

GDZIEŚ W HILLCREST

Scenariusz konkursowy do systemu Kryształ Czasu

1. Wstęp

„Gdzieś w Hillcrest” to scenariusz konkursowy napisany dla portalu www.krysztalyczasu.pl. Po korektach nazw własnych i BN-ów można go rozegrać w innym systemie fantasy.

Do rozegrania przygody potrzebna będzie drużyna 4-5 osobowa, na poziomach 6-8. Trudno sobie wyobrazić sukces bez obecności jednego z przedstawicieli kasty czarodziejskiej oraz kogoś ze złodziejskiej. Gracze muszą działać ostrożnie, bo zostaną rzućeni w wir wydarzeń dziejących się i mocno nabierających tempa w małym miasteczku na wyspie Orcus Tabadan. Znajdą się poza swoim macecznikiem, w obcym miejscu, jako przybysze będą obserwowani przez niektóre zainteresowane osoby dramatu. Ostrożność może się jednak w ostatecznym rozrachunku opłacić – nie tylko w sensie materialnym, ale i pod względem zdobytego doświadczenia. Alternatywą będzie śmierć (chyba, że stchórz na koniec i uciekną), bo kaliber wydarzeń mających miejsce w Hillcrest jest duży.

2. Miasto Hillcrest

2.1. Historia

Miasto zostało założone około 250 lat temu przez grupę osadników i górników z Osmundu oraz stolicy Tabadanu. W pobliskim paśmie górskim znaleziono kilka żył złota, a w strumieniach wypłukano wiele samorodków. Te doniesienia docierały do odpowiednich służb od kilku lat. Grupa minerologów z Akademii Tabadanu zweryfikowała więc te doniesienia, po czym władca podjął szybko decyzję o konieczności zasiedlenia tamtych pustek i eksploatacji złóż na chwałę i bogactwo królestwa. Najpierw zbudowano osadę górniczą, potem zasiedliły ją jeszcze grupy kupców, rzemieślników i innych wspierających zawodów. Osada Hillcrest bogaciła się szybko dzięki obfitości złóż i początkowym zwolnieniom podatkowym. Pierwsze lata były naznaczone dość częstymi walkami z zasiedlającymi góry goblinoidami i potworami. Przy osadzie zbudowano fort wojskowy a rosnące siedlisko dość szybko obwarowano – najpierw częstokołem, potem niskim murem. Poza tymi częstymi starciami miasteczko uniknęło poważniejszych konfliktów zbrojnych z siłami zewnętrznymi...

Największe zagrożenie urodziło się jednak w samym sercu miasta. Kilka lat po powstaniu osady na jej terenie osiadł Alcantar – mag z, jak sam powiadał, Ostrograru. Na odległym Tabadanie szukał odosobnienia by w ciszy doskonalić swój kunszt. Zbudował wieżę i rozległe podziemia, w których miały powstać ogromne laboratoria i biblioteki. Mieszkańcom miasta służył radą i pomocą, dzielił się swoją wiedzą i pomagał kiedy było trzeba na niwie magicznej – zwłaszcza w walkach z podstępными zielonymi hordami. Na powierzchni miasteczko kwitło, nikt nie wiedział co się dzieje pod powierzchnią ziemi. Ofiary wśród górników, myśliwych i farmerów przypisywano przede wszystkim goblinim rejom, jednak prawda była nieco inna. Goblinoi zawzięcie walczyły głównie w swoich macecznikach, sąsiedztwo sprawnej kawalerii z fortu i obecność czarodzieja rozmiękczyły agresywnych sąsiadów, dlatego pozostawiali raczej szpice w kanionach, gdzie toczyły się zasadniczo boje. Ofiary w gronie mieszkańców były głównie dziełem Alcantara. Alcantara – czarnoksiężnika i wyznawcy Morglitha, a nie maga rozmiłowanego w duszących i gryzących alchemicznych oparach. Wyłapywał pojedyncze ofiary, małe zaskoczony grupki kupców, a ciała mocą swoich mrocznych kunsztów w czeluściach podziemi przemieniał w posłuszne rzesze martwiaków – załazek przyszłej Grozy. Mijały lata. Kilku bystrych obserwatorów połączyło swoje obserwacje i pewne fakty z działalnością Alcantara. Cicho, by go nie spłoszyć, podjęto pewne działania na najwyższym szczeblu. Miejscowi notable – burmistrz Hamann i kapłan Gorlama z fortu – Yolar, zwerbowali w Tabadanie grupę zręcznych śmiałków, którzy pod nieobecność maga mieli spenetrować podziemia wieży. Gdy Alcantar opuścił wieżę na dłużej, by podczas miesiąca świątecznego w Ostrogarze uzupełnić swoją bibliotekę i zapasy ziół i utensyliów alchemicznych, łotrzyk, gladiator i elfi mag wkroczyli do podziemi. To, co tam znaleźli spowodowało wezwanie kapłanów Graama i Asteriusza z Tabadanu. Tymczasem wrócił Alcantar bogatszy o to wszystko co chciał kupić, a także o magiczny inkunabul z opisem rytuału przywołania pomniejszego demona rzezi – Xoghana. Zanim grupa ekspedycyjna została

zmobilizowana i przygotowana do wtargnięcia, Alcantar przeczuwający co się szykuje jednej nocy zamordował wszystkich górników w kopalni. Podniesione martwiaki wezwał do miasta, wyprowadził te z podziemi i wezwał Xoghana. Rozpoczęła się Noc Grozy, która pochłonęła niemal połowę mieszkańców miasteczka. W końcu żołnierze i klerycy wsparci odważnymi osadnikami pokonali hordy nieumarłych i samego demona. Zginął też na dolnym poziomie podziemi sam Alcantar. Zginął? Niezupełnie. Tak się jednak wydawało zmęczonym, skrwawionym i uradowanym mścicielom. Minęło dwa i pół wieku, czas pokrył pyłem niepamięci krwawe wydarzenia tamtej nocy...

2.2. Informacje ogólne

Hillcrest to nieduże miasteczko na Orcusie Tabadan, liczące 2000 mieszkańców, leży około 150 km od ogromnej Świątyni Katana, w kierunku północno – zachodnim, u podstawy Zatoki Pegazów. Od zachodu i południa omywane jest oceanem pofałdowanych równin porośniętych wysoką trawą bawolą. Od wschodu przylegają doń niskie skałki i nieco wyżej – lasy świerkowe.

Za wjazd do miasta płaci się nieznaczną sumę – tzw. „opłatę grodową”, za którą utrzymuje się wrota wszystkich miejskich bram i usuwa nieczystości pozostawione przez konie, krowy, etc. Koszt wjazdu to (dla osób nie będących obywatelami miasta): dla pieszego 1ss, dla konnego 3 ss, dla wozu – 6 ss.

Pierwotnie Hillcrest miało charakter osady górniczej. W pobliskich górach zlokalizowane były kopalnie złota, których odkrycie i eksploracja były przyczynkiem powstania osady. Zasoby cennego, żółtego kruszcu były mniejsze niż szacowano, więc po kilkudziesięciu latach mieszkańcy zostali zmuszeni do znalezienia innych źródeł dochodu dla gasnącego miasteczka. Zajęli się handlem oraz pośrednictwem w tranzycie najróżniejszych artykułów z północnych prowincji wyspy na południe, głównie do stolicy. Ta nowa formuła sprawdziła się znakomicie, więc miasto się rozwija. Ostatnio w niedalekim sąsiedztwie wygasłych żył złota odnaleziono nowe. Teraz grupa badaczy ze stolicy sprawdza czy są na tyle perspektywne, by otworzyć nowe szyby górnicze i przywrócić miastu dawny, górniczy charakter.

Władzę w mieście sprawuje burmistrz Elander (kupiec 8 POZ), oraz pięcioosobowa rada złożona z krasnoluda Addo Humpelta (kupiec 6 POZ, górnik mistrz, szykuje się do reaktywacji kopalń w mieście), niziołka Marberta Stockfoot'a (również kupiec 7 POZ i... złodziej 4 POZ), komendanta garnizonu Regnisa Żelaznego (gwardzista 8 POZ), kapłana Graama Livoira Białego Płaszcz (kapłan/astrolog POZ 7/5) oraz majątnego szlachcica, obszarnika, właściciela paru nieruchomości – Vistrela zwanego Nożyk (rycerz 2 POZ kupiec 8 POZ).

Populację miasta tworzą w przeważającej większości ludzie (75%). Dużą mniejszość stanowią krasnoludy, ściągające tu zwłaszcza ostatnio, gdy pojawiły się wieści o restytuowaniu kopalń złota (9%). Niemało jest i niziołków – 6%. Resztę stanowią półorkowie, orkowie, półelfy i kilkunastoosobowa grupa elfów.

Miasto obwarowane jest 3,5 metrowej wysokości murem, wzmocnionym pięcioma wieżami na obwodzie i dwiema przy bramie wjazdowej. Na terenie miasta znajduje się garnizon, na terenie którego na stałe rezyduje 80 zbrojnych – 20 konnych i 60 piechurów. W razie poważniejszego zagrożenia komendant może wydać ochotnikom dodatkowych 50 egzemplarzy broni ręcznej, 20 łuków i kusz oraz 10 kompletnych pancerzy i 30 skórzanych kaftanów i pikowanych podbić. Komendantem jest człowiek – Regnis Żelazny, postać zdecydowana i charyzmatyczna.

Hillcrest jest domem dla trzech świątyń – Graama, Asteriusza i Gotam-Gora. Największa ze świątyń – „Biała Lilia” Graama prowadzi działalność społeczną – zarządza miejskim przytułkiem i hospicjum. Wyznawcy tego boga dominują liczebnie nad pozostałymi. Spory odsetek stanowią też słudzy Gotam-Gora, i wbrew pozorom nie są to tylko krasnoludy. „Czerwony Proporczyk” Asteriusza odwiedza ponad stu osobowa grupa osób mniej lub bardziej związanych z militariami – gwardziści, rycerze, wojownicy, łowcy.

2.3. Plan miasta Hillcrest

1. Ratusz miejski. Tu pracuje większość miejskich urzędników. Budynek jest otwarty dla wszystkich, dyskretnie strzeżony (w razie awantury gwardziści są natychmiast, choć nie stoją manifestacyjnie przy szerokich, dwuskrzydłowych wrotach).

2. Karczma „Na rogu”. Bardzo ruchliwa, średniego sortu karczma. Przesiadują w niej kramarze, drobni kupcy, niektórzy mieszczaństwo. W ciągu dnia goście zmieniają się szybko, wieczorem zbiera się tłumek, są pogawędki, toasty, czasem śpiewy i opowieści. Właścicielem karczmy jest niziołek Vilme Marbuck. Ceny są przyzwoite, piwo przeciętne, wina dobre – ale spod ludy.

3. Winiarnia (i też wyszynk, ale dobry) „U Betrama”. Dwupoziomowy lokal z podpiwniczeniem, w którym można wypić najlepsze wina, zjeść bardzo dobre przekąski i obiad (drogo). Jest kosztowna, dobrze wyposażona. Betram – właściciel (człowiek lat około 60, usłużny i skory do pogaduszek. Czasem nawet sam

niektórych klientów obsługuje). Gości tu niemal wyłącznie śmietanka miejsca, okoliczne rycerstwo. Niemal codziennie w alkowie na dole „urzędują” członkowie rady miasta. Piją, jedzą, gwarzą, czasem po takich zakrapianych wieczorach wynosi ich służba, na zewnątrz już czekają wozy odwożące ich do domów.

4. Łaźnia. To bardzo sympatyczne miejsce, w którym można odetchnąć po znoju traktu czy ciężkiej pracy na targu czy roli. Ceny za usługi łaźiebne nie są wysokie, dlatego korzystają z nich wyjątkowo chętnie mieszkańcy miasta oraz okolicy. Obiekt podzielony jest na dwie sale – małą i dużą, w których znajdują się baseny dla prominentów i szeregowego mieszczaństwa. W tzw. „Sali Zielonej” (od witek brzozowych, roślin ozdobnych w donicach) można za dopłatą dostać masaż a nawet.. usługi dam lekkich obyczajów, zatrudnianych formalnie jako „porządkowe”. Właścicielem lokalu jest Prestan – dystyngowany i elegancki półelf. Ceny: 5 ss za pół godziny łaźni, usługi pań – 10 ss, masaż – 5 ss.

5. Dom Marberta Stockfoota, niziołka z rady miasta. Dom stoi przy samym rynku, przylegają do niego inne. Jest to wąska, dwupiętrowa kamienica z elewacją zdobioną marmurowymi figurkami i fantazyjnymi gzymsami. Marbert zamieszkuje tam z żoną, dwoma synami, córką, gosposią i pomocnikiem. Zawistnicy powiadają, że Stockfoot ma szerokie koneksje w półświatku, czerpie z jego działalności korzyści i chroni niektórych łotrzyków. Jak dotąd nikt mu tego nie udowodnił. Niemniej w swym niechronionym domu Stockfoot jest jak dotąd bezpieczny...

6. Karczma „Wieczne pragnienie”. Ot taka zwyczajna piwiarnia, w której wieczorami plebeje przesiadują. Można tu też zjeść bardzo proste dania – kasze, śledzie, zupę cebulową. Mięsa nie serwują. Właściciel – Garvin „Mąka”. Przewisko od jasnej cery przypominającej „umęczonego” młynarza. Garvin jest małomówny. Powiadają, że ma kontakty z miejscowym półświatkiem... Jest jednak ostrożny i nieufny i niezręcznych bohaterów wyśmiewa i splawi.

7. Arena walk gladiatorskich – zwana „Teatrem krwi”. Odbývają się tu walki psów, kogutów, lwów, gladiatorów. Raz na tydzień, ostatniego dnia, można tam pójść i obejrzeć spektakl, trwający około 2 godzin. Wstęp kosztuje 10 ss. Arena jest odkryta, nie ma zadaszenia. Zbudowana z kamienia, przypomina koloseum, tylko w miniaturze. W mieście parę osób hoduje zwierzęta do walk, a do walki z humanoidalnym przeciwnikiem można się zwyczajnie zgłosić, po podpisaniu dokumentu, w którym zawodnik godzi się na reguły obowiązujące podczas starcia. Podczas jednego wieczoru zwycięzca walki może zgarnąć nawet 2 sz, a podczas wielkiej gali nawet do 5.



8. Świątynia Graama „Biała Lilia” i hospicjum – głównym kapłanem jest siwobrody staruszek Elathus Białobrody (kapłan 12 POZ). Jest jeszcze młody akolita (4 POZ) oraz dwóch pomocników, zajmujących się porządkami i ogrodem. Kompleks jest otoczony kamiennym murem. Wewnątrz znajduje się refektarz, dormitorium, ogród, szopka i świątynia z ołtarzem. Świątynia to owalny budynek z kopułą. W środku są dwa kręgi kolumn (opis świątyni zaczerpnięty z opisu kultu przygotowanego przez Avnara na portalu). – zewnętrzny i niższy, wewnętrzny, otaczający właściwy ołtarz – kamienny walec z wyrytymi symbolami kultu, obrazkami rodzajowymi. Ściany pokrywają płaskorzeźby przedstawiające objawienie się Graama św. Angadarionowi. Przy wejściu na teren świątyni znajduje się fontanna wyrzeźbiona w kształcie pochylonego kielicha, w której trzeba się obmyć (dłonie i twarz) przed wejściem na jej teren. Do świątyni przylega hospicjum. Hospicjum kieruje Livoir Białą Płaszcz, zasiadający też w radzie miasta. Jest dość młody i dynamiczny.

9. Świątynia Asteriusza – „Czerwony Proporzeczek”. Kopulasty blokhauz z czterema przylegającymi wieżami. Rycerze-kapłani dowodzeni przez Nethela Miecznika (rycerz-kapłan POZ 6/4) trudnią się szkoleniem miejscowego garnizonu (z miernym skutkiem, bo kiepski i leniwy to materiał) w walce wręcz i jeździe konnej, oraz patrolują konno okolice miasta, wypatrując wałęsających się grupek goblinoidów. Nethela nie interesuje polityka, władza, nie bywa, nie manifestuje swego wysokiego urodzenia. Jest militarystą, i tylko to go interesuje.

10. Dom burmistrza Elandera. Ze względu na kluczowe znaczenie dla scenariusza jego szczegółowy opis znajdzie się w osobnym rozdziale.

11. Świątynia Gotam-Gora – ogromny, 8-metrowy obelisk postawiony mocą przemian półboskich przez wiernego wyznawcę Gotam-Gora, aspirującego do boskości Hargrima Sękatą Dłoń, krasnoluda. Hargrim w swych poszukiwaniach skupił się na kowalstwie i kamieniarstwie. Obelisk ma u podstawy 6 metrów szerokości, do wnętrza prowadzi wykute w skale wejście z ozdobnym portalem przedstawiającym sceny rodzajowe. Właściwa świątynia znajduje się w podziemnych korytarzach, na powierzchni jest tylko ogromne kamienne kowadło – ołtarz. Ściany ozdobione są płaskorzeźbami, w niszach stoją posągi. Sklepienie przecinają wstęgi lśniących kamieni dających nawet nocą nikły bladoniebieski półmrok. Za ołtarzem są schodki wiodące w głąb kompleksu. Wejścia do nich pilnuje kamienny golem, który nie dopuszcza nikogo do podziemnego tunelu. Głównym kapłanem świątyni jest krasnolud Blizgar (kapłan 8 POZ).

12. Dom Addo Humpelta – kwadratowa budowla z nie zadaszonym dziedzińcem, na terenie którego znajduje się wspaniała fontanna, skalniaczek i drzewka oliwne. Na ścianach pną się winogrona. Wolne ściany są zdobione kolorowymi mozaikami. Część mieszkalna na obwodzie, w murach. Okna zewnętrzne są małe, przypominają lufciki – krasnoludy nie potrzebują dużej ilości dziennego światła.

13. Mieszkanie złodzieja Arentesa. Właściwie pokój na poddaszu w kamienicy czynszowej wynajmowanej przez rodzinę majątnych niziołków – Fulerenów. Schodki na piętro gdzie znajduje się jego pokój, są w środku przelotowego tunelu prowadzącego z ulicy na podwórko. Właśnie w tym miejscu znaleziono ciało Arentesa.

14. Dom Vistrela zwanego „Nożyk” (członek rady miasta) – rycerz, który porzucił ideały walki orężnej na rzecz handlu, w którym odnalazł się szybko. Dzięki rodzinnemu majątkowi i znajomościom szybko się wzbogacił. Kupił kilka budynków – kamienice czynszowe, karczmę, dom gier, z których czerpie dochody samemu w zasadzie nie zajmując się już handlem. Jego rola polega na doglądaniu całości, zbieraniu zysków i wpłacaniu ich do banku założonego przez krasnoludzkich kupców. Vistrel to jeden z mężczyzn podobnych w ogólnych zarysach do Elandera, którego „maskę” (czar czarnoksiężski „maska”) zakładał wychodząc na nocne spotkania do karczmy.

15. Magazyn portowy – duży, dobrze strzeżony magazyn, w którym „leżakują” towary przywiezione na wyspę, zanim zostaną wyeksponowane dalej, do któregoś z miast Tabadanu. Za usługę przechowania kupcy muszą oczywiście dobrze zapłacić. Towar jest jednak dobrze strzeżony.

16. Tawerna „Pod kilem” – portowa knajpa pełna śpiewających marynarzy, pachnąca grogiem i kaszą. Tu można się zaokrętować, tu można znaleźć kłopoty. Nie trzeba mocno szukać...

17. Siedziba władz portowych – nieduży budynek o bogato zdobionej przez kamieniarzy elewacji. Przed masywnym portalem stoją strażnicy. Wewnątrz znajduje się kilkanaście biur oraz obszerne archiwum. Tu można znaleźć transport, zaokrętować się, zdobyć wszelkie informacje związane ze statkami, kapitanami, ładunkami, transportami.

18. Magazyn towarowy – należący do gildii kupieckiej magazyn towarów należących do lokalnych kupców, których nie stać na bezpieczne przechowywanie swoich towarów, tu też składowane są sprzęty przerzucane przez miasto z portu, w kierunku serca wyspy. Magazyn otoczony jest murem zwieńczonym potłuczonym szkłem. Stale patroluje go trzech strażników z miejscowego garnizonu.

19. Szkoła gladiatorów – dwa piętrowe baraki z dużym centralnym placem. Na placu znajdują się manekiny i inne sprzęty konieczne do treningu, oraz ćwiczebna arena. Jeden z baraków to zbrojownia, sypialnie i kuchnia, a drugi to sale treningowe. Mistrzem szkoły jest Crestes, człowiek lat około 50, do niedawna sam walczył jeszcze na arenach Orcusa Wielkiego. Dorobił się sporego majątku już jako wyzwolieniec, a pieniądze zainwestował przed kilku laty w tę podupadającą szkołę. Efekty jego osobistego zaangażowania zaczynają być widoczne – dziś już nie tylko koguty i psy walczą w Teatrze Krwi.

Wyszkolonych do walki uczniów – niewolników i wolnych – ma około 10, adeptów 15.

20. Garnizon miejski – jest oddzielony murem od reszty miasta. To pozostałość po czasach, kiedy rezydowali tu książęta z rodziny królewskiej. Gdy opuścili miasto po wygaśnięciu kopalń nikt nie widział potrzebny rozbierania części obwarowań. Tak zostało. Bramy do garnizonu są otwarte, pilnują ich strażnicy.

21. Wieża rycerska – szeroka obronna wieża mieszkalna otoczona 3-metrowym murem, należąca do rycerza Servana. Jest on właścicielem trzech wsi leżących przy trakcie w kierunku na Tabadan. Wsie uniknęły losu innych osad leżących bliżej gór, które zostały splądrowane przez gobliny. Servan utrzymuje kilkunastu zbrojnych. Większość parceli zajmuje obronna wieża o charakterze mieszkalnym. Na ciasnym dziedzińcu jest jeszcze stajnia, magazyn, szopa i warsztat kowalsko-kuśnierski. Servan jest wyznawcą Asteriusza, często bierze udział w rejsach na gobliny, organizowanych przez miejscową świątynię, rycerstwo i niezrzeszonych zbrojnych, łowców.

22. Dom lichwiarza Berendala – wynajmuje ludzi do wyrębu lasu, potem porąbane polana sprzedaje mieszkańcom miasta, kowalom, do kopalni. Bogaty i dość bezwzględny – udziela pożyczek gotówkowych na wysoki procent. Niejednego przywiódł już do bankructwa tym procederem. Ma na swe usługi paru lokalnych wyrwidębów.

Na terenie podgrodzia znajduje się kilkadziesiąt drewnianych chałup i kilka domów. Są tu dwie karczmy – „Wytchnienie podróżnika”, lepsza karczma, w której zatrzymują się spóźnieni wędrowcy i karawany, oraz lokalna speluna – „Limo”.

23. Zamtuż „Verbena” – dwupiętrowy budynek zdobiony rzeźbami przedstawiającymi nagie kobiety w różnych pozach, z amforami wina, owinięte muślinowymi sukniemi, półleżące. Drugie piętro to mieszkania właścicielki i dziewczyn, na pierwszym są „pokoje odosobnienia”, a parter to mały bar (tylko wino i nalewki, a także czysta gorzałka) i pomieszczenie gościnne z sofami, przepierzeniami, dużą balią z parującą wodą. Przyzwoity lokal. Pilnuje go dwóch gladiatorów z miejscowej szkoły, najmowanych przez właścicielkę, jako najbardziej kompetentnych do tego zadania.

24. Siedziba organizacji kupieckiej – rozległa, parterowa kamienica otoczona niskim, symbolicznym murkiem z szerokimi kutymi wrotami. Na jej terenie są duże stajnie, można tu zostawić konie za opłatą lub nająć kuriera, podkuć konia, naprawić czy uzupełnić rząd. Tu można zorganizować karawanę, kupić potrzebny towar (hurtowo, detal na targowisku miejskim), wynająć ochronę, dowiedzieć się kiedy i jakie karawany wyruszają w kierunku stolicy (do najbardziej zurbanizowanej części wyspy prowadzi jeden duży trakt, który dopiero po kilku dniach się rozgałęzia). Szefem gildii kupieckiej jest Addo Humpelt, krasnolud zasiadający we władzach Hillcrest.

25. Bank krasnoludzki (filia banku z Olgrionu, założonego przez rodzinę Harlaghanów). Z centralą komunikują się przy pomocy gołębi pocztowych. Gromadzą oszczędności, pożyczają na uczciwy procent.

26. Karczma „Z Dużą Pianką”. Właściwie tylko piwiarnia, bo zjeść tu można śledzia z beczki, ogórki i kapustę z grochem. Nic wyszukanego. Stale zadymiona, śmierdząca bzdzinami klientów i miernym piwem. Bywają tu głównie ubodzy mieszkańcy miasta, najgorsze dziwki, marynarze, złodzieje. Trzeba uważać bo zamożność jest tu piętnowana – bogato odziany gość może mieć kłopoty...

27. Dom gier (i rozpusty) „Magiczny sześcian” – właścicielem jest Vistrel. Na parterze można pograć w co najmniej kilka popularnych gier, znanych na Osmundzie i Orcusach. Można obstawiać – zarobić i przegrać sporo pieniędzy. Na górze świadczy się usługi innego rodzaju – zajmują się nimi biegłe w swym fachu, a także obyte i kulturalne panie...

28. Karczma „Przy Bramie” – duży, dwupiętrowy obiekt z licznymi noclegami i dobrym wyszynkiem. Właściciel – Bereskan skupił się na ilości i w związku z bardzo fortunną lokalizacją odniósł spory sukces. Ma wielu gości, musiał rozbudować karczmę do góry, o jedno piętro. Ma niskie ceny i duży asortyment posiłków i napojów. Przy niskich cenach jednocześnie nie przesiaduje tu miejscowy element – tych odstraszą liczni goście ze zbrojnymi asystami oraz sprawna i liczna ochrona w karczmie.

29. Tartak – drewniana hala i kilka pomocniczych budynków. Tu zwożone jest drzewo i poddawane dalszej obróbce. Pracuje w nim ponad dwadzieścia osób. Właścicielem jest Ascaris, człowiek.

3. Co się wydarzy w mieście?

Na miejscu dawnej wieży czarnoksiężnika powstała okazała kamienica, którą obecnie zasiedla burmistrz Elander. Wejście do podziemi zostało zamurowane i zaplombowane zaraz po zlikwidowaniu zagrożenia, przez kapłanów. Burmistrz kolekcjonuje dobre wina, przy okazji zakupu nowych regałów do piwnicy dokonał odkrycia jaśniejszego fragmentu murów. Skuł go w tajemnicy nawet przed własną rodziną. Spenetrował nocą podziemia i odnalazł Zwierciadło Dusz. Dotykając go uwolnił uwięzioną duszę Alcantara. Potęgą swej magii czarnoksiężnik okiełznał słabą jaźń burmistrza, zmiażdżył ją i zepchnął głęboko do podświadomości. Mówiąc krótko – opętał go i zasiedlił cielesną skorupę. To oczywiste, że nie mógł pozwolić na to by żona i dwójka dzieci plątały się po domu – zbyt łatwo smarkacze mogły odkryć jego nową tajemnicę – odkryty, ziejący stęchłą i Złem otwór do posępnych lochów Alcantara. Sprowadził na nich długą, magiczną klątwę, która stopniowo zgasła te trzy żywoty. Po śmierci swojej “rodziny” przywdział sztuczną maskę cierpienia i surowości. “Tragiczne” wydarzenie w oczach mieszkańców miasta i znajomych uzasadnia jego nieco odmienne, dziwne zachowanie. Wszak w miesiąc stracił wszystkich, których “kochał”.

Alcantar chce kontynuować to dzieło, w którym przeszkodzili mu wiele lat temu mieszkańcy miasta i sprowadzeni klerycy ohydnych, dobrych bogów (tu miejsce na fragment opowiadania z wędrówką Alcantara po podziemiach). Znow w korytarzach słychać grzechot kości nieśmiertelnych szkieletowych strażników, ryki przywoływanych bestii, czuć smród palonych żywcem ciał, gnijącego mięsa, odchodów więźniów i wszechogarniającej atmosfery zepsucia i grozy. Alcantar zbiera sługi, zabija mieszkańców, w tajemnicy, jak niegdyś, i jak już będzie gotowy – wypuści swe sługi by znów zebrać krwawą daninę, zemścić się i potem na czele armii martwiaków (z mieszkańców Hillcrest) chce nieść śmierć i zniszczenie na południe wyspy. Docelowo pragnie stworzyć sobie dominium podobne do Orcusa Świętego – rządzone przez niego – już wtedy czarnotrupa, i hordę podległych cmentarów, wampirów, kościejów i demonów. Jest wściekły i przepełniony żądzą zemsty.

4. Werbunek bohaterów

W tym scenariuszu gracze nie dostaną zlecenia na talerzu. Będą musieli się koło niego zakręcić, samemu je znaleźć w gąszczu informacji, które posiadają (być może, jeśli będą ciekawi). W ten sposób samo wejście w przygodę będzie bardziej złożone. I to musi się przełożyć na gratyfikację w postaci PD.

Mniejsza o to jak bohaterowie znaleźli się na Tabadanie. Może płynęli z Orcusa Wielkiego by wykonać jakieś zlecenie w stolicy Tabadanu? Na wyspie mieli problem ze znalezieniem statku, który mógł ich zawieźć z powrotem do Get-warr-garu, albo nie mieli środków na taką podróż. Najeli się więc do karawany, która wraz z szeregiem potrzebnych sprzętów opuściła Tabadan zmierzając do miasta Hillcrest na drugim, odległym krańcu wyspy. Przygoda rozpoczyna się w momencie kiedy karawana dociera już do miasta. Kawalkada wozów umorusana drogowym pyłem staje u wrót Hillcrest 10-go dnia S-Gun-Rana, czyli piątego miesiąca roku. Wjeżdżają do miasta po krótkich formalnościach związanych z uiszczeniem opłaty grodowej. W mieście bohaterowie dostają trzy dni wolnego, nim naczelnik karawany – el Miscaridas załatwi wszystkie handlowe sprawy, załaduje wozy na powrót. W ciągu tych trzech dni gracze muszą na podstawie informacji uzyskanych w gospodach, od ludzi, zainteresować się tym, co się tu dzieje. Muszą wykazać się instynktem, żyłką detektywistyczną, ciekawością i podejrzliwością. Krótko mówiąc muszą mieć nosa. A Ty, Mistrzu Gry, musisz im nieco te obserwacje ułatwić. Przekaz jednak nie może być nachalny bo będzie zbyt naiwny i zepsuje zabawę graczom. Cały czas muszą mieć świadomość, że drążą, że mają oczy sokoła. Niech podsłuchają w ciągu tych trzech dni kilka rozmów, niech karczmarz zapytany nie ucieka od odpowiedzi. To małe miasto, ludzie gadają. Jest wyczuwalny niepokój. Zginęło ostatnio parę osób, w tym zupełnie przypadkowych – jak chociażby pisarz miejski. W krytycznym momencie, jeśli nie podejmą tropu MG może wykorzystać JOKERA ze swojej talii – chorego umysłowo starca, który śliniąc się zacznie wieszczyć na targu, gdać coś o krwi, zemście i czarnym całunie, który wkrótce nakryje miasto. Można to przedstawić dość apokaliptycznie i przejmująco, na koniec może się rzucić do nóg bohaterów i omdleć szarpiąc ręką za szatę któregoś z nich. Zrobi się zbiegowisko i ktoś powie, że to kołowaty Mirzan, który twierdzi, że czasem otwierają się przed nim wrota ukazujące przyszłość. Jeśli to ich nie zachęci do zostania to możesz MG położyć krzyżyk na przygodzie – gracze nie zasługują na to by ich dalej prowadzić. Niech wracają do domów, do czipsów.

5. De Alcantaris, czyli nekromanty opisanie

„Szedł wolno długim, mrocznym korytarzem, rozświetlanym tylko tkwiącymi w uchwytych pochodniami, rozmieszczonymi co dwadzieścia metrów. Nie wszystko jeszcze było gotowe. On przede wszystkim nie był gotowy. Nieswojo i niepewnie czuł się wciąż w tym ciele. Jego dawny właściciel długo bronił się przed dominacją. Teraz, zepchnięty w głąb ciągle był z obłędnej trwogi. Przez pierwsze dni, kiedy tłamsił jego silną osobowość, musiał nawet unikać ludzi. Miał też poważne kłopoty ze składaniem bardziej skomplikowanych czarów. Dłonie i palce, choć nienawykłe do ciężkiej pracy, nie były tak sprawne jak jego własne, należące do ciała, w którym przyszedł na świat. Ale ono nie istnieje już od kilkuset lat, zamienione przez przeklętych bastardów Graama w kupkę popiołu. Nie ułatwiała mu też odzyskania pełni czarnoksięskiej mocy długa separacja jego ciała astralnego od cielesnej powłoki. Uczył się życia na nowo. Jak dziecko, które stawia pierwsze, niepewne kroki. Czas. Potrzebuje czasu, dużo czasu. Na odzyskanie sił i wszystkie niezbędne przygotowania do długo oczekiwanej zemsty. „Zemsta” – syknął przez zaciśnięte zęby, upajając się brzmieniem tego słowa. Tylko niewiarygodna żądza odpłaty i obłędna nienawiść chroniła jego duszę przed dezintegracją, gdy przez wieki tkwiła uwięziona. Głupota, ciekawość, a może chciwość dały mu drugie życie. Czuł się jak tygrys spuszczonego z łańcucha, zbierający siły do decydującego uderzenia.

Schodził coraz głębiej, wijącym się jak wąż korytarzem. Mijał boczne odnogi, zakratowane przejścia, grube dębowe wierzeje. Szedł do swojego sanktuarium, gdzie stał jego Czarny Ołtarz, sacrum, którego świetność i blask wskrzesi już wkrótce. Bliskość tego miejsca dodawała mu sił, wątych jeszcze bardzo. Już niedługo te ciche jak śmierć kazamaty zatętnią życiem. Ciszę zastąpią wrzaski i przedśmiertne charczenie niewolników, których nędzne, robacze życie złoży na ołtarzu ofiarnym. Krew strumieniami będzie spływać suchymi od dawna rowkami, napełniając dużą balie, w której znów będzie oczyszczał swoje ciało rytualną kąpielą. Długie zwoje cuchnących, popłatanych trzewi nasycą żołądki demonów, z nimi będzie doskonalił swój kunszt i szukał wiedzy. Symfonia śmierci poniesie swój upiorny rytm do każdego zakątka podziemi. Zagrają werble obwieszczając początek nowej ery. „Arghhhh” – wydał z siebie zwierzęcy ryk radości w oczekiwaniu zbliżających się rozkoszy. Za zło, które mu wyrządzono, zapłacą wszyscy, po stokroć. Nienawiść podsycana przez kilkaset lat nie znajdzie ujścia wcześniej niż po zamordowaniu wszystkich, wszystkich! Nie może ich osiągnąć, osiągnie potomków.

Palce dłoni zagięte na kształt szponów wyciągnął do przodu, jakby po coś sięgając. Wziął głęboki oddech. Przyspieszył kroku.”

Legenda o Alcantarze piórem el Hafasa z Ongir-garu spisana

5.1. Historia

Alcantar urodził się i wychował w stolicy orkowego Imperium, Perle Orchii, wielokulturowym i wspaniałym Ostrogarze. Jako syn bogatego szlachcica uzyskał bardzo staranne wykształcenie, najpierw w szkółce świątynnej, potem pod opieką guwernanta – gnoma z miejscowego uniwersytetu. Później trafił na sam uniwersytet, gdzie szybko zaczął się wyróżniać jako zdolny żak. Zainteresował się kabałą i magią, najpierw z przyjaciółmi dla zgrywy, potem jednak zupełnie poważnie. Pochłonęła go magia w ogóle, jako sposób kształtowania otoczenia. Potem, kiedy przyszło do wyboru konkretnej ścieżki zdecydował się na Czarną Magię. Wrodzony egoizm, żądza władzy i potęgi ukształtowały go i dały napęd do kroczenia najłatwiejszą i najszybszą ścieżką wybrukowaną Mrokiem...

Po latach awansował w hierarchii Czarnej Gildii, ale nawet w niej wybujały egotyzm nie jest mile widziany. Alcantar nie potrafił się podporządkować zwierzchnikom, więc nałożono nań Kłatwę Banicji. Kłątwa uniemożliwiała mu przebywanie w odległości mniejszej niż 100 mil od Ostrogaru. Opuścił Orcus Wielki by znaleźć się (mniej lub bardziej przypadkowo) na Orcusie Tabadan. Trafił do świeżo założonej na surowym korzeniu osady Hillcrest. Szybko zorientował się, że chaos panujący wokół miasta, walki z goblinami i niepewność jutra silna u mieszkańców pomogą mu uprawiać swój czarnoksięski proceder bardzo długo. Nikt nie zwróci uwagi na pojedyncze ofiary, nikt nie zada trudnych pytań i nie zacznie węszyć tam, gdzie byłoby to niepożądane. Tak rzeczywiście było dość długo. Co się wydarzyło dalej – wiadomo.

5.2. Opis

Ze zrozumiałym względów Alcantar po przejściu ciała Elandera ma i jego wygląd. Wzrost około 170 cm, dość silna postura, krępy, włosy siwe, długie, spięte w kok (od niedawna je spina, bo Elander nosił zawsze rozpuszczone – któryś z NPC-ów, z którymi będą gracze rozmawiać, kto go dobrze zna, może tą kwestię podnieść). Broda krótko przyszyżona.

Alcantar podobnie jak burmistrz nie jest wylewny, więc tu podobieństwo zostaje zachowane. Mówi krótkimi zdaniami, jest surowy, wymagający. Teraz stał się jeszcze ostrzejszy, wszak Alcantar to czyste zło, ale wszyscy kładą to na karb tragedii rodzinnej, która go ostatnio dotknęła. Rzadko przychodzi do ratusza, po rozmowie z innymi radnymi postanowił się na kilka miesięcy urlopować, doprowadzić swoje sprawy do ładu i odzyskać spokój wewnętrzny. Tak myślą wszyscy. Prawda jest taka, że Alcantar nieszczególnie potrafi się odnaleźć w pracy burmistrza i boi się w związku z tym dekonspiracji. Wykorzystał więc sprzyjające okoliczności (które sam notabene sprokurował) by dokończyć swoje dzieło przygotowań do krwawej pomsty za nieudaną Noc Grozy. Odtwarza zapomniany rytuał przywołania Xoghana, szykuje hordę szkieletów, zamawia transporty broni (zamawia u miejscowych łotrzyków mając na twarzy czarnoksięską maskę), potem wóz wiozący broń zostaje napadnięty, obsada wymordowana a broń znika (zostaje następnie wniesiona w skrzyniach – oficjalnie jako nowe regały do piwnicy z winami, oraz nowe meble – wszystkiego dogląda „siostra” zmarłej żony – Vintala, bo burmistrz za bardzo „cierpi”). W mieście powiadają, że poślubi teraz owdowiałą siostrę swej zmarłej żony, bo tak nakazuje mu sumienie by zająć się wdową. Wdowa przyjeżdżając przywiozła trochę swoich rzeczy – niby wyposażenie do domu, ale w rzeczywistości czarnoksięskie manuskrypty, księgi, rekwizyty, laboratorium alchemiczne z masą komponentów, i inne podobne przedmioty, które niegdyś miała Alcantar w podziemiach, a które zostały zupełnie zdemolowane przez mścicieli po Nocy Grozy, gdy penetrowali katakumby. Wraz z Vintalą przyjechał jej pies – czarny jak noc owczarek osmundzki (wołają na niego Iscar) – pilnuje obejścia i nikogo nie wpuszcza.

Gdy ktoś zechce z Elanderem o sprawach miasta pogadać, to ten odpowie, że sprawy zbrodni załatwia komendant, a z byle łachudra on nie rozmawia. Od tego są urzędnicy miejscy niższego stopnia. On chce pozostać ze swoją tragedią i nie chce żadnych ciekawskich gości. Tyle. Na tym zakończy się rozmowa, wróci do domu, a Iscar będzie w ciszy stał jak śmierć przy bramie...

5.3. Dom burmistrza

Dom burmistrza znajduje się w najzamożniejszej części miasta, pilnowanej przez silne patrole w dzień i niemniej liczne ronty nocą. Osoby wałęsające się po zmroku są indagowane przez strażników miejskich i wydalone poza obszar szarych kamienic. Posiadłość burmistrza otoczona jest od północy i zachodu przez dwie duże posesje, od południa i wschodu przylega do szerokiej, brukowanej ulicy. Na jej drugiej stronie znajdują się wąskie, dwupiętrowe kamienice bogatszych mieszczan. Na chodniku są dość liczne miejsca, za którymi można się skryć – słupy na ogłoszenia, kamienne schodki, krzewy, drzewka, nisze budynków, które nie stoją w jednej linii. Kilka największych ulic w mieście oświetlonych jest lampami olejowymi. Ulica ta jest jedną z nich.

Mur otaczający posiadłość Alcantara ma wysokość 2,5 metra. Są dwie bramy wejściowe – główna od południa i dla wozów, szersza, od wschodu. Główna brama to solidne stalowe wierzeje z małym okienkiem i kołatką. Kołatka ma kształt lwiej głowy, w pysku ma miedziane kółko. Kołatka jest magiczna – szarpnięcie za to kółko alarmuje Alcantara (odczuwa charakterystyczne drżenie palców). Brama dla wozów wykonana jest z dębiny okutej grubą, stalową, pomalowaną na czarny kolor blachą. Wierzeje otwiera się do środka. Z boku są małe drzwi, przy których wisi dzwonek z przyczepioną do serca fioletową szarfą.

Alcantar poza psem kapłanki nie ma obecnie żadnego strażnika na terenie posesji. Gwardzistów z garnizonu, którzy nocą strzegli posiadłości Elandara, zwolnił. Wyjaśnił to tragedią osobistą i niechęcią do oglądania na co dzień obcych ludzi. No i pogardą dla życia, które, jak opowiadał komendantowi, straciło dlań sens.

Otoczenie posesji

1 – budynek główny z wejściem frontowym, od ulicy Południowej oraz szerszym, na podwórko. Elewacja jest bogato zdobiona gipsowymi figurkami.

2 – obiekt jeden, ale dzielony na dwie części – jedna jest wiatą na wozy, druga stajnią z trzema boksami dla koni. W środku znajdują się elementy rzędu, uprzęże, narzędzia, bloki siana, podstrysze, na które wchodzi się wąską drabiną.

3 – podwórze. A na nim wychodek, studnia z kołowrotem, drewnutnia na polana do kominka, dwa drzewa z rozłożystymi konarami.

Podczas obserwacji istnieje duże ryzyko, że ktoś z sąsiadów doniesie o tym straży. Mieszkańcy mają tu silnie zarysowane postawy obywatelskie. Natrętni spacerowicze, długo przesiadujący w jednym miejscu osobnicy, włóczędzy, pijani – będą mieli poważne kłopoty. Niektórzy z mieszkańców mają prywatne straże – te też mogą interweniować i pogonić natręta.



Parter

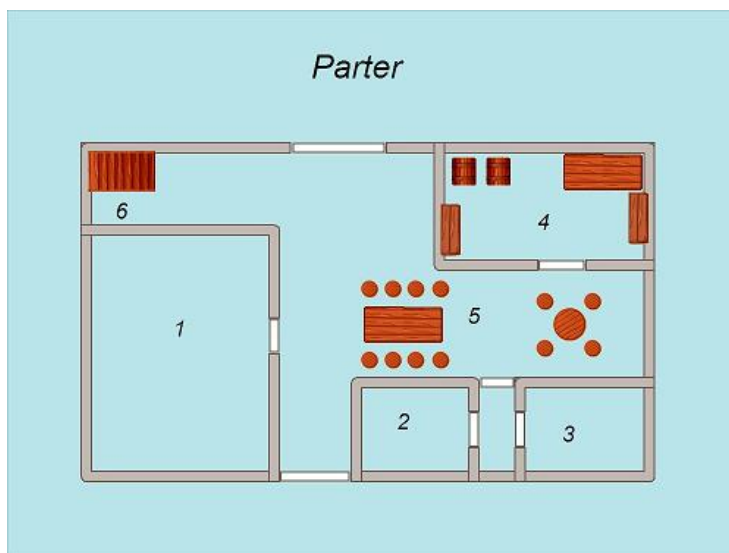
1 – pokój, w którym burmistrz przyjmuje interesantów (czy też raczej przyjmował). Pokój reprezentacyjny z makatami na ścianach, obrazami, dywanami, chodniczkami. W pokoju jest duży kominek, obok sterta równo ułożonych polan, brytfanka na popiół. Pod jedną ze ścian kredens ze srebrną zastawą, stolik na kółkach z karafką i kielichami. W rogu jest stojak ze zbroją płytową, trochę broni na ścianach. Jest kilka stołków, dwa fotele i biurko naprzeciw wejścia. Na biurku dzwonek na służbę. Są tu ukryte pieniądze i kosztowności – w odkręcanej nodze masywnego biurka. Odnalezienie schowka wymaga udanego rzutu na 1/2 umiejętności „wykrycie”. W tym pomieszczeniu wieczorami burmistrz ustawiał balie i zażywał kąpeli popijając wino i gwarząc ze sługami, odsłuchując raporty podległych urzędników z ratusza. Z balii tej naturalnie korzystała też reszta rodziny.

2 i 3 – pomieszczenia dla służby. W każdym po dwa łóżka, trochę drobiazgów, kuferki na ciuchy, amfora z wodą, półki z drobiazgami osobistymi. Niczego wartościowego tam nie ma.

4 – kuchnia. Na jednej ścianie wysoka szafa z licznymi małymi szufladkami zawierającymi wszelkie przyprawy, narzędzia, sztucce. Na ścianach na hakach wiszą garnki i amfory, na podwieszonych półkach gliniane garnki i gąsiorki, talerze i kubki. Na podłodze stół, stolik, gliniane gąsiory i szklane butle z winem, tygle do ucierania przypraw. W rogu piec i polana na rozpałkę. W przeciwległym rogu pomieszczenia są schodki wiodące do piwnicy prowadzące do niewielkich drzwi. Schodków jest dość dużo, piwnica jest ze 2-3 metry poniżej poziomu kuchni. Za drzwiami krótki korytarz, prowadzący do obszernej piwnicy. Czuć tu zapach win. Dobrych win, bukiet dla konesera warty każdej zbrodni. Pod ścianami i na środku stoją półki specjalnie wykonane z leżami na wina. Spoczywają tam stare, zakurzone butle najprzeróżniejszych kształtów i rozmiarów oraz nowsze, jeszcze nie pokryte kurzem.

5 – sala jadalna z długą ławą i zydełkami, oraz mniejszy okrągły stolik także z kilkoma krzesłami. Tu cała rodzina zwykle biesiadowała – rodzina burmistrza przy okrągłym stoliku, służba przy ławie, bo właściciel był dość towarzyski i od towarzystwa służby podczas długich wieczorów nie stronił.

6 – wieszaki na ubrania, schodki na pierwsze piętro. Jest tu też ława, kuferek z butami i stolik. Za schodami leży balia kąpielowa oraz wiaderka do jej napełniania.

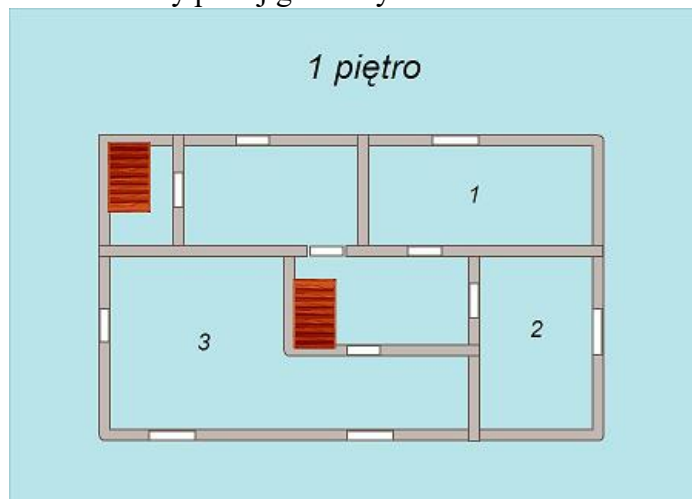


1 piętro

1 – niegdyś pokój ten należał do córki Elandera. Teraz pozostały w nim sprzęty po niej. Już nieco zakurzyły się, część z nich zapakowanych jest do sosnowej skrzyni, w której mają być wyniesione na śmieci. Alcantara nie obchodzi pamiątki po córce burmistrza.

2 – to samo, choć to pokój chłopaka. Wszystko jest zgarnięte byle jak na jedną, dużą kupę. Może to dać drużynie (jeśli tu wejdzie jakoś) do myślenia, że cierpienie Elandera wcale nie jest tak duże jak deklaruje...

3 – salon z kominkiem i jednocześnie duży pokój gościnny.



2 piętro

1 – gabinet burmistrza. Tu na wysokich regałach są książki rachunkowe, pergaminy listowe, kałamarze, laski laku, pieczęcie urzędowe. Wszystko to na regałach, w szafce, na wiszących półkach i na oraz w biurku. Tu czasem też burmistrz przyjmuje interesantów – tych lepszych zwłaszcza, bo dla pośledniejszych jest jego gabinet w ratuszu lub ewentualnie salon na dole.

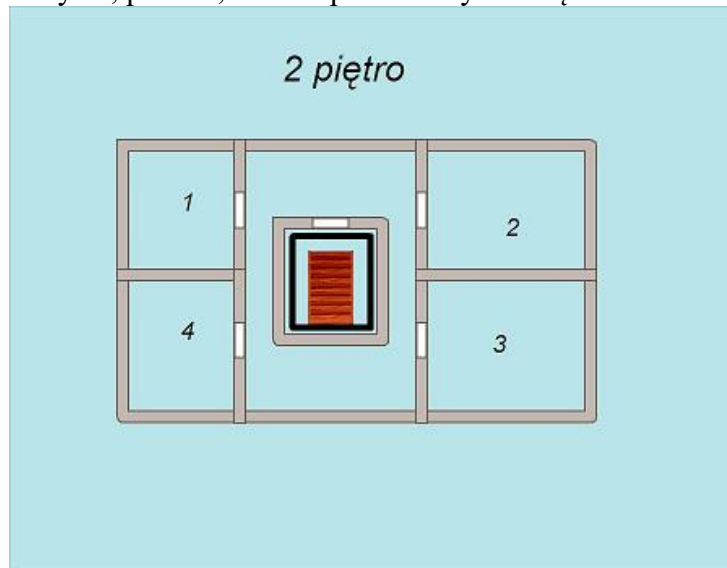
2 – Pokój z garderobą żony Elandera (też obecnie nieżyjącej już). Obecnie zaadaptowany przez Vintalę, kapłankę Morglitha i służkę Alcantara. Po dokładnym przeszukaniu drużyna może tu odnaleźć zrolowane pismo: następującej treści:

„Wielebna córko Morglitha i moja wielce serdeczna przyjaciółko! Śpieszę z informacją, że wszystkie ustalone działania przedsięwziąłem, z sukcesem naturalnie. Zatem pragnę donieść, że możesz zamykać niespiesznie swoje sprawy w Tabadanie i jechać ku mnie, jakeśmy to podczas mojego w tym mieście pobytu ustalili. Przyjeżdżaj w bolesnym majestacie siostry zmarłej flądry tego człeczyny. Czas już nadszedł, jestem już tak blisko! Bez Twojej pomocy nie dam rady zakończyć wszystkich przygotowań we właściwym terminie. Pozostaję z niegasnącym szacunkiem – Alcantar”

Znajdą też trochę kosztowności, sporo strojów – starych i nowych – Vintali. Kosztowności bardzo różnego sortu – o wartości łącznej około 300 sz. Reszta przedmiotów kapłanki – w tym magiczna księga, przedmioty magiczne – jest w podziemiach.

3 – sypialnia wspólna burmistrza i jego żony. Znajduje się tu duże łóżko z baldachimem, toaletka, duża szafa na całą niemal ścianę, kuferki z ubraniami. Pod łóżkiem nocnik, obok amfora z cienkim winem. Bohaterowie znajdą tu parę wartościowych drobiazgów na sumę około 150 sz (naszyjnik srebrny z perłą, lichtarz srebrny, eleganckie ubrania).

4 – magazyn. Są tu meble, nakrycia, pościel, drobne przedmioty i narzędzia.



5.4. Podziemia Alcantara

Wejście do podziemi Alcantara zostało zamurowane przez zdobywców przed laty. Wieżę zburzono. Zwycięzcy z pamiętnej Nocy Grozy nie wykazali się dużą przenikliwością i zakończyli sprawę tylko doraźnie. Na miejscu wieży powstał dużo później okazały dom, który w obecnych czasach zamieszkiwał burmistrz miasta – Elander. W piwnicy przechowywał duże ilości kosztownych win, same najlepsze roczniki. Kiedyś, podczas przemeblowania po zakupie nowych regałów zauważył, że ściana w jednym miejscu jest nieco jaśniejsza i nierówna. Korzystając z nieobecności żony i dzieci (pojechali do rodziny do stolicy) skuł ścianę. Wtedy odsłonił się przed nim korytarz wiodący w dół. Ciekawość zaprowadziła go aż do samego serca katakumb, gdzie odnalazł artefakt Zwierciadło Dusz należący do potężnego czarnoksiężnika. Dusza nekromanty znajdowała się w stanie nie-śmierci zaklęta w owym przedmiocie. Korzystając z obecności osoby śmiertelnej Alcantar opuścił artefakt i zawładnął jaźnią burmistrza spychając ją do bardzo głębokiej podświadomości. Na powierzchnię powrócił już czarnoksiężnik...

1 – wejście do podziemi od mieszkania burmistrza. Po skuciu ściany odsłonił się kilkunastometrowy korytarz zakończony schodami. Na ścianie za schodami znajduje się wyrysowana ostrzegawczy run. Przejście obok niego bez starcia ostrzega czarnoksiężnika o wtargnięciu nieproszonych gości. Run nie działa gdy mijają go gospodarze oraz martwiaki. Korytarz ma szerokość około 3 metrów, wysokość 2,5 (walka bronią dwuręczną – zwłaszcza cięcia podlega ograniczeniom do trafienia –10 punktów). W regularnych odstępach w żelaznych imakach tkwią smolne łuczywa. Wszystkie naturalnie zgaszone, chyba, że drużyna stawia się w katakumbach w momencie obrzędu przywołania demona rzezi.



Tak wygląda symbol wyryty w ścianie korytarza. Wklęty jest w niego czar czarnoksięski „Ostrzeżenie”

OSTRZEŻENIE [Czar specjalny]

KRĄG: II

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 2 rundy

ZASIEG: 100 metrów/POZ czarnoksiężnika

CZAS DZIAŁANIA – natychmiastowy

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 0,5 metra/POZ rzucającego czar

OPIS: Czar ten wpisany w magiczny symbol ostrzega czarnoksiężnika o obecności żywych istot. Czar „Ukrycie witalności” lub inny sposób jej zamaskowania neguje efekt tego czaru. Czarnoksiężnik otrzymuje informację w postaci wyczuwalnego, silnego mrowienia i drżenia dłoni.

2 – otwarta komora z orężem zaczepnym i odpornym. Głównie Alcantar magazynuje tu tasaki, szable i kordy dla armii szkieletów, z pancerzy najwięcej jest skórni z metalowymi płytkami, jest parę kolczug i zbroi łuskowych. Broni zgromadzono tu około 100 egzemplarzy, pancerzy około 30. Nic nie jest magiczne a większość broni i zbroi jest używana, częściowo zardzewiała i wyszczerbiona. Wartość materialna przy ewentualnej próbie sprzedaży jest nikła – około 15-20% (po udanych targach do 30%) wartości z tabeli.

3 – schody prowadzące do cel dla więźniów. Czwarty schodek uruchamia pułapkę (udany test wykrycia umożliwia zlokalizowanie jej). Z otworu w ścianie wylatują trzy strzałki, na różnych poziomach. Zadają k100 +/- 50 ran oraz dodatkowo k50 od trucizny (po udanym teście odporności nr 6 tylko połowę) i może spowodować częściowy paraliż po nieudanym teście na paraliż (konsekwencją jest obniżenie cech motorycznych oraz SF do połowy na czas k5 godzin).

4 – za zamkniętymi na klucz drzwiami z masywnej i okutej dębiny znajduje się krótki korytarz otwierający się na dużą salę. Alcantar trzyma tu liczącą kilkadziesiąt sztuk hordę szkieletów. Trzyma je tu w zamknięciu by nie przeszkadzały pętając się bez celu po całym podziemnym kompleksie. Stanowią stale rosnącą grupę uderzeniową, którą wyprowadzi na miasto podczas zbliżającej się drugiej Nocy Grozy. Nie wszystkie są uzbrojone – mniej więcej co trzeci z nich posiada aktualnie jakieś oręż, reszta broni jest w zbrojowni naprzeciw. Klucz znajduje się w schowku w sali kolumnowej – w rozwartym pysku jednej z rzeźb na kolumnie najbliższej wejścia do tej sali. Odnalezienie tego klucza wiąże się ze zdaniem trudnego testu wykrycia na 1/2 jego wartości.

5 – cele więźniów. Żelazne masywne kraty zamykają drogę do niewielkich cel wyścielonych starą ściółką. W każdej celi jest ława i stalowe kółka wbite w ścianę z łańcuchami i okowami. W pomieszczeniu straży jest okrągły stół i trzy zydle. Siedzą na nich szkielety i grają w kości. Są uzbrojone. Jeden z nich ma kolczugę i miecz, pozostałe szkórnie i drewniane pałki.

Czy ktoś tu jest w celach?

Tak. Dziewczyna, która ma zostać złożona wkrótce w ofierze podczas rytuału przywołania Xoghana. Została porwana w mieście. Ilda – córka miejscowego kowala Nergaby. Jest przerażona, wychudzona i brudna. Włosy wymięte i skołtunione, ciuch w nieładzie i poszarpany. Czego można się od niej dowiedzieć? Powie, że cały czas pilnowały jej te szkielety, czasem pokazywał się ktoś z góry – widziała burmistrza, rycerza Servana i Vistrela (oczywiście bywał u niej tylko Elander a Vistrel i Servan – to tylko maski).

6 – sala kolumnowa. Wzdłuż niej, w dwóch rzędach ciągną się kolumny. Wyrzeźbiono w nich mnóstwo potwornych, demonicznych łbów, znajdzie się tam obszerne fragmenty tekstu pisane w niezrozumiałym języku (Dawna Mowa, fragmenty z życiorysu Morglitha, opis wojny z Balamorem, nadanie boskiej rangi i inne, niemal wyłącznie kultowe), rytu przedstawiające sceny pożerania ofiar przez bestie, składania ofiar, także rytury broni rytualnych i inne. W pysku jednego z demonów ukryty jest kluczyk, o czym wspomniano wyżej.

7 – małe pomieszczenia należące niegdyś do pomocników czarnoksiężnika, jeszcze przed pierwszą Nocą Grozy. Dziś nie są zasiedlone. Znaleźć tu można stare sienniki, połamane zydle, podarte zakurzone szmaty, popękane kubki i gliniane naczynia. Drzwi nie są zamknięte na klucze.

8 – ogromna jaskinia, z dnem około 30 metrów poniżej poziomu korytarza. Na dół prowadzą wąskie i kręte schodki. Tutaj Alcantar wrzucał ciała zabitych ofiar. Na dole rozprawiały się z nimi ghule. By zabezpieczyć się przed nimi na schodach wyrzeźbił kilka runów strażniczych i blokujących. Czasem z dołu dochodzą skrzekliwe wycia głodnych ghuli – wszak Alcantar nie zawsze może zadbać o zwłoki dla nich...

9 – pokój przygotowawczy dla Alcantara. Czasem tu sypia. Są tu jego ubrania w kufrze, posłanie, amfora z wodą, miska z wodą, szafa, rytualny sztylet płomienny, czara z onyksu. Nic z tego nie jest magiczne. Wygląda to na jego prywatny pokój – prawdziwe sanktuarium ma jednak na dole, w kryjówce pod salą obrzędową.

10 – mały ołtarzyk Morglitha. Półmetrowa czaszka na granitowej, rzeźbionej kostce. U jej podstawy jest duża gliniana misa z brązowymi plamami w środku. Prowadzi do niej krótki czerwony dywan. Wokół wiszą pęki wonnych ziół, w niszach wykutych w ścianie płoną świece rzucając upiorny blask na fragment korytarza. W oczodołach czaszki (po udanym teście „wykrycia”) znajdują dwa rubiny. Oba są magiczne. Obok nich znajdują też kaptorgę do ich noszenia. Jeden daje ukrycie witalności (wymaga identyfikacji w trzech krokach) a drugi to

Rubin Mroku – daje widzenie w każdych, nawet magicznych ciemnościach. Czaszka jest magiczna i poświęcona przez kapłankę. Próba jej zniszczenia grozi zauważeniem przez Morglitha i karą boską.

11 – tu po kilku metrach korytarz się urywa, zawał zamyka dalszą jego część. Kiedyś były tam dodatkowe komnaty, ale po zawale spowodowanym czarem „eksplozja” podczas walki z martwiakami korytarza już nie odgruzowano.

12 – obszerny, wypełniony po brzegi magazyn, zawierający: wiadra, kilofy, łopaty, miotły, piły, deski, gwoździe, rozmaite narzędzia do konstruowania pułapek, kołowrotki, bloczki, liny, młoty, łańcuchy, i wiele, wiele innych, które wykorzystywał do restytucji zniszczonych podziemi.

13 – potężne, żelazne drzwi obrotowe z sześcioma identycznymi zamkami – po trzy na każdej stronie. Zamki niczym się nie różnią, ale jedynie jeden z nich otwiera drzwi do sali ceremonialnej, pozostałych pięć to pułapki.

- lewy dół (zamek nr 1) – po próbie otwarcia tego zamka uruchamia się czar „czarny pocisk”. Zadaje obrażenia odpowiadające czarnoksiężnikowi z 10 POZ, czyli 2k10x10, lub połowę po udanym teście odporności nr 9.

- lewy środek (zamek nr 2) – to jest właściwy, który po przekręceniu w nim klucza otwiera przejście. Słychać wtedy cichy zgrzyt i powoli drzwi zaczynają się obracać wokół swojej osi. Po obróceniu się o 90 stopni zatrzymują się. Zamek jest solidny i złożony więc szansa jego otwarcia przy pomocy wytrychów jest mniejsza od wyliczonej dla tej umiejętności o 10 punktów.

- lewa góra (zamek nr 3) – próba otwarcia powoduje wysunięcie się z malutkiego otworka w zamku długiej igły pokrytej trucizną czarnego skorpiona. Nieudany test odporności nr 6 powoduje śmierć w ciągu k10 rund, w bolesnych konwulsjach i z krwawą pianą na ustach. Udany test powoduje paraliż na 2k10 godzin i utratę całej ŻYW.

- prawy dół (zamek nr 4) – manipulacje przy tym zamku uruchamiają zbiornik z trującym gazem. Silny strumień gazu wydostaje się prosto na twarz osoby otwierającej. Nieudany test odporności nr 7 powoduje śmierć z uduszenia, udany test skutkuje niezwykle silnym i długotrwałym kaszlem, bolesnym i kłującym, obniżającym wartości bojowe do połowy. Osoby stojące obok rzucają również na odporność nr 7, ale powiększoną o 25 punktów.

- prawy środek (zamek nr 5) – tu w runę zapisaną w zamku wklęty jest czarnoksięski czar „duszenie”.

- prawa góra (zamek nr 6) – czar „zejście do piekła”.

Efektów zaklęć można uniknąć stosując na zamkach z czarami ofensywnymi rozproszenie magii. Klucz do tych drzwi posiada naturalnie czarnoksiężnik, razem z innymi kluczami.

14 – największa sala, sala obrzędowa. Tu odbywają się największe ceremonie i tu jest główny punkt kultu Morglitha w podziemiach. Na dół prowadzą trzy rzędy schodów – dwa na boki, jeden prosto. Schody prowadzące prosto w dół są opatrzone runem – dokładnie trzeci schodek. Stąpienie nań powoduje uruchomienie czaru „ciemność” o sile takiej, jakby został rzucony przez czarnoksiężnika z 10 POZ.

Podłoga w całej sali wyłożona jest dużymi kamiennymi kwadratowymi kafłami o szerokości 1,5 metra każdy. Pierwsze dwa kafle po zejściu ze schodów z pułapką są bezpieczne, ale kolejne dwa stanowią zwieńczenie zapadni. Mechanizm zamachowy jest bardzo wrażliwy – już jedna osoba wystarczy by go uruchomić. Przed spadnięciem może uchronić udany test refleksu (aktualna ZR) – jeśli bohater ten test zda, to oznacza to, iż zorientował się i nie jest zaskoczony, wówczas może rzucić czy się złapie krawędzi i uchroni przed upadkiem – wykonuje kolejny test aktualnej ZR. Jeśli test się nie powiedzie wówczas spada w dół 6 metrów na zaostrome pale. Z upadku dostaje 2k50 ran (jeśli upadnie na podłogę (50% szansy) lub 3k100 ran kłutych jeśli upadnie na pale (50% szansy).

Naprzeciw wejścia wysoko jest mała galeria, na którą wchodzi się wąskimi schodkami wykutymi w ścianie. Na galerii znajduje się kamienny magiczny tron (odpowiedni czar czarnoksięski, z wszystkimi konsekwencjami w nim opisanymi), z którego Alcantar zwykle obserwuje rytualne obrzędy, na nim też może zasiąść podczas walki, którą drużyna będzie toczyć z mumiami czy innymi przeciwnikami. Po bokach sali znajdują się głębokie nisze, w których spoczywają kamienne, zdobione sarkofagi. Po odsunięciu płyt odsłaniają się zmumifikowane ciała. Bandaże są świeże – ciała należą do zaginionych osób. Kilka rund po otwarciu sarkofagów mumie się podnoszą i w ciszy atakują drużynę.

W rogach sali stoją dymiące koksowniki. Ściany ozdobione są malowidłami rytualnymi i płaskorzeźbami związanymi z kultem Morglitha. W centrum pomieszczenia stoi okrągły ołtarz ofiarny z żelaznymi okowami i rowkami odpływowymi. Obok niego wyrysowany jest duży pentagram a z drugiej strony ołtarza jest podest ze stojakiem i imakiem na księgę. W ścianie naprzeciwko wejścia, po prawej stronie wykuta jest ogromna czaszka. W oczodołach płoną smolne kaganki emitujące smugi dymu o żywicznym zapachu. Szczeka tej czaszki jest otwarta, w jej głąb prowadzi krótki, dwumetrowy korytarz kończący się ścianą. U jej podstawy na podłodze

narysowany jest czarnoksięski symbol (czar „cieniste przejście”, jednorazowego użytku dla czarnoksiężnika. Jest to awaryjny teleport w sytuacji gdyby działo się coś nieprzewidzianego).

15 – sarkofag znajdujący się w tej niszy jest absolutnie wyjątkowy. Po wciśnięciu jednej z czaszek na boku sarkofagu płyta dena się odsuwa odsłaniając schodki na dół. To tajne przejście prowadzące do niedużego, zupełnie prywatnego fragmentu podziemi Alcantara, gdzie znajduje się jego komnata sypialna i najbardziej skrywane przedmioty magiczne – w tym samo Zwierciadło Dusz.

Szkielety tępogłowe – parametry

ŻYW – 65 SF – 80 ZR – 50 SZ – 50 INT – 9 MD – 55 UM – 30 CH – 35 PR – 30

Odporności: 3. 45 4. 35 5. 45 9. 55 10. 55

Broń: 1. Szabla krzywa 55/68, 92 tn., +10 OB, 3 sg., 2A

2. Łapy 60/73, 3 sg., 2A, 38 tn., +6 OB

Pancerz: 1. Skórznia +7 25/60/40

Obrona daleka/bliska 17/1. 27 2. 23

Przywódca szkieletów w stróżówce, przy celach (miękkogłowy)

Szkielet z wojownika POZ 6

ŻYW – 75 SF- 90 ZR – 60 SZ – 60 INT – 50 MD – 60 UM – 45 CH – 40 PR – 35

Odporności: 3. 60 4. 50 5. 60 9. 70 10. 70

Broń: 1. Szabla krzywa 120/135, SP, 3 sg. 3A, +22, 179 tn.

Pancerz: kolczuga normalna +21 40/120/40, ograniczenia 1/2 ZR 1/2 SZ

Obrona dal./bl. 31/53

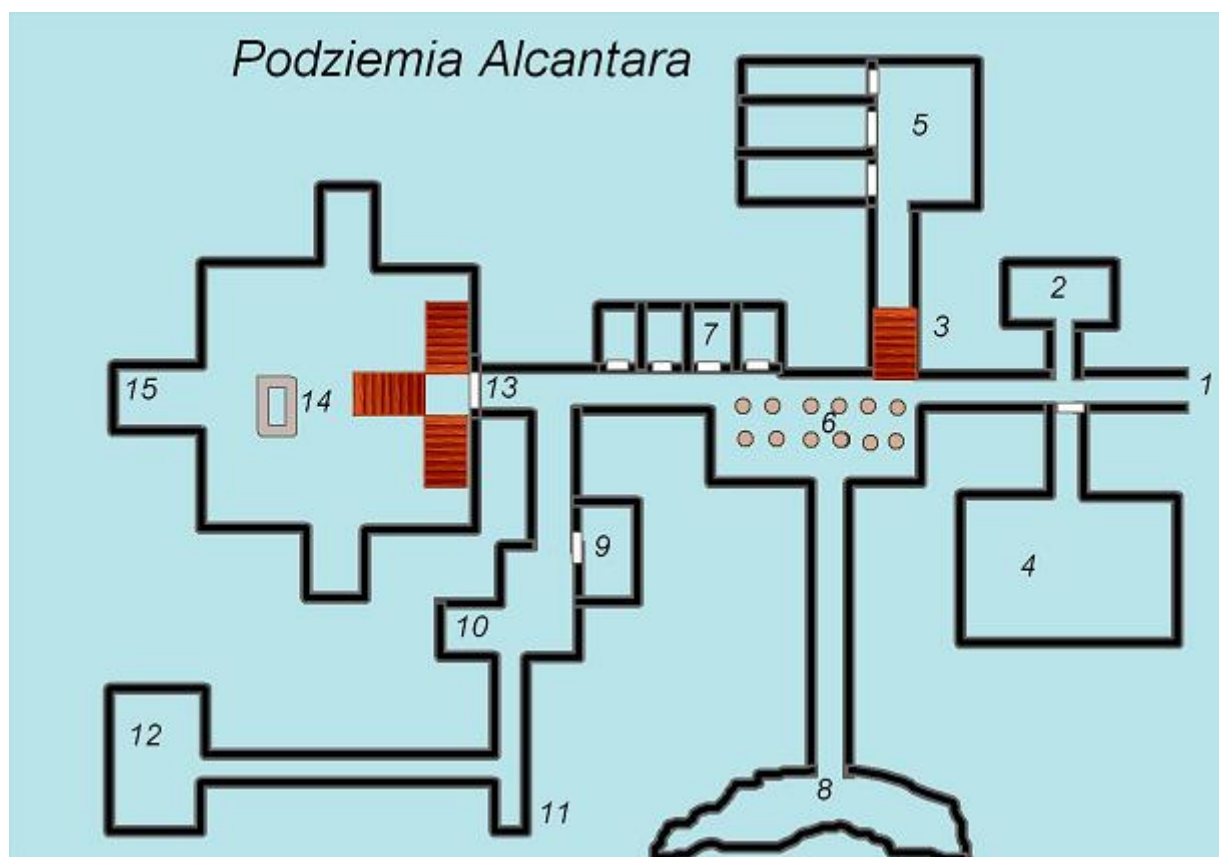
Mumie (tępogłowe), POZ 4

ŻYW – 400 SF – 300 ZR – 45 SZ – 45 INT – 90 MD – 100 UM – 40 CH – 35 PR – 30

Odporności: 3. 80 4. 65 5. 75 9. 100 10. 100

Broń: Łapy 65/100, 3sg., 1A, OB +10, 127 ob.

Obrona daleka/bliska 10/20



1 – zejście z góry, z pomieszczenia obrzędowego. Schody są objęte czarem (jest narysowana na ścianach odpowiednia runa): „niekończąca się droga”.

2 – duża sala wyłożona kafłami, jak w poprzedniej. Tylko naciskanie kafli w odpowiedniej kolejności nie obudzi stojącego w rogu drewnianego golema z założonymi na piersi rękami.

3 – krata, którą opuści Alcantar natychmiast jak tylko ucieknie z sali ceremonialnej. W ciszy i spokoju, gdy drużyna będzie zajęta kratą, dokończy rytuał przywołania demona rzezi – Xoghana.

4 – w tym niedużym pomieszczeniu oprócz hipnotyzującej czaszki („Czaszka strażnicza” na marmurowym postumencie) znajduje się dźwignia, której przełączenie powoduje opuszczenie kraty w korytarzu kawałek wcześniej.

5 – krótki, 10-metrowy odcinek korytarza z pułapką. Eksplozja czarnego ognia – na ścianie wyryty jest run z wpisanym czarem, zadającym osobie przechodzącej obok 3k100 ran.

6 – ostatnie drzwi z zamkiem. Oczywiście i te są zamknięte – na trudny zamek (-10% do testu otwierania zamków), dodatkowo wzmocniony jest magicznie, co zwiększa trudność o kolejne 20%. Razem –30% do testu. Jeśli nie uda się otworzyć wytrychem, można siłą. 5 minut nieprzerwanego rąbania mieczami czy toporami wybije je, ew. można toporem w minutę rozwalić zamek. Mądrzejsi (ci co szybciej otworzą) mają większe szanse przeżycia – czarnoksiężnik będzie mniej na to przygotowany.

Jakie czary przygotowuje czarnoksiężnik w minutę/5 minut?

-w minutę rzuci niewiele – zdąży tylko odpalić inkantacje przywołujące demona (księga będzie otwarta, czyta się sama – a wygląda to tak jakby tekst był nasączony saetrą – spala się w tempie czytania, dokończenie rytuału potrwa minutę – przerwać rytuał można tylko niszcząc księgę – zadając jej bronią sieczną lub kłutą 50 uszkodzeń – broń ta musi jednak być magiczna lub umagiczniona czarem).

-w 5 minut demon będzie już przywołany. Czarnoksiężnik rzuci na siebie też Czarną Zbroję, umagiczni krótki miecz czarem „Czarny oręż”, przywoła „Cieniste przejście”, może też zastosować 2-3 inne czary ochronne lub bojowe (według uznania MG). W krytycznym momencie walki czarnoksiężnik spróbuje uciec w „Cieniste przejście”. Jeśli mu się to uda, to pojawi się w innym miejscu podziemi i przygotowuje się do kolejnej odsłony walki z drużyną – przywoła kolejne martwiaki, otworzy szczelinę, zarzuci na siebie kolejne czary ochronne, itp.

7 – ostatnia kryjówka Alcantara, jego pokój sypialny, cela, w której się kształci, pracownia alchemiczna, biblioteka. Na jednej ścianie znajduje się łóżko, kufer i regał z odczynnikami, słojami, butlami, móździerzami, szkłem wszelkiego sortu, retortami i tyglami. W kufrze jest komplet ubrania na zmianę, sakiewka z 25 sz, gruby płaszcz, wełniane rajtuzy i czapa futrzana. Na drugiej ścianie rytualne malowidła – bestie o okropnych kształtach, skulone ofiary, ogień, sale tortur. Tu też na kamiennym postumencie znajduje się „Lustro Dusz”, zabezpieczone przed niepowołanymi czarem „Czarny pocisk”.

Skarbiec Alcantara – w kufrze będą kosztowności na kwotę 500 sz, elegancki dublet przeszywany złotą nicią, buty do jazdy konnej, księga z czarami czarnoksięskimi – po 1 z każdego dostępnego kręgu, atrament magiczny, szczelna tuba na pergminy.

Golem drewniany (4 POZ)

ŻYW – 400 SF – 300 ZR – 30 SZ – 40

1-6 niewrażliwy 7 – 100 8 – 100 9 – niewrażliwy 10 – 100

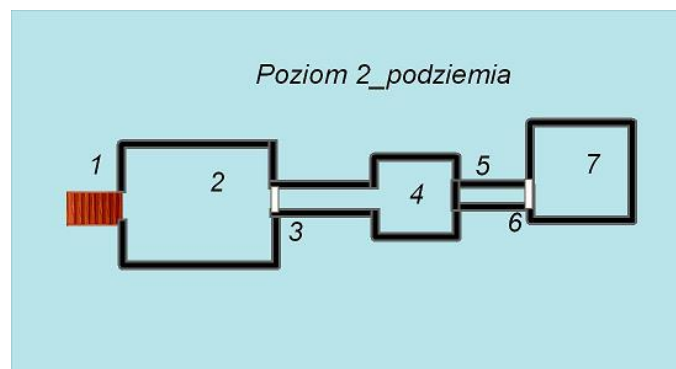
Broń: pięści: 70/103, 3 sg., 1A, 115 ob., OB +7

Obrona dal./bl. 20/27

Uwaga! Od broni kłutej odnosi 1/10 ran, tnącej 1/2 obuchowej 1/2, obrażenia od ognia x2

Wyparowania 80/80/80, ograniczenia -/-

Szersze informacje n/t golemów na portalu.



Xoghan – pomniejszy demon Morglitha, demon rzezi i zniszczenia.

Wygląd – jak na obrazku poniżej. Wzrost około 200 cm, z rozpostartymi skrzydłami około 3,5 metra. Kształt humanoidalny, gigantyczne pazury u rąk i nóg. Sylwetkę stabilizuje silnie umięśniony ogon oraz szerokie, długie stopy. Błoniaste skrzydła rozpięte są na kościanym rusztowaniu, każde zwieńczone jest trzema zakrzywionymi pazurami, którymi może również atakować. Na czole ma nieduże rogi. Czaszka mocna, wydłużona, masywna, silne i ostre zęby. Mocne uda i umięśniony tułów. Całe ciało niemal zupełnie pozbawione włosów. Demon sprawia wrażenie bardzo sprawnego i szybkiego. Porusza się mimo skrzydeł zrećźnie.

Cechy specjalne – 1. Strach – żarzące się na czerwono ślepia robią piorunujące wrażenie. Nieudany test odporności nr 2 powoduje, że postać ucieka. Niemożność ucieczki i konieczność kontynuowania walki powoduje, że postać ma TR i OB zredukowane do połowy (walka w trudnych warunkach). 2. Demoniczny chłód – po zranieniu istnieje ryzyko paraliżu – jeśli nie uda się test tej odporności. Nawet jednak zdany test powoduje obniżenie tych parametrów o 10 punktów. 3. Teleportacja – po odniesieniu ran przekraczających połowę ŻYW demon natychmiast znika i pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 50 metrów. Po takim zniknięciu regeneruje 100 ran. 4. Odporność na ogień i elektryczność – Xoghan odnosi 50% obrażeń od ognia i elektryczności. 5. Odporność na broń niemagiczną – broń niemagiczna zadaje mu zaledwie 50% ran. Całkowite obrażenia zadaje poza bronią magiczną także oręż srebrny. 6. Naturalna oburęczność – walczy z równą skutecznością obiema rękami. Może więc wykonać podwójną liczbę ataków w rundzie. 7. Niewrażliwość na strach i iluzje – wszystkie efekty oparte na czarach działających na te dwie odporności nie wywołują żadnego efektu. Xoghana nie uda się wystraszyć lub magicznie zwieść poprzez iluzyjne maski i inne formy mentalnej manipulacji. 8. Podcięcie – dzięki bardzo ruchliwym i długim skrzydłom Xoghan w walce próbuje obalić przeciwnika podcinając mu nogi. Po udanym trafieniu przeciwnik musi wykonać test aktualnej ZR – nieudany oznacza upadek. Do końca rundy postać jest pozbawiona obrony ze ZR. Na początku następnej rundy może próbować podnieść się – kosztem ataków w tej rundzie – manewr jest udany gdy powiedzie się kolejny test aktualnej ZR. 9. Antymagia – posiada 10% antymagii. 10. Niewrażliwość na czynniki atmosferyczne – jest całkowicie odporny na brak tlenu w powietrzu, także na gazy, wyziewy, trujące miazmaty.

Aktywność i rola – jeden z najliczniej reprezentowanych demonów pierwszej linii walki. Morglith chętnie się nimi otacza, bo nie znają lęku i są bezwzględnie posłuszne, no i uwielbiają walkę i zapach krwi. Z tego powodu nierzadko pełnią rolę posłańców śmierci, którzy wrogom kultu zanoszą bolesną acz szybką śmierć. Rytuał przywołania jest stosunkowo prosty a komponenty niezbędne do jego przeprowadzenia nietrudne do zdobycia, dlatego Xoghan bywa często przywoływany przez czarnoksiężników, którzy nie mają dostępu do potężniejszych zaklęć i prastarych, przeklętych ksiąg. Na planie materialnym może przebywać tylko pod warunkiem składania regularnych ofiar – na każdy dzień potrzebuje 1 ofiary o ŻYW co najmniej 100. Jest jednym z najbardziej wymagających i groźnych dla wywołującego demonów. Opinia o jego niezwykłej jak na demony żądzy krwi nie jest przesadzona.

Parametry – ŻYW 400 SF – 240 ZR – 120 SZ – 120 INT – 100 MD – 80 UM – 80 CH – 60 PR – 20

Odporności: 1- 2- 3-90 4-80 5-80 6,7-120 8,9-130 10-100

Broń – 1. Łapy (pazury) – 130/166, 2A (4A), 3 sg., OB + 10, skut. 151 tn./99 kł., zasięg-1

2. Skrzydła – 110/146, 2A, 4 sg., OB +35, skut. 104 ob., zasięg-1,2 (atak przedrundowy)

Pancerz: skóra, OB +15, wyparowania 70/70/70

Obrona daleka/bliska – 85/130

Walka – Xoghan nigdy nie unika walki, nigdy nie ucieka i nie poddaje się. Teleportacja daje mu ogromną przewagę nad przeciwnikami – pozwala zniknąć z pola walki w momencie zagrożenia (automatyzm, nie ucieczka!) i zregenerować częściowo choć ubytki żywotności. W walce stara się najpierw rozprawić z najgroźniejszym przeciwnikiem – wedle jego oceny. Ofiary Xoghan masakruje – taka postać nadaje się już tylko do regeneracji ciała. Standardowe wskrzeszenie nie wystarczy.



5.5. Zwierciadło Dusz

Nieduże lusterko, o rozmiarach 30x20 cm. Jego tafla została wykonana z doskonale wypolerowanego adamandytu a rama ze złota. Rama zdobiona jest kilkoma czaszkami różnej wielkości, największa z nich, z żarzącymi się na czerwono oczodołami jest w środku ramy na górze. Lustro emanuje bardzo silną magią, zostało wykonane przez magów z Czarnej Gildii z Ostrogaru dla Alcantara – młodego wówczas terminatora tej złowrogiej organizacji. Lustro działa podobnie jak czar „Samowskrzeszenie”, mianowicie po śmierci osoby związanej z nim potężną mentalną więzią dusza tej osoby zostaje wessana przez aurę lustra i tam czeka na sposobność do inkarnacji. Ta inkarnacja może nastąpić w momencie gdy ktoś dotknie lustra. Wówczas zamknięta w zwierciadle dusza może próbować przejąć kontrolę nad ciałem tej osoby. Dokładnie tak stało się z burmistrzem Elanderem. Alcantara można zabić niszcząc lustro. Jednak zniszczenie jego nie jest takie proste – jego moc oprze się każdemu niemagicznemu orężu – dopiero broń magiczna lub umagiczniona czarem, może je zniszczyć. W tym celu należy zadać co najmniej 50 uszkodzeń. Wiąże się to z zadaniem kilkunastu – kilkudziesięciu uderzeń. Ich efekty jednak są od razu widoczne.

Właściwości lustra:

- żarzące się oczodoły największej czaszki mają hipnotyczną moc. Każdy kto w nie spogląda dłużej niż rundę musi wykonać test hipnozy. Nieudany oznacza wejście pod kontrolę mocy lustra. Lustro niemal zawsze zmusi taką osobę do zaatakowania swoich sojuszników. Takie oczarowanie jest widoczne – automatyzm ruchów, błędne spojrzenie, typowe dla osób zahipnotyzowanych. Atak następuje oczywiście z zaskoczenia. Poza magicznymi metodami usunięcia oczarowania lub tymi opartymi na umiejętnościach profesjonalnych jest jeszcze jedna metoda – przypalenie ofiary – zadanie ran ogniem, przystawienie do nagiej skóry żarzącego się oręża, zadanie obrażeń bronią, kwalifikujących do agonii.

- samowskrzeszenie – odnosi się tylko do osoby, dla której wykonano lustro – to jest do Alcantara. Moc ta ujawnia się tylko jeden raz. Gdyby Alcantar został zabity po raz drugi, to lustro nie wessie jego duszy chroniąc ją tym samym przed odejściem z Planu Materialnego.

- aura spowolnienia – magia lustra spowalnia osoby mające wobec niego złe intencje. Dana osoba (jeśli nie odeprze tego czaru rzutem na odporność nr 5) porusza się jak pod potężny wiatr, powoli, z niezwykłym trudem. Przy tym istoty nieumarłe nie mają takich ograniczeń. Aura ta działa w promieniu 5 metrów od lustra. Parametry bojowe a także SZ i ZR w takich warunkach są zredukowane do 1/4. W przypadku wykorzystania umiejętności „Walka w trudnych warunkach” do 1/2.



5.6. Modus operandi Alcantara

W jaki sposób działa Alcantar? Większość prozaicznych czynności załatwiają za niego dwaj gwardziści, których ma na smyczy. Należy tu np. zwózka ciał z terenu miasta i spoza niego. Sam, zwykle nocą, oblatuje okolicę na swoim wierzchowcu przywołanym czarem „Nocny jeździec”. Poszukuje kolejnych ofiar na ołtarz Czaszki. Ciała zostają później ogryzione przez ghule, potem szkielety zasilają rosnącą hordę przygotowywaną do inwazji na miasto.

W mieście Alcantar porusza się rzadko. Jako Elander czasem chodzi do urzędu miejskiego, kiedy musi być na zebraniu rady, kiedy musi podpisać jakiś dokument czy wydać polecenia. W rutynowych działaniach w ramach swej funkcji jednak nie bierze udziału. Wziął sobie wolne na dłuższy czas wykorzystując jako pretekst rodzinną tragedię, która go ostatnio dotknęła. Kiedy musi rozmówić się ze strażnikami zakłada na siebie czar „Maska”, przybierając rysy twarzy kilku znanych w mieście osób. W ten sposób chce skupić uwagę ew. tropicieli na nich, rozmyć i utrudnić poszukiwania. Wreszcie nie chce niczego robić ze swoją własną twarzą. Nikomu nie ufa – wprawdzie ma haka na żołdaków, ale nie może mieć pewności, czy w sytuacji stresowej by go nie zdradził. Dlatego nawet w relacjach z nimi korzysta z tej formuły kamuflażu. Jakie twarze przybiera? Zwykle dwie – Vistrela i rycerza Servana.

Z jaskini ghuli jest wyjście prowadzące za zewnątrz, do lasu. Ciała żołdacy zostawiają w lesie, gdzie Alcantar w masce je odbiera i transportuje do podziemi tym właśnie wyjściem.

5.7. Cechy

Alcantar, czarnoksiężnik POZ 8, charakter n-z, człowiek

ŻYW-140 SF-180 ZR-120 SZ-110 INT-150 MD-140 UM-175 CH-100 PR-70 WI-60 ZW-13

Odporności: bazowa psychiczna 62, bazowa fizyczna 58

1. 95 2. 96 3. 93 4. 72 5. 72 6. 74 7. 73 8. 58 9. 68 10. 58

Broń:

1. Sztylet – 130/170 (+10 TR/+10 do skuteczności), SP, A4, OB +20, skuteczność 172 klute

2. Laska – 110/150 (+10 TR), SP, A3, OB +29, skuteczność 111 obuchowych

Pancerz – „Czarna zbroja” (aktywowana błyskawicznie, w momencie zagrożenia)

Obrona daleka/bliska

Przedmioty magiczne – 1. Diadem Mroku (daje widzenie w każdych ciemnościach, w magicznych ciemnościach daje bonus +10 do TR i do skuteczności, magiczne ciemności regenerują 1 ranę/rundę). 2. Magiczna laska +10 TR. 3. Magiczny sztylet (daga) +10 TR/+10 skuteczność. 4. Pierścień demonologa (daje bonus +20 do wszystkich odporności w sytuacji konieczności obrony przed specjalnymi atakami, aurami demonów, zwiększa CH w relacjach z demonami o 30 punktów, daje aurę ochronną – jeśli demon nie wykona udanego rzutu na 1/2 odporności nr 5 to w danej rundzie nie może zaatakować noszącego go czarnoksiężnika. Pierścień powoduje efekt jak czar „duszenie” u każdego, kto ma charakter inny niż dowolny zły).

Czary – Alcantar dysponuje wszystkimi czarami do V kręgu włącznie.

Specjalne – z przeczytanej niegdyś Księgi Wiedzy nauczył się tak perfekcyjnie czaru „Wezwanie martwiaka”, że robi to kilkakrotnie efektywniej niż standardowo, jak to jest w opisie czaru.

Ekwipunek – magiczne przedmioty opisane wyżej. Nie ma przy sobie żadnych pieniędzy.

6. Poplecznicy Alcantara

Alcantar nie działa w mieście sam. Nie byłby w stanie wszystkiego zorganizować, zastraszyć odpowiednich osób, uzyskać pomocy choćby w doekwipowaniu swoich pracowni w podziemiach. Wspierało go kilka osób, niektórzy tylko doraźnie, jak zamordowany złodziej...

Alcantara wspierało kilka osób. Bez nich nie poradziłby sobie z:

- transportowaniem ofiar do podziemi spoza miasta
- polowaniem na ludzi poza miastem i na jego terenie
- kradzieżą z Kronik Miejskich wycinków dotyczących pierwszej Nocy Grozy
- zabójstwem pisarza, który poza Kroniką był rezerwuarem wszystkich legend i informacji o mieście i jego historii
- ekwipowaniem podziemi

6.1. Vintala

Kapłanka Morglitha poznana przez Alcantara w Tabadanie przed paroma miesiącami, zaraz jak posiadał ciało Elandera. Odwiedził wtedy miasto by znaleźć kogoś na taką okoliczność do pomocy, z kim będzie mógł spokojnie zająć się swoim dziełem. Uknuli, że Vintala przyjedzie do Hillcrest jako siostra jego zmarłej żony, zaraz po jej śmierci.

Opis

Wygląda na około 40 lat, jest niewysoka, około 160 cm, szczupła i zgrabna. Włosy długie, czarne. Odziana zwykle w granatową suknię ściągniętą w talii cienkim skórzanym paskiem.

Cechy

Kapłanka Morglitha, POZ 7 (charakter n-z)

ŻYW-110 SF –120 ZR-110 SZ-100 INT-120 MD-140 UM-150 CH-90 PR-80 WI-90 ZW-25

Odporności:

baz.ps. 52 baz.fiz. 43

1. 89 2. 81 3. 105 4. 77 5. 62 6. 58 7. 52 8. 52 9. 62 10. 52

Broń:

1. Krótki miecz – biegłość 125/158 (+10 TR/+10 obr., magiczny miecz)

Cechy miecza – 1. Rany krwawią 5 pkt/rundę aż do śmierci lub podwiązania.

Pancerz – Szata Liturgiczna +25 100/100/100, ograniczenia -/-

Obrona daleka/bliska – 85/1. 105 2. 114

Przedmioty magiczne – pierścień noktowizji, szata liturgiczna (łączy cechy płaszcza wiary oraz płaszcza twardości), magiczna księga zawierająca czary, których nie zna na pamięć, amulet ze 140 PM.

Czary – może dysponować wszystkimi czarami z dostępnych kręgów.

Ekwipunek – 3 sztuki platyny i 25 złota, kreda.

6.2. Strażnicy z garnizonu

Milden i Ocrist – to strażnicy, którzy współpracowali z Alcantarem. Jak ich do tego nakłonił? Obaj bardzo lubią hazard, mocno się zadłużyli w karczmie „Wieczne pragnienie”. Karczmarz współpracujący z gildią zażądał zwrotu honorowego długu, nagabywali ich też miejscowi łamignaci nasłani przezeń. Znaleźli się szybko w tak desperackim położeniu, że któregoś dnia zasadzili się poza miastem na wyjeżdżającego z niego kupca z trzosem pełnym złota po udanych targach. Obserwowali go przez dwa dni – i kiedy w końcu wyjechał w towarzystwie dwóch pachołków – zamordowali. Najpierw z kusz ustrzelili sługi, potem poderżnęli gardło kupcowi (nazywał się Evnar). Mieli przy tym jednak straszliwego pecha – widział ich podczas tych czynności czarnoksiężnik, który używając czaru „Nocny jeździec” oblatywał okolicę na swej kreaturze, w poszukiwaniu ofiar dla swego wciąż nienasyconego boga.

Ciała pomordowanych żołdacy wrzucili do pobliskiego strumienia, w jego najgłębszym miejscu, i obciążyli kamieniami. Strażnicy mieli podwójnego pecha – oprócz Alcantara widziała ich jeszcze jedna osoba – czający się w ziemnej kryjówce na zwierzęta przy wodopoju lokalny tropiciel. Widział dokładnie zrzucanie ciał do wody, słyszał też całą rozmowę. Na koniec przez szparę w zamaskowaniu ziemianki ujrzał odlatującego na dziwnym wierzchowcu Alcantara (twarzy nie zobaczył).

Wkrótce Alcantar rozmówił się ze strażnikami na stronie – zażądał bezwzględnej i wiernej służby w zamian za milczenie, i także nieco pieniędzy. Dał żołdakom próbkę swej mocy pozbawiając ich prawie życia czarem „Duszenie”. Nie pokazał im swojej twarzy, widywał się z nimi w zaułkach, zacienionych alkierzach knajp,

ustronnych miejscach. Niemniej kilka razy wydawało im się, że rozpoznają twarze – Vistrela, Servana,

6.3. Złodziej

Drobny lokalny złodziej o imieniu Arentes. Miał tylko usunąć z kroniki miasta kilka stron dotyczących Nocy Grozy. Zjawił się w urzędzie, zapłacił za możliwość skorzystania z ksiąg. Pisarz miejski przygotował wybrane roczniki na następny dzień. Złodziej przyszedł, kilka godzin symulował lekturę, po czym wyrwał odpowiednie strony. Złodziej był nie w ciemni bity – był świadom, że życzenie zleceniodawcy (był to Alcantar z nałożoną twarzą Vistrela przez czar „Maska” jest co najmniej dziwne. Powiedział o tym swojemu kumplowi. Bał się tego dziwnego, zamaskowanego mężczyzny, którego znał z burdelu jako wesołka. Przeczucia Arentesa się sprawdziły – następnego dnia po kradzieży został zamordowany. Żeby zatrzeć ślady dokładnie – zabito też pisarza (choć ten zdążył zanotować w swoim pamiętniku o tym dziwnym incydencie – zobaczył, że kartki z Nocy Grozy zostały wyszarpane). Dlaczego Alcantarowi tak bardzo zależało na wyrwaniu owych kartek? Otóż były na nich drobiazgowo opisane wydarzenia z tej nocy, poza tym dokładnie opisane były podziemia, a także lokalizacja domostwa czarnoksiężnika. Dziś już nikt o tym nie pamięta, miasto się zmieniło, rozrosło, po wieży nie pozostał na zewnątrz nawet nikły ślad. Echo tych wydarzeń znalazło się w księdze i w pamięci pisarza.

7. Co się już wydarzyło?

W ciągu ostatnich sześciu miesięcy, od kiedy Elander odkrył podziemia czarnoksiężnika, zginęło w mieście i w jego okolicy kilkadziesiąt osób. Wlicza się tutaj rodzina burmistrza, pisarz, złodziej, kupcy na trakcie, wielu bezdomnych, pijani wracający z karczem do domów, osoby samotne, myśliwi poza miastem, podróżnicy, wieśniacy z okolic miasta i z podgrodzia. Nigdy nie znaleziono nikogo, kogo można by było oskarżyć o to. Nie odnaleziono żadnych ciał, te osoby po prostu znikły (ciała znajdują się w podziemiach, już ogryzione przez ghule do kości).

W mieście atmosfera jest dość napięta, ludzie głównie o tym rozmawiają w gospodach, nikt nocą nie spaceruje samojeden, mieszkańcy zawsze chodzą grupami, odprowadzają się po nocnych nasiadówkach w karczmach. Najgorsze w mniemaniu mieszczan jest to, że nic nie wiadomo – czy te osoby żyją, gdzie są ciała jeśli już nie są wśród żywych. Spekuluje się, jak to w takich okazjach, że to zemsta bogów, że miasto jest przeklęte, że nad miastem widziano smrodliwy dym uformowany w czaszkę a na wzgórzach widziano ślady ogromnych łusek – to pewnie Set we własnej osobie. Takich dyrdymałów usłyszą mnóstwo, miejscowi prostaczkowie nie będą opowieści szczerzyć bohaterom. Gracze sami muszą odcedzić to co kompletnie absurdałne od sensownych informacji. Bohaterowie mogą też zdobywać informacje, znacznie bardziej wiarygodne, jeśli będą gościć w winiarni „U Betrama”, w której niemal codziennie lokalna socjeta spotyka się by przy wytrawnych winach by podsumować kolejny dzień.

Najistotniejsze dla intrygi są mordy:

7.1. Śmierć miejskiego pisarza

To się dopiero wydarzy jak drużyna zacznie węszyć. Pisarz jako jedyny zna ze starych kronik, które namiętnie wertował, dawną lokalizację wieży. Gdyby drużyna go przydybała żywcem, mieliby go na talerzu. Pisarz Lestor musiał umrzeć. Znaleziono go w domu po 3 dniach sinego, z plamami opadowymi. Przyszedł zobaczyć znajomy z ratusza, zaskoczony, że ten nie zjawia się w urzędzie.

(w schowku ma wiele różnych notatek, między innymi rysunek wieży – robił to z kolekcjonerskiej i historycznej pasji, jak drużyna będzie w impasie to można im podsunąć to znalezisko, pod warunkiem, że zaczną szperać po jego chacie – jak to robią na początku scenariusza, to...

7.2. Śmierć złodziejaszka

Zamordowanie miejskiego pisarza to był tylko pierwszy krok by Alcantar mógł odciąć miejscowych od wiedzy o omszałych wydarzeniach dotyczących Nocy Grozy. Musiał jeszcze usunąć kartki opisujące to wydarzenie z Kroniki Hillcrest. Sam nie chciał tego robić, najął więc (poszedł do gospody ... z nałożonym czarem “maska” z twarzą Vistrela, ktoś go ujrzał – dziewczyna roznosząca piwo w karczmie ... Skojarzyła, że dzień później ten złodziej został znaleziony martwy w zaułku. Bała się jednak cokolwiek powiedzieć, więc drużyna jak rozpuści języki to może uda jej się zachęcić dziewczkę do zwierzeń. Oczywiście incognito, w zaułku, będzie przemawiała zza beczki zechce najpierw mieszka z kasą, potem ucieknie, zabezpieczy się przed złapaniem – może nie zza beczki tylko z dachu będzie mówić? Ciekawe kto ją na tym dachu ujrzy???? :) To dobry wątek) złodzieja lokalnego – Arentesa, który miał pod pozorem chęci zapoznania się z wydarzeniami dotyczącymi początków

miasta wyrwać owe kartki i spalić. Zrobił wszystko jak zalecił mu “przebrany” za .Vistrela” Alcantar, ale tu Arentes wykazał się niemałym cwaniactwem – NIE SPALIŁ kartek! Zachował je i napisał testament – krótki liścik, w którym opisuje jak to wszystko się potoczyło. Oddaje list z załącznikiem swemu kumplowi – Heggowi (Hegg to lokalny bywalec jednej ze spelun, łotrzyk, złodziej i żul) i każe przekazać władzom w razie gdyby mu się coś stało. Hegg po śmierci Arentesa oczywiście przeczytał pismo ale przestraszony pozycją najemcy zostawia list w ukryciu i spraw nie rusza. Jedynym asumptem by się zmierzyć z problemem są głośne działania drużyny, której jako osobom z zewnątrz (incognito – kolejna nocna wizyta :)) zechce może coś za kasę powiedzieć.

7.3. Śmierć rodziny burmistrza

Alcantarowi bardzo przeszkadzała pętająca się po domu żona i dwójka dzieci. Nie mógł swobodnie schodzić do swoich katakumb, obawiał się dekonspiracji. Postanowił ich usunąć. Sprowadził magiczną chorobę, której formułę zdradziły mu demony zarazy. Najpierw zmarły dzieci w odstępach miesiąca, potem żona. Od tego momentu Alcantar zdecydowanie przyspieszył działania, na zewnątrz sprawia wrażenie „nieutulonego w bólu”.

8. Final

Zbliża się termin zemsty Alcantara. Jest już prawie gotowy. Martwiaczych sług ma już około 100 – z czego 10 to ghule, reszta szkielety i kościotrupy. Poza tym w momencie ataku przywoła kilka Xoghanów i otworzy szczeliny wzywając kolejne martwiaki. Da mu to ponad 500 straszliwych, milczących sług. Najchętniej wzywa potężne kościotrupy, którym zwykli mieszkańcy nie są w stanie sprostać. Od momentu przyjazdu drużyny do drugiej Nocy Grozy upłynie 10 dni. Tyle czasu mają bohaterowie na dotarcie do sedna intrygi. Jeśli już dojdzie do walki to najpierw przy pomocy kościotrupów i Xoghanów zaatakują siedzibę garnizonu miejskiego. W międzyczasie rozpuści ghule i szkielety po mieście wzniesąc krwawy terror. Po opanowaniu garnizonu i wymordowaniu obsady dojdzie do regularnej, systematycznej rzezi. Jeśli miasto nie będzie przygotowane (duża tu rola bohaterów w uświadamianiu zagrożenia, jeśli oczywiście będą świadomi) na to, to zostanie zdewastowane a mieszkańcy wyrznięci niemal do nogi (nieco zdoła się ukryć w piwnicach i loszkach pod podłogami swych mieszkań, w wychodkach i innych kryjówkach, gdzie martwiaki nie dotrą).

9. Kalendarium

Nie chcę sztywno rozmieścić kluczowych wydarzeń. Jestem raczej orędownikiem większej swobody MG i rozsądnego dawkowania zdarzeń wtedy, gdy on uzna to za konieczne. Niemniej na pewno dzień lub dwa po przyjeździe bohaterów zginie złodziej Arentes. Po kolejnym dniu dopadną pisarza.

10. Asy w rękawie

Asy w rękawie to osoby, których ujawnienie w toku scenariusza może dać napęd przygodzie, ułatwić rozwiązanie intrygi w sytuacji gdy będzie zbliżał się krwawy finał a gracze będą w przysłowiowym „lesie”.

1. Dziewka z gospody – można ją rzucić w wir wydarzeń, jeśli gracze będą wystarczająco głośno poszukiwać sprawców tych zdarzeń w mieście. Jeśli MG uzna, że mogła o nich słyszeć, lub po prostu jeśli będzie uważał, że należy im pomóc.

2. Senderic – łowca, który był świadkiem (podobnie jak Alcantar) zrzucania ciał kupca i pacholków do strumienia w lesie. Senderic mieszka w chałupie w lesie, na wschód od miasta, około 3-4 godziny marszu.

3. Złodziej Hegg – przyjaciel zamordowanego Arentesa, który może dostarczyć graczom pismo zdeponowane u niego jeszcze przed zabójstwem Arentesa.

4. Przeszukanie mieszkania pisarza. W schowku pod skórą wilka na ścianie mogą znaleźć notatki pisarza, a także jego memuar – w którym pod ostatnią datą będą refleksje dotyczące wizyty Arentesa w bibliotece, oburzenie związane ze stwierdzeniem, że kartki zostały wyrwane. Będzie też w gąszczu notatek informacja o Nocy Grozy, mapa miasta z czasów tych wydarzeń oraz info, gdzie stała wieża. To bardzo mocny atut dla gracze, niech MG rozsądnie nim dysponuje.

11. Podsumowanie

Oddaję w ręce MG bardzo trudny do rozegrania scenariusz. Nie ma tutaj wyraźnie nakreślonej marszruty, punktów od A do Z, które należy do sceny finałowej odwiedzić. MG dostaje dokładnie opisane miasto i charakterystykę wydarzeń... reszta to już odpowiednie prowadzenie z utrzymaniem balansu, oraz właściwe działania graczy. Do dyspozycji MG są też tzw. „koła ratunkowe” w postaci dziewczki z karczmy, złodzieja Hegga, łowcy Senderica, mapy pisarza, którymi można nieco pokierować poczynaniami drużyny, jeśli będzie miała kłopot w dotarciu do sedna wydarzeń.

MG ma do swej dyspozycji wiele instrumentów – zarówno korzystnych jak i negatywnych dla drużyny. Jeśli chodzi o negatywne to można tu zaliczyć próby zastraszenia bohaterów przez anonimowych osobników (zrobią to na polecenie Alcantara strażnicy miejscy), pobicie w zaułku chodzących samotnie po mieście bohaterów, i inne, wedle uznania MG.