryś z BG, jeżeli takiego nie ma można spróbować współpracy z Gromerem. Przy sporządzaniu eliksiru, w czterech pierwszych etapach— należy testować średnią wartość umiejętności alchemika nr 14 i 18 „preparowanie mikstur” i „preparowanie wywarów”. Jeżeli BG podejmą próbę samodzielnego sporządzenia eliksiru, bez powyższej umiejętności należy wykonywać rzuty na 1/5 MD i 1/5 NT. Rzuty te powinny być traktowane z przymrużeniem oka. Wynik negatywny nie powinien wystąpić w tych etapach gdzie pojawiając się składniki unikatowe.

a) Ziele Rustan

Dobrze byłoby aby MG już na początku scenariusza zaznaczył w opisie, że księżycowi do pełni brakuje kilka dni. Później BG nie będą z uśmiechem komentować zbiegu okoliczności, że „przypadkiem” jest północ gdy muszą zbierać ziele.

Ziele Rustan to roślina zielna o długich, mięsistych i lancetowatych liściach. Jej jasnoniebieskie kwiaty mają dzwoneczkowaty kształt, z silnie rozrośniętym twardym, pałeczkowatym pręcikiem. Poruszający dzwoneczkami wiatr powoduje, że pręcik uderza o silnie napiętą płatkę/wywołując dźwięki przypominające delikatne dzwoniczenie.

Według wierzeń prostego ludu dzwoniczenie kwiatów Rustan działa odstrasza na duchy i innych martwiaki. Ta unikatowa cecha i wprowadzające w nostalgiczny nastrój podzwanianie spowodowało, że ziele Rustan jest często sadzone na cmentarzach.

W okolicach Rotgan-kir jedynym miejscem występowania ziela Rustan jest leżący na wzgórzu koło Rotgan —łtir **cmentarz**. Taką informację BG mogą zdobyć od niemal każdego mieszkańca, chociaż potocznie roślina nazywana jest „niebiańskimi dzwoneczkami” lub „dzyńdzyńcami”.

Cmentarz Rotgan-kir znajduje się dwie godziny marszu do miasta w stronę zachodnią. Leży na wzgórzu o łagodnych zboczach, otoczonym przez dwumetrowy mur. Na cmentarz prowadzi metalowa brama, przy której stoją dwa budynki. Jeden z nich, niższy i pozbawiony okien, jest miejscem w którym spoczywają zwłoki przed ich pogrzebaniem. Większy piętrowy dom zamieszkuje reptilionski dozorca i grabarz w jednej osobie, wraz z rodziną. Ze względu na fakt, że w ostatnich dniach w okolicy cmentarza pojawiły się trupojady, do pilnowania cmentarza przeznaczono pięciu strażników miejskich. Odwiedzenie cmentarza po zmroku jest surowo zakazane, chyba, że taka osoba nie poskapi kilku złotych monet.

Cmentarne wzgórze pamięta jeszcze czasy panowania reptilionów. To zaledwie mały wycinek niegdyś pięknego ogrodu jaki udało się ocalić po przejęciu władz przez orki. Dokonano tego przekształcając go w cmentarz, ale prowadzą go potomkowie ogrodników, którzy zajmowali się nim przed setkami lat. Reptiliony bardzo poważnie podchodzą do swojej spuścizny i zrobią wszystko aby ocalić cmentarz przed zniszczeniem. Jest ich czterech. Grabarz wraz z żoną oraz dwójką dorosłych już synów.

Wzgórze cmentarne podzielone jest alejkami na sektory i ozdobione starożytnymi rzeźbami i figurami. Wszystko to otoczone pięknie przystrzyżonymi żywopłotami i egzotycznymi roślinami.

Główna alejka wspina się spiralnie po zboczu wzgórza kończąc się na jego szczycie, gdzie znajduje się otoczony żywopłotem plac z centralnie rosnącym drzewem i ławeczkami. To właśnie tam rośnie ziele Rustan.

Szpiedzy Wampirca widząc, że BG wymykając się w nocy z miasta i kierują się na cmentarz, przygotowują pułapkę, Wampirzec korzystając ze swoich nowych zdolności, powoła trupy do powtórnego życia. Do najświeższego trupa leżącego jeszcze w kaplicy zajmie się w sposób szczególny, robiąc z niego przeraźliwe skaczące jak żaba stworzenie. Ponadto w jasną noc pięć zombie i siedem szkieletów wypełźnie z grobów i ruszy na szczyt wzgórza, aby zamordować i pożreć BG.

Sam Wampiry zaczai się za kaplicą, aby wypuścić swojego zabióra w najlepszej ku temu chwili. Postara się ustalić mocne i słabe strony wysłanników dobra zwracając szczególną uwagę na używanie magii i zdolności profesjonalnych. Jeżeli stwierdzi obecność kapłana, to tą postać uzna za najgroźniejszego przeciwnika, którego należy pozbyć się jak najszybciej. Od tego momentu wszyscy nasłani przez Seriona wrogowie, będą z zaciekłością dążyć do jego śmierci.

Odgłosy walki najprawdopodobniej zwabią strażników i grabarzy. Decyzja MG.

Wampirzec nie weźmie udziału w walce, chce tylko wybadać i osłabić siły przeciwnika.

Prawdziwa zasadzka będzie miała miejsce w lesku, podczas powrotu BG do miasta. W miejscu zasadzki rosną krzewy bzu, w których ukryją się napastnicy. Zaatakują bez ostrzeżenia, używając broni miotanej. Wrogami jest szóstka zaczajonych Mrocznych (4 półorków i 2 półolbrzymów). To zwykli rabusie, zastraszeni wykonują rozkazy wampirca. Jeżeli walka zacznie obracać się na ich niekorzyść, zaczną uciekać.

Tym razem Serion też nie dołączy do walki, chyba, że stan BG będzie tragiczny. Osłabiony wampirzec ma TR, OB, OBR i UM zmniejszone do 1/3, zwykła broń będzie zadawała mu normalne obrażenia. Jednak po przekroczeniu Żyw, nie zginie, a jedynie zamieni się w mgłę. Jeżeli, któryś z Mrocznych zacznie uciekać, Serion zadba, aby nie pożył zbyt długo.

Na rękach napastników BG mogą znaleźć wytatuowane czarne **M**. Jest to symbol przynależności do Mrocznych.

Ziele Rustan suszone lub zebrane o innej porze zmniejsza szanse powodzenia testu przygotowania eliksiru o 30 pkt.

b) Platynowy móździerz

Platynowy móździerz to bardzo kosztowna rzecz. Krasnoludzki kupiec **Fraki Asada** może go sprowadzić z Boro-kiru w ciągu trzech dni. Będzie on **kosztował 250 SZ**. Jest jednak tańszy sposób jego zdobycia. Fraki ma także móździerz pokryty platyną za 30 SZ (przy jego użyciu BG zyskują ujemny modyfikator -10 przy produkcji eliksiru). Jeżeli BG nie zgadzają się na półśrodki, ale nie stać ich na zakup platynowego móździerza to pozostaje wyjście trzecie. Platynowy móździerz był w posiadaniu alchemika **Gromera**, czym gnom nie omieszka się pochwalić. Była to pamiątka rodzinna przekazywana z ojca na syna. Gromer niedługo po tym jak popadł w uzależnienie szrinkiem i zaczął wydawać na jego produkcję wszystkie pieniądze jakie posiadał, a nawet takie, których nie posiadał, przezornie ukrył rodową pamiątkę. Ukrył go gdzieś w domu i zażył dekokt

zapomnienia. Od tamtej pory był już kilka razy na granicy bankructwa i przeszukiwał dom, ale mózdzierz nigdy nie odnalazł.

Zaproponuje on BG układ, jeżeli pomogą mu odnaleźć mózdzierz pozwoli im go wykorzystać. Platynowy mózdzierz jest ukryty w sekretnej szufladzie ozdobnego biurka stojącego w laboratorium. Skrytka znajduje się za prawą górną szufladą. Jej drzwiczki posiadają kółkowy uchwyt. Sekretne drzwiczki są zabezpieczone pułapką, zatrutą igłą, która wysuwa się przy nieodpowiednim ich otwieraniu. Trucizna, po nieudanym rzucie na odp. nr 7 powoduje ogólny paraliż na k 10 h, udany paraliż ręki na k 10 godzin. Aby pułapka nie została uruchomiona, uchwyt należy przekręcić w prawo. W skrytce znajduje się:

- W skórzanej tubie cztery pergaminy alchemiczne pokryte magicznymi runami z czarem żrąca plama,
- Pergamin zawierający alchemiczny czar-konserwacja
- Mała skórzana sakiewka białym proszkiem - 10 porcji szrinku
- Mały złoty kluczyk z ozdobną literą C i numerem 125 – symboliczny klucz do skrytki w krasnoludzkim banku **Hurbara Rubenbrasha** mieszczący się w Boro-kir. (Wystarczy pokazać kluczyk, a obsługa zaprowadzi jego posiadacza do małego pokoju i przyniesie szkatułę, która zawiera(300SZ, shuriken powrotu, akt własności szebeki „wilgotna bryza” (obecnie spoczywającego na dnie morza)).
- Platynowy mózdzierz

Wyjście czwarte zakłada użycie zwykłego mózdzierza (modyfikator – 20 pkt.)

c) Krew ofiary przemiany

Jest nią oczywiście krew burmistrza. Aby ją zdobyć należy skontaktować się z **karczmarzem „Zielonej Przystani”**. On za pomocą kuchcika umówi spotkanie z Senil na wieczór. Córka burmistrza przystanie na prośbę BG i z zasłoniętymi oczyma zaprowadzi ich do „sypialni burmistrza”. Wizyta ma uświadomić BG szybkość postępowania przemiany. Nogi burmistrza będą zsiniały już do kostek. Stopy uległy deformacji. Przypominają pazurzystą stopę potwora.

d) Kryształowa łyżka

Z tym elementem nie będzie większego problemu. Po udanym przeszukiwaniu można odnaleźć ją w pracowni alchemicznej Gromera lub kupić u kupca Fraki Asada za 5 SZ. Można także dostać ją od Garielli. Zaprzątnięta problemami wręczy BG łyżkę z namalowany znakiem rybackiej łodzi i wypchanej sakiewki. Taką pieczęcią posługuje się burmistrz. Znak burmistrza kojarzy dużą liczbą mieszkańców miasta. Taki sam znak wyrzeźbiony jest na drzwiach domu burmistrza.

e) Eon

Na Orchii wiedza astrologiczna jest dobrze rozwinięta, ale zastrzeżona tylko dla klasy wybrańców - astrologów.

Poglądy kosmologiczne są zróżnicowane i stanowi kwestię sporną między kilkoma największymi bractwami astrologicznymi. Na gwieździstym niebie Orchii astrologowie odnaleźli kilkanaście gwiazdozbiorów i dużą ilość ciał niebieskich, które nazwali imieniem bogów. To właśnie dlatego astrologowie zaliczani są do klasy klerycznej.

Eon jest księżycem krążącym wokół jednej z najbliższych planety nazwanej Arianną. Doświadczeni Astrologowie zaopatrzeni w lunet potrafią go dostrzec.

Szczątkową wiedzę na ten temat Eona jako księżycy mogą posiadać kapłani innych bogów. Po udanym rzucie na religioznawstwo, przypomną sobie, że Eon jest uważany za nowonarodzonego syna Arianny. Większą wiedzę na ten temat posiadają kapłani Arianny.

Śledztwo zaprowadzi BG do **Hirmina Arusa**, co mogło się tak stać już w początkowych częściach scenariusza. Stan kapłana nie poprawił się jednak, a wręcz przeciwnie, pogorszył. BG będą musieli długo dobijać się do świątyni zanim podejście do drzwi. Nie otworzy ich jednak. Na pytania odpowie zbywająco słabym i przerywanym napadami kaszlu głosem. Jeżeli chcą dowiedzieć się jak krąży Eon, niech idą do **Akroniona Fubara**, miejscowego astrologa i wróżbity.

Akronion przyjmie BG życzliwie oraz ochoczo udzieli im odpowiedzi wraz z pokazem. Jest to osoba lubiąca popisywać się swoją wiedzą. W swojej pracowni ma konstrukcję przedstawiającego układ planet. Orchia jest płaska i pływa na bezmiarze oceanów. Wokół niej krążą bogowie w postaci posążków. Bogowie dobra, neutralności i zła w osobnych grupach. Eon to noworodek raczkujący wokół swojej matki Arianny. Raczuje on zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

f) Ogon Lemeona

Lemeon to jaszczurka wielkości dużego psa. Jej pysk zaopatrzony jest w dwa szeregi ostrych zębów. Głowę zdobią wyrostki rogowe, szóstka łap zakończona jest pazurzystymi palcami, między którymi znajduje się błona pławna.

Lemeony są ziemni-wodnymi drapieżnikami. Polują głównie na ryby, choć nie pogardzą także mniejszymi od siebie ssakami czy ptakami.

Cechą, która zapewniła im złowieszczą sławę jest zdolność do zmiany ubarwienia skóry. Zdolność tą wykorzystują tak w działaniach obronnych, jak i ofensywnych. Zamieszkują wody przybrzeżne mórz i oceanów.

BG mogą zdobyć informację na temat lemeonów od alchemika lub rybaków. Alchemik **Gromer** często korzystał z ogona Lemmona przy produkcji eliksirów, ale akurat mu się skończyły. Zakupuje je od **Asady** ten jednak także ich nie ma. Może sprowadzić za tydzień.

Wypytyując o Lemeony BG mogą dowiedzieć się, że tresowanego Lemeona posiada **tan Gardug Mocarny**, ork Uruk-hai setnik z garnizonu katańskiego i członek rady miejskiej. Zwierzę zostało wytresowane do polowań na ryby.

Ponadto rybacy widzieli dorodnego Lemeona w okolicach **Grzebowiska Smoków**. Grzebowisko Smoków to oddalony od miasta (trzy godziny rejsu lub pięć godziny marszu) perforowany jaskiniami klif. Jego nazwa pochodzi od tego, że formacja skalna tworzy kształt czaszki smoka. Wystające z wody skały „zęby” powodują, że są to wody unikane przez rybaków, chociaż w okolicy zdarzają się duże ławice śledzi. Klif ma wysokość ponad ośmiu metrów, a w jego zagłębieniach odpowiadającym pyskowi i oczodołom czaszki znajdują się wejścia do jaskiń. Można do nich wejść tylko podczas odpływu, przyplływ je zlewa.

Lemeon widziany na grzebowisku smoków jest samicą, zamieszkującą tamtejszy kompleks jaskiń. W zimniejsze wody przyciągnęła ją duża baza pokarmowa, która umożliwia jej odchowanie czwórki młodych. W przeciwieństwie od innych gadów Lemeony opiekują się młodymi, póki te nie staną się samodzielne.

Samica za wszelką cenę będzie starała się uniknąć walki i odciągnąć napastników od młodych. Znajac dobrze jaskinie i wykorzystując maskowanie będzie bawiła się z nim w kotka i myszkę.

Spróbuje także wciągnąć ich w pułapkę. W jednej z zalanych jaskiń zamieszkał mały kraken. Dopóki jest odpływ jego pole działania jest ograniczone, ale po przypływie ochoczo ruszy za ofiarami.

Jaskinie są niskie i wąskie w wielu miejscach mając metr wysokości. Wiją się, "rozgałęziają" i łączą na trzech poziomach. Ściany pokryte są wodorostami, małżami, gdzieś w kałuży widać ryby, a w załomach ukryte ośmiornice. Nawet podczas odpływu część kanałów jest zalana całkowicie lub częściowo.

W klifie znajdują się trzy wejścia do jaskiń odpowiadające otworom czaszki. Dwa przez wysoko położone oczodoły i jedno w miejscu paszczy. Zagłębienie w wysuniętej półce szczęki imitujące nozdrze, nie jest wejściem tylko ślepą niecką. Znajduje się tu jednak niespodzianka. Na dnie niecki spoczywa szkielet reptilliona powleczonego resztkami łuskowatej skóry. Są to zwłoki nieszczęśnika, który ranny skrył się tutaj przed pościgiem orków i zginął. Przy jego boku znajduje się niepokryty rdzą, lśniący toporomicz (magiczny, + 10 TR,OB,OBR) i pełna sakiewka złota.

Jeżeli szpiedzy nadal nie zostali wykryci i powybijani, a wejście nie będzie pilnowane to „Mroczni” przeprowadzą akcję sabotażową (obetną liny do wspinaczki na klif lub ukradną łódkę itp.). MG może także zdecydować, że dysponują wystarczającą siłą, aby zawalić wejście, którym BG weszli do jaskiń. Wtedy BG mogą utonąć wraz z przypływem lub poszukać innego wyjścia.

g) Łuski czerwonego węża

Wymienione w recepturze łuski czerwonego węża to nie zwykła łuska pochodząca od węża o czerwonej barwie. Wiedzę co to jest łuska czerwonego węża posiadają jedynie nieliczni. Jest to święty artefakt sharamitów, dlatego dokładne informacje na ich temat można pozyskać od nich. Należy jednak pamiętać o tym, że raczej niechętnie będą o tym opowiadać innym.

Istnieje także szansa, że kapłani innych wyznań też wiedzą coś na ten temat (udany rzut na religioznawstwo).

Czerwone węże to mistyczne, czczone przez wyznawców Sharami drzewa.

Legendy mówią, że w zamierzonych czasach arcykapłan **Bogro Trigo** uciekł wraz z resztką wyznawców, ze spowodowanej przez sharany, wojennej zawieruchy. Gdy on i jego ludzie zostali okrążeni przez pajakoludzi, w obliczu nieuchronnej śmierci kapłan padł na ziemię wznosząc modły do Sharami. Niebo nagle zachmurzyło się, a z czarnych chmur spłynęły na ziemię czerwone błyskawice. Z błyskawic narodziły się skrzydlate płonące węże. Węże niczym ogniste bicze w mig spaliły całe zastępy wroga. Po bitwie eskortowały kapłana podczas całej drogi ucieczki, aż już dotarli w bezpiecznych stronach. Węże z dnia na dzień robiły się mniej ruchliwe, ogień w nich przygasał. W końcu przysiadły na skalistych wybrzeżach gdzie powiewy wiatru podsycaly gasnące ognie, aż wreszcie usnęły i przemieniły się w drzewa. Ponoć, mogą się one obudzić jeżeli kult Sharami będzie zagrożony.

Czerwone węże to drzewa o charakterystycznej przypominającą czerwone łuski korze. Te bardzo rzadko spotykane rośliny rosną na kamienistych nabrzeżach mórz i oceanów. Gdy tylko zostaną odnalezione kapłani Sharami budują w ich pobliżu klasztor lub pustelnię.

Ich długie i grube korzenie pełzną po skałach w kierunku wody. Woda morska powoduje, że odkładając się na korze sól nadając łuskom szklisty połysk.

Pień drzewa ma tendencje do obwijania się niczym pnącze wokół skał lub innych konstrukcji. Konary są tylko dwa, ale zawsze mocno rozgałęzione, przypominające skrzydła. Liście są ciemnozielone i sztywne.

Co rok późną wiosną zakwitają duże, gęsto usiane, białe kwiaty. Z kwiatów powstają puszyste kule przypominające strukturą dmuchawce mniszka lekarskiego. Dmuchańce nadają konarom „pierzastości”. Powiewy wiatru rozprzestrzeniają latające nasiona. Okres „dmuchańców” jest dla sharamitów ważnym wydarzeniem religijnym. W tym czasie organizowane jest święto noszące nazwę „powietrznego tańca”.

W Rotgan-kir znajduje się klasztor wybudowana właśnie ze względu na rosnącego na skalistej wysepce Czerwonego Węża. Klasztor zwany przez lód „Okiem Sharami”, znajduje się nieopodal miasta na szczycie stromego klifu i odgrywa znaczącą rolę w funkcjonowaniu miasta, ponieważ pełni funkcję latarni morskiej. Z klifu dobrze widać, rosnącego na wysepce ognistego węża.

Klasztor jest zaopatrzony w wysoką wieżę, na której szczycie znajduje się palenisko świętego ognia. Jego światło, wzmocnione wypolerowanym miedzianym lustrem wskazuje nocą drogę statkom. Marynarze wielce sobie cenią tę świątynię.

Jest kilka sposobów na zdobycie łuski czerwonego węża. Oto kilka propozycji.

- **Kradzież łuski z drzewa - BG mogą spróbować ukraść łuskę bezpośrednio z drzewa**

Na wyspie w małym kamiennym domku żyje dwóch kapłanów Sharami i nowicjusz. Domek ten ma na dachu wielką żelazną misę, której w czasie świąt rozpala się ogień. Przebywający na wyspie kapłani przygotowują się duchowo do zbliżającego się święta „powietrznego tańca”, związanego z rozsiewaniem nasion węzowego drzewa. W związku z przygotowaniami co noc w misie płonie ogień.

Przy domku znajduje się mała kładka do której przywiązana jest łódka.

Nikt poza wybranymi kapłanami Sharami niema wstępu na wyspę.

Jeżeli BG wkroczą na wyspę i wyjdzie im rzut na ZW, zostaną obłożeni klątwą zsyłającą ułomność, a na morzu rozpęta się trwający tydzień sztorm.

- **Kradzież łuski od wyznawcy**

Łuska czerwonego smoka jest rodzajem nagrody dla najwierniejszych i najbardziej zasłużonych wyznawców. Łuska obdarza „przychylnością bogini” - wiatry sprzyjają, połowy są obfite, pożary nie wybuchają, oparzenia goją się o wiele szybciej, potrawy się nie przypalają, ogień można zapalić przy największej wilgoci, niektórzy z czasem uczą się latać itp.

W Rotgan-kir tylko jedna osoba posiada przywilej noszenia łuski Czerwonego węża, Biedny rybak, półorki Aghor dostał ją za uratowanie tonącego kapłana Sharami. Od tamtego czasu stał się majętnym właścicielem trzech łodzi rybackich. Jego nieodłączne szczęście wzbudza zazdrość i zawiść innych rybaków. Aghor zdaje sobie sprawę, że powodzenie zawdzięcza łusce i nie sprzedaje jej za żadne skarby. Ponadto boi się gniewu bogini.

BG mogą, za kilka srebrników, dowiedzieć się od rybaków o tym, że Aghoro posiada łuskę czerwonego węża. Kradzież łuski Aghora może wywołać takie same konsekwencje jak kradzież łuski z wyspy.

- **Obdarowanie przez Sharami**

Opcja dostępna tylko dla Sharamitów. Łuskę Czerwonego Węża można zdobyć w trakcie Powietrznego Tańca. W kulminacyjnym momencie rytuału w pobliżu pnia drzewa pali się ognisko, aby wytworzyć gorące prądy ułatwiające wznoszenie się nasion. Od czasu do czasu wysoka temperatura powoduje, że od pnie, w strumieniu pary” wystrzeliwuje fragmenty kory – czyli właśnie Łuska Czerwonego Węża. Jeżeli taką łuskę złapie, któryś z wyznawców to oznacza, że został obdarzony łaską Sharami i łuska należy do niego. Jeżeli łuska spadnie na ziemię nie złapana przez nikogo należy do kapłanów.

MG może założyć, że Sharamia sprzyja Ariannie i obdarzy jednego z BG łuską, aby pokrzyżować plany Czaszkogłowego.

- **Zasłużenie się dla kultu Sharami**

Jest jeszcze jedna opcja, ale dostępna jedynie dla sharamitów. Kapłani Sharami borykają się z poważnym problemem. Jeżeli BG go rozwiążą w zamian za przysługę dostaną łuskę Czerwonego węża. W związku ze zbliżającym się świętem „powietrznego tańca”, kapłani poproszą BG o zatrzymanie „kradnącej” oddech Sharami heretyckiej maszyny. Nie musi być to niszczenie owej maszyny, ale musi ona stanąć przynajmniej na okres trwania święta. Nieopodal Rotgan-kir leży niewielka osada krasnoludów Wrumbo, a właściwie zaledwie posterunek wydobywczy. W kopalni wydobywana jest sól. Wraz z krasnoludami osadę zamieszkuje kilka rodzin hobbitkich. W zamian za ochronę odstępują krasnoludom część wyprodukowanej żywności. Współpraca odbywa się na tyle owocnie, że krasnoludy wybudowały hobbitom wiatrak. Ta prosta budowla okazała się zarzewiem konfliktu z kapłanami Sharami. Kapłani uznali, że maszyna kradnie boski oddech bogini. Krasnoludy zignorowały zarzuty, mówiąc, że wiatrak to wiatrak i nie nikomu nie kradnie. Sharamici wygłosili kilka płomiennych kazań, ale na tym się skończyło. Jednak w obliczu zbliżającego się święta „powietrznego tańca”, sprawa odżyła na nowo. Kapłani Sharami obawiają się, że nasiona świętego drzewa pozbawione skradzionego oddechu bogini nie odlecą w świat tylko wpadną do wody.

Osada Wrumbo znajduje się pół dnia drogi od miasta w stronę północną. Pod jednym wzgórzem znajduje się kopalnia soli otoczonym wałem i palisadą wejście. Około kilometra na wschód od kopali w drugim wzgórzu znajdują się norki trzech hobbitkich rodzin. Na szczycie ich wzgórza stoi niewielki przysadzisty kamienny młyn. Wokół wzgórza znajdują się malownicze pola uprawne i pastwiska dla bydła, kóz i owiec. Zbocze wzgórza porasta chmiel i winorośle.

Jeżeli BG przystaną na propozycję, sposób załatwienia sprawy z wiatrakiem będzie należał do nich. Święto ma rozpocząć się za dwa dni i potrwa kolejne trzy dni.

h) Sakiewka z krasnoludzkiej skóry

Jest to przedmiot unikalny, nie da się go kupić. Taką sakiewkę należy zrobić samemu, lub to komuś to zlecić. Poniżej znajduje się kilka sposobów zdobycia skóry krasnoluda

- **Zombie**

Podczas starcia na cmentarnym wzgórzu w(o ile już rozegrała) śród zombie był w miarę świeży krasnolud. Jego skóra jest w dobrym stanie. Jeżeli BG zapomnieli to zrobić ale przypomną skobie o krasnoludzkim zombie później, to będą musieli szukać zwłok w „Przeklętej szczelinie”.

Przekłeta szczelina to uskoki tektoniczny znajdujący się nieopodal cmentarza. Jest to miejsce gdzie grabarz zrzucił ciała samobójców, zbrodniarzy, ciała najbiedniejszych mieszkańców miasta oraz zabite potwory, w tym martwaki. Szczelina jest tak stroma i głęboka, że nawet jeżeli na jej dnie coś się załęgło, to i tak nie wylezie na górę. BG aby dostać się na jej dno muszą pokonać 20 metrów wśród wielokrotnie zazębiających się występów i półek skalnych. Występy te są na tyle pochyle, że ciała staczają się na samo dno.

Na dnie szczeliny panuje półmrok i okropny smród gnijących ciał. Obfite opady deszczu spowodowały, że na dnie szczeliny jest metr wody, w której pływają opuchnięte ciała, szlam, zgazowane jelita, gałęzie itp.

W szczelinie zadomowiły się ścierwojady - ghule. Znalazły tu świetną bazę pokarmową. Jest ich trzy lub inna liczba jeżeli tak zdecyduje MG. Ghule zjadają truchło, ale nie odmówią sobie świeżego mięsa. (Walka w trudnych warunkach !).

Odnalezienie ciała krasnoluda będzie czasochłonnym i brudnym zajęciem.

- **Hieny cmentarne**

Na cmentarzu w sektorze krasnoludzkim (na tyłach tuż pod murem), znajduje się świeżo usypany grób. Tabliczka głosi, że zawiera on zwłoki niejakiego **Krunera Rutgardara** czyli zjawy straszącej w karczmie. Pogrzeb odbył się około tygodnia temu, więc ciało powinno być jeszcze w dobrym stanie. Należy pamiętać, że cmentarz jest pilnowany przez strażę i grabarzy.

- **Połowanie na krasnoluda**

BG oczywiście mogą wpaść na pomysł pozyskania skóry z żywego krasnoluda. MG powinien kontrolować charakter postaci aby zapewnić dobrem postaciami wyrzuty sumienia i kary do PD.

i) Druidzi i gwieździsty krzew

Borowir słynie z borów, bagien, i leśnych mateczników. Wśród tych leśnych ostępów żyje duża liczba druidów, stanowiąca liczącą się siłę tego małego królestwa. Nie raz i nie dwa razy zdarzało się, że druidzi wychodzili z lasów, aby odwieść mieszkańców od działań wiążących się z niszczeniem natury. Jest to istotny hamulec rozwoju rolnictwa i „przemysłu”. Jednak ogromny szacunek w stosunku do druidów wrósł w kulturę tych okolic. Są oni postrzegani jako postacie na wpół mistyczne. Rozmawia się o nich z trwogą i powagą. Często zdarza się, że druidzi udzielają pomocy

mieszkańcom. Pomagają ukryć się w borach w czasach wojennej zawieruchy, pomagają kobietą w połogu, przygarniają sieroty.

Hram druidów znajduje się dzień marszu w górę rzeki Senil. Spora część drogi prowadzi przez bezdroża puszczy. Druidzi mieszkają na bagnach wśród Wierzbowego Gaju. Obecnie jest ich trzech, wszyscy z kręgu życia, reszta z nich wyruszyła do Rotgan-kir zbadać przyczynę zaburzenia równowagi sił.

Pozostałym w hramie towarzyszą trzy ogromne oswojone niedźwiedzie. Druidzi są pokojowo nastawieni do przybyszów. Zaproszą ich pod dach i udzielą odpowiedzi na wszelkie nurtujące BG odpowiedzi o gwieździstym krzewie. Gwieździsty krzew jest rośliną, ale w znaczeni metafizycznym. Druidzi wierzą, że każda istota posiada swoją gwiazdę, która określa jego przeznaczenie. Każdej gwieździe przypisana jest jedna roślina, poprzez którą emanuje jej gwieździsta moc. Gdy światło gwiazdy pada na „krzew” odpowiednio przygotowana osoba może rozpoznać przypisaną mu roślinę. Będzie ona widoczna jako pałająca nieziemskim różnokolorowym blaskiem (coś na kształt zorzy polarnej).

Druidzi zgodzą się przygotować jednego z BG do rytuał „Gwiazdy Przeznaczenia”, po którym odnajdzie on swój gwieździsty krzew. Jednak w zamian chcą, aby BG zrobili dla nich pewną przysługę.

Druidzi kilka dni temu zauważyli, że w rzece zamierają ryby. Płyną brzuchami do góry, całymi setkami. Duże i małe - sumy, węgorze, leszcze, płocie - wszystkie. Tymczasem większość druidów poszła sprawdzić z czego wynikają wielkie fluktuacje równowagi sił na południu. Pozostali druidzi nie mogą opuścić hramu. Dlatego wysłali młodego nowicjusza, dla którego rozwiązanie problemu wynikającego z zamieraniem ryb, miał być próbą końcową jego nauk. Jednak ten nie wraca on już od dwóch dni. Dodatkowo odwieczne reguły zakazują starszym pomagać nowicjuszą w rytuale przejścia. Druidzi poproszą, aby BG sprawdzili co się stało z młodym druidem i sprowadzili go do hramu.

Przyczyną pomoru ryb jest goblin - alchemik amator. Zamieszkujący Południowe Bory, gobliniński szczerp Krzywych Kłków, dokonał śmiałego ataku na przepływającą rzeką barkę. Nie spodziewająca się ataku nieliczna załoga uległa gobliniej napaści. W wyniku tego wydarzenia Krzywe Kły weszły w posiadanie barki przewożącej egzotyczne towary z Orkusa Wschodniego, między innymi ziół i alchemiczne ekstraktów.

Zbiegli członkowie załogi barki „Nocnej Burzy” dotarli do Boro-kir i wraz z wojskiem ruszyli odzyskać swą własność. „Nocna Burza” szybko została odbita, a uciekające gobliny zapadły w dzicz. Jednak plemienny szaman zdążył wyładować z barki kilka skrzyń z aparaturą i odczynnikami alchemicznymi. Szczególnie przypadła mu do gustu skrzynia zawierająca jady żmij i wiwernów.

Łup został przetransportowany do jego kryjówki, gdzie z wielkim upodobaniem zajmuje się on alchemią. Nieudane efekty jego pracy trafiają do rzeki. Zawarte w nich toksyny, nawet w małych stężeniach są zabójcze dla miejscowej fauny.

Rim Tim, druidzki nowicjusz, szybko wyśledził kryjówkę goblina. Jednak w trakcie jej penetracji został pojmany. Teraz leży w norze, związany jak prosie, jako obiekt eksperymentalny wytworzonych przez szamana eliksirów.

Kryjówka goblina znajduje się w starej spróchniałej wierzbie i wykopanych pod nią norach. Wierzba rośnie przy brzegu niewielkiego dopływu Senil. Woda w rzeczce ma nienaturalny rdzawy kolor, a na jej powierzchni pływają martwe rybki.

- **Przygotowania do rytuału „Gwiazdy przeznaczenia”**

Osoba, która pragnie odnaleźć swoją gwiazdę i emanującą jej mocą krzew, musi odpowiednio się do tego przygotować. Ważne jest zarówno przygotowanie ciała jak i ducha.

Oczyszczanie ciała składa się z:

- dobowej głodówki,
- 5 milowego biegu,
- kąpieli w zimnym strumieniu,

Oczyszczanie duszy z:

-wielogodzinnej samotnej medytacją w szalasie pełnym pary.

Rytuał rozpoczyna się wraz z zapadnięciem nocy. Polega na odśpiewaniu długiej i monotonnej pieśni, w takt rytmicznej melodii, wybijanej na bębnach. Podczas pieśni, osoba dla której przeprowadzany jest rytuał, wypija halucynogeny wywar z grzybów. Następnie rusza do świętego gaju poszukując swojego „gwieździstego krzewu”. Po wypiciu eliksiru percepcja BG wyostreza się, a kolory stają mocno jaskrawe. Gwieździsty krzew, może być drzewo, krzak, roślina zielna, w zasadzie każda inna roślina. MG powinien wybrać roślinę podobną pod jakimś względem do BG. Odnalezienie swojego gwieździstego krzewu ma dodatkowe zalety. Taki BG zyskuje na stałe + 20 do jednego z atrybutów, w jakiś sposób powiązanego z rośliną. Np. dąb -siła, trawa - zręczność, roślina trująca - odporność na trucizny, roślina lecznicza - żywotność itp.

j) Wino mszalne Pana Przemian

Czas na pierwszą (ew. drugą) konfrontację z głównym przeciwnikiem BG.

Pan Przemian to jedno z licznych mian Morghlitha. Jedyne wino mszalne Morghlitha w Rotgan-kirze można znaleźć w zgłiszczach jego świątyni. Niemal, każda świątynia, posiada zapasy wina mszalnego przechowywanego w loszku. Tak, też było i w przypadku świątyni w Rotgan - kir. Udana przeczesywanie zgłiszczy uwidoczni zachowaną w podłodze drewnianą klapę. Niestety jest ona przywalona ciężką kolumną. Aby ją usunąć potrzebna jest co najmniej 300 SF i udany test na siłę wszystkich przesuwających kolumnę osób.

Loszek pod podłogą zachował się bardzo dobrze. Znajduje się w nim dwa pomieszczenia. Jedno z nich to mała i pusta cela. Drugi to składzik. W składziku na długiej drewnianej ławie spędza dnie wampirzec. Wampirzec wyczuje obcych w jego kryjówce i obudzi się. Przed walką będzie gadatliwy - stara się zastraszyć i przerazić swoich przeciwników. Podczas tej rozmowy BG mogą się dowiedzieć, że ich klientem jest burmistrz, że został on przeklęty i ulega przemianie w stryga. Stryg ma za zadanie wymordować mieszkańców miasta. Seroin będzie podawał się za niepokonanego wampira, z którym BG nie mają szans. Serion ma dwa asy w rękawie – w składziku przechowuje urnę z sercem Ertinhee i byłego kapłana. W obronie użyje czarów – Pokora i Chorał.(dokładne informacje w artykule na stronie KC). Jeżeli BG będą mieli mithrilowy ofiarny

sztylet, to będzie bardziej ostrożny i w obliczu bezpośredniego zagrożenia ataku tą bronią szybko przemieni się w mgłę i ucieknie. Jego nową kryjówką będą podziemia świątyni Katana.

Jeżeli dojdzie do walki, wampirzec wykaże częściową odporność na broń niemagiczną (odniesie od niej tylko 50% obrażeń). W walce będzie posługiwał się magią i bronią białą. Jeśli jego ŻYW spadnie do zera (pamiętając, że Żyw martwaków liczy się podwójnie bo nie mają one stanu agonii), przemieni się w mgłę.

W schowku stoi w połowie pełna beczka wina mszalnego. Jest to mętny, krwisto czerwony napój, o dużej zawartości alkoholu. Po powoduje on agresje i halucynacje.

k) Takt bicia serca smoka

To typowy alchemiczny sposób odmierzania czasu. Zna go każdy alchemik. Pięć uderzeń serca człowieka, to jeden takt serca smoka. Wiedza też jest zawarta w księgach alchemicznych.

l) Destylacja

Przeprowadzenie destylacji wymaga sprzętu i umiejętności. Sprzęt alchemiczny do destylacji można znaleźć u Gromera, lub u krasnoludzkich bimbrowników. Przeprowadzenie destylacji jest w miarę proste, od alchemika wymaga rzutu na MD. Osoby wykonujące destylację wg instrukcji z ksiąg alchemicznych muszą wykonać test na 1/5 MD i 1/5 INT.

m) Łza Arianny

Jest to specyfik przypominający kroplę zastygłej żywicy. Kapłani Arianny robią je z wód płodowych rodzących kobiet i pierwszych kropel matczynego mleka. Ich produkcja odbywa się przed najważniejszymi świętami kiedy to są podawane do spożycia wiernym, aby ci zostali wypełnieni łaską bogini. Wierni mogą je także kupić poza świętami, za sztukę złota, dla innowierców cena jest dziesięciokrotnie większa.

Łzy Arianny są niezastąpionym afrodyzjakiem stosowanym przez kobiety i mężczyzn w przypadku problemów z poczęciem potomka. Rolnicy natomiast zakopują Łzę Arianny przed pierwszymi zasiewami, aby pobłogosławić rolę i zwiększyć przyszłe plony.

Zdobycie Łzy Arianny bądź łatwe w początkowych etapach scenariusza. Jednak później gdy pogorszające się zdrowie kapłana spowoduje zamknięcie świątyni będzie nieco trudniej. W takim przypadku najprawdopodobniejsze są dwa rozwiązania. Wdarcie się siłą do świątyni lub odnalezienie w mieście kogoś kto posiada Łzę Arianny.

BG mogą dowiedzieć się plotek na temat kilku z mieszkańców miasta, którzy nie mogą doczekać się potomstwa i u prawdopodobnie korzystali z Łez. Są to jednak fałszywe tropy.

Kilka osób pamięta, że jednymi z najgorliwszych wyznawców Arianny są hobbici zamieszkujący Wrumbo. Hobbici często kupują Łzy Arianny, dla zwiększenia plonów. Hobbit **Lutipold Gugentoth**, głowa klanu **Gugentothów**, posiada kilka takich Łez Arianny. Jest skłonny odsprzedać jedną za 15 SZ. Chyba, że w BG uszkodzili im młyn....

n) Hymn poranka

Hymn poranka to radosna elficka pleśń, którą to witają wstające słońce. Trwa około trzy minuty. Wiedzę na temat hymnu posiada BG, któremu wyszedł rzut % na MD oraz każdy elf i półelf. Słowa hymnu znają wszystkie elfy i półelfy ew. inne rasy po rzucie na 1/10 MD.

o) **Puchar Dreamona**

Puchary Dreamona to silnie magiczne przedmioty o unikatowych właściwościach. Większość znawców uważa, że w mitycznych czasach, zostały stworzone przez równie mitycznego elfiego alchemika Dreamona. Prawda jest jednak o wiele bardziej tajemnicza, niż się komukolwiek wydaje. Dreamon był ojcem wszystkich starych bogów. Bogiem słońca, poranku i dnia. W odległych czasach Dreamon zapragnął, aby rasy zamieszkujące Orchię rozwijały technikę i stał się patronem postępu – Panem Oświecenia. Ścieżka rozwoju techniki niosły ze sobą wiele niebezpieczeństw dla natury. Odkrył to jasnowidz z druidyckiego Kręgu Przyszłości. W wizji dostrzegł zniszczeni lasów, zatrucie wód i powietrza, skażenie i wynaturzenie roślin i zwierząt. Przerażeni druidzi posunęli się do desperackiego kroku. Podjęli próbę strącenia Dreamona z boskiego tronu i jego całkowite zapomnienie. Sukces odkupili śmiercią ponad pół tysiąca swoich członków. Konsekwencji takiego czynu jednak nie przewidzieli. Zwolnione w sferze boskiej egzystencji miejsce zajął ambitny wódz orków- Katan. W obecnych czasach o tym wydarzeniu wiedzą tylko najstarsi i najmędrsi druidzi. Oni to nauczają i tłumaczą jak może się skończyć rozwój technologiczny oraz ingerencja w sprawy bogów. Puchary zachowały swą moc mimo, że Dreamona już nie ma. Obecnie na Orchii jest ich zaledwie kilka. Słyną one z tego, że wykorzystają moc promieni słonecznych do konserwacji, wzmacniania, odtruwania oraz nadawania właściwości uzdrowicielskich znajdujących się w nich płynów.

Artefakty te przypominają pokryte mithrilem wysmukłe kielichy. Nietypową częścią tych kielichów jest ruchoma przykrywka. Powierzchnię kielicha zdobią, rozchodzące się promieniście od szczytu przykrywki, ścieżki ze szlifowanych rubinów.

O jednym z pucharów Dreamona wspomina „**Wiedza wszechstronna o eliksirach wszelakich**”. Ponoć posiadała go **Elissa**. W księdze jest też podane miejsce gdzie mieszkała Elissa - wieża **Akal-mar**.

Akal-mar to pozostałość po siedzibie jakiegoś starożytnego uczonego, bądź maga Reptilionów. Wieża ta jest wysoka na około dwadzieścia pięć metrów i posiada piętnaści pięter ponad powierzchnię ziemi oraz dziesięć pod jej powierzchnią. Na dziewiątym piętrze opasuje ją okazały balkon. Szczyt wieży zwieńczony jest zadaszeniem z obserwatorium astrologicznym. Od czasu panowania orków wielokrotnie przechodziła z rąk do rąk. W końcu zamieszkała w niej Elissa. Wieża ta znajduje się dzień jazdy konnej od Rotgan-kir na północny zachód. Podróż do Akal-mar jest jedynym sposobem dowiedzenia się, co stało się z pucharem Dreamona.

Okolo piętnaście lat temu czyli jakieś pięć lat po zaginięciu Elissy wieżę Akal-mar zajął, mag **Morbor Mądry**.

W momencie kiedy do wieży dotrą BG mag będzie nieobecny. Znajduje się w podróży już od miesiąca. Powrócić ma natomiast nie wcześniej niż za dwa kolejne miesiące. Pod jego nieobecność pieczę nad Akal-mar sprawuje młoda półelfka - jego uczennica - **Kerin**. Morbor Mądry aby zmotywować uczennicę do nauki pod jego nieobecność zapieczętował drzwi sprytnym zaklęciem. Po wewnętrznej stronie drzwi umieścił runiczną inskrypcję w postaci zagadki, której rozwiązanie otworzy drzwi.

Niestety mimo wysiłków Kerin zdołała jedynie odczytać runy, ale nie potrafi rozwiązać zagadki.

Kerin chętnie pomoże BG w ich poszukiwaniach jeżeli pomogą jej rozszyfrować zagadkę i otworzyć drzwi.

Zagadka brzmi:

*„Na drzwiach zakłeta pieczęć powstała,
Aby ją złamać potrzebna moc nie mała.
Tylko największa potęga zniszczyć ją zdoła,
Potęga, której wszakże pełno jest dokoła.
Siła, która gdy łaskawa-życia klejnot dawa,
Zaś gdy wzburzona wszelka istota wygubiona!”*

Odpowiedzią zagadki jest: woda. Aby zniszczyć pieczęć należy runy polać wodą.

Kerin nigdy nie słyszała o pucharze Dreamona i jest pewna, że jej mistrz go niema. Za to pamięta jak Morbor opowiadał o poprzedniej właścicielce - alchemiczkę zafascynowaną polimorfią. Wśród zbiorów biblioteki znajduje się wiele jej książek oraz jej dzienniki. Półelfka zaprosi BG do wieży oraz ostrzeże żeby nie zachowywali się zbyt gwałtownie i ostrożnie postępowali z cudzą własnością. Piaskowe golem, które pilnują wieży, są nieco rozregulowane i działają zbyt „nerwowo”. Golem kształtem przypominają rycerzy w zbrojach płytowych.

Każdego piętra strzeże jeden golem stojący przy schodach. Drzwi wejściowe do wieży strzegą dwa granitowe golem o kształtach siedzących gorgon

Obszerna biblioteka znajdującej się na piątym piętrze. Całe pomieszczenie wypełnione jest wysokimi na trzy metry regałami. Niemal wszystkie są wypełnione księgami w różnorodnych oprawach. Przy oknie stoi podest do czytania książek i krzesło. **Kerin** prosi żeby BG przypadkiem nie zbliżali się z księgami do schodów bo golem może zaatakować. Na jednej z wysokich półek leży połówka oprawiony w miękką skórę brulion - to dziennik Elissy.

Dziennik ten opisuje zmagania Elissy, od momentu przybycia i przejęcia wieży. Treść pisana po elficku, ładnym i pewnym charakterem pisma. Z notatek wynika, że Elissa dotarła tu z uwięzionym w klatce wilkołakiem. Prowadziła badania nad eliksirem leczącym likantropię. Nieustanne wycie wilkołaka spowodowały, że w pobliskiej wsi ludzie nie mogli spać po nocach, krowy przestały dawać mleka, a kobiety traciły ciężę z przerażenia. Ich błaganie spowodowały, że wilkołaka został przeniesiony na **Wężowe Moczary**. Ostatnie stronicie są zapisane pośpiesznie i niestarannie. Elissa zakończyła badania i jest niemal pewna, że uda jej się wyleczyć męża. Zabiera eliksir w pucharze Dreamona i rusza na Wężowe Moczary gdzie więzi wilkołaka. Na marginesie ostatniej strony są niemal nieczytelne nabazgrane jedno, krótkie zdanie. Może je jedynie odczytać skryba znający język elfów (stopień uszkodzenia 50 %). Zdanie brzmi „Nie zapomnieć splunąć !!!”.

Kerin słyszała o Wężowych Moczarach, ale nigdy tam nie była. Wyciągnie starą zakurzoną mapę i wskaże BG tą lokalizację. Znajduje się ona około osiem godzin marszu od wieży Akal-mar.

p) Ruiny na Wężowych Moczarach.

Od skrzyżowania traktu Rotgan – kir – Antuan, do wężowych moczar prowadzi stara zarośnięta, ledwie widoczna droga. Na samych moczarach droga ta przebiega po porośniętej sitowiem grobli. Grobla zmierza na środek mokradeł, gdzie znajdują się ruiny starożytnej setyckiej świątyni. BG

wyznający Seta mogli o niej słyszeć, jeżeli wykonają udany % rzut na Wl. Świątynia ta poświęcona była węzom, które tą okolicę zamieszkują w ogromnych ilościach i gatunkach. Obecnie pozostał z niej ruiny, od czasu do czasu, odwiedzane przez setyckich pielgrzymów.

Ruiny znajdują się na małej wyspie pośród płytkiego jeziora. Ruiny stanowią kilka marmurowych bloków, połamane kolumny i omszałe posągi węży. Pośród wyspy zarośla skrywają szerokie schody prowadzące do podziemi.

Podczas podróży po grobli BG mogą odnaleźć kilka cennych wskazówek o czekającej ich w przyszłości walce.

Ilość odnalezionych wskazówek zależy od spostrzegawczości BG. Po udanym rzucie na akt. SZ (o ile noszą hełmy) BG odnajdą w błotnistym podłożu grobli odcisk łapy. Odcisk jest wielkości ok. 40 cm. Przypomina stopę humanoida z pięcioma palcami. Jednak paznokcie, a raczej pazury pozostawiły głębokie bruzdy. Nie widać innych śladów. Kierunek śladu sugeruje, że coś przebiegło groblą w poprzek. Grobla przebiegał żerujący tu wilkołak.

Nieco dalej, mniej więcej w połowie grobli, rośnie stara wierzba. Po udanym rzucie na akt. SZ. BG zauważą, że na wysokości 2m kora została obdarta. Drzewo znaczą głębokie szramy. W grupach po cztery, rozstawione co 3 cm, rozorały drewno szarpiąc jego włókna. To wilkołak wyładował tutaj swój zwierzęcy gniew.

jakieś 300 m dalej na grobli rośnie krzew dzikiej róży. Po udanym rzucie na 1/2 szybkości, od strony skierowanej w stronę bagniska, widać wpłątane w gałęzie czarne kępki sierści. Kępki budują długie i grube włosy szorstkie i puchowe. Łowca, druid, myśliwy (ew. inni po rzucie na 1/4 mądrości) rozpoznają w tym bujną wilczą sierść, najprawdopodobniej z ogona. Tyle, że była ona ponad półtora metra nad ziemią. Sierść ta należy do wilkołaka i rzeczywiście pochodzi z jego ogona.

Grobla z bagnisk przechodzi na niewielkie jezioro. Jej brzegi gęsto porastają sitowia, tworząc niemal 2 metrową szeleszczącą ścianę. Grobla kończy się na niewielkiej, ale stromej wysepce. Przy wejściu na wyspę stoją dwa posągi przedstawiające atakujące kobry. Pokrywają je porosty i mech. Wyspę pokrywają na wpół zarośnięte marmurowe ruiny. W większości pokryte bujną roślinnością bagienną. Płaski szczyt wyspy pokrywają połamane ułamki, czarnych kolumn i stropu. Wyspa aż roi się od wielu gatunków węży. Zarówno jadowitych jak i nie.

Udany test przeszukiwania ujawni kilka ciekawych rzeczy.

Na przeciwległym końcu wyspy widać stare pozostałości po ogniskach. Popioły już zarosły, ale pozostały otaczające go kamienie. Nieopodal stoi mały ołtarzyk ofiarny, z centralnie leżącym zagłębieniem i wyrytymi kanalikami oraz płaskorzeźbą węża. Zagłębienie prawdopodobnie służy do ułożenia głowy ofiary, a kanaliki do odprowadzania krwi.

Nieco poniżej szczytu leży częściowo zarośnięty szkielet konia. Widać na nim także pozostałości po skórzanej uprzęży i resztki siodła. Między szczęką, a żuchwą nadal znajduje się munsztuk wraz z wodzami przywiązanymi do jarzębiny.

Jeżeli w drużynie znajdzie się ktoś bardzo wnikliwy to oczyszczenie szkieletu i jego analiza pozwoli stwierdzić, że kręgi szyjne zwierzęcia zostały pogruchotane. Mogło to być przyczyną zgonu zwierzęcia jak i efektem działania padlinożerców. Krzewy berberysu rosnące koło szkieletu konia, skrywają jamę w ziemi, wгłęb której prowadzi czarne schody.

Wyjątkowe szczęście (albo pech) spowoduje, że BG znajdzie/wpadnie w zakrytą łopaniem dziurę wyrytą przez wilkołaka do jednej z cel.

Schody prowadzą do krótkiego, niskiego (160 cm) korytarza. Kończy się on po pięciu metrach dwuskrzydłowymi drzwiami. Wrota zamykają dwie kamienne podpory i sztaba. Przy samych drzwiach uwił sobie legowisko czarny, półmetrowy wąż. Będzie on zjadale bronił swojego gniazda.

Drzwi są poznaczone ścieżkami śluzu ślimaków. Oba skrzydła wrót pokryte są odlanym z czerwonego wosku znakiem oka. Jest to symbol magiczny składający się z dwóch linii, zwierających wpisane czary. Wnikliwa obserwacja drzwi może wprowadzić BG w zdumienie. Wrota są kamienne, nie ma żadnych widocznych szpar. Stalowe okucia zawierają ćwieki. Mimo, że materiałem budującym wrota jest kamień posiadają one niemal idealnie oddaną strukturę drewna, ponieważ, widać słoje i sęki.

Oczywiście drzwi zostały poddane petryfikacji. Dokonał tego druid (poz 8), należący do kręgu ziemi. Druid zamienił zamknięte drzwi w kamień oraz dodatkowo zabezpieczył je znakiem magicznym.

Jednak nie docenił przebiegłości wilkołaka. Potwór ten wyrył przejście na zewnątrz przez jedną z cel. Następnie dopadł i zabił druida stając się panem i władcą Wężowych Moczar. W miarę czasu moczary zyskały bardzo złą sławę, gorszą nawet niż za czasów kiedy stała tu świątynia Seta. Nawet setycy pielgrzymi omijają to miejsce z daleka.

Symbol oka zawiera wpisane dwa czary. W elipsie znajduje się zakłęcie **Symbol strażniczy żywiołu - ziemi**. W „żrenicy” **symbol wezwanie zwierząt - węże**.

Jeżeli dojdzie do uruchomienia czarów BG będą mieli jedną rundę na ucieczkę. Jeżeli nie wykonają udanego rzutu na akt. ZR to dostaną K100 obrażeń obuchowych od spadających głazów (pech oznacza, że BG upadł i może zostać przywalony przez kilka ton gruzu). Istnieje 30% szans na zwał starego korytarza. Odkopanie wrót zajmie ok. dwa dni ciężkiej roboty (w zależności od pomysłowości i zaangażowania BG). Najpewniej spotkają także wilkołaka. Jeżeli BG nie dysponują bronią zdolną zabić wilkołaka, a doszło do zawału, powinien naprowadzić ich na wejście przekopane przez wilkołaka.

Po uniesieniu podpór i sztaby, które znajdują się w stalowych obejmach i przy użyciu co najmniej (400SF) drzwi można, z głośnym zgrzytem nienaoliwionych zawiasów, otworzyć. Wewnętrzna powierzchnia drzwi jest pokryta tysiącami zadrapań, a na ziemi leżą połamane pazury, wielkości wskazującego palce.

Podziemia tchną stęchlizną i smrodem zwierzęcej sierści. Panuje mrok, a grobową ciszę, rozdziera dźwięk kapiącej wody. Lochy te znajdowały się pod świątynią Seta i przetrzymywano w nich ludzi przeznaczonych na ofiary dla krwiożerczego boga.

Korytarz po kilkunastu krokach dochodzi do niewielkiego pomieszczenia dla strażników. Na ścianie pozostał jeszcze zbutwiał wieszak na broń oraz połamany, gnijący stół. Drzwi które prowadziły do dalszych lochów leżą i porasta je biały śluzowaty grzyb. Zarodniki tego grzyba mają działanie usypiające. Jeżeli BG przejdą po wrotach wzbudzą chmurę zarodników. Nieudany rzut na odp. Nr 7 spowoduje zapadnięcie w głęboki sen na k 10h, jeżeli BG są zmęczeni i dawno nie spali MG powinien zastosować modyfikatory ujemne. Kawałek dalej korytarz rozwidla się. W lewo znajdują się trzy cele oddzielone od korytarza tylko kratami. W ostatniej górny lewy róg jest uszkodzony i prowadzi od niego kanał na zewnątrz.

Po prawej stronie znajdowała się sala tortur. W pomieszczeniu tym pozostał stół do rozciągania. W kurzu podłogi leżą rdzewiejące cęgi i świdy. Z sufitu zwisają girlandy pajęczyn.

Na przeciwległej ścianie od wejścia, na przerdzewiałych łańcuchach wisi szkielet humanoida. Jego korpus zwisa na zapiętych w kajdany dłoniach, czaszka znajduje się na wysokości 2,5 m, do ściany przymocowuje ją zgnieciona metalowa obręcz. Wraz ze zgnieceniem obręczy zgnieciona została kość czołowa, co mogło być przyczyną zgonu. Zarówno obręcz jak i obejmę wokół kończyn są o wiele obszerniejsze niż mogły być kończyny żywego humanoida. Obok szkieletu leży kilkustopniowy podest.

Po udanym przeszukiwaniu pomieszczenia BG natrafia na kilka cennych przedmiotów. W prawym rogu pod starą, zbutwiałą beczką, leży sterta łachmanów, z których szczury uwiły sobie gniazdo. Są to porwane skórzane spodnie, wysokie buty do konnej jazdy i krótka tunika. Wszystkie te ubrania są pogryzione przez gryzonie i porwane wzdłuż szwów. Buty także są rozerwane na całej swojej długości. Pod stertą kurzu i liści leżącą pod stołem do rozciągania, leży puchar z pokrywką wysadzany rubinami (**puchar Draemona**). Na jego dnie widać szary połyskujący osad. Pod połamanym podestem leżą w pochwach świetnie zachowane dwa miecze. Krawędź ich ostrzy wykonana jest z połyskującego, nie zaśniedziałego srebra przytrzymywanego przez otaczającą go stal. Pierwszy z nich jest długi (typowy) z głownią w kształcie głowy orła, drugi (krótki) posiada rękojeść wysadzaną masą perłową.

Miecze te są traktowane jako srebrne magiczne, co równa się broni silnie magicznej.

Są dziesięciokrotnie bardziej wytrzymałe, ale bez dodatkowych bonusów.

Jeżeli BG nie mają biegłości w mieczach, broń tę można zmienić na inną, ale małych rozmiarów. Taką którą mogła posługiwać się elfka.

Wokół żeber szkieletu zaplątał się zerwany rzemień na którym wisi wydrążony, szlifowany szafir. Jest to amulet PM, do 1000. Obecnie zawiera 215 PM i blokadę na 76 PM.

• Co wydarzyło się w podziemiach?

Elissa dojechała do podziemi wiedziona nadzieją na ratunek dla swojego męża. W zakazanych setyckich podziemiach musiała go zamknąć, bo jego nocne wycie dolatywało z najgłębszych lochów wierzy. Było tak donośne i napawające lękiem, że nie mogła spać. Z pobliskiej wioski dotarła delegacja wieśniaków błagając ją żeby zaprzestała swych praktyk, bo ich kobiety tracą dzieci, a bydło nie daje mleka. Nikt nie może spać po nocach, a rankiem muszą ruszać w pole.

Elissa przybiegła do sali gdzie do ściany przykuty był około dwu i półmetrowy potwór, który niegdyś był jej mężem. Podała mu eliksir według swojego własnego przepisu. Zadziałał on jednak zbyt gwałtownie. Elissa nie zdążyła ukończyć rytuału usunięcia klątwy, splunięciem do pucharu. W mgnieniu oka zamieniła się w bestię, jej mąż natomiast w człowieka. Wilkołak w szale zgniótł głowę odczarowanego, wraz z opasującym go pierścieniem. Ubranie nie wytrzymało takiego przeobrażenia i opadło w strzępach na podłogę. Srebrne miecze wraz z pucharem zostały odrzucone w kąt.

Wilkołak wybiegł na zewnątrz gdzie wyładował furję na przywiązany do jarzębiny koniu.

Kłątwa likantropii stała się permanentna podobnie jak w przypadku jej męża. Miała pozostać w formie bestii, aż do końca swych dni. Jakaś częśćka człowieczeństwa spowodowała, że wilkołak pozostał na bagnach przy ruinach świątyni Seta w pobliżu ciała swojego ukochanego.

Przerażona uciekająca zwierzyna spowodowała, że na bagna trafił żyjący w pobliżu druid. Był on jednak zbyt słaby aby pokonać tak potężnego przeciwnika. Druidowi udało się podkraść do leża bestii, gdy ta spała po obfitym posiłku. Zatrzasnął on drzwi i nałożył sztabę i podpory. Przebudzony wilkołak ruszył ku drzwiom. Zanim jednak zdążył je zniszczyć druid rzucił czar po którym uległy one przemianie w kamień. Mimo wielkiej furii i zaciekłych ataków wilkołakowi nie udało się sforsować wrót. Druid wygrał tą potyczkę. Wiedząc, że ruiny są często nawiedzane przez ludzi, założył dodatkowe zabezpieczenia w postaci odlanej z wosku figury magicznej umieszczonych na wrotach i wysyconej czarami.

W tym jednak momencie szczęście druida opuściło. Wilkołak z połamanyimi pazurami odstał od kamiennych wrót i zaczął szukać innego wyjścia. Pech chciał, że narożnik jednej z cel uległ poważnej erozji. Cieknąca woda wypłukała zaprawę, a kamienie obluzowały się. Bestia wyrwała je i przekopała się na powierzchnię. Po krótkiej pogoni dopadła zaskoczonego druida i go pożarła. Odtąd zaczęło się panowanie wilkołaka na wężowych moczarach. Sieje spustoszenie wśród zwierzyny uzupełniając dietę pielgrzymkami. Ziemie te zyskały bardzo złą opinię i są unikane przez wszystkich mieszkających w okolicy humanoidy.

Gdy BG spenetrują podziemia nadejdzie odpowiedni moment na atak wilkołaka. Może on nastąpić po ich opuszczeniu lub jeszcze w podziemiach. Jest to poważny przeciwnik.

Przed walką należy zbudować nastrój grozy, można wspomóc się klimatyczną muzyką. Jeżeli atak ma odbyć się w podziemiach, w ciemnościach rozlegnie się gardłowe warczenie, w mroku zaświecą się czerwone ślepie zafalują pajęczyny itp.

Podczas walki BG mogą zauważyć, że cały pysk i łapy wilkołaka ociekają świeżą krwią. To wynik jego spotkania z zabójcami. Po śmierci wilkołak w ciągu kilku minut przemienia się w martwą poranioną i nagą elfkę. Jest to oczywiście Elissa. To kolejna wskazówka, że eliksir nie działa do końca prawidłowo.

12. Powrót do Rotgan-kir

Powrót do miasta uatrakcyjnią dwa wydarzenia.

• Pierwsza niespodzianka

Podczas przemarszu przez groblę, po przekroczeniu jeziora, BG mają szansę (po udanym rzucie na akt. SZ) zauważyć leżącą pod krzewem róż postać. Jej twarz jest zamaskowana, a w rękach dzierży łuk. Opis tego faktu powinien być tak opowiedziany, aby zasugerować zasadzkę.

Wnikliwsze rozejrzenie się (udany rzut na 1/2 SZ) pozwoli zauważyć cholewę skórzanego buta wystającą spod wody bagiennego bajora.

Blizsze podejście do napastnika w różach, ujawni, że jest to zaledwie górna połowa leżącego tam półorka.

Noga w wodzie to zmasakrowany trup półolbrzyma. Obie postaci mają lekki zbroje i twarze zasłonięte czarnymi chustami. Koło półorka leży dobrej jakości połamana szabla, a martwa nadal zaciśnięta dłoń półolbrzyma trzyma krótki młot bojowy.

(Oprócz tego znajduje się tam łuk refleksyjny (normalny), 17 strzał, i sakiewki z 58 SZ). Za krzakiem róży, na trawie, znajduje się krwawe smugi sugerując, że przeciągnięto tędy ciało lub jego część.

Idąc tymi śladami, ok. 300, można znaleźć, kołczan z 20 strzałami, 2 połamane łuki refleksyjne, topór półkolisty typowy. Na końcu „ścieżki” znajduje się krępy i przysadzisty dąb pod którym widać ślady ucztowania wilkołaka - strzępy ciał, ubrań, zbroi. Na najniższych konarach wiszą dwa ciała z wyjedzonymi wnętrznościami - człowiek i ork. Z ramienia człowieka nadal zwisa krótka skórzana tuba. W tubie znajdują się naszkicowane węglem podobizny BG i mapa okolicy.

- **Druga niespodzianka podczas powrotu to próba kradzieży.**

Podczas noclegu napadnie na BG nasłany przez wampirca złodziej. Będzie on próbował odnaleźć i skraść puchar Draemona. Jeżeli mu się uda złodziej ucieknie do miasta, a puchar trafi w łapska nieumartego kapłana Morghlitha. Jeżeli BG zorientują się co się dzieje i uda im się pochwycić złodzieja żywcem. Po „namowach” wyzna im, że został najęty przez półelfa (opis odpowiada wampircowi) za 70 SZ. Miał ukraść puchar i zanieść go po zmroku do karczmy „Pod łuską”. Karczma ta o czym BG mogli już się dowiedzieć jest główną siedzibą Mrocznych.

13. Z powrotem w Rotgan -kir.

Pod nieobecność BG w mieście miało miejsce kilka brutalnych morderstw oraz zaginięć. Miały one miejsce zarówno nocą jak i w dzień. W porcie, rybaków zaatakował utopiec. Ponoć widziano tam również trytona. Plotki o nienaturalnych wydarzeniach rozniosły się i statki unikają Rotgak - kir. Mieszkańcy żyją w strachu, masowo wykupują żywność i barykadują się w domach. Po ulicach chodzą tylko dużymi kupami zaopatrzeni w broń i przedmioty mogące za nią służyć. Kilukrotnie miały miejsce zamieszki. Jedna z nich wybuchła pod zamkniętą świątynią Arianny, druga na placu targowym, pod domem burmistrza. Zarówno kapłana Arianny jak i burmistrza nie widziano od wielu dni. Mieszczanie czują się oszukani i porzuceni. Brutalna interwencja zdusiła zamieszki w zarodku. Straż miejska patroluje miasto w pięćdziesięcio osobowych oddziałach. Szef straży **Ringor**, samowładnie wprowadził zakaz wychodzenia z domów po zmroku. Wielu ubogich mieszkańców celowo łamie ten zakaz, żeby trafić do bezpiecznych lochów.

Ringor wydał także zakaz pojedynkowania się w mieście, co stało się w ostatnich dniach plagą.

Wampirzec wykorzystując zamieszanie urządzał nocne polowania, zaś jego służący za dnia porywają mieszkańców. Dzięki temu osiągnął maksimum swoich sił i umiejętności. Nie tracąc czasu zwerbował on kilku pomagierów do swojej świty, wysłał za BG profesjonalnych zabójców (ciała na bagnach) i złodzieja (nocna próba kradzieży).

Jeżeli wszystkie jego knowania zawiodły i BG wróć do miasta, aby ukończyć eliksir podejmie on ostateczne desperackie kroki. Opanuje kryjówkę burmistrza i osobiście dopilnuje jego przemiany.

14. Finał.

BG po powrocie do miast dokańczają eliksir. W tym momencie dociera do nich zaufany gwardzista córki burmistrza. Jego głowę pokrywają bandaże i chodzi nieco utykając. Przynosi on list. W liście Gariella prosi o jak najszybsze spotkanie w karczmie „Złoty liść”.

Po dotarciu do karczmy BG zostaną zaprowadzeni do łoża (w której czeka już Gariella). Zapłakany głosem i z zaczerwienionymi od płaczu oczyma opowie BG, że kryjówka w której przebywał jej ojciec została opanowana przez nieznaną napastników. W walce zginęło dwóch gwardzistów, pozostali natomiast są ranni. Opis jednego z napastników odpowiada wampircowi.

Jeżeli BG postanowią odbić „kupca” Gariella zaprowadzi ich do niskich drzwi prowadzących do podziemi. Za drzwiami znajdują się schody i starożytny korytarz pokryty reptilionskimi

plaskorzeźbami. Korytarz ten łączy dom burmistrza z karczmą. W połowie korytarza znajduje się para drzwi. Jedne z nich prowadzą do dalszej części korytarza kończącej się w domu burmistrza, a drugie do kryjówki w której znajdował się burmistrz. Te drzwi są zamknięte. Za nimi rozegra się ostateczna potyczka. W pierwszym pomieszczeniu siedzą **Tan Vadir, Tan Rupert i Kristo**, a w drugim, czyli w sypialni, **wampirzec** i burmistrz. Wampirzec nie dołączy się do walki, zaatakuję dopiero BG wchodzących do „sypialni”.

Po pokonaniu przeciwników nadejdzie wreszcie moment podania eliksiru.

W tym momencie burmistrz prawdopodobnie, bardziej przypomina strzygę niż człowieka. Skóra ma odcień siny, włosy i paznokcie długie jak u trupa. Pysk pełen ostrych zębów. Burmistrz leży przykuty do łóżka posrebrzanymi łańcuchami. Nadal jest nieprzytomny. Któryś ze śmiałków musi podać eliksir ew. namówić np. Gariellę, aby to zrobiła.

Na koniec na BG czeka niespodzianka. Prawdopodobnie podejrzewają oni, że eliksir nie działa prawidłowo. Brak ostatnich wersów w recepturze, nie wspomina o tym, że należy splunąć do pucharu.

Jeżeli się tego nie zrobi kłątwa przejdzie na inną istotę. Na jaką, zależy od rzutu na odporność nr 10. Najbardziej narażona jest osoba podająca eliksir i dostaje ujemny modyfikator -20, pozostałe osoby rzucają na pełną odporność. Kłątwa przejdzie na osobę której test wyszedł najgorzej. Jeżeli któremuś z BG test nie wyszedł to należy sprawdzić, komu wyszedł słabiej tj. wynik rzutu odejmuje się od odporności osoba której wyjdzie najniższe liczba zostanie porażona kławą. W takim przypadku kłątwa ma przebieg gwałtowny i przemiana jest natychmiastowa. Taki BG staje się strzygą, MG przejmuje kontrolę nad jego postacią.

Jeżeli test wyszedł wszystkim postacią należy sprawdzić której postaci wyszedł najsłabiej tj. wynik rzutu odjąć od odporności, ta postać, która będzie miała najniższy wynik zostanie porażona kławą. W tym jednak przypadku kłątwa będzie miała przebieg powolny i potrwa wiele dni.

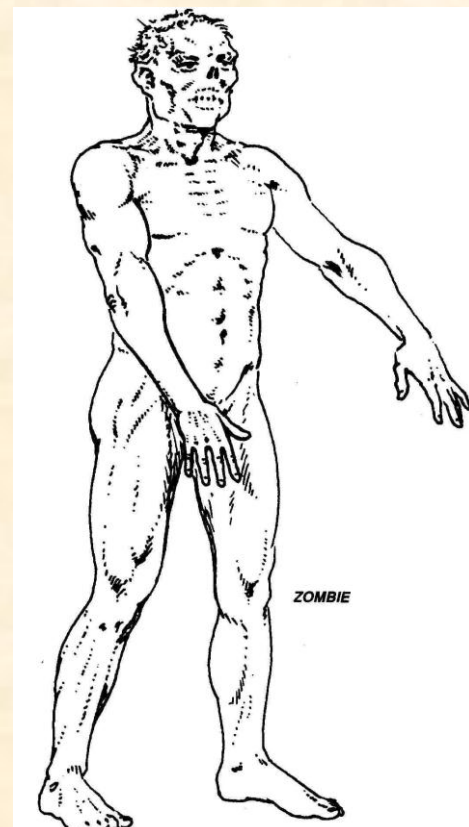
MG musi pamiętać, że aby stworzony już eliksir zadziałał na inną postać należy tylko dodać do niego jego krew. Można też obdarować kławą wszystkich BG, którym nie wyszedł test na polimorfie.

CHARAKTERYSTYKA BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH I PRZECIWNİKÓW

• Zombie

Czyli ciało w różnym stopniu rozkładu, obdarzone zdolnością do ruchu i sporym apatytem na świeże mięsko. Zombi powstaną z ludzi, orków, połorków i krasnoluda. Są one ubrane w złaćmanione i niekompletne stroje pogrzebowe.

Człowiek; Zgniłek; POZ 6; CHAR ntr.ntr lub ntr.zły Rodzaj: ZOMBIE POZ 0 ŻYW 149; SF 360; ZR 51; SZ 46; INT 10; MD 66; UM 9; CH 11; PR 9; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-35 2-40 3-44 4-34 5-44 6-70 7-70 8-70 9-90 10-90 Amg 0 BRONŹ 1: Pysk ; bgł.59; TR 100; opżn. 2; SKUT 115 kł OB+10; SP S AT 1 BRONŹ 2: Łapy ; bgł.80; TR 121; opżn. 3; SKUT 140 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 14/4; WYP 70/75/80
Półork; Zgniłek; POZ 6; CHAR ntr.ntr lub ntr.zły Rodzaj: ZOMBIE POZ 0 ŻYW 169; SF 400; ZR 49; SZ 49; INT 8; MD 58; UM 7; CH 9; PR 8; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-33 2-38 3-43 4-33 5-43 6-76 7-76 8-76 9-96 10-96 Amg 0 BRONŹ 1: Pysk ; bgł.59; TR 103; opżn. 2; SKUT 125 kł OB+10; SP S AT 1 BRONŹ 2: Łapy ; bgł.80; TR 124; opżn. 3; SKUT 150 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 13/3; WYP 70/75/80
Orki typowe; Zgniłek; POZ 6; CHAR ntr.ntr lub ntr.zły Rodzaj: ZOMBIE POZ 0 ŻYW 179; SF 440; ZR 44; SZ 44; INT 7; MD 51; UM 6; CH 8; PR 8; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-33 2-38 3-43 4-33 5-43 6-81 7-81 8-81 9-101 10-101 Amg 0 BRONŹ 1: Pysk ; bgł.59; TR 107; opżn. 2; SKUT 135 kł OB+10; SP S AT 1 BRONŹ 2: Łapy ; bgł.80; TR 128; opżn. 3; SKUT 160 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 13/3; WYP 70/75/80
Krasnolud; Zgniłek; POZ 6; CHAR ntr.ntr lub ntr.zły Rodzaj: ZOMBIE POZ 0 ŻYW 179; SF 400; ZR 44; SZ 41; INT 8; MD 66; UM 7; CH 10; PR 9; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-34 2-40 3-44 4-34 5-44 6-77 7-77 8-77 9-97 10-97 Amg 0 BRONŹ 1: Pysk ; bgł.59; TR 103; opżn. 2; SKUT 125 kł OB+10; SP S AT 1 BRONŹ 2: Łapy ; bgł.80; TR 124; opżn. 3; SKUT 150 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 13/3; WYP 70/75/80



Cechy podstawowe martwaków :

1. Necroaura.
2. Wyssanie energii życiowej.
3. Postrzegane ponadzmysłowe.
4. Całkowita odporność na czynniki fizyczne.
5. Brak przemiany materii.
6. Walka.

Zdolności specjalne martwaków - zombie:

1. Odporność na broń kłutą (2).
2. Naturalna oburęczność (4).
3. Duszenie (5).
4. Przetrącenie (6).
5. Przerazający wygląd (7).

- **Szkielet**

Szkielety humanoidów złożone z kości, ścięgien i strzępów tkanek.

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET TĘP. POZ 0
 ŻYW 80; SF 87; ZR 36; SZ 36; INT 5; MD 44; UM 27; CH 6; PR 5; WI 0; ZW 0
 ODPORNOŚCI: 1-33 2-37 3-43 4-33 5-43 6-41 7-41 8-41 9-61 10-61 Amg 0
 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.48; TR 60; opżn. 3; SKUT 41 kł 86 tn OB+9; SP S AT 3
 BROŃ 2: Łapy ; bgł.75; TR 87; opżn. 3; SKUT 36 tn OB+5; SP B AT 1
 ZBROJA: Kurt.-met. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 26/21; WYP 40/80/65

- **El Serion**

Wampirzec (El Serion):

Czyli główny czarny charakter scenariusza. Powstał on w wyniku łaski Morglihta, gdy oddał życie rzucając przekleństwo na burmistrza.

Jest do półelf kapłan/czarnoksiężnik 5/5 Morglihta. Do Rotgan -kir przybył przed rokiem. Była to osoba skryta i nieufna, praktycznie nikt nie wie o nim nic pewnego. Jego pierś zdobi pięć blizn w kształcie czaszek pozostałych po rytuale hussor at-arakh /dokładny opis w artykule „AMRYTA NEKTAR NIEUMARŁEGO”). Sprawował funkcję głównego kapłana i szefa gildii „Mrocznych”.

Serion mierzy 180 cm i waży 70 kg. Jego kształty twarzy i uszu zdradzają domieszkę elfie krwi. Prosty i nieduży nos, pociągła twarz i lekko zaostrome uszy. Głównie emocje goszczące na twarzy to pogarda, duma i władczość. Odkąd stał się wapircem jego skóra jest biała, a oczy podkrążone, przerośnięte kły i niehumanoidalne spojrzenie wzbudza grozę.

Kapłan nosi na sobie szatę w kolorze czerni z wyszytym na piersi symbolem białej czaszki. Szata jest magiczna (zwiększa o 20 pkt. Wi). Od wewnętrznej strony jest podszyta cienką błoną ze skrzydeł smoka, dzięki czemu dodaje 20 pkt. Do OB. i 100/100/100 do wyparowań. Na szyi nosi amulet wykonany z czarnego adamantytu, czeka w zębach trzyma wydrążony w środku rubin i jest zarazem symbolem boga i amuletem PM do 1000. Zawiera 500 PM z blokadą PM na 500,

El Serion

RASA: Półelf - męczyzna; **PROFESJA:** Kapłan / Czarnoksiężnik; **POZ:** 6 / 5; **CHAR:** neutralnie zły; **PD:** 38

ZAWODY: Garbarz , Mineralog , zawód niesamowicie rzadko spotykany

NADATURALNE:

UŁOMNOŚCI: jednooki, bezlitosny

POCHODZENIE: Wyższa Klasa Średnia ; **PRZEDROSTEK:** EL; **DOCHÓD:** 36

WZROST: 170; **WAGA:** 80; **WIEK:** 42

ŻYW 122; **SF** 104; **ZR** 73; **SZ** 90; **INT** 115; **MD** 150; **UM** 135; **CH** 134; **PR** 106; **WI** 66; **ZW** 15; **EŻ** 111; **GN** 61

ODPORNOŚCI: 1-111; 2-112; 3-120; 4-91; 5-100; 6-69; 7-69; 8-53; 9-72; 10-71;

BROŃ 1: Szlapan typowy; bgł. 80; TR 97 ; opżn. 7; SKUT tn 176 ; OB 69 (69); SP 2Specjalista ; AT 3 (3); Typ J;

ZBROJA: Skóra smocza pojedyncza + Drewniana normalna; OGR. 1/2 , 1/2; OB. DAL 53 ; WYP. 80 / 90 / 60

Czary autorytatywne: (Księga czarów uległa spaleni)

Czary czarnoksięskie:

Czarny pocisk
Wezwanie martwiaka
Duszenie
Czarny ogień
Czarny oręż

Cechy podstawowe martwaków:

Nekroaura.
Wyssanie energii życiowej.
Postrzegane ponadmysłowe.
Całkowita odporność na czynniki fizyczne nie działające na trupa
Brak przemiany materii.
Walka.

Zdolności profesjonalne (ponad 10)

Kapłańskie:

Modlitwa
Pozyskanie martwiaka
Przejęcie martwiaka
Oddanie bogu
Identyfikacja martwego
Wpisanie czaru

Czary kapłańskie:

Jątrzenie lekkich ran
Wyklęcie
Ceremonia
Wywołanie ślepoty

Zdolności specjalne martwaków:

Niewrażliwość na broń kłutą (1).
Odporność na broń tnącą (3).
Naturalna obureczność (4).
Przerażający wygląd (7).

Czarnoksięskie:

Umagicznienie
Identyfikacja pentagramu
Identyfikacja
Tworzenie znaków magicznych
Ukrycie witalności

• Mroczni

Członkowie gildii zrzeszającej złodziei i zabójców. Większość z nich weźmie udział w zasadzce na BG powracających z cmentarza. Stanowią ją półorkowie wojownicy i zabójcy. Znakiem rozpoznawczym gildii jest małe czarne M wytatuowane na przedramieniu.

Półorki:

Półork; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw.
ŻYW 151; SF 165; ZR 82; SZ 82; INT 74; MD 103; UM 64; CH 69; PR 64; WI 25; ZW 2
ODPORNOSTCI: 1-46 2-64 3-51 4-54 5-39 6-71 7-71 8-71 9-71 10-56 Amg 0
BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.97; TR 121; opźn. 3; SKUT 81 kł 171 tn OB+18; SP S AT 3
BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgł.82; TR 106; opźn. 5; SKUT (151) OB+0; SP 2B AT 1
BROŃ 3: Nóż typ. ; bgł.82; TR 106; opźn. 1; SKUT 81 kł 91 tn (91) OB+5; SP B AT 3
ZBROJA: Kurt.-met. Typ. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 81/63; WYP 40/80/65

Półork; ZABÓJCA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw.
 ŻYW 128; SF 147; ZR 100; SZ 96; INT 97; MD 97; UM 64; CH 65; PR 60; WI 29; ZW 2
 ODPORNOŚCI: 1-64 2-64 3-67 4-55 5-40 6-77 7-52 8-52 9-52 10-52 Amg 0
 BROŃ 1: Kordelas ; bgł.87; TR 111; opżn. 2; SKUT 96 kł 96 tn (86) OB+8; SP 2B AT 3
 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgł.77; TR 101; opżn. 5; SKUT (146) OB+0; SP B AT 1
 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 67/59; WYP 25/60/55

Zdolności profesjonalne ponad 1 poziom:

Wojowników:

Szał bitewny
 Wyłuskanie
 Zasłona
 Selektywny atak

Zabójców:

Unik
 Oswobodzenie
 Cichy chód
 Precyzyjny strzał

• Tan Vadir

Czarny rycerz poz. 6 Półolbrzym

Ponad dwumetrowy, szeroki w barach kolos. Gdy nie nosi hełmu widać poznaczoną bliznami nieogoloną twarz, łysą czaszkę i złowrogie zimne oczy. Napierśnik zbroi płaszczyznowej zdobi herb „tańczący szkielet” na białej czarnej szachownicy. Do Rotgan - kirTan Vadirą ściągnęło podświadomie zaburzenie równowagi sił na stronę zła. Pewnej nocy na jego drodze stanął wampirzec i po stoczonych walce, którą przegrał, ofiarował jemu swoje usługi.

RASA: Półgigant - mężczyzna; PROFESJA: Czarny rycerz; POZ: 6; CHAR: praworządny zły; PD: 0

ZAWODY: Brak

NADATURALNE:

UŁOMNOŚCI:

POCHODZENIE: Średnia Klasa Wyższa ; PRZEDROSTEK: TAN; DOCHÓD: 144

WZROST: 183; WAGA: 109; WIEK: 32

ŻYW 195; SF 290; ZR 29; SZ 80; INT 110; MD 75; UM 41; CH 109; PR 104; WI 24; ZW 10; EŻ 107; GN 36

ODPORNOŚCI: 1-73; 2-74; 3-63; 4-101; 5-62; 6-74; 7-103; 8-93; 9-74; 10-96;

BROŃ 1: Topór dwusieczny długi; bgł. 119; TR 151 ; opżn. 7; SKUT tn 253 ; OB 60 (60); SP Specjalista OBUR; AT 1 (1); Typ DW;

ZBROJA: Łuskowo - metalowa miarowa + Metalowa puklerz; OGR. 1/3 , 1/2; OB. DAL 56 ; WYP. 145 / 190 / 130

Zdolności profesjonalne ponad 1 poziom:

Emanacja zła
 Przerażenie
 Uaktywnienie zła
 Wykrycie zachwiania sił równowagi
 Identyfikacja martwego
 Ukrycie witalności

- **Tan Rupert**

Człowiek Rycerz poziom 2

TAN Smaom

RASA: Człowiek - mężczyzna; PROFESJA: Rycerz; POZ: 2; CHAR: praworządny zły; PD: 78

ZAWODY: Kolekcjoner Specjalista, Woźnica rydwanów , Treser , Poborca , Złotnik , Aktor

NADATURALNE:

UŁOMNOŚCI:

POCHODZENIE: Niższa Klasa Wyższa ; PRZEDROSTEK: TAN; DOCHÓD: 93

WZROST: 175; WAGA: 47; WIEK: 31

ŻYW 115; SF 133; ZR 85; SZ 69; INT 80; MD 136; UM 95; CH 128; PR 102; WI 55; ZW 4; EŻ 100; GN 51

ODPORNOŚCI: 1-60; 2-64; 3-63; 4-67; 5-48; 6-40; 7-66; 8-59; 9-76; 10-40;

BROŃ 1: Espadon -miecz ciężki falisty dwuręczny; bgł. 83; TR 105 ; opżn. 7; SKUT kł 153 tn 233 ; OB 53 (53); SP 2B ; AT 1 (1); Typ DW;

BROŃ 2: Miecz długi typowy ; bgł. 119; TR 141 ; opżn. 4; SKUT kł 133 tn 153 ; OB 91 (51); SP 2B OBUR; AT 1 (1); Typ J;

BROŃ 3: Włócznia ciężka; bgł. 114; TR 136 ; opżn. 5; SKUT kł 183 (153) ob 83 ; OB 59 (59); SP B ; AT 1 (1); Typ PT;

ZBROJA: Półbroja kirys + Rycerska typowa; OGR. 1/3 , 1/3; OB. DAL 71 ; WYP. 70 / 115 / 85

Skarby: 80 SZ

Zdolności profesjonalne ponad 1 poziom:

Podstawy tarczownika

Ofensywny atak

Gromko - Hobbit - złodziej/iluzjonista poziom 4/4

Średniego wzrostu hobbit o zaokrąglonych kształtach ciała i długich kręconych włosach. Ubiera się niekrzykliwie i nie jest osobą rzucającą się w oczy. Jest jednym z najlepszych złodziei należących do mrocznych. Jest prawą ręką wampierza.

RASA: Hobbit - mężczyzna; PROFESJA: Złodziej / Iluzjonista; POZ: 4 / 3; CHAR: neutralnie neutralny; PD: 36

ZAWODY: Tancerz , Woźnica rydwanów , Płatnerz

NADATURALNE:

UŁOMNOŚCI:

POCHODZENIE: Średnia Klasa Wyższa ; PRZEDROSTEK: TAN; DOCHÓD: 178

WZROST: 110; WAGA: 57; WIEK: 42

ŻYW 78; SF 128; ZR 156; SZ 93; INT 157; MD 124; UM 106; CH 53; PR 71; WI 25; ZW 1; EŻ 99; GN 47

ODPORNOŚCI: 1-108; 2-107; 3-87; 4-63; 5-63; 6-76; 7-52; 8-30; 9-30; 10-41;

BROŃ 1: Sztylet typowy; bgł. 93; TR 122 ; opżn. 1; SKUT kł 92 (82) tn 62 ; OB 132 (142); SP 2B OBUR; AT 4 (8); Typ JL;

ZBROJA: Kurtkowo - metalowa typowa ; OGR. - , 1/2; OB. DAL 122 ; WYP. 60 / 100 / 85

Skarby: 15 SZ, amulet na 100 PM z 53 PM z blokadą 1PM w postaci pierścienia z bursztynem

Zdolności profesjonalne ponad 1 poziom:

Złodziej:

Podstawy wspinaczki

Cichy chód

Kieszonkowstwo

Oswobodzenie

Iluzjonista:

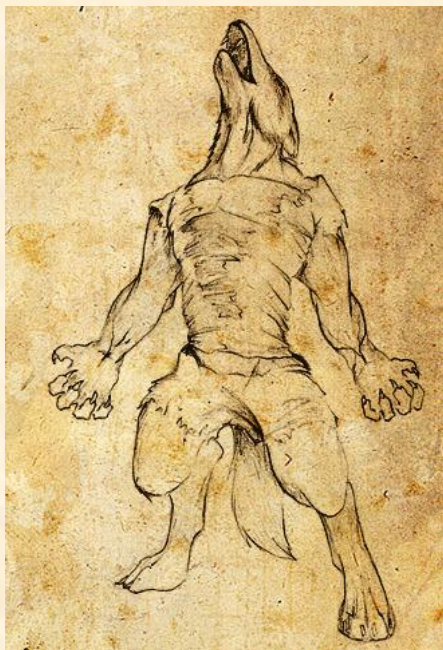
Odporność na iluzję

Naśladowanie głosów

Trik

Czary: (autorytatywne)
Iluzyjny sztylet
Iluzyjna zbroja
Niewidzialność

- **Elissa – Wilkołak**



Dwu i półmetrowa bestia przypominając formę crinos wilkołaka.

Wilkołak (czł.-W.); POZ.(8); CHAR.CH.Z.; Sk.*25A2;15B1;-C-;5D1;-E-;5F1
ŻYW. 280; SF 850; ZR220; SZ200;INT103; M 14; UM 7 ; CH 12; PR 10; W 45/ 2
Odp.w%:1-50;2-50;3-50;4-50;5-50;6-138;7-138;8-138;9-138;10-138:X2; DOŚW.75+
BRON 1.Pysk -Bi. 81%, TR 188%; op. 4; RANY 272kl+sp; OB-5 ; SP B; AT 1
BRON 2.Łapy -Bi. 66%, TR 173%; op. 3; RANY 237tn+sp; OB-20; SP B; AT 2
ZBR.: skóra własna ; OGR. - , - ; OB.BL/DAL -195/-170%; WYP. - / - / -

Zdolności wilkołaka:

- * Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymy, półorki) zranione przez wilkołaka automatycznie zostają napiętnowane wilczą klątwą. Pozostałe rasy po osiągnięciu stanu agonalnego zapadają tylko w stały letarg. (Uwaga: istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aurę dobra mają prawo do odparcia klątwy w momencie zranienia).
- * Wilkołaka rani tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia. (Uwaga: kiedy wilkołak osiągnie stan agonalny, powraca do ludzkiej postaci).
- * Jeżeli wilkołak nie zostanie zabity srebrną bronią i później spalony, przy najbliższej pełni księżyca całkowicie się regeneruje.
- * Doskonały słuch: wilkołaka trudniej jest zaskoczyć (jakby jego SZ była dwukrotnie większa).
- * Doskonały węch: wilkołak wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwa razy lepiej, z wiatrem dwa razy gorzej).
- * Ciche skradanie się: umiejętność bezszelestnego podchodzenia do ofiary (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).

* Rozszarpywanie: wilkołak, który złapie swojego przeciwnika kłami, może w następnej rundzie próbować go rozszarpać (w ten sposób zadaje poważne obrażenia - do ich wyleczenia potrzebna jest regeneracja; jeżeli ten warunek nie zostanie spełniony, rany zostają tylko zaleczone). Uwaga: jeśli ofiara nosi zbroję, pancerz doznaje tyle uszkodzeń od trafienia, ile wynosi 1/10 siły ataku.

* Obalanie: po min. 10 metrowym rozbiegu wilkołak może przewrócić przeciwnika, który nie wykona % rzutu na akt. ZR +1/10 SF. Podczas obalania wilkołak może dodatkowo atakować pyskiem.

* naturalna oburęczność - wilkołak może w tej samej rundzie atakować bez ograniczeń lewą i prawą łapą.

* Wilkołaki tylko w ostateczności atakują istoty ubrane w srebrne zbroje. Noszący srebrny medalion otrzymuje + 20 do obrony.

• Ghoul

WYGLĄD: Podobny do zombiego o długich, skudłanych włosach, długich i ostrych pazurach i wielkich szczękach z dużymi kłami. Sylwetka mocno przygarbiona.

Orki typowe; ; POZ 4; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: GHOUL POZ 0
ŻYW 322; SF 175; ZR 72; SZ 72; INT 29; MD 44; UM 27; CH 32; PR 29; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-54 2-56 3-72 4-62 5-62 6-79 7-79 8-79 9-89 10-89 Amg 0
BROŃ 1: brak ; bgł.43; TR 67; opzn. 0; SKUT OB+0; SP S AT 0
BROŃ 2: Łapy ; bgł.80; TR 104; opzn. 3; SKUT 103 tn OB+10; SP B AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 32/22; WYP 60/60/60

• Lemeon

Lemeon	; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw.
ŻYW 330; SF 199; ZR 119; SZ 104; INT 56; MD 56; UM 35; CH 86; PR 81; WI 35; ZW 2	
ODPORNOŚCI: 1-71 2-61 3-49 4-71 5-46 6-97 7-97 8-92 9-82 10-72 Amg 0	
BROŃ 1:	Łapy ; bgł.129; TR 160; opzn. 3; SKUT 139 tn OB+15; SP S AT 2
BROŃ 2:	Pysk ; bgł.124; TR 155; opzn. 4; SKUT 99 kł OB+5; SP 2B AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 98/83; WYP 60/70/70	

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania
- ✓ furia – w wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furję (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran)

- Kamuflaż – zwierzę potrafi przybrać kolor otoczenia. Zwiększa to dwukrotnie jego zdolności ukrywania oraz szansę na zaskoczenie przeciwnika.

Żabiór

Wyglądaj jak wielka ropucha o zarysach orka z którego powstała.

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: **Żabiór**
ŻYW 459; SF 330; ZR 66; SZ 66; INT 28; MD 42; UM 52; CH 26; PR 23; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-60 2-62 3-78 4-68 5-68 6-108 7-108 8-108 9-118 10-118 Amg 0
BRON 1: Szabla krz. ; bgł.40; TR 79; opżn. 3; SKUT 102 kł 147 tn OB+9; SP 2B AT 2
BRON 2: Łapy ; bgł.80; TR 119; opżn. 3; SKUT 152 tn OB+10; SP B AT 1
BRON 3: Kły ; bgł.80; TR 119; opżn. 4; SKUT 142 kł OB+5; SP B AT 1
ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 45/35; WYP 25/60/55

Specjalne zdolności:

Zdolności podstawowe martwiaka

Zdolności ghoula

Żabi skok – ta umiejętność działa podobnie jak szarża. Jeżeli od przeciwnika dzieli żabióta około 5m potrafi on wykonać długi i wysoki skok oraz atak z powietrza. Przy udanym trafieniu obrażenia dublują się.

Żabi jęzor – żabiór potrafi zaatakować długim i umięśnionym jęzorem. (TR jak łapy). Tafiona osoba może zostać połknięta jeżeli nie wyjdzie jej rzut na wolną SF. Połknięta osoba może wykonywać tylko ograniczone ruchy i po k 10 rundach zaczyna się dusić. (Każda runda duszenia to k50 obrażeń).

- **el Gromko**

RASA: Hobbit - mężczyzna; PROFESJA: Złodziej / Iluzjonista; POZ: 5 / 5; CHAR: neutralnie neutralny; PD: 28

ZAWODY: Żebrak , Grabarz , Tkacz

NADATURALNE:

UŁOMNOŚCI:

POCHODZENIE: Średnia Klasa Średnia ; PRZEDROSTEK: EL; DOCHÓD: 38

WZROST: 112; WAGA: 59; WIEK: 42

ŻYW 80; SF 52; ZR 127; SZ 99; INT 142; MD 97; UM 117; CH 77; PR 99; WI 49; ZW 2; EŻ 94; GN 49

ODPORNOŚCI: 1-100; 2-102; 3-98; 4-66; 5-63; 6-85; 7-66; 8-45; 9-45; 10-77;

BRON 1: **Sztylet typowy**; bgł. 154; **TR 172** ; opżn. 1; SKUT kł **103** (88) tn 58 ; OB 100 (115); SP Mistrz OBUR; AT 7 (14); Typ JL;

ZBROJA: Ubranie typowe ; OGR. - , -; OB. DAL 85 ; WYP. 30 / 35 / 40

OB.: 115

Umiejętności profesjonalne:

Umiejętność rzucania czarów Iluzjonistycznych
Wykrycie
Przelanie
Wykrycie blokady
Identyfikacja runu
Wycieranie
Tworzenie
Zniszczenie blokady PM

Wpisanie czaru
Przepisywanie czaru
Od 1 poziomu doświadczenia
Tworzenie Znaków Magicznych
Odporność na iluzję
Identyfikacja oczarowania
Zdjęcie oczarowania
Naśladowanie głosu

Czary:

GEST ŚMIECHU

ILUZYJNY SZTYLET

ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA

ILUZYJNA ZBROJA

BLIŹNIAK

MAGICZNE LUSTRO

NIEWIDZIALNOŚĆ

SUGESTIA

HIPNOTYCZNA KULA

MAGICZNE SKRZYDŁA

ROTGAN - KIR

- I Dzielnica rybacka
- II Rynek
- III Dzielnica rzemieślnicza
- IV - ~~Dzielnica~~ ^{zawieszona} ~~Rynek~~ (Dzielnicę rebracord)
- V - Dzielnica orłowa
- VI - Podgórczin
- VII - Dzielnica królewska

- 21. Brama północna
- 22. Brama zachodnia
- 23. Brama główna

- 1. Świątynia katana
- 2. Nabrzeże portowe
- 3. Świątynia Anionum
- 4. Świątynia Mughli
- 5. Dom burmistrza
- 6. Karczemnik
- 7. Dom orłowski
- 8. Główny orłowski
- 9. Główny orłowski
- 10. Podgórczin strażnicy
- 11. Targ rybny
- 12. Agencja tona
- 13. Dom męgi
- 14. Plac carski
- 15. Zamek podziemny
- 16. Świątynia
- 17. Świątynia
- 18. Dom alchemika
- 19. Kupiec Fuhli Asola
- 20. Pod Rezolutnym Goblmem



