

CIEPŁO, ZIMNO

Scenariusz konkursowy do drugiej edycji Pucharu Ostrogarskiego



1. WSTĘP

Przygoda przeznaczona jest dla niedużej drużyny, liczącej od dwóch do maksymalnie czterech osób. Napisana została do systemu Krystały Czasu.

Epickich starć tu się nie uświadczy, raczej mozolne i w dużym tempie (jak się okaże jest to niezwykle ważne!) czynione poszukiwania. Bardzo przyda się przedstawiciel kasty myśliwskiej, ponieważ zasadnicza część przygody odbędzie się w warunkach plenerowych. Drużyna pewnie uwikła się też w penetrację lochów po nekromancie, dlatego mile widziani będą reprezentanci kasty łotrowskiej (czynności szperaczo-manualne) i czarodziejskiej (ewentualne runy, magiczne zabezpieczenia, pułapki). Wojownik jednak nie będzie balastem, bo któż wie co czai się w podziemiach pozostałych po jakże posępnym el Abu Nularze, złowrogim mistrzu arkanów czarnoksiężskich.

Skąd taki tytuł scenariusza? Wziął się od dziecięcej zabawy w "ciepło, zimno", czyli poszukiwanie ukrytych przedmiotów. Drużyna musi odnaleźć również coś ukrytego, ale zamiast hasła naprowadzających będzie tykanie nieubłaganego zegara odmierzającego ostatnie godziny ich nędznego żywota. Ew. mają szansę usłyszeć od MG szeptu typu "zimno, coraz zimniej", bo będzie im coraz zimniej, dosłownie i w przenośni... ;)

2. MIEJSCE AKCJI

Akcja rozegra się na Orcusie Wschodnim, na obszarze pomiędzy miastami Hagoria i Ag-coto-gar. Teren od strony hobbickiej Hagorii jest mocno pofałdowany, porośnięty wysoką trawą, czasem rozrzucone są mniejsze lub większe formacje skalne. W kierunku Ag-coto-garu rozpościera się stepowa równina, gdzieniegdzie tylko porośnięta drzewami. Nieduży obszar leśny znajduje się przy samej wsi Ogbas-morkir. Ciągnie się do zajazdu stanowiącego kluczowy punkt, wokół którego rozegra się niniejszy scenariusz. Inne ważne lokacje znajdujące się niedaleko zajazdu, a mające lub mogące mieć duży wpływ na przebieg i powodzenie przygody to: świątynia Oriaka, Cytadela Światła – klasztor rycerzy-kapłanów Asteriusza, wspomniane dwa miasta oraz wieś.

3. TROCHĘ HISTORII

Przed kilkadziesiąt laty w stolicy Osmundu aktywnie działał na czarnoksiężskiej niwie niejaki el Abu Nular, z ojca Osmundczyk, po matce kupiec z ciągu Gutum-guru. Umiłowanie magii zaszczepił mu ojciec, parający się skrycie nekromancją. Nular poznał Czarną Sztukę i rozkochał się w niej bezgranicznie, cały swój czas jej właśnie poświęcając. Jej też poświęcił wkrótce swego pierwszego nauczyciela – ojca... Nular kapał się w nekromancji tak zachłannie i nieostrożnie, iż wkrótce zaczęto bardzo intensywnie szukać sprawcy. Czarnoksiężnik zaczął coraz mniej uważnie dobierać ofiary do swoich rytuałów, porywał nawet mieszczan i szlachtę. Proceder tolerowany w przypadku oczyszczania rynsztoków z mętów niestety w tej sytuacji stał się dlań strasznym balastem. Krótko pisząc el Nular musiał uciekać jak

najszybciej i jak najdalej. Uciekł więc na północ, osiadł w Ag-coto-garze. Niezbyt duże miasto nie było dobrym miejscem dla obcego, zwłaszcza pragnącego kontynuować dzieło poznania mrocznego oblicza Sztuki. Kupił więc wkrótce splacheć ziemi niedaleko traktu wiodącego do Hagorii, w sąsiedztwie wsi Ogbas-morkir. Początkowo postawił tam belkowany blokhauz. Niedługo potem jednak zaczął kopać tunele na podziemia, a na miejscu drewnianej wieży postawił kamienną. Pod ziemią szybko dokopał się do litej skały. Zatrudnił więc dwunastu kamieniarzy z pobliskiego miasta (A-c-g) i zaczął drążyć przy ich pomocy skałę. Zajęło mu to kilka najbliższych lat. Miejscowym opowiedział się jako astrolog uciekający od pędu i zgiełku współczesnego świata na dziką, odludną prowincję, by tu spokojnie kontynuować swe uczone dzieła.

Tak powiedział a jak było naprawdę?

Kamieniarze podejrzewali kim jest i czym się zajmuje el Nular, ale byli sownie opłacani i regularnie pojeni wywarem z ziół przynoszącymi niepamięć i rozkojarzenie. Nikt więc nie dowiedział się o tym co tam widzieli, a widzieli przez lata wystarczająco dużo by napytać el Nularowi solidnych kłopotów. W końcu dzieło drążenia podziemnych korytarzy dobiegło końca, kamieniarze zostali odprowadzeni do swoich domów. Długo jednak nie cieszyli się zarobionym złotem – wkrótce wszyscy pomarli. Jeden z nich utonął w miejskiej fosie łowiąc ryby, dwóch miało nieszczęśliwe wypadki na budowach, jednego rozszarpały wałęsające się pod miastem dzikie psy, kilku zamordowano w niejasnych okolicznościach, jeden się obwiesił, jeszcze inny wpadł pod pędzącego rumaka, co przypłacił złamanym karkiem. Abu Nular sprowadził na nich jeszcze przed odejściem potężną klątwę, natychmiast zaczął ich prześladować z gubny jak się potem okazało, pech. Nikt jednak (no może z wyjątkiem jednego z nich – o czym dalej) nikomu o niczym nie doniósł. Nie zdążyli. Dziadek el Boroha przed rychłą śmiercią zdradził jednak tajemnicę synowi, a ten z kolei swojemu potomkowi – współcześnie żyjącemu el Borohowi. I tak pozostał on jednym z ostatnich żyjących spadkobierców mrocznych tajemnic el Nulara. Zna rozkład lochów, pułapki, lokalizację wieży. Mieszka w miasteczku.

El Abu Nular nie działał zupełnie sam. Potrzebował zaufanych pomocników. Zwerbował zaraz na początku dwóch osieroconych w mieście gówniarzy, których wychował i ukształtował na swoją modłę, na wiernych i bezwzględnie oddanych akolitów. Jeden z tych sług podczas wypadu do miasta zrobił dzieciaka dziewczę słuźebnej z miasta. Ta relacja doprowadzi do kolejnego żyjącego spadkobiercy czarnoksiężnika – sprawiającego kłopoty el Morhena.

Już po powstaniu kamiennej wieży w okolicach zaczęli ginąć ludzie. Porywali ich sprytni akolici i dostarczali Nularowi, a ten składał ich w ofierze swemu nigdy nie nasyconemu bogu Morglithowi. Trwał to kilka lat wywołując popłoch wśród rolników na oddalonych od miasta polach i wśród kupców, zwłaszcza jeżdżących w mniejszych grupach. W końcu jednak powiązano luźne przesłanki w jedną całość (nie bez pomocy ojca el Boroha, syna jednego z kamieniarzy Nulara). Zwerbowano grupę najemników w celu rozprawienia się z czarnoksiężnikiem (dowodów na tyle istotnych by dostać wsparcie gwardii miejskiej nie udało się zdobyć) – a uczyniła to grupa poszkodowanych, okolicznych patrycjuszy. Najmici jak to drużyny poszukiwaczy czynić zwyczajne, rozwalili siedlisko maga, jego samego zabili i spalili nieopodal. Wracając złupili i spalili wieś. Nie było jednak w niej mieszkańców, bo tych przed atakiem najmitów uprowadził i wykończył el Abu Nular.

Niestety zabicie i spalenie zwłok w przypadku potężnego nekromanty czasem okazuje się środkiem niewystarczającym. Tak też było w tym przypadku. Tuż przed śmiercią Nular rzucił niezwykle złożone, zakazane, zdobyte podczas karkołomnej wyprawy zaklęcie rewitalizujące. To zaklęcie powoli regeneruje utraconą energię życiową, choć do tego potrzebuje stale świeżych ofiar. One są źródłem tej energii.

Po odejściu grupy najemników Sługa Mroku zebrał prochy Nulara i umieścił je w mosiężnej szkatule, w wykutych wcześniej podziemiach. Stał na straży i trwa do dziś w oczekiwaniu na powrót swego pana do grona żywych. Moment ten jest już blisko.

Czas mijał a czar stopniowo się uaktywniał. Najpierw opętywał właścicieli gospód, potem zaczął ssać witalność z gości

knajpy i okolicznych siół (to już zupełnie niedawno). Ze szkatuły wysnuwa się ektoplazmatyczna emanacja wyglądająca jak dym, niematerialna i niemożliwa do rozwiania i usunięcia w żaden sposób. Emanacja ta formuje półprzezroczystą kulę, wewnątrz której widać było na początku embrion, potem stopniowo formujące się kształty dorosłego człowieka. To zegar informujący o zaawansowaniu czaru. Kiedy czarnoksiężnik w tej chmurze uformuje się już całkowicie – ożyje a zaklęcie pryśnie.

Drużyna bohaterów wkracza blisko kulminacyjnego momentu, kiedy od życia dzieli maga już tylko kilkanaście ofiar. Przebudzenie Nulara będzie katastrofą dla drużyny. Dlatego tak ważne jest tempo działania.

4. WPROWADZENIE GRACZY

Pretekst, dla którego drużyna znajdzie się w tej części Archipelagu Centralnego jest mało istotny. Może to być wynajęcie przez bogatego kupca dla eskorty, polecenie przewiezienia ważnego pisma z Ostrogaru informującego o przejęciu przez kogoś spadku, lub jakakolwiek inny wymyślony przez MG. Gracze pewnie zeszli na ląd w hobbickiej Hagorii i podróżują łodem do Ag-coto-garu. I tak przed wieczorem któregoś dnia dostają się do feralnego zajazdu...

5. PRZYJEŹDŻAJĄ DO ZAJAZDU

10 dzień S-gun-rana zaczął się od lekkiego siąpienia i delikatnego wietrzyku. W miarę upływu czasu nasilał się i deszcz i wiatr. Po południu stał się nie do zniesienia. Silny deszcz i zacinający wiatr potęguje wrażenie chłodu, choć jest prawie lato. Z ołowianych chmur bez przerwy leje się woda, wiatr utrudnia komunikację. Gleba jest nasiąknięta, wody do pół kostki. Wszyscy są przemoknięci do gołej skóry (testy odporności na zimno z modyfikatorem +10. Nieudany powoduje przeziębienie na okres k5 dni i obniżenie parametrów o 10 punktów), morale jest na poziomie gruntu. Kilka mil przed zajazdem, późnym popołudniem natkną się na trakcie na zwłoki trzech osób. Mężczyźni – niziołek i krasnolud, choć tylko w długich koszulach i gaciach, jakby wyrwani ze snu, i kobieta w średnim wieku – też niziołek. Na ciałach nie widać żadnych ran, nie ma śladów rozkładu ani śladów uctowania dzikich zwierząt. Zwłoki wyglądają na świeże, jakby dopiero niedawno zmarli. To goście z gospody, którzy obudzili potwornie osłabieni po nocy w zajeździe. Nie mogli dobudzić pachołków a koszmary nocne przeraziły ich do tego stopnia, że zbiegli tak jak stali. Czar rewitalizujący zebrał jednak swoje żniwo – nie obronili się przed nim – więc zmarli po paru godzinach. Niczego więcej nawet po przeszukaniu okolicy nie znajdują. Ślady wyciśnięte w błocie prowadzą w kierunku, w którym zmierza drużyna. Kilkanaście metrów dalej zobaczą pasące się, zaprzężone do wozu muły. Na wozie nie ma dobytku, bo kupiec nie był w stanie go znieść z karczmy i zapakować. Uciekali bowiem w pośpiechu, straszliwie osłabieni efektami działania czaru Nulara.

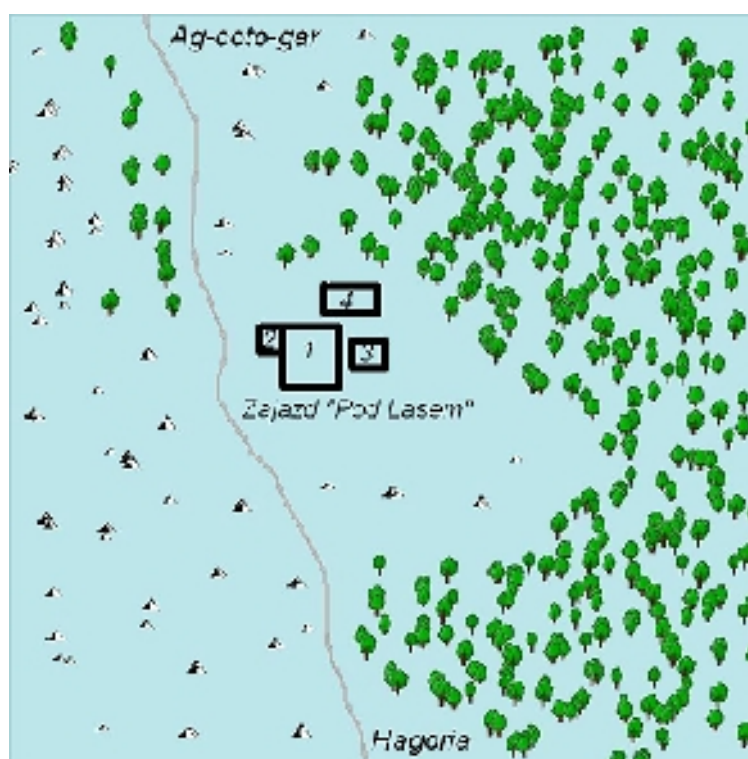
Przed wieczorem, po wysunięciu się poza linię drzew ciągnących się po prawej stronie traktu, zauważają nieduży kompleks zabudowań. Mniejszych i większych, skupionych wokół głównego budynku karczmy. W żadnym z budynków nie palą się światła, choć panuje już półmrok. Nie widać też żywej duszy, żadnych zwierząt. Cisza. W tym momencie MG powinien przekazać bohaterowi o najlepszym wzroku czy ZR, że ma wrażenie, że ktoś im się przygląda z daleka, zza drzew po drugiej stronie knajpy. Wydaje mu się, że mignęła mu tam twarz a potem cała sylwetka. To była jednak chwila jak błysk stroboskopu. W graczach należy zasiać wątpliwość co do tego czy naprawdę ktoś tam był, czy to tylko wrażenie, złudzenie związane z tym miejscem. Naprawdę to był to el Morhen, który dogląda zajazdu. Zjawił się tu by sprawdzić co się dzieje, postanowił też złupić podróżnych, kiedy zorientował się, że się tu zatrzymali. Niestety (dla niego) na horyzoncie pojawiła się drużyna. Musiał więc porzucić swoje plany.

-sprawy psychologiczno-atmosferyczne

Zanim przejdziesz, MG, do dalszych opisów trochę charakterystyki tej lokacji.

Scenariusz ogniskuje się wokół miejsca, w którym wydarzyło się mnóstwo zła. Ludzie byli tu zabijani, mordowali się

nawzajem na najwymyślniejsze sposoby, wpadali w szal, odżywiali się ludzkim mięsem, pętały się tu umrzyki i demony. Taka kondensacja złych uczynków musiała się odbić na psychoaurze tego miejsca. Stężona groza wsiąkła w mury i najbliższe otoczenie generując to, co zawsze towarzyszy takim miejscom – zjawiska paranormalne. Krótko mówiąc – ludzie, którzy tu poginęli nie zaznali spoczynku po śmierci, ich dusze bląkają się po padole, związane z zajazdem, czyli miejscem, gdzie zostali pozbawieni życia. Energia psychiczna tych duchów jest na tyle duża, że bez większych trudności, i często, są w stanie się manifestować. Jak niemal zawsze szukają pomsty albo kogoś lub czegoś, co przyniesie im ukojenie w tym stanie zawieszenia pomiędzy światami. Ukojenie w tym przypadku polega tylko i wyłącznie na zniszczeniu odradzającego się el Abu Nulara. Duchy będą więc szukały kontaktu, ale jak to duchy – niezręcznie, niekonkretnie, budząc grozę, nie precyzując swoich oczekiwań. Wzbudzą więc raczej strach. W jaki sposób się będą ukazywać – to już pozostawiam MG, ale może to być symfonia różnych dźwięków jak skrzypienie desek na piętrze, trzaskanie uchylonych okiennic, krzyki mordowanych w pokojach czy na zewnątrz, wizgi w kominku, popiół strzelający z niego do sali jadalnej, kufle spadające z półek i toczące się po podłodze, szepty, przyciszone rozmowy w pokojach obok, światła, przemykające się cienie, ogień nagle zapalający się w kominku i szereg innych, zależnie od wyobraźni MG. To z odgłosów. A manifestacje kształtów – wisielec na drzewie będzie widoczny (ktoś tam popełnił samobójstwo), plecy osoby wbiegającej na górę, cień na ścianie na piętrze (np. z siekierą), blade twarze rozplaszczone na szybie. Inne efekty – modulacja głosu. Można np., zastosować triki z wrzaskiem niespodziewanym dla graczy, gdy np. podchodzą do okna i wyglądają – wówczas MG krzyczy w twarz opisując, że pokazuje się za okiennicą na chwilę rozwrzeszczana blada twarz, zakrwawiona, z nożem w oku, czy coś podobnego. Jest cały arsenał reakcji, którymi można wystraszyć graczy, wytrącić z



równowagi. Opisy, opisy, opisy – jak najwięcej opisów spokojnym głosem. No i nie pozwolić na głupie komentarze i żarty, bo te łatwo mogą zniszczyć mozolnie budowaną atmosferę grozy.

1 – budynek główny gospody. Kamienny parter, drewniane piętro. Duży i szeroki budynek.

2 – wiata z trzema ścianami. Czwartej nie ma, nie ma też drzwi. Wewnątrz widać stosy polan do kominka. Drewnutnia.

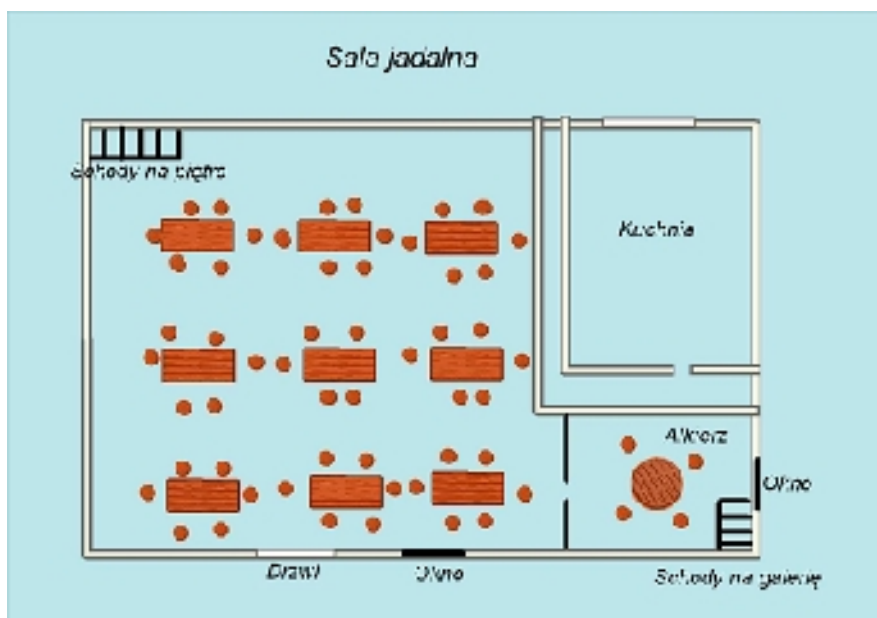
3 – kurnik. O dziwo wszystkie kury żyją, nic im się nie stało. Bohaterowie jak poszukają to znajdą też w środku na grzędach sporo jajek. Z tyłu stajni jest mały drewniany wychodek. W wozowni znajdują się aktualnie dwa wozy – jeden

prosty należący do kupca (hobbit z traktu)

4 – wozownia i stajnia w jednym. Boksy dla koni, bele siana, dużo uprzęży, narzędzi, pieniek do rąbania drewna. Siekierę znajdują w środku...

Jak zaczną przeszukiwanie otoczenia karczmy to obok kurnika znajdą kopiec świeżo usypanej ziemi a obok dwie wbite w ziemię łopaty. Wewnątrz, płytko pochowane są zwłoki karczmarza, jego siostry, dwóch synów i trzech pacholków. Wystarczy wbić łopaty na pół metra.

Kto wykopał dół i pochował zwłoki? Zrobił to kupiec z pomocnikiem i pacholkami. Ów hobbit, którego znaleźli na trakcie wcześniej. Zatrzymali się w zajeździe poprzedniego dnia – znaleźli zwłoki karczmarza i jego rodziny. Nie miały żadnych śladów walki, żadnych ran. Wyglądali tak jakby zasnęli. Ciała były już stężałe i miejscami miały plamy opadowe. Unosiły się nad nimi roje tłustych much (to efekt czaru, zostali wydrenowani do cna podczas snu. Czar staje się coraz potężniejszy, jak rozkręcająca się spirala nabiera impetu). Wykopali ogromny dół i pochowali ciała. W Ag-coto-garze mieli zamiar donieść władzom o tym fakcie. Niestety i oni padli ofiarą czaru. Do tego w nocy byli świadkami wielu paranormalnych manifestacji. Wystraszeni wartowali na zmianę do rana. Przed świtem zasnęli osłabieni. Krótko po świcie obudził się krasnolud. Bardzo osłabiony usiłował obudzić towarzyszy. Udało mu się docucić kupca i jego małżonkę. Pacholki nie otworzyli już oczu, ciała ich były zimne. W panice uciekli zaprzęgając muły do wozu. Nie ujechali jednak daleko...



Wnętrze karczmy. Parter. Gospoda wydaje się być pusta. Przy jednym ze stolików znajdują zastawę (kupcy wieczorem zrobili sobie z zapasów karczmarza kolację). Na parterze niczego ciekawego nie znajdują, z kuchni prowadzi na dół nieszczególnie mocno ukryte zejście. Opis piwnicy znajduje się dalej. Dobrze by drużyna nie znalazła podziemi Nulara właśnie teraz, tak szybko, zanim się zorientują co się w ogóle tutaj wydarzyło.

Na galerii jest jeszcze kilka pokoi gościnnych oraz pomieszczenia gospodarza. Mogą w nich znaleźć nieco wartościowych drobiazgów, wszak kupiec mieszkał tu już od pewnego czasu. Klejnotów jednak nie będzie – ot ciuchy, narzędzia, kuferki na różne dobra, trochę kosmetyków i puzderki siostry. Gotówki w kolczykach, naszyjnikach i bilonie na kwotę około 50 sz. Ubrania kupca, te atrakcyjniejsze są duże, wszak i kupiec był tęgą a ciuchy synów i parobków są mało efektowne, choć jak zechcą tunikę czy sznurowane spodnie, względnie rajtuzy to bez przeszkód znajdują. Będą też ciepłe płaszcze, szale grube, rękawice wełniane i skórzane czapy.

Podczas oglądu pomieszczeń gości z jednego z pokoi dobiegnie ich cichy jęk. W pomieszczeniu znajdują ciała dwóch hobbitów – zupełnie już sztywne i zimne oraz bladego, ledwie dychającego jeszcze hobbita. To jego cichy jęk doszedł do ich uszu. Jego ciało też jest już chłodne – nienaturalnie chłodne, podobnie jak temperatura w pomieszczeniu. Otworzy z wysiłkiem oczy, spojrzy na nich i wyszepta z trudem: „nowi goście, baczcie byście tu jako my nie posnęli”. I tyle. Po tym zamknie oczy i definitywnie już umrze.

6. NOCLEG W KARCZMIE

Drużyna może ale nie musi poważnie potraktować ostrzeżenia umierającego hobbita. Każdy wariant będzie niósł odpowiednie konsekwencje. Nocleg oznacza poddanie się działaniu czaru Nulara w pełni jego mocy. W języku mechaniki będzie to oznaczało konieczność odparcia czaru na 1/10 odporności nr 5. Udany test oznacza jednak funkcjonowanie z bardzo silnym zmęczeniem i osłabieniem – parametry do 1/2 swej naturalnej wielkości. Nieudany test obronny oznacza drenaż ŻYW w tempie 1 punkt na minutę aż do śmierci (towarzyszy temu bardzo silne uczucie ogarniającego chłodu). Jeśli jednak drużyna opuści zajazd (przypomnieć im w tym momencie bardzo dokładnie jak wygląda aura na zewnątrz, nic się tu nie zmieniło od kiedy przyjechali) to i tak nie uniknie pewnych konsekwencji. Mianowicie dren czaru jest tak silny, iż każdy kto nie wykona udanego testu odp. nr 5 z modyfikatorem ujemnym 20 punktów, traci każdego dnia 10% ŻYW aż do nieuchronnej śmierci. Towarzyszy temu nadmierna senność i wrażenie chłodu, choć nie tak dojmujące jak w przypadku nieudanego testu po noclegu.

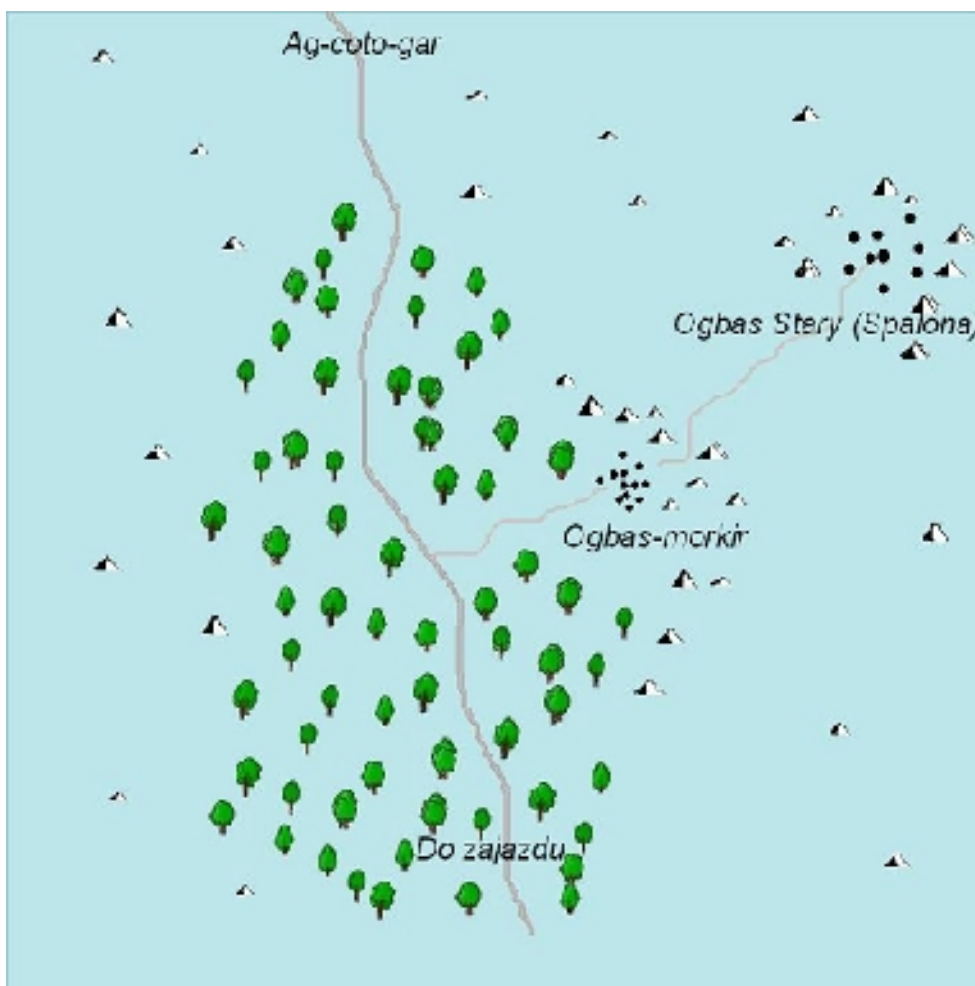
Czar nabrał rozpędu przed kilkoma dniami, oddziałuje coraz mocniej. Dotąd wpływał tylko na psychikę osób długo przebywających w karczmie (patrz kolejni karczmarze – opis). Teraz jednak wysysa witalność z każdego, kto znajduje się na jego terenie. Energia życiowa jest potrzebna wracającemu do życia el Abu Nularowi.

Właściwe instynkty samozachowawcze wygonią drużynę na zewnątrz (zapewne), więc staje przed nimi pytanie – co robić dalej? Pierwszy problem jaki będą musieli pokonać to piekielna pogoda – bez przerwy zacina deszcz, jest chłodno, wieje silny wiatr, nieco tylko stłumiony pomiędzy drzewami. Za udane zabezpieczenie się podczas noclegu poza zajazdem przed deszczem należy się uznanie. Jeśli pójdą na żywioł – jak wspomniano wyżej – mogą się przeziębować. Test odporności na zimno pierwszego dnia na +10, każdego następnego dnia odporność obniża się o 5 punktów i powtarza test. Warunki nie zmieniają się już do końca scenariusza, więc testów pewnie będzie kilka. Konsekwencje przeziębienia – k5 dni statystyki obniżone o 10 punktów, silny dyskomfort, katar, ból mięśni i stawów, zmęczenie, niemożność stania na nocnej zmianie warty. Po tym czasie każdej zaziębionej osobie należy wykonać kolejny test odp. na zimno – nieudany oznacza pogłębienie się stanu. Pojawia się wysoka gorączka, majaki, potęgujące się osłabienie (statystyki do połowy). Tu jest już konieczność opieki medycznej, choćby w chłopskiej chacie przy pomocy ziół, gorących wywarów, k5 dni leżenia w łóżku pod przykryciem, w cieple. Jeśli i ten czas zostanie zmarnowany i nie podjęte zostaną żadne uzasadnione medycznie kroki – wykonujemy test odp. na zimno z modyfikatorem +30 – nieudany oznacza śmierć na zapalenie płuc. Udany to konieczność odpoczynku co najmniej k10 dni. Oczywiście różne działania mogą te ryzyka obniżyć – koce, pałatki, namioty, daszki, spanie na słomie, etc.

Tyle jeśli chodzi o nocowanie na dworze.

Bohaterowie graczy nie znają okolicy. Pewnie pojedą przed siebie, traktem w kierunku Ag-coto-garu. Po kilku milach od traktu oderwie się wąska, ale widocznie uczęszczana dróżka. Jeśli pójdą nią to po kilkuset metrach natkną się na otoczoną ostrokołem osadę.

7. OGBAS-MORKIR



Ogbas-morkir to stosunkowo młoda osada, nie mająca więcej niż kilkadziesiąt lat. 2 mile dalej w kierunku północno-wschodnim są spalone ruiny wsi Ogbas Stary (dziś zwanej już tylko Spaloną). Spalona została przed laty kompletnie wyludniona przez Nulara, nikt nie przeżył. Budynki okradli potem i spalili najemnicy ciągnący przeciw czarnoksiężnikowi. Dziś są tam tylko poprzerastane i popalone kikuty chat, resztki ogrodzeń etc. Tu też chłopci z Ogbas-morkir zorganizowali cmentarz dla swoich zmarłych.

Drużyna nie zostanie przyjęta ciepło – chłop na warcie drobiazgowo ich wypyta skąd i dokąd, każe złożyć broń przy wjeździe do wioski (tu wam miecze nie będą potrzebne, jeno derka a skopek). W końcu jednak w tym szalejącym deszczu wartownik się zlituje. Wskaże od razu największą chatę, należącą do starszego nad nimi o imieniu Brego. Brego zwykle udziela gościny przejezdnym, bo najzamożniejszy jest i chałupę ma największą.

Brego to starszy, wysoki i mocno zbudowany łysy wśczech, jowialny i dość uprzejmy, gościnnie. Przywita ekipę i powie, że owszem gościny udzieli darmo, ale muszą co do jedzenia kupić, bo jego spiżarnia skromna. Wyśle ich do sąsiada – hodowcy świń po mięso, mleko i nieco kaszy. Przy kolacji potem wypyta ich dokąd zmierzają, może też pociągnięty za język powiedzieć to i owo.

Nowi osadnicy tylko mniej więcej, z opowieści znają historię wydarzeń sprzed swojego osiedlenia (nie wiedzą gdzie była wieża i lochy Nulara). Osadzeni zostali tu kilka lat po tamtych wydarzeniach, kiedy na odziomkach wieży usadowiono już zajazd. Drużyna niewiele może się od chłopów dowiedzieć. Mogą poznać geografie okolicy i ważne obiekty znajdujące się w pobliżu. Lepiej znają informacje dotyczące gospody, a właściwie morderstw, które miały tam miejsce. To już

wydarzenia, które miały miejsce za ich bytności. Nie znają dokładnie przebiegu zdarzeń, więcej będzie tu zabobonu i spekulacji niż rzetelnych faktów. Raz nawet oni znaleźli zwłoki, mogą opisać co zastali.

Ogbas-morkir zamieszkuje kilkudziesięciu mieszkańców, niemal wyłącznie rolników. Łany uprawiane przez nich rozciągają się po drugiej stronie wzgórza pod którym leży wieś, w kierunku na Spaloną. Osadnicy to mniej więcej po równo ludzie, orkowie i półorkowie z ich związków.

Jeśli drużyna zechce najać przewodnika po okolicy to napotkają kłopoty. Rolnicy powiedzą, że boją się daleko wyściubić nos ze wsi, wszak wokół zajazdu dzieją się bardzo dziwne rzeczy. Nie zgodzi Życie cenniejsze niż garść sztuk srebra czy nawet złota – powie jeden czy drugi.

Podczas rozmowy w chałupie Bregi do środka wejdzie el Morhen. Brego natychmiast go pogoni: „Gości mamy a twoje miejsce jest nie w chałupie przy kominku jeno w stodole na stogu siana. Przygarnęlim cię ale do domu się nam teraz nie pakuj”.

El Morhen pomieszkuje aktualnie we wsi. Dostał od Mistrza mentalny nakaz by był cały czas blisko wydarzeń i obserwował gospodę. Najał się więc tu do prac – zwozi drewno na opał, pracuje na polu, karmi zwierzęta, czyści je i obejście. Miał to robić aż do Przebudzenia.

Morhen może wykorzystać zajście do wślizgnięcia się w łaski ekipy – powie, że nie ma rodziny ani domu, łązi od wsi do wsi i pracuje. Tu – powie – kiepsko płacą, tylko wikt i opierunek, więc nic nie odłoży na następny rok, kiedy zechce spróbować wyjechać do miasta. Zaproponuje zatem, że za niewielką sumę oprowadzi ich po okolicy, skoro chłopci się boją własnego cienia.

Jeśli Bregę naciągną na zwierzenia na temat el Morhena, to powie, że jakiś dziwny on jest, pracowity niby, ale jak czasem wsiąknie z wozem to wraca po dwóch dniach – owszem, wóz pełen drew, ale gdzie po nie jeździ? Do Ag-coto-garu? Poza tym jakiś mało rozmowny, mało rozrywkowy, nie pije, małowówny, nie chce nic o sobie gadać, skąd jest, gdzie i po co? Nie potrafi tego Brego opisać, ale nie ufa mu.

8. WAŻNE LOKACJE W POBLIŻU

Świątynia Oriaka

Świątynia znajduje się niedaleko A-c-g, mniej więcej 5 mil przed miastem jadąc od zajazdu. Trzeba zjechać do niej spory kawałek z traktu i parowami, między skałami, wzgórzami jechać około pół godziny. Stoi w skalistym otoczeniu, na małej górcie. Otoczona jest dwumetrowym murkiem. Do środka prowadzi szeroka brama z dębowymi odrzwiami. Na niedużym portalu symbol Oriaka – mitrylowa księga z brylantem na okładce. Wewnątrz refektarz, dormitorium, ogród, łaźnia, żuraw studzienny, stajnia, wiata na wozy, magazyn, pomieszczenie gospodarcze i barak dla gości. Skryptorium jest w podziemiach, biblioteka również.

Zgromadzenie zajmuje się pracami skryptorskimi, prowadzeniem ksiąg miejskich, latopisów, kronik, ksiąg rachunkowych cechom kupieckim, przepisywaniem i pisanem, badaniami naukowymi w różnych dziedzinach wiedzy. Najwięcej jednak dochodów czerpią z przepisywania ksiąg na zlecenie urzędów, arystokracji, rycerstwa, bibliotek, kolekcjonerów. Dodatkowymi źródłami utrzymania są datki od władz i możnych, no i praca rąk własnych.

Przełożonym zgromadzenia jest „Oświecony” el Mandras, leciwy już gnom, choć całkiem żwawy. W hierarchii dalej są „Światli” (opiekun ogrodów, klucznik, bibliotekarz, główny skryptor) i na koniec „Lunarzy” zwani również „Poszukiwaczami prawdy”. Łącznie jest tu około 20 osób.

Drużyna zostanie dobrze przyjęta, w relacje jednak wkradnie się chłód, jeśli bracia dowiedzą się, że bohaterowie chcą grzebać w ich bibliotece. Pióra skryptorów prowadzi ręka Oriaka i nie każdy ma wgląd w księgi Zgromadzenia.

Kronikami Ag-coto-garu opiekuje się światły Rzewień. To służbista i nie mający poczucia humoru człowiek około 60-łki.

Nie zechce wypożyczyć Kronik opisujących dzieje gospody od momentu powstania. Uzasadni to tym, że formalnym właścicielem Kronik jest burmistrz A-c-g, a on jest jedynie konserwatorem i piórem. Powie, że wgląd w karty Kronik będzie możliwy dopiero po uzyskaniu zgody na piśmie od rzeczonoego burmistrza. Nie da się go przekupić, a na opowieści o złych aurach i wydarzeniach wokół zajazdu machnie ręką kwitując: „chłopskie zabobony”. Nawet jeśli dostaną zgodę od burmistrza znający się dobrze na interesach braci będą oczekiwali sutej wpłaty na rzecz świątyni (nie mniej niż 10sz).

Ag-coto-gar

Dokładny opis miasta i okolicy znajduje się na forum strony poświęconej Kryształom Czasu. Z tego powodu znajdzie się tu opis tylko kilku ważniejszych miejsc i osób.

Najlepsze knajpy w mieście:

-Miejska – prowadzona przez rodzinę gnomów. Spotyka się tu lokalna socjeta. W obrębie lokalu wydzielona jest część tylko dla przedstawicieli lokalnej władzy – Uruk-hai. Można tu dobrze jeść, posłuchać muzyki regularnie grających tu bardów. Ceny są wysokie ale jakość napitków i jadła bardzo dobra.

-Elfia cnota – zarządzana przez rodzinę półorków. Tu już nie ma żadnej segregacji ze względu na rasę jak to miało miejsce w Miejskiej. Na piętrach funkcjonuje bardzo sprawny burdel. Można też kupić też kilka powszechnie stosowanych używek. Wejścia na piętro strzeże dwóch bardzo krzepkich półorków z okutymi pałkami. Niech strzeże się ten, kto odważy się tu wyjąć ostrą broń!

W mieście jest jeszcze szereg lokali o niższej jakości. Generalnie niewiele może się tu drużyna dowiedzieć o przeklętym zajęździe. Po pierwsze miejscowi są zaprzątnięci swoimi sprawami a karczma jest dość daleko do miasta. Docierają tu więc echa tamtych wydarzeń. Te echa są zmanipulowane i wyolbrzymione przez szereg osób pośredniczących. Zagadnięci klienci powiedzą więc, że ponoć dymy a siarki smrodliwe się nad tym zajazdem unoszą, chmury na przedwieczeru formują się na kształt rogatych bestii, a jęki pomordowanych słychać na milę wokoło. Rozsądni gracze od razu zorientują się, że jakość takich informacji jest znikoma.

-knajpa „Pod mostem” przy bramach miasta, a właściwie po drugiej stronie fosy. Duża, ale podła knajpa, w której zatrzymują się ci, których nie wpuszczono po zmierzchu do miasta, albo ci, których nie stać na lepszy lokal w mieście, lub mają coś do ukrycia, np. siebie... Nierzadko zdarzają się tu burdy, bo styka się tu mieszané towarzystwo – zarówno profesyjnie jak i socjalnie – bogaci kupcy, którzy nie wjechali do miasta, flisacy, wieśniacy z okolicznych siół, najemnicy, włóczędzy, złodzieje, szlachta i żołnierze. O sytuacji zapalne nietrudno...

-knajpa „Przy brzegu”. Bywają tu przede wszystkim przewoźnicy z kanału (nie ma mostu po tej stronie bo się zepsuł i nie naprawiono go dotychczas), miejscowy element z okolicy murów i z podgrodzia. Atakują obcych niemal zawsze. Na pięści, nikt tu na ostro nie jedzie.

-knajpa „Gliniany gąsior”. Duża knajpa przy jednej z głównych ulic. Jest raczej przeciętna, ale gości tu nie tylko element, bywają tu również mniej zamożni handlarze, rzemieślnicy, wojacy z miejskiego garnizonu.

Urząd miejski – tu należy się zgłosić do burmistrza aby uzyskać zgodę na wgląd w Kroniki. Burmistrz jest Uruk-haiem, jak większość reżimowych urzędników w mieście. Doskonale znany jest dystans uruków wobec innych ras, ich przeświadczenie o własnej wyższości. Biorąc to pod uwagę, jak i to, że drużyna przychodzi z dziwną prośbą (chyba, że będą mieli rekomendacje ze świątyni Oriaka!) nie należy graczom ułatwiać zdobycia pozwolenia na wgląd w księgi miejskie. Wszystko zależy od tego jak drużyna podejdzie do tego, jakie będzie miała argumenty (też brzęczące, oraz ewentualnie list ze świątyni z prośbą o udzielenie zgody). Ze względu na fakt iż nie jest to prośba wymagająca poświęcenia burmistrz po początkowym kręceniu nosem zgodzi się (szybkość jego zgody zależy wydatnie od wpłaty na rzecz „budżetu” miasta A-c-g).

Cóż jeszcze może się wydarzyć w mieście? Jeśli drużyna zacznie szeroko zbierać informacje o zajeździe, będzie rozmawiała z wielu osobami, wówczas ma szansę dowiedzieć się o tym el Boroh, wnuk jednego z pracowników Nulara. Boroh zna rozkład pomieszczeń w podziemiach, zna również mroczne tajemnice czarnoksiężnika. Boroh proponuje przez posłańca spotkanie. Napisze, że chce z nimi porozmawiać o czymś niezwykle ważkim, no i wręczyć im pewną mapę. To tyle. Umówi spotkanie na następny dzień w swoim domu. Niestety, kiedy drużyna przybędzie na spotkanie zobaczą kilku strażników miejskich wokół domu, drzwi wejściowe będą otwarte. Jeśli podejda spytać co się stało to naturalnie ostrożni strażnicy zanim cokolwiek im powiedzą wezmą ich na posterunek straży w celu dokładnego prześwietlenia. Drużynie pewnie się to nie spodoba. Jeśli jednak odpowiednio się wykręca (kartka z zaproszeniem na spotkanie) to zostaną tylko pouczeni, postraszeni – no i wypuszczeni.

El Boroh został w nocy zamordowany przez el Morhena, który jak dowiedział się, że żyje jeszcze jakiś spadkobierca mrocznych tajemnic Nulara natychmiast postanowił go zgładzić. Morhen towarzyszy graczom w mieście jako przewodnik. Żeby jakoś wydostać się z karczmy powie chłopakom, że idzie do burdelu, bo od miesiąca już damskiego tyłka nie ugniatał. Jeśli to kupią to pójdzie do domu Boroha i udusi go we śnie. Rano straż powiadomi konkubina Boroha, która wróciła o świcie z wizyty u matki.

Jeśli gracze zechcą odszukać mapę to niestety nawet drobiazgowie przeszukanie nic nie da. Mapa przepadła podobnie jak i tajemnica.

Cytadela Smoka

Bastion naskalny rycerzy-kapłanów Reptilliona Wielkiego. Znajduje się mniej więcej 45 mil na zachód od A-c-g, na terenie niedużego masywu skalnego. Prowadzi do niego wąska ścieżka otoczona skałami. Brama jest wykuta w całości niemal w skale, opatrzona dębowymi odrzwiami ze stalowymi okuciami. Nad nią są okienka strzelnicze, rzygacze do zrzutu kamieni, lania ołowiu, wrzółko, dziura do zrzucania kolczastych belek i innych rozkosznych niespodzianek na ewentualnych napastników. Rycerze utrzymują się z posług świadczonych mieczami (eskorcie dla szlachcianek, możnowładców, poczty magnackie), łowienia ryb oraz z danin, które otrzymują z dwóch wsi, jeziora i splachetka lasu, od żyjących tam osadników. Wszyscy członkowie konwentu są reptillionami.

Zakonnicy jeżdżą wozami do kamieniołomów, gdzie kują w skale wapiennej ogromny posąg smoka. Na drodze też może spotkać ich drużyna. Reptillioni, odziani są tylko w tuniki, z mieczami jednoręcznymi i kuszami. „Zatrzymajcie się. Jesteście na ziemiach Zakonu Smoka. Dokąd i po co zmierzacie?” Mówią we wspólnym z trudno zrozumiałym akcentem, jak to reptillioni, których głośnia jest nieco inaczej skonstruowana niż u ludzi. Po krótkiej wymianie zdań, jeśli bohaterowie zachowają się należycie, rycerze wskażą im drogę do cytadeli. Pojadą w swoją stronę, drużyna pewnie do siedziby zakonu. Jeśli drużyna zechce poprosić o wsparcie, to zdobycie go nie będzie łatwe. Reptillioni powiedzą, że cień zajazdu do nich nie sięga, nie mają żadnych informacji by tam się legło jakieś zło. Jeśli mają udzielić pomocy to tylko za godną zapłatę (2sz za rycerza/dzień, pojedzie nie więcej niż 3 rycerzy). Mistrz komandorii może oddelegować najwyżej 3 zbrojnych – tanów Esstena, Lessara i Asstora.

Reptillion rycerz, POZ 4

ŻYW-230 SF-160 ZR-80 SZ-90

Miecz – 130/154, A-3, OB +26, 4sg, skut. 170 kł./196 tn.

Pancerz – K-M typowa, +11, 40/80/65, - 1/2

OB daleka/bliska 61/87, wyparowania 100/140/125

1-70 2-75 3-70 4-55 5-60 6-90 7-85 8-85 9-80 10-85

9. KRONIKI MIEJSKIE

Kroniki A-c-g to obszerne tomiszczą, zakurzone, w skórzanej czy drewnianej oprawie, bogato ilustrowane motywami roślinnymi i rodzajowymi. Jest ich sporo więc wyszukanie odpowiednich opisów będzie wymagało cennej pracy bibliotekarza – co najmniej kilku godzin. Osoby niewykwalifikowane poświęcą na to dwa dni. Czas leci nieubłaganie, bohaterowie czują się gorzej każdego dnia. Za pomoc i zaangażowanie w wyszukiwaniu będą musieli zapłacić 5 sz (3 po udanym targowaniu).

Fragmenty opisujące wydarzenia dziejące się wokół zajazdu są rozrzucone w wielu miejscach i w kilku tomach kronik.

Wzmianki o zajeździe i kolejnych karczmarzach:

1. Pierwszy, który przyjechał tu kilka lat po spaleniu Nulara nazywał się el Korber. Przyjechał z rodziną i pomocnikami, z Hagorii. Nie mógł tam rozwinąć skrzydeł bo w karczemnym biznesie nie potrafił sprostać bardzo licznym tam hobbitom. Oczyszczył ruiny i postawił na nich zajazd. Początkowo nie działo się nic, aż którejś nocy znaleziono porąbane zwłoki kupca i pomocnika oraz obwieszonego drugiego parobka.

„Dnia piątego Orakt-rana łaskawy el Korber otworzył podwoje nowego zajazdu, zwącego się „Pod lasem”. Parę mil od miasta ów zajazd się znajduje w miejscu przednim, bo ostatnie wytchnienie przed murami Ag-coto-garu podróżnym dającym”. Inny wpis – „Tęgi jest by prosić choć wciąż żwawy, na twarzy zarośnięty brodą, że szparki oczu i szpic nosa jeno widać, włos na czaszce rzadki a splątany. Pomocnicy nicpotem, jako on tędy, o licu czerwonym i ruchach powolnych, leniwych”. I znajdują jeszcze anons: „Okrutna zbrodnia w zajeździe „Pod lasem”. Przedwczoraj, czyli 15-go Kosar-rana łaskawy el Vent, kupiec z Ag-coto-garu stanął w zajeździe onym około południa by posiłku zażyć i ciało strudzone piwem schłodzić. Sługi jego wysłane przodkiem by karczmarza przygotować zwłoki jego i parobka okrutnie porąbane znalazły. Krwi rozlanej, jako po wieprzka szlachtowaniu wszędy pełno, posoka na powale, ławach i oknach pono była, znaczyła podłogę, kufle na półkach i beczki w rogu. Wszystko było nią zroszone. W stół przy szynkwasię wbity był okrwawiony topór rzeźnicki, narzędzie zbrodni pewnie. Ciało porąbane na sztuki leżały w sali, członki osobno, głowa oddzielona takż, korpusy okrutnie porąbane. Zgroza i obrzydlistwo. Zwłoki drugiego służki znaleźli obwieszone w kuchni, na belce stropowej, we krwi podobnież całe umazane, nie uszkodzone owym strasznym narzędziem jednak. Prefekt, który oględzin dokonał – prawy el Treskan orzekł, iż ten zbrodni dokonał a potem, pod wrażeniem zła dokonanego będąc, na swoje życie się targnął. Śledztwo tedy zamknięto. Jako i miejsce zbrodni wścieklej”.

-z innej beczki: „12-go Gabse-rana grupa obwiesiów złupiła zamknięty zajazd „Pod lasem”. Długo jednak nie nacieszyli się łupem, bo nim do miasta dojechali jeden z nich przebitý został szablami szarżującego dzika. Szukając ratunku u medyka w mieście przyznali się do pochodzenia łupu, którym za usługę chcieli zapłacić, o czym łaskawy el Unar doniósł pachołkom. Pachołcy w dyby ich wzięli, po czym rankiem stracili na placu targowym. Ów przez dzika poturbowany do rana nie dożył, skapiał chłopina przed świtem”. Dalej jest tylko nie mająca wiele ze sprawą wyliczanka odzyskanych z rabunku przedmiotów.

2. Drugi to weteran wojen z Czerwonymi Piratami, marynarz. Żołdak nie wystraszył się opowieści o poprzednim właścicielu a także o el Nularze. Przyjechał z pomocnikiem, resztę postanowił dowerbować na miejscu. Żył tu spokojnie kilka lat aż któregoś ranka miejscowi chłopci przejeżdżający mimo odnaleźli jego poszarpane zwłoki, a pomocnik zniknął. Potem znaleziono ciało pomocnika – obwieszone na drzewie kilkadziesiąt metrów w głąb lasu rozciągającego się za zajazdem. I znów ekstrakty z kronik – „Weteran wielu morskich starć z okrutnymi korsarzami osiadł w osławionej już gospodzie „Pod lasem”, w której przed rokiem znaleziono zwłoki poprzedniego właściciela i jego sług. Ciekawe czy ów tatuaż smoczego pyska u el Gongara odpędzi demony tej strasznej gospody podobnie jak odpędzał (jak twierdzi) pociski piratów i ich ostrza?”. I kolejny: „Łaskawy el Gongar zwyciężył w turnieju strzeleckim o srebrny belt Ag-coto-garskiego bractwa łuczniczego. Nagrodę 100 sz przeznaczy, jak utrzymuje, na restaurację pietra swojego zajazdu”. I następny:

„Historia, jak mawiają mędrcy, lubi się powtarzać. Przed czterema dniami chłopci z pobliskiego siola odnaleźli w zajeździe „Pod lasem” potargane zwłoki gospodarza. Parobka obwieszzonego na drzewie naszli nieopodal, w lesie. Zło widać zagnieździło się w tym miejscu, skoro straszne wydarzenia sprzed lat powtórzyły się. Wierzeje znów dechą przez pachółków zabite. Co będzie z zajazdem, bo spadkobierców ani chętnych nie widać”.

3. Tu jest dłuższa, kilkuletnia przerwa. Zajazd złupiono, nikt nie chciał go przejąć. Pojawił się w końcu śmiatek. Kupiec z miasta, właściciel kilku karczem, osadził tu swojego człowieka, który miał przywrócić lokal do świetności. Pojawił się nawet kapłan Graama, który zaniósł modły i odczynił złe uroki, był nawet egzorcysta. Wszystko ponoć wróciło do normy, zło odeszło, duchy pomordowanych ukojono. Tak, na kilka lat. Później ktoś odkrył w piwnicach zajazdu (ale nie w lochach jeszcze, w których żył Nular – te zabezpieczono i dobrze ukryto) poćwiartowane zwłoki podróżnych, które jako tusze wykorzystywano w celach konsumpcyjnych. Powiało grozą w okolicy. Zajazd zamknięto. Karczmarza i sługi stracono bardzo spektakularnie na rynku w Ag-coto-garze. Zajazd dalej spalono do gołej ziemi i postawiono zupełnie nowy, bo pojawił się czwarty gospodarz. Co o trzecim gospodarzu piszą Kroniki? „Łaskawy el Hogg postanowił zadać kłam złowróżnym historiom, którymi matki straszą swoje dzieci. Przy pomocy kapłanów odczynił uroki, duchy pomordowanych odpędził modlitwą i darami a plenipotentą na miejscu osadził, by o interes należycie zadbał. Ów, pracowity el Jental, nie zważając na bajędy gminu wziął się ostro do pracy. Sam el Hogg zarządzał kilkoma karczmami w A-c-g i Hagorii. Sam interesów doglądał tam, a Jentala osadził w karczmie, jako zaufanego od lat pomocnika. Mimo bielma zaciągającego oko widział daleko, bo od razu zajazd zaczął żyć i dochód przynosić spory. Widać lud zapomniał albo nie chciał pamiętać o zewie krwi zajazdu. Obym się jednak w tej ocenie mylił.”

4. „Osławione, przeklęte miejsce przyciąga ciekawych i żądnych przygód awanturników. Przyjechał tedy do A-c-g człek powiadający się magiem z dalekiego Ostrogaru. Ów el Morgan pragnął jeno zbadać tajemne fluidy i emanacje, których, jak zapewniał, jest tam mnogo. Podwojów zajazdu więc nie otworzył. Ludziska powiadają, że zbadać chce i sprawdzić złą legendę zajazdu. Jakich prospektów oczekuje – nie wiada, któż pojmie jakimi ścieżkami podążają zamknięte umysły wiedzących? Co tam czynił, jakie czary robił, czego doświadczał? Nie wiadomo”. „Uczony Morgan nie zagrzebał długo miejsca w „Przeklętym zajeździe”. Czyżby jemu – Wiedzącemu – udało się uprzedzić mieszkające tam Zło? Czy może zewłok jego spoczywa w jakimś bezimiennym miejscu wydany na pastwę much czy czego jeszcze potworniejszego?

5. Piąty, czyli ten, którego znaleźli.

Przez długi czas były tylko wpisy typu: „Nikt się nie odważył mimo iż rajcy za darmo oddawali w dzierżawę wieczystą ów zajazd, kogóż jednak skusi wizja pieniędzy, kiedy tyle krwi wsiąkło w deski tego, jak to określają miejscowi „Przeklętego zajazdu”? Chętnych też nie było, więc zajazd podupadł zupełnie i naturalną śmiercią w odosobnieniu gasł.” „Pracowici z Ogbas-morkir powiadają, że złe w ruinie zajazdu znalazło swe siedliszczce, że nocami jęki ponure stamtąd słysząc niosące się na milę, światła pono w popalonych oknach widziano, nikle płomyki pełgające na urągowisko zdrowemu rozsądkowi. Nikt jednak nie pojechał tego sprawdzić”. Ktoś tu szperał zanim tu przyjechał ostatni lokator, chciał złupić gospodę, jakaś harda, zdeterminowana ekipa, ale zostali otruci, sine zwłoki z wywalonymi jęzorami znaleziono nieopodal (działalność Morhena i przodka jego).

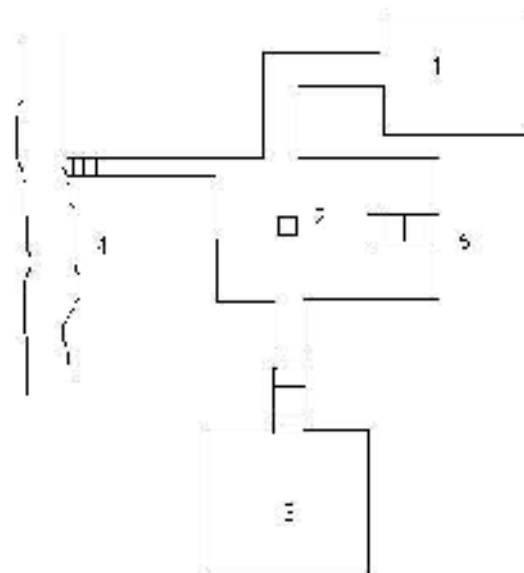
... i wreszcie świeżutki wpis:

„Niejaki el Ksartas – człowiek znikąd – pojawił się w A-c-g, by uzyskać zgodę na zasiedlenie niszczejącej pustki zwanej pospolicie „Przeklętym Zajazdem”. Wraz z siostrą, dwoma synami i kilkoma pachółkami zjechał tam wkrótce z nadaniem, by podnieść z ruin to miejsce. Wszyscy mamy nadzieję, że zła sława, która w przeszłości dała się wielokrotnie we znaki, wraz z upływem ostatnich kilkunastu lat, wreszcie stanie się mroczną jeno legendą. Czego jemu i sobie życzymy.”

Koniec wpisów dotyczących zajazdu w kronice.

10. CO SIĘ ZNAJDUJE POD ZAJAZDEM?

Podziemia – poziom 1



Podziemia – poziom 1

Zejscie do nich znajduje się w gospodzie, na zapleczu kuchennym, nieszczególnie mocno ukryte.

1 – zasadniczy magazyn zajazdu. Beczki, worki z kaszą i ryżem, stare meble, kupa narzędzi, kielbasy i mięsiwo inakże na hakach.

2 – zacementowane zejście do właściwych podziemi Nulara. Poza zaprawą jest jeszcze iluzja kryjąca to zejście. Skąd iluzja? Otóż na ścianie, obok beczek jest narysowany run podtrzymujący jej trwanie. Jak jej się pozbyć? Dwojako – albo poprzez udane usunięcie runu (magiczne, nie konwencjonalne oczywiście), albo dzięki udanemu testowi szybkości z modyfikatorem –50 (tylko jedna osoba z drużyny może wykonać ten test, najlepszy w tej cesze bohater). Po złamaniu iluzji odsłania się jaśniejsza, kamienna płyta. Należy rozkuć zaprawę i zdjąć ową płytę, wówczas odsłonią się schodki prowadzące w dół. Płyta ma szerokość około 1 metra. W tym pomieszczeniu oprócz zejścia niżej znajduje się część podręcznego magazynu zajazdu – są tu najpotrzebniejsze rzeczy – beczki wina, piwa, suszone pęki ziół i warzywa w skrzynkach, deski, narzędzia itp. Jest i deska, po której wtaczało się beki na górę.

3 – puste pomieszczenie, dużo tu gruzu i starych szmat, śmieci

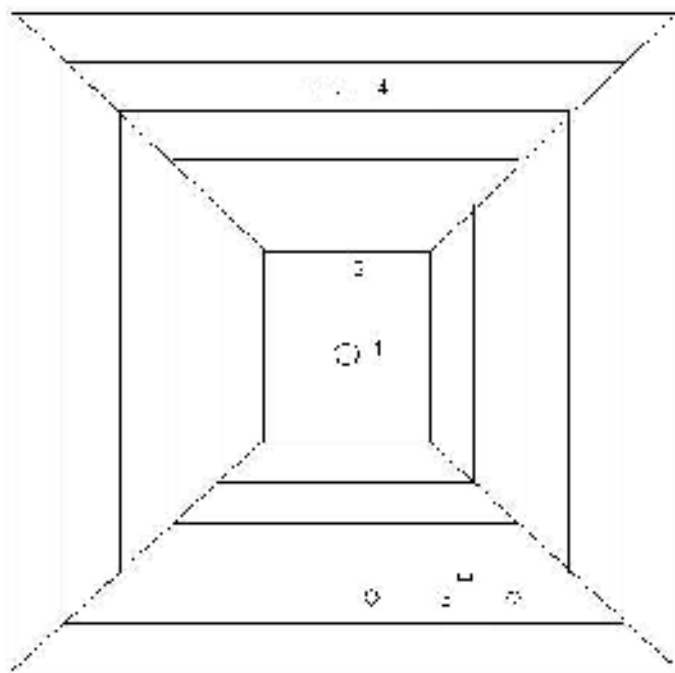
4 – podziemny strumień

5 – schody na górę, do kuchni zajazdu

Podziemny strumień – korytarz nagle się urywa, przy ścianie znajdują się schodki wykute w skale, wiodące na dół. Jest tam wąska półka, ciągnąca się kilkanaście metrów wzdłuż strumienia, kończąca się raptownie. Dalej tylko woda... Jeśli do niej wleżą – szerokość nurtu 2 metry, po bokach ściany, nic więcej. I w górę i w dół prowadzi mniej więcej 200 metrów, po czym dalsza wędrówka z nurtem (czy pod) staje się niemożliwa. Dlaczego – strop schodzi niżej, jest nieregularny. Można się ew. czołgać trzymając głowę nad wodą, ale nie przyniesie to żadnego efektu. W rzeczce nie ma niczego ciekawego. Można ewentualnie wystraszyć graczy kilkoma szkieletami uzbrojonymi w przerdzewiałe szable. Szkielety z POZ 4, jeden z nich może być na POZ 6.

LABIRYNT

○ Pułapki	- tajne przejście
1 - zapadnia z run	2 - szachownica
2 - szachownica z klockami	3 - szkielet



1 – kamienny blok, na który trzeba skoczyć. Na dół prowadzą z niego schodki w cztery strony.

2 – białoczarne, kamienna szachownica trzy na trzy klocki. Można je wciskać. Jest określona kombinacja, która otwiera tajne przejście w labiryncie do kolejnego poziomu podziemi. Są to 1-4-8 (czyli licząc od lewej pierwszy klocek w pierwszym rzędzie, pierwszy w drugim i drugi w trzecim). Wciśnięcie czwartego klocka wybija pierwszy wcisnięty wcześniej, aż do uzyskania właściwej kombinacji, wtedy słychać cichy zgrzyt gdzieś z oddali podziemi – przesuwają się kamienny blok. Poza zgrzytnięciem po wciśnięciu właściwej kombinacji zapalają się wykuty obok run, bliźniaczy zapalają się wtedy obok bloku kamiennego, który zaraz zaczyna się wsuwać.

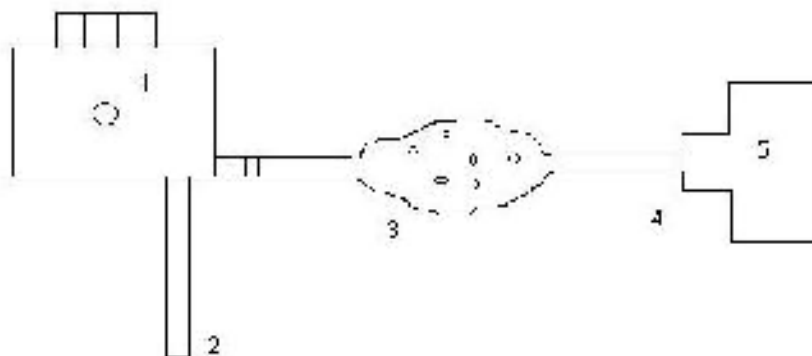
3 – duży kamienny blok, który wsuwa się po szynach na pół metra do środka ściany, odsłaniając wąskie przejście. Otwiera się po naciśnięciu właściwej kombinacji klocków na szachownicy.

4 – snują się po podziemiach szkielety. Parametry z 4 POZ. Liczba ich – zależna od ilości graczy.

Pułapki – pierwsza z lewej to zapadnia (stopień trudności przy wykryciu standardowy, pod warunkiem, że deklaruje szukanie, a nie leżą jak osły, jeżeli idą bez kontroli to złodziej ma -40 do testu instynktownego wykrycia). Jeśli na zapadni znajdują się dwie osoby, to płyta błyskawicznie opada w dół i towarzystwo zsuwa się do studni kilka metrów niżej (zasady upadku z wysokości). Ci co stanęli zlatują na dół, płyta wraca na swoje miejsce. Teraz muszą ich uwolnić. Druga pułapka – na ścianie jest run, kiedy mijają się go, wówczas z otworków umieszczonych 5 cali nad poziomem korytarza, na przestrzeni kilkunastu metrów, zaczyna wydobywać się dym. Dzieje się to bardzo szybko, pod dużym ciśnieniem. Jeśli nie będą nim oddychać, to tylko gryzie błony śluzowe i oczy, jeśli będą tam dłużej przebywać, to należy wykonać test odporności na gazy – nieudany oznacza utratę przytomności. Jeśli postać jeszcze dwie minuty będzie tam pozostawać, w

jego atmosferze – umiera.

Poziom podziemi za tajnym przejściem



1 – komnata ofiarna. Na środku ołtarz ofiarny z resztkami przerdzewiałych łańcuchów, okowami i śladami zbrązowiałej krwi na kamieniu. Na północnej ścianie trzy cele zamknięte na żelazne kraty (również nadgryzione zębem czasu). W rogach komnaty posążki gargulców, na ścianach malowidła przedstawiające obrzędy ofiarne, demoniczne bestie.

2 – korytarz za rozsuwanym blokiem. Opada lekko w dół. Przy samym bloku jest wajcha, która zamyka otwiera lub zamyka przejście, od tej strony (od zewnątrz rolę tę pełni szachownica).

3 – naturalna jaskinia ze słupkami kamiennymi wyrastającymi z podłogi jak stalagmity. Wszystko oplątane jest grubą pajęczyną. Jak wejdą delikatnie zapali się na ścianie run. Wtedy zaczną działać czar – nogi będą grzęznąć w smołowatym nagle podłożu (ZR bohaterów będzie ograniczona do 1/4). Wtedy pojawi się arachnoid i zaatakuje postacie graczy.

-Arachnoid

Ogromny pajęczak o półtorametrowej długości, waga około 50 kg. Niezwykle szybki i zręczny, mimo rozmiarów. Jad tego pająka jest bardzo toksyczny – po ukąszeniu należy wykonać rzut na odporność nr 6. Nieudany oznacza paraliż, krytycznie nieudany (powyżej 95) śmierć, a rzut w granicach 1-5 najwyżej gorączką trwającą jeden dzień. Potrafi też oblepić bohatera klejącą pajęczyną.

Broń – kolec jadowy, TR – 140, rany 90 kł.

ŻYW – 200, SF – 140, ZR – 100 SZ - 120

1-45 2-50 3-40 4-50 5-35 6-90 7-65 8-65 9-55 10-70

Pancerz – gruba chityna, Wyparowania – 70/70/70

Obrona daleka/bliska – 60/70

4 – drogę do dalszej części podziemi zamyka ściana z litej skały. W niej znajduje się 5x8 (5 w pionie i 8 w poziomie) otworków na wylot o średnicy 30 cm każdy. Jak się dobrze przyjrzą to na obwodzie każdego otworka jest szczelina o szerokości 2 cm. Poza tym znajdują żłobienia w skale na środku i przy ścianach, gdzie bloki się wsuwają (po wykryciu). Jeśli włożą rękę na wylot w otwór w drugim rzędzie od dołu, czwarty od prawej, wówczas otwór rozżarzy się i bloki rozsuną się na boki, otwierając przejście. Jeśli pomylą się – ostrza znajdujące się wewnątrz ucinają rękę. Jak się przed tym uchronić? Otóż po dokładnym wykryciu znajdą run wyryty wewnątrz tego właściwego otworu, gdzie indziej run nie ma. Niech to da im do myślenia. Jeśli włożą patyk w ten otwór nic się nie wydarzy, w innych świsną ostrza. Dopiero włożenie ręki w tę dziurę powoduje uruchomienie mechanizmu otwierającego wrota.

5 – komnata Nulara. Wygląd – duża sala, szerokość ponad dwadzieścia metrów, długa na kilkadziesiąt – trudno ocenić

dokładnie, bo koniec majaczy w oddali, słabo widoczny ze względu na słabe źródło światła. Na jej końcu znajduje się kamienna, szeroka na kilka metrów wysepka, unosząca się w powietrzu. Prowadzi do niej kamienny most o szerokości 10 cali. Poza tym jest nicość, ziejąca otchłań, nie wiadomo jak głęboka. W ścianach wyrzeźbione są posągi gargulców, po obu stronach, tworzące milczący, potworny szereg. Niczego więcej tam nie widać.

-Wędrówka mostem

Na graczy czekają iluzyjne pułapki – w pewnym momencie zobaczą, że od ściany pędzi na nich szeroka, nabijana kolcami belka, przed którą niemal nie sposób uskoczyć. Wcześniej przy opisie pomieszczenia wyraźnie powiedzieć co widzą, że żadnej belki tam nie ma. Każdy gwałtowny ruch wymaga testu ZR. Nieudany test jest równoznaczny z upadkiem z wysokości. Efekt – śmierć paręset metrów niżej. Jeśli zamkną oczy, położą się na moście – wówczas iluzja rozwieje się tuż przed nimi.

-Platforma

Szerokość 5 metrów. Nad nią w sklepieniu jaskini tkwią długie na metr stalowe kolce, bardzo gęsto rozmieszczone. Wbity w nie jest odziany w zetlałe szaty szkielet (niech to da im do myślenia). Na środku na katafalku spoczywa gazowa, mieniąca się kula (w środku obracające się ciało, zwinięte, karmione zamordowanymi w zajeździe ludźmi. Tafla rzuca nikłe światło. Gdy znajdą się na płycie – wówczas zacznie materializować się strażnik. Dotknięcie lustra powoduje uruchomienie czaru wyłączającego grawitację (zapala się nikłym blaskiem kolejny run wyryty na ścianie). Błyskawicznie podnosi ich do góry, gdzie żywot swój kończą na hakach wystających ze sklepienia.

Kul gazowa ze zwiniętym w środku ciałem to wizualny efekt rewitalizującego czaru rzuconego przed śmiercią przed Nulara. Ciało jest już uformowane. „Dojrzewanie” nowej inkarnacji Nulara zamknie się 6 dni po rozpoczęciu przez drużynę scenariusza. Jeśli zmieszczą się w tym czasie to zastaną Nulara nieprzygotowanego. Jeśli po sześciu dniach, to będzie znacznie trudniej...

Jak zniszczyć kulę? Zmazać magicznie dwa ochronne i stabilizujące runy, umieszczone na katafalku w miejscu, gdzie tkwi kula. Żeby je zetrzeć trzeba włożyć dłoń w obszar zajęty przez kulę. Towarzyszy temu odczucie silnego, dojmującego zimna i nieokreślonego lęku (test odp. nr 2 – nieudany to –10 to testu ścierania run).

-Strażnik (Sługa Mroku, opiekun prochów)

Najpierw pojawia się strużka dymu, potem zaczyna wirować, gęstnieć – na koniec formuje się z niego postać. Wygląd – chudy, kostropaty humanoid z nietoperzopodobnym pyskiem. Długie szpony, szara skóra, śluz kapiący z pyska.

ŻYW – 250 SF – 200 ZR – 120 SZ – 120

1-90 2-90 3-75 4-75 5-80 6,7,8 – 120 9 – 100 10 - 95

Broń – szpony, TR – 150, rany 125 tn. 125 kł., 2A, +30

Pancerz – skóra 40/40/40

Obrona daleka/bliska – 80/110

Zdolności specjalne: 1. Chłód – mroźna aura, którą rozłącza spowalnia bohaterów tak, że ich obrona staje się mniejsza o 10 (przy udanym teście odporności na zimno) lub o 20 (nieudany test). 2. Strach (jak umrzyki). 3. Paraliż – po udanym trafieniu postać zraniona musi zdać test odporności na paraliż. Nieudany oznacza natychmiastowy paraliż na k10 rund, bez możliwości wykonywania jakichkolwiek akcji, w tym obrony.

11. NULAR

Jeśli gracze będą się ociągać i strawią zbyt wiele czasu w rozjazdach po okolicy – w świątyni Oriaka, cytadeli Smoka, Ag-coto-garze, wówczas zakończy się działanie czaru rezurekcyjnego. El Abu Nular stanie przed drużyną w pełni swej czarnoksiężskiej mocy. Lepiej dla nich by tak się nie stało.

Wygląd – czarna tunika z szerokim kapturem zasłania całe ciało. W pasie ściągnięta jest ciemnym sznurkiem. Twarz słabo widoczna. Widać, że jest szczupła, z drobnym nosem i delikatnymi rysami. Nular jest raczej niewysoki – ma około 170 cm wzrostu. Jest chudy – widać to nie tylko po fragmentach twarzy, ale i po kościstych, długich palcach. Oczy hipnotyczne (należy po kontakcie wzrokowym wykonać test strachu, nieudany oznacza o 10 mniejsze współczynniki podczas walki). Głos ma szorstki, mało wyraźny, bełkotliwy (wszak wiele lat był zredukowany do kupki popiołu).

el Abu Nular, czarnoksiężnik POZ 10, charakter – chaotyczny-zły.

ŻYW-130 SF-120 ZR-100 SZ-90 INT 140 MD-140 UM-200

1-90 2-85 3-90 4-75 5-70 6,7,8-70 9-75 10-65

Dysponuje każdym czarem z dostępnego kręgu magii czarnoksięskiej – czyli do VI włącznie. Jeśli bohaterowie zastaną go już wskrzeszonego to będzie dużo groźniej – przyzwie martwiaki i demony (patrz odpowiednie czary z listy) i skorzysta z czarów defensywnych podnoszących np. ŻYW.

Przedmioty magiczne – nie posiada żadnych, nie miał możliwości żadnych zgromadzić jeszcze a jego dawne trofea zostały rozgrabione przed najmitów, którzy go pokonali.

12. POMOCNICY NULARA

el Morhen

El Morhen to niezwykle pomocny sługa w dziele rezurekcji Nulara. Jako potomek jednego z pacholów czarnoksiężnika został we śnie opętany i zmanipulowany przez mistrza. Jego rolą jest baczenie na to, co dzieje się w i wokół zajazdu. Ma wyszukiwać wszystkich, którzy interesują się jego mroczną historią i... likwidować zagrożenie dla ciągle bezbronnego czarodzieja. Żeby być blisko zatrudnił się we wsi Ogbas-morkir. Jeździ po drewno do lasu, w czasie tych wypadów dogląda karczmy, obserwuje jej gości, rozmawia z karczmarzami, jeśli tam akurat jakiś gospodarzy. Jeśli zorientuje się, że drużyna jest zainteresowana zajazdem to zechce się najać jako przewodnik. Musi być blisko a to jest najlepszy sposób. Jeśli uzna tylko, że drużyna stanowi zagrożenie dla planów przebudzenia maga (bo np. wie już za dużo) to spróbuje ich otruć winem zaprawionym trucizną, np. na którymś z popasów. Jeśli tak się nie da to doda do gotującej się nad ogniem polewki (jest dobrym kucharzem, zgłosi się do tej roli) lub po prostu na swojej warcie zarznie ich po kolei we śnie.

Złodziej 5 POZ, człowiek, charakter neutralny-zły

ŻYW-120 SF-150 ZR-120 SZ-110

1-60 2-55 3-70 4-60 5-50 6-70 7,8-60 9-70 10-55

Broń – daga SP 120/147, 146 kł., +18, 4A

Pancerz – brak, ubranie podróżne.

Obrona daleka/bliska – 73/88, wyparowania 5/10/15

Morhen doskonale zna się na truciznach – nie jest wyśmianym wojem, więc stara się kiedy może pracować z truciznami, po cichu, bez ryzyka.

Wygląd – około 40 lat, szczupły, raczej powolny w mowie i ruchach. Długie włosy spięte w kok, włosy siwe mimo stosunkowo młodego wieku. Odziany w czarne wełniane getry, Inianą koszulę brązową i takiego koloru dublet. Nosi skórzany pas, za nim dagę. Innej broni nie posiada. W torbie podróżnej ma kilka gadżetów świadczących, że nie jest zwykłym włóczęgą:

-pęk wytrychów

-pasek materiałowy z 10 szlufkami na buteleczki. Kilka z nich jest zatkniętych – są tam bliżej nie zidentyfikowane proszki.

Jest też kilka woreczków ziół.

Po odpowiedniej identyfikacji utensyliów znajdzie się tam: 1) mikstura zdrowienia (2 porcje, każda leczy 50 ran) 2) Czarna Lilia (proszek łatwo rozpuszczalny w winie, nie zmieniający smaku, nie musujący, nie dający faszyn). Po spożyciu porcji następuje śmierć po 1 dniu (jeśli nie powiedzie się rzut na odp. nr 6), po udanym rzucie osłabienie na k3 dni (cechy obniżone o połowę), bardzo udany test obronny (1-10) to obniżone parametry o 10 pkt. na czas k5 godzin) – 2 porcje 3) Pędzące ziele – ziele o niezwykle silnym działaniu przeczyszczającym – k5 minut po spożyciu powoduje bardzo silne skurcze jelit – eliminuje z normalnego funkcjonowania na 1 dzień (1 godzinę po udanym teście trucizn) 4) Nefrytowy pył – z wodą tworzy gęstą pastę, którą smaruje się drożną broń – broń taka zadaje dodatkowo k50 ran, no i po nieudanym teście odp. nr 6 na godzinę obniża TR i OB o 10 punktów. 5) Mąka Piana – biały pył przypominający mąkę, po podaniu w pokarmie lub napoju powoduje nieodpartą senność (po nieudanym teście odp. nr 4 postać zasypia na k10 godzin, po przebudzeniu kolejnych k10 godzin jest otępiała i osłabiona – minus 20 do cech. 6) Odrutka na Czarną Lilię – 3 porcje.

13. PODSUMOWANIE

Drużyna może być zdana całkiem na siebie lub uzyskać niewielką pomoc. Jedyne realne wsparcie mogą stanowić rycerze z Cytadeli Smoka. Jeśli poproszą o pomoc w mieście to zarówno burmistrz jak i komendant garnizonu wyśmieją ich obawy, powiedzą, że wojsko potrzebne gdzie indziej. Nie mogą dawać zbrojnych bo komuś się wydaje, że 100-letni czarnoksiężnik budzi się z wiekowego snu do życia. Obśmieją, wykpią i pogonią.

Przygoda może być trudna jeśli gracze stracą za dużo czasu i Nular się obudzi. Jeśli unikną tego działając sprawnie i szybko – należy ich nagrodzić bardziej. W takim układzie po 150 PD na głowę i 10-100 dodatkowo za zasługi (pomysły, kluczowe decyzje, zachowanie zgodne z charakterem i profesją, aktywność). Jeśli nie to 100 PD i 10-100 za zasługi.

FINE