

KK-TOWIEK

2(3)/2010

Wyniki pierwszej edycji

PUCHARU OSTROGARSKIEGO

Prezentujemy zwycięski scenariusz!

SPRAWY RODZINNE

Trzecia część opowiadania

LEGION

Szkolenie specjalistyczne

ORKONY

Bestiariusz

Mostug 2010

SPIS TREŚCI

- 3 „Gdzieś w Hillcrest”
Przygoda - Zwycięski scenariusz Pucharu Ostrogarskiego
- 22 Legion
Szkolenie Specjalne
- 25 Orkony
Bestiariusz
- 27 Keen Shoo'sa
Bohater niezależny
- 30 Cmentarz Mieczy
Lokacja
- 31 Wspomnienia z sesji...
Almanach Mistrza Gry
- 35 "Sprawy rodzinne" cz.3
Opowiadanie

WSTĘPNIAK

Prowadzący:

Michał „avnar” Komar

Obrazki i rysunki:

Jarosław Musiał,
Adam „leopardis” Floryn,
Daniel „czegoj” Szukalski

Okładka:

Grzegorz „ghasta” Skrobas

Teksty:

Daniel „czegoj” Szukalski,
Michał „avnar” Komar,
Krzysztof „Keth” Bujara,
Kamil „nospe” Mroczkowski,
Grzegorz „ghasta” Skrobas,
Marek „Mrufon” Chrobot

Korekta:

Jacek „Treant” Wasilewski

Skład:

Mariusz „mastug” Siudak

Rysunek „Cmentarz Mieczy”:

<http://www.wallpaperist.com/wallpapers/Art/CGI/Battlefield-aftermath.html>

Witam Serdecznie

Mam przyjemność przedstawić nowy numer KC-towca. Rodził się on w bólach i bardzo powoli, jednak wreszcie ujrzał światło dzienne. Jego powstanie zawdzięczamy gronu ludzi, którzy nie chcieli się poddać. Szczególne podziękowania dla Kamila "nospe" Mroczkowskiego, za rozpoczęcie pracy nad tym numerem i zebranie większości artykułów, Mariusza "mastuga" Siudaka za skład i okładkę oraz Daniela "czegoja" Szukalskiego za nieocenione wsparcie moralne.

Co w tym numerze?

Przede wszystkim perełka. Przygoda "Gdzieś w Hillcrest", która zajęła pierwsze miejsce w konkursie "Puchar Ostrogarski" na najlepszy scenariusz do systemu Kryształ Czasu. Oceniana była zarówno przez grono fanów, jak i samego autora, pana Artura Szyndlera. Szczere gratulacje dla zwycięzcy: Marka "Mrufona" Chrobot, który także był pomysłodawcą i dobrym duchem tego turnieju oraz dla pozostałych jego uczestników. Ich przygody postaramy się przedstawić w następnych numerach KCetowca.

Prezentujemy też załączki stałych działów: Bohaterów Niezależnych, Lokacji, Almanachu Mistrza Gry oraz Bestiariusza.

Na koniec kolejna część rewelacyjnego opowiadania "Sprawy rodzinne".

Zapraszam do lektury
Michał "Avnar" Komar

PRZYGODA

GDZIEŚ W HILLCREST

Autor: Marek „Mrufon” Chrobot

Scenariusz konkursowy do systemu Kryształowy Czasu

1. WSTĘP

„Gdzieś w Hillcrest” to scenariusz konkursowy napisany dla portalu www.krysztalowyczasu.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 matecznikiem, 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 stchórzą 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, Ostrogaru. 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 rejmom, jednak prawda była nieco inna. Gobliny zawzięcie walczyły głównie w swoich matecznikach, 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 Morghlitha, a nie maga rozmiłowanego w duszących i gryzących alchemicznych oparach. Wyłapywał pojedyncze ofiary, małe zaskoczone grupki kupców, a ciała mocą swoich mrocznych kunsztów w czeluściach podziemi przemieniał w posłuszne rzesze martwiaków – załazek przyszłej Grozy. Mijały lata. Kilku bystrzych 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 inkunabuł 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), niziolka 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%). Niemal jest i niziolków – 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 stuosobowa 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 mieszcianie. 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 lady.

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, usługowy 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 masaże 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, masaże – 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 „umaczonego” młynarza. Garvin jest małowówny. Powiadają, że ma kontakty z miejscowym półświatkiem... Jest jednak ostrożny i nieufny, a niezręcznych bohaterów wyśmiewa i spławi.

7. Arena walk gladiatorских – 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 Biały Płaszcz, zasiadający też w radzie miasta. Jest dość młody i dynamiczny.

9. Świątynia Asteriusza – „Czerwony Proporczyk”. 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 grupiek goblinoidów. Nethela nie interesuje polityka, ani 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 posagi. 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 wspiana 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 „maske” (czar czarnoksięski „maska”) zakładał wychodząc na nocne spotkania do karczmy.

15. Magazyn portowy – duży, dobrze strzeżony magazyn, w którym „leżakują” towary przywiezione na wyspę, zanim zostaną wyekspediowane 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 kamienarzy 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 wyzwoleniec, 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 – „Wychnienie podróżnika”, lepsza karczma, w której zatrzymują się spóźnieni wędrowcy i karawany, oraz lokalna speluna – „Limo”.

23. Zamtuz „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 gorzalka) 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 rządy. 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 biegle 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 odstrasza 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. <O 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 płatały się po domu – zbyt łatwo smarkacze mogły odkryć jego nową tajemnicę – odkryty, ziejący stęchlizną 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 uzasadniają 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). Znów 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 przepelniony 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. Najęli 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 drażą, 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 wieszczyc 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 cieple. Jego dawny właściciel długo bronił się przed dominacją. Teraz, zepchnięty w głąb ciągle był z obłędnej twogi. 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 wieże. Szedł do swojego sanktuarium, gdzie stał jego Czarny Ołtarz, sacrum, którego świetność i blask wskrzesi już wkrótce. Bliskość tego miejsca dodawała mu sił, wątpliwości 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 balię, 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 ujęcia wcześniej niż po zamordowaniu wszystkich, wszystkich! Nie może ich osiągnąć - ukarze zatem 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. Pochłonięta 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 przystrzyżona.

Alcantar podobnie jak burmistrz nie jest wylewny, więc tu podobieństwo zostaje zachowane. Mówi krótkimi zdaniem, 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 nieszczerze nie 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 czarnoksiężskie 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 łachudrą 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 walęsające się po zmroku są indagowane przez strażników miejskich i wydalone poza obszar szykownych 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. Gwardzystów z garnizonu,

k 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, uprząże, narzędzia, bloki siana, podstrysze, na które wchodzi się wąską drabinką.

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

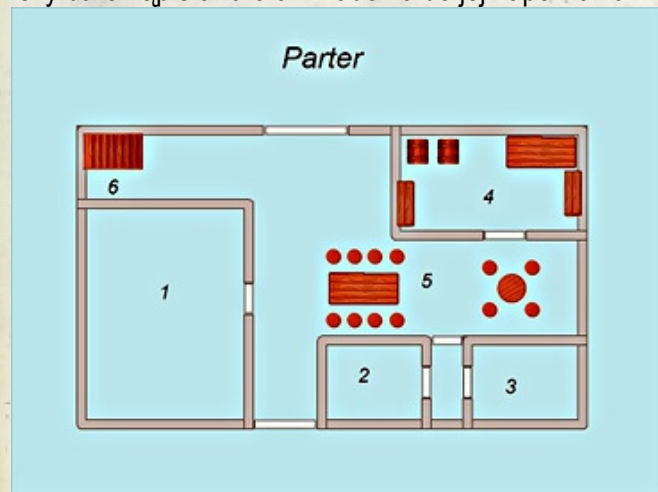
z karafką i kielichami. W rogu jest stojak ze zbroją płytową, trochę broni na ścianach. Jest kilka stołków, dwa fotele i biurko naprzeciw wejścia. Na biurku dzwonek na służbę. Są tu ukryte pieniądze i kosztowności – w odkręcanej nodze masywnego biurka. Odnalezienie schowka wymaga udanego rzutu na 1/2 umiejętności „wykrycie”. W tym pomieszczeniu wieczorami burmistrz ustawiał balię i zażywał kąpieli 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, sztucze. 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 rozpalkę. W przeciwnym 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, kuferki z butami i stolik. Za schodami leży balia kąpielowa oraz wiaderka do jej napełniania.

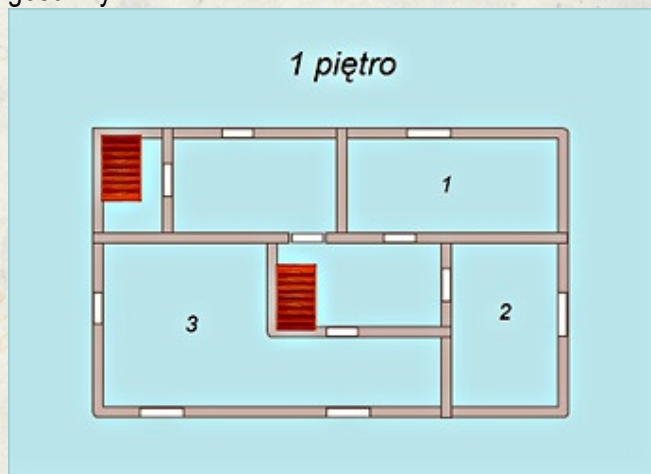


1 piętro

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 Morghlitha i służkę Alcantara. Po dokładnym przeszukaniu drużyna może tu odnaleźć zrolowane pismo następującej treści:

„Wielebna córko Morghlitha 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.

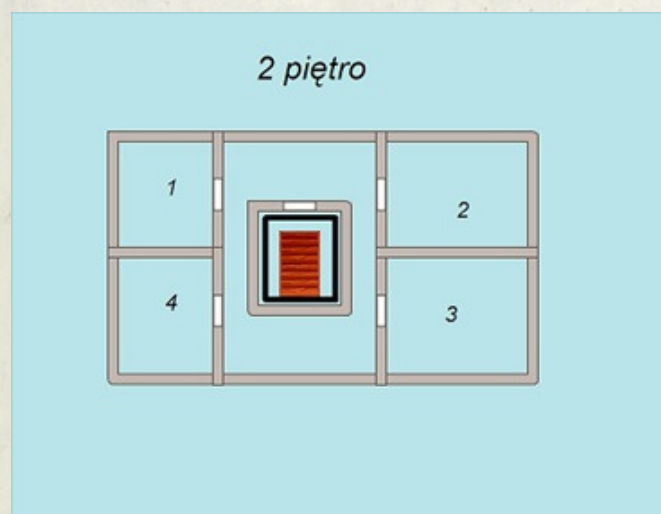
Pozostaję z niegasnącym szacunkiem –

Alcantara”

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 ciekłym winem. Bohaterowie znajdują tu parę wartościowych drobiazgów na sumę około 150 sz (naszyjnik srebrny z perłą, lichter srebrny, eleganckie ubrania).

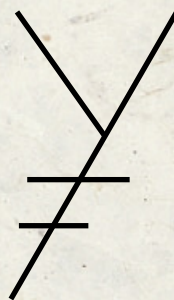
4 – magazyn. Są tu meble, nakrycia, pościel, drobne przedmioty i narzędzia.



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 Duszy 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 skuci ściany odsłonił się kilkunastometrowy korytarz zakończony schodami. Na ścianie za schodami znajduje się wyrysowany 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]

KRAJ: II

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 2 rundy

ZASIĘG: 100 metrów/POZ czarnoksiężnika

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

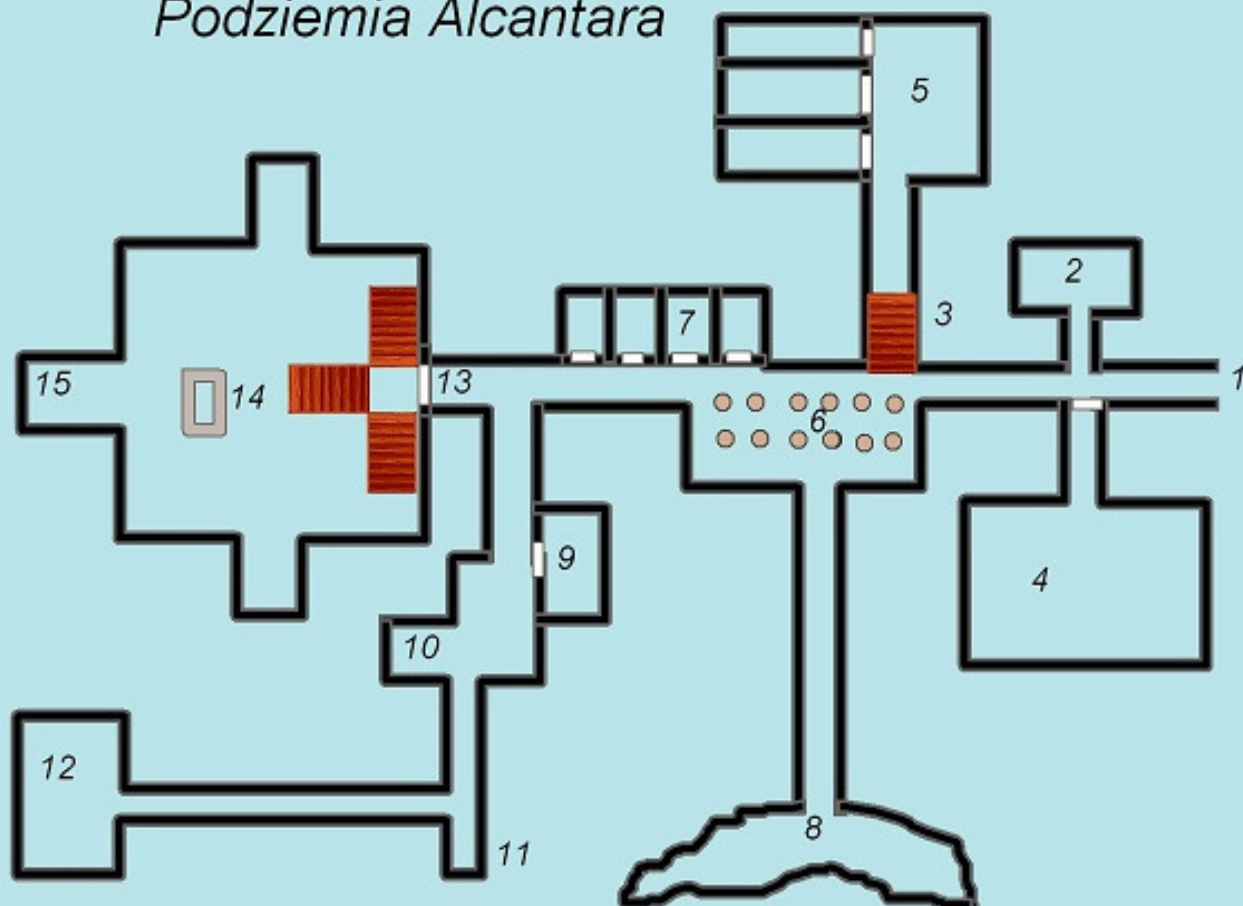
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 0,5 metra/POZ rzucającego czar

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 niska – około 15-20% (po udanych targach do 30%) wartości z tabeli.

3 – schody prowadzące do celu dla więźniów. Cztery schodek uruchamia pułapkę (udany test wykrycia umożliwia zlokalizowanie jej). Z otworu w ścianie

Podziemia Alcantara



wylatują trzy strzałki, na różnych poziomach. Zadają k100 +/- 50 ran oraz dodatkowo k50 od trucizny (po udanym teście odporności nr 6 tylko połowę) i mogą 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 stałe 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 stolik i trzy zydle. Siedzą na nich szkielety i grają w kości. Są uzbrojone. Jeden z nich ma kolczugę i miecz, pozostałe szkodźnie 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 był 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 Morghlitha, 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 wyrzucił 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 przygotowany 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 Morghlitha. 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 Morghlitha 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 wklejony jest czarnoksiężski 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 Morghlitha 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. Od upadku dostaje 2k50 ran (jeśli upadnie na podłogę (50% szansy) lub 3k100 ran klutych 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 czarnoksiężski, 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 Morghlitha. 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 denna 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. Skórzna +7 25/60/40

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

Przywódca szkieletów w stróżówce, przy celach

Szkielet(miękkogłowy) 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

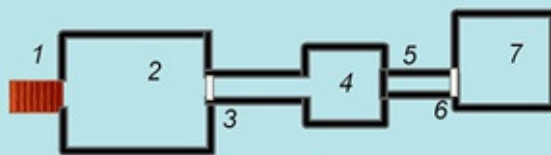
ŻYW – 400 SF – 300 ZR – 45 SZ – 45 INT – 90 MD – 100 UM – 40 CH – 35 PR – 30

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

Poziom 2_podziemia



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 przerażającej 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 wryty 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 przygotuje 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 saletrą – 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, mózdzierzami, 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 Dusze”, 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 czarnoksiężskimi – po 1 z każdego dostępnego kręgu, atrament magiczny, szczelna tuba na pergaminy.

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 klutej 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 RZĘZI I ZNISZCZENIA.



Rys. Xoghan by Daniel Szukalski vel czegoj

Wygląd – jak na obrazku powyżej. 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 zręcznie.

Cechy specjalne – 1. Strach – żarzące się na czerwono ślepie 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 srebny. 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 znieść 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. Morghlith 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.

Xoghan
 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 kl., 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 Alcantara 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 zdradzili. 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.

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

Pancerz – „Czarna zbroja” (aktywowana błyskawicznie, w momencie zagrożenia) wyparowania 80/80/80 - trwa 160 rund
Obrona daleka/bliska 76 1.96 2.105

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 łaska +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. DOPEŁCZNIKI ALCANTARA

Alcantar nie działa w mieście sam. Nie byłby w stanie wszystkiego zorganizować, zastraszyć odpowiednich osób, uzyskać pomoc 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 Morghlitha 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.

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.

Kaplanka Morghlitha, 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

6.2. STRAŻNIKI 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 pacholków – zamordowali. Najpierw z kuszy ustrzelili sługi, potem poderżnęli gardło kupcowi (nazywał się Evnar). Mieli przy tym jednak strasznego 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. ŻŁODZIEJ

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. Żłodziej przyszedł, kilka godzin symulował lekturę, po czym wyrwał odpowiednie strony. Żłodziej był nie w ciemie bity – był świadom, że życzenie zleceńodawcy (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 wesółka. 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 karteń? 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 smródliwy 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 odciedzić to co kompletnie absurdalne 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, miałby go na talerzu. Pisarz Lestor musiał umrzeć. Znalaziono go w domu po 3 dniach sinego, z plamami opadowymi. Przyszedł go zobaczyć znajomy z ratusza zaskoczony faktem, 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 zrobią na początku scenariusza, to...

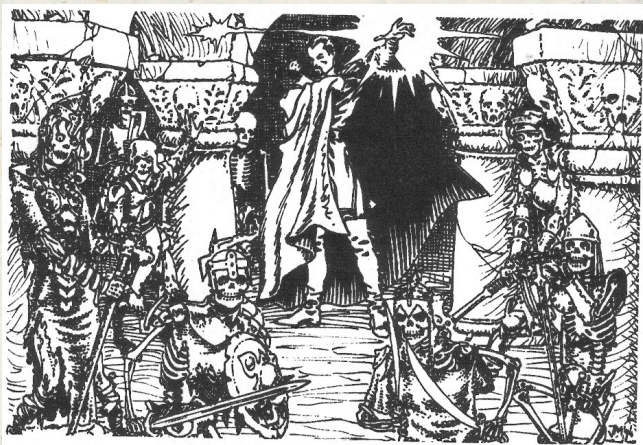
7.2. ŚMIERĆ ŻŁODZIEJASZKA

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 niemalym 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



Rys. Jarosław Musiał

Zbliża się termin zemsty Alcantara. Jest już prawie gotowy. Martwiących 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 wyrżnięci 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.

(zrobią to na polecenie Alcantara strażnicy miejskiej), pobicie w zaułku chodzących samotnie po mieście bohaterów, i inne, wedle uznania MG.

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 pacholców 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, mapka miasta z czasów tych wydarzeń oraz info, gdzie stała wieża. To bardzo mocny atut dla graczy, 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

ORGANIZACJA

BRACTWO LEGION

Autor: Grzegorz „ghasta” Skrobas

Legioniści – słowo, które pojawia się w wielu przekazach historycznych. Upadające królestwa, zaginione statki, plagi Sharanów, tajemnicze zniknięcia, nawet zamachy na Katanów. Te rzeczy jak i wiele innych przypisywano legionistom. Nie bez powodu stali się znienawidzoną plagą. Ich pojawienie się i ingerencje, o ile w ogóle zostały odkryte, prowadziły do niezwykłych wydarzeń. Wielu wierzyło, że są tylko legendą, niegroźnym mitem, przekłamaniem historyków i bujdą bazarzy. Wierzyli, dopóki członkowie bractwa nie zapukali do ich drzwi, aby wykonać swoje zadanie: zabić z zimną krwią.

W annałach ukrytych w kilku orchijskich bibliotekach, w tajnych zbiorach świątyń, głębinach innoplanowych magazynów gildii magów czy kamiennych tablicach ukrytych w Ghaście napisane jest, iż bractwo Legionu pochodzi z niemal zapomnianych antycznych czasów, kiedy to bogowie byli młodzi i o wiele częściej niż dziś ingerowali w sprawy śmiertelników. Kiedy dopiero powstawały załążki państw znanych dzisiaj. Z czasów gdy podobno Morghlith miał szansę stać się panem orchijskiego planu egzystencji. Orcze oraz reptiliońskie źródła są niemal pewne – pierwsze pokolenie wojowników Legionu zostało naznaczone przez samego Mrocznego Pana. Dał im ponoć niesamowite zdolności, które umożliwiały im zabijanie potężnych półbogów, demonów i smoków. Podobno ci, którzy mieli dostęp do zwojów zachowanych przez smocze państwa wyczytali o udanych atakach Legionu na smocze domeny oraz samych smoczych władców. Podobno brali udział w wojnach prowadzących do upadku Reptilionów i tylko to że jest ich niewielu nie spowodowało upadku pierwszego Katana, brali na pewno udział w ciężkich walkach z Uruk-jar, zniszczeniu królestwa Białych Malauków... Przez to uważa się, iż pojawienie się Legionu zwiastuje nie tylko 'zwykłą' śmierć miejscowego władcy, ale zmiany idące dalej lub ukryte przed wzrokiem zwykłych mieszkańców. Osłabianie granic orczego państwa przez tajemnicze zniknięcia świętych generałów powodowały gwałtowne najazdy sharanów. Zlikwidowanie jednej nocy rodziny rządzącej Białymi Malaukami doprowadziło do rozpadu państwa tych czwororękich olbrzymów. Działania Legionu obejmują nie tylko jakieś lokalne rozgrywki, ale całe narody. Stawały się przysłowiowym jęczyzkiem u wagi, który wywoływał lawinę zmian.

Zdobywanie wiedzy na temat Legionu bywa często ostatnią rzeczą, którą zajęło się wielu badaczy. Nadmierne zainteresowanie tematem prowadziło zawsze do tego samego - ciekawskich odnajdywano martwych. Nie miało znaczenia czy to ich niebroniony dom czy magicznie chroniona wieża. Koniec zawsze był ten sam. Wielu szukających wiedzy na temat bractwa nie odnaleziono nigdy.

Dużo jest przez to niewiadomych w przekazach dotyczących Legionu. Niektóre informacje są sprzeczne, inne – wręcz śmieszne. Duża część pogłosek jest niepotwierdzona. Jednak kilka rzeczy powtarzało się przez eony: jak imię jednego z pierwszych legionistów – Atora, to że macki organizacji sięgają daleko pomimo niewielkiej liczebności legionistów (do rad dużych miast, najwyższych szczebli władzy pośród kultu Dagonina Białego, do pałacu Katana). Oraz to, że w skład Legionu wchodzi najlepsi zabójcy jacy chodzili po ziemi Orchii. Obok Zarządców kierujących działaniami bractwa (oskarża się ich o kierowanie całym kultem Morghlitha!) oraz szpiegów i wysoko postawionych osób w różnych organizacjach są to ludzie do brudnej roboty. Otoczeni zostali zasłużenie mroczną sławą, nikt nie ujdzie z życiem gdy wkraczają do akcji. Ich wyszkolenie umożliwia walkę w każdych warunkach i z przeważającym wrogiem. Legioniści – zabójcy to dwuosobowe zespoły kierowane do likwidowania niewygodnych, zbyt zainteresowanych Legionem celi oraz do prowadzenia cichej wojny, za plecami wielkich armii, wojny gdzie znikają wodzowie i książęta oraz władcy krain. Zespoły składają się z wyszkolonego zabójcy oraz czarodzieja tworzącego dla niego parę.

Poniżej znajduje się pełny opis szkolenia zabójców. Jeśli nie chcesz sobie psuć klimatu współczynnikami – pomiń tę część. Jeśli uważasz że podane propozycje są nieodpowiednie, za słabe lub za mocne, zmodyfikuj je dowolnie, dostosowując do swoich realiów.

OPIS SZKOLENIA

Ryzyko: pęknięcie duszy i śmierć bez możliwości wskrzeszenia. Ciała tych którzy nie przejdą kolejnych stopni wtajemniczenia są całopalone i rozrzucone na równinach Czerwonej Doliny.

Po każdym szkoleniu testowana jest odporność na szok (nr 4) czy przeżyło się aktualne próby. Przy czym test podczas szkolenia na poziom mistrzowski wykonuje się na połowę wspomnianej odporności. Na kurs ostateczny (krag piąty) wymagany jest dodatkowy test na odp. nr 2.

Warunki przyjęcia:

*Wyznawanie Morghlitha

*Wiara minimum 50

*Posiadanie złego charakteru

*Odpowiednia funkcja: Zabójca, Mag, Kapłan, Iluzjonista, Czarnoksiężnik (inne profesję zależnie od MG)

*Odpowiedni poziom (min 10 dla zabójcy, min 8 dla prof. Używających magię)

*Wykonanie dla świątyń Morghlitha zadania, które zostanie zauważone przez Morghlitha

*Więź przeznaczenia – aspirujący do szkolenia przyjmowani są tylko parami. Oznacza to że wolą Morghlitha było połączyć życie tych dwóch istot nierozdzielną więzią, co związane jest w przypadku bohaterów, z testem na WI i ZW. Jeśli któremukolwiek z pary nie powiedzie się jeden z rzutów, to oznacza to automatyczną utratę łask Morghlitha i odrzucenie możliwości wstąpienia do bractwa. Jeśli taka postać zwiększy swą WI o 10 punktów, wykona kolejną misję w służbie kultu, to będzie miała możliwość przejść tę próbę jeszcze raz. Oblanie obu testów, automatycznie powoduje śmierć aspirujących (w przypadku gdy o funkcje starają się bliźniacy o odpowiednich profesjach szansa na udaną ceremonię rośnie o + 10 dla testu WI i + 5 dla ZW)



Rys . Tatuaz legionu

Krąg pierwszy (szkolenie przygotowawcze, 2 lata)

Oznaczany wypalonym znakiem 1/4 czaszki, przypomina on naturalne znamię,

- podniesienie bazowej odp. Fizycznej o 10+k10
- podniesienie bazowej odp. Psychiczej o 10+k10
- podniesienie ŻYW . SF . INT , MD o 10+k10
- otrzymanie umiejętności 'Cichego chodzenia', 'Ukrycia', 'Otwierania zamków', 'Charakteryzacji', 'Krycie w cieniu' lub są one zwiększane o 1/10 INT jeśli postać już je posiada

Krąg drugi (szkolenie podstawowe, 1 rok)

Oznaczany wypalonym kolejnym znakiem 1/4 czaszki (czyli w sumie połowy czaszki)

Szkolenie Maga

- podniesienie UM o 20+k10
- podniesienie odporności na szok o 10+k10
- umiejętność 'Odporność na zaklęcia'
- otrzymanie biegłości walki pałkami oraz nożami w wysokości 100% lub podniesienie ich o 2k10 jeśli się ją posiada na wyższym poziomie
- 2 biegłości do rozdysponowania w czasie szkolenia (do max podwójnego specjalisty)

Szkolenie Zabójcy

- otrzymanie 2 dodatkowych biegłości do rozdysponowania w czasie szkolenia (do max. podwójnego specjalisty)
- wybrana biegłość w broni (preferowane sztylety, noże i szlapy) podniesiona zostaje o 10+k10.
- podniesienie ZR i SZ o 10+k10
- postać zyskuje umiejętność 'Unik' ewentualnie jest ona zwiększana o 1/10 INT jeśli już ją posiada

Krąg trzeci (szkolenie zaawansowane, 1 rok)

Oznaczany wypalonym kolejnym znakiem 1/4 czaszki

Szkolenie maga

- czarodziej wybiera 1 czar/50 MD jako czar, w którym jest specjalistą, powoduje to, że kosztuje go on połowę PM a uzyskane efekty są 2x mocniejsze (raniące, wzmacniające itp.)
- UM rosną o 10 + k10 punktów

Szkolenie zabójcy

- szansa użycie zdolności procesyjnych (zabójcy) jest zawsze o +10/50 INT większa
- podniesienie SF i ŻYW o 10+k10
- postać w wybranym typie broni otrzymuje 1 dodatkowy atak
- otrzymanie umiejętności 'Analiza pułapki' lub zwiększenie jej o 1/10 INT jeśli postać już ją posiada

Krąg czwarty (szkolenie mistrzowskie, 1 rok)

Oznaczany wypalonym kolejnym znakiem 1/4 czaszki
(w efekcie składa się na całą czaszkę)

Szkolenie maga

- postać uzyskuje możliwość zapamiętywania 2x więcej czarów autoratywnych niż wynika to z jej współczynników
- bonus 10+k10 do MD, INT

Szkolenie zabójcy

- postać w wybranym typie broni zadaje dodatkowe +10 obrażeń / 50 INT
- postać otrzymuje bonus k10 do posiadanych biegłości
- bonus 10+ k10 do SZ i ZR,

Piąty krąg (kurs ostateczny) (2 lata)

Szkolenie maga

- umożliwienie używania czarów innej grupy czarującej tj. do wyboru czarów maga, czarnoksiężnika lub iluzjonisty z poz. równego aktualnie używanego poziomu
- umiejętność 'Odegnanie martwiaka' lub zwiększenie jej o 1/10 INT jeśli postać już ją posiada

Szkolenie zabójcy

- rytualna przemiana w martwiaka najczęściej Struchlca miękkogłowego co związane jest z uzyskaniem wszelkich jego zdolności.

Uwaga!! Symbol czaszki wypalany podczas szkoleń jest możliwy do ukrycia/ujawnienia wolą postaci która go posiada. Znajduje się różnych miejscach na ciele, najczęściej na dłoni, przedramieniu, bicepsie, brzuchu lub czole. W przypadku śmierci Legionisty, pozostaje dalej ukryty i jest możliwy do odnalezienia tylko przy udanym rzucie na Wykrycie Zachwiania Równowagi podczas dotknięcia miejsca gdzie on się znajduje.

PRZYKŁADOWY LEGIONISTA – ZABÓJCA

Cedr

półelf, wyznawca Morghlitha , ntr. zły
zabójca 10POZ

Po pełnym szkoleniu Legionu, członek zespołu Legionu,
martwiak struchlec, wartości z nawiasów – związane z
magią, ma aktywne zawsze w czasie akcji,

Cechy

ŻYW 260 SF: 420 (magia - krzepa x2 SF: 840) ZR: 300

SZ:140 (magia - przyspieszenie x2 SZ: 280) IQ:121

MD:158 UM:99 CH:44 PR:10 Wi:55

BP: 115

1. 130 2. 130 3. 130 4. 150 5. 115

BF: 150 (i zwiększa ją jeszcze Krzepa o + 42pkt.)
6. 185 7. 150 8. 150 9. 170 10. 170

Biegłości :

* należy pamiętać o +210 obrażeń z SF, używane
sztylety (ma przy sobie 4 sztuki tej broni) są silnie
magiczne i drożne, +20TR/+20SKUT, po trafieniu
szansa na gnilec (jak cecha martwiaka)

Szlapary (zębaty krótki): bgł. 150, Spec, OBUR, TR 264,
405 tn, 3 ataki, op 4 sg,

Sztylety (typowy): bgł. 180, 2Spec, OBUR, TR 304, 370
kł(350kł),250tn, op. 1sg, 12 ataków(!)

Zbroja

Zwykle brak fizycznych zbroi, ale na 90% posiada
osłony magiczne typu: magiczna zbroja / magiczna
tarcza /iluzyjna zbroja itp.

BESTIARIUSZ

ORKONY

Autor: Daniel „czego” Szukalski

RASA: Orkony (wywodzą się z grupy orków)

CHARAKTER: ntr.-zły, ew. cht.-zły (rzadko inny)

WZROST: 1,6 – 2,1 m

WAGA: 50 – 100 kg

ŻYW 160 SF 110 ZR 30 SZ 40 INT 30 MD 30 UM 10 CH 20 PR 10

ZBROJE:

1. własna skóra: OB 12 pkt, wyparowania: 50/50/50

2. zewnętrzne: ubranie podróżne; kurtkowa typowa; kurtkowo-metalowana typowa

PREMIE DO BIEGŁOŚCI:

+20% do wszystkiego, m.in. pazury (70 tn; OB +20; opóź.3 sg.)

PREMIE DO ODPORNOŚCI: 2 (20), 4 (20), 6 (20)

HISTORIA:

Legendy głoszą, iż orkony to właśnie pierwsi orkowie, choć wielu przedstawicieli aktualnie dominującej rasy orków wyniosłych (i nie tylko), całkowicie zaprzecza takim poglądom. Fakty jednak są takie, że wszystkie zapiski dotyczące orków, przed pojawieniem się Kartana, zarówno w księgach reptilliońskich, jak i elfickich, wskazują na to, że to właśnie orkony były pierwsze na Orchii. Potwierdzają to opisy zewnętrznych cech wyglądu przedstawicieli tej rasy, jak i sposób ich życia. Istnieje oczywiście inna teoria (propagowana głównie przez orków), iż orkony to te osobniki z rasy orków, które pod wpływem kanibalizmu i degeneracji przez okres kilku pokoleń zmieniły się w tych „barbarzyńców”.

Pojawienie się Kartana spowodowało ewolucję tej rasy i przejście na wyższy poziom cywilizacyjny. Oczywiście pozostały niedobitki orkonów, które w żaden sposób nie podporządkowały się nowemu przywódcy, jednak ich liczba została znacznie ograniczona. Ci, którzy poszli za późniejszym zwycięzcą zapoczątkowali znaczny postęp, jednak i same orkony nie zostały na tym samym poziomie. Zepchnięte na margines społeczny stały się agresywniejsze, bardziej barbarzyńskie i zaczęły się posuwać do aktów kanibalizmu, skierowanemu nie tylko przeciw innym orkom, ale również wszystkim rasom rozumnym. Od tego momentu stały się oprócz barbarzyńców, również płatnymi zabójcami polującymi na tych, którzy podpadli innym, na usługach tych, którzy zdolni byli (czyt. tak zdesperowani) do wynajęcia tych „niecywilizowanych” orków. Od kiedy zaczęli spożywać mięso swoich braci przeobrażeniu również uległ ich system trawienny. Zaczął wytwarzać znacznie więcej toksyn, wskutek czego ślina orkonów stała szkodliwa dla innych osobników. Orkony szybko zorientowały się, że ich ślina jest toksyczna i zaczęły jej używać jako

trucizny przeciw swoim przeciwnikom. Często nakładają ją na ostrza broni lub na pazury. Obecnie w walce najczęściej używają zakrzywionych szabli lub dzid. Porzuciły też zwierzęce futra i skóry zamieniając je na lżejsze i praktyczniejsze zbroje kurtkowe. Aktualnie trudno spotkać przedstawicieli tej rasy. Zamieszkują miejsca dzikie i niedostępne dla innych, często też przemieszczając się z miejsca na miejsce. Żyją w rodzinach (plemionach) lub jako pojedyncze osobniki. Samo pojęcie orkona nie zniknęło ze słownika Orkusa, chociaż jest obecnie znacznie rzadziej stosowane w stosunku do tych prawie już niespotykanych istot na tym lądzie. Jak sama rasa, słowo to również ewoluowało w kierunku przedstawicieli najemnych band wyjętych spod prawa charakteryzujących się dużym okrucieństwem i żądzą mordu, a które dodatkowo jest trudno wytropić i wyłapać. Dlatego w dzisiejszych czasach często można spotkać notatki oficerów armii orków, w których mowa jest o grasujących w pobliżu bandach orkonów terroryzujących określony obszar. Oczywiście użycie tego słowa nie ma nic wspólnego z prawną nazwą „dawnych” orków.

WYGLĄD:



Rys.Orkony by Adam Floryn vel leobardis

Orkony należą do ssaków o humanoidalnej postawie, wywodzących się od orków. Wyglądem swym w praktyce nie różnią się od swych pobratymców (chodzą jak i one na lekko ugiętych nogach, a także ich krępe, ciemnej karnacji ciało pokryte jest rzadkimi, szczeciniastymi włosami). Twarz mają bardzo pociągłą, o szerokich ustach i przydużych zębach (szczególnie kłach). Cechą wyróżniającą ich jest gruba, nadzwyczaj twarda (choć elastyczna) skóra i praktycznie ciągle ślinienie się (ich ślina jest toksyczna i w zetknięciu z krwią wywołuje krótkotrwały paraliż ciała). Uwierają się raczej dość cywilizowanie, najczęściej w lekkie zbroje nie ograniczające zręczności.

TRYB ŻYCIA:

Jest to typowo "orkożerna" rasa, o nocnej i zmierzchovej aktywności. Przyczajone przy drogach najczęściej zniecka i całą rodziną atakują mniejsze grupki orków, ludzi i innych ras. Najczęściej tuż przed walką, a także po każdym udanym ciosie liżą przez chwilę [5 segmentów opóźnienia] ostrze swej broni, dzięki czemu zranienie nią jest w stanie sparaliżować ofiarę. Orkony żyją do 100 lat i z powodu swego zachowania prawie wyłącznie spotykani są jako barbarzyńcy-zabójcy, łowcy-zabójcy, rzadziej jako niedwuklasowcy tych profesji. Bardzo rzadko (porwane za młodu i wychowane wśród innych ras) spotykane są inne profesje orkonów (aczkolwiek są w stanie szkolić się praktycznie tylko u orków).

ORKONY (Barbarzyńcy)

Samica; POZ.2; CHAR.CH.Z.; Sk. * -A-; -B-; -C-; -D-; -E-; -F-
ŻYW 195; SF 195; ZR 90; SZ100; INT 55; M 62; UM 35; CH 60; PR 50; W-/-
Odp.:1-31;2-51;3-31;4-66;5-46;6-83;7-63;8-63;9-48;10-63;AM-%;DOŚW.20
BRON 1. szpony 80/108; op. 3; RANY 118 tn; OB.+40; Biegły; AT2
BRON 2. dzida 80/108; op. 2; RANY 158 (148)kl; OB.+21; Biegły; AT2
BRON 3. szabla 80/108; op. 3; RANY 178 tn; OB.+18; Biegły; AT2
ZBR.: ubranie podr.; OGR. -; -; OB.BL/DAL 73/55; WYP. 60 / 65 / 70

Młody Orkon; POZ.0; CHAR.CH.Z.; Sk. * -A-; -B-; -C-; -D-; -E-; -F-
ŻYW 185; SF 185; ZR 80; SZ 90; INT 55; M 60; UM 35; CH 50; PR 40; W -/-
Odp.:1-25;2-45;3-25;4-60;5-40;6-76;7-56;8-56;9-41;10-56; AM-%;DOŚW.11
BRON 1. szpony 76/102; op. 3; RANY 116tn; OB.+40; Biegły; AT2
BRON 2. dzida 76/102; op. 2; RANY 156 (146)kl; OB.+21; Biegły; AT2
BRON 3. szabla 76/102; op. 3; RANY 176tn; OB.+18; Biegły; AT2
ZBR.: brak; OGR. -; -; OB.BL/DAL 60/42; WYP. 50 / 50 / 50

Samiec/Stara samica POZ.4; CHAR. N.Z.; Sk. **10A2;5B2;5C1;5D1;-E-;-F-
ŻYW 210; SF 210; ZR100; SZ110; INT 55; M 64; UM 35; CH 70; PR 60;W-/-
Odp.:1-36;2-56;3-36;4-71;5-51;6-92;7-72;8-72;9-57;10-72;AM-%;DOŚW.38
BRON 1. szpony 84/115; op. 3; RANY 122 tn; OB.+40; Biegły; AT2
BRON 2. dzida 84/115; op. 2; RANY 162 (152)kl; OB.+21; Biegły; AT2
BRON 3. szabla 84/115; op. 3; RANY 182 tn; OB.+18; Biegły; AT2
ZBR.: Kurt. Typ.; OGR. - ,1/2; OB.BL/DAL 109/91; WYP. 75 /110 / 105

ORKONY (Barbarzyńcy-Zabójcy)

Młody Orkon;POZ.0-0; CHAR.N.Z.; Sk. * -A-; -B-; -C-; -D-; -E-; -F-
ŻYW 185; SF 185; ZR 80; SZ 90; INT 70; M 65; UM 35; CH 55; PR 45; W-/-
Odp.:1-41;2-61;3-41;4-61;5-41;6-86;7-56;8-56;9-41;10-56;AM-%;DOŚW.13
BRON 1. szpony 86/112; op. 3; RANY 116tn; OB.+40; Biegły; AT2
BRON 2. dzida 86/112; op. 2; RANY 156 (146)kl; OB.+21; Biegły; AT2
BRON 3. szabla 86/112; op. 3; RANY 176tn; OB.+18; Biegły; AT2
ZBR.: brak; OGR. -; -; OB.BL/DAL 60/42; WYP. 50 / 50 / 50

Samica; POZ.2-2; CHAR.N.Z.; Sk. * -A-; -B-; -C-; -D-; -E-; -F-
ŻYW 195; SF 195; ZR 90; SZ100; INT 76; M 71; UM 37; CH 65; PR 55; W-/-
Odp.:1-48;2-68;3-48;4-68;5-48;6-93;7-63;8-63;9-48;10-63;AM-%;DOŚW.23
BRON 1. szpony 92/120; op. 3; RANY 118 tn; OB.+40; Biegły; AT2
BRON 2. dzida 92/120; op. 2; RANY 158 (148)kl; OB.+21; Biegły; AT2
BRON 3. szabla 92/120; op. 3; RANY 178 tn; OB.+18; Biegły; AT2
ZBR.: ubranie podr.; OGR. -; -; OB.BL/DAL 73 /55; WYP. 60 / 65 / 70

Samiec/Stara samica POZ.4-4; CHAR.N.Z.; Sk.**10A2;10B2;10C1;5D1;-E-;-F-
ŻYW 210; SF 210; ZR100; SZ110; INT 82; M 77; UM 39; CH 75; PR 65; W-/-
Odp.:1-54;2-74;3-54;4-74;5-54;6-102;7-72;8-72;9-57;10-72;AM-%;DOŚW.44
BRON 1. szpony 103/134; op. 3; RANY 122 tn; OB.+40; Pd. Biegl.; AT2
BRON 2. dzida 103/134; op. 2; RANY 162 (152)kl; OB.+21; Pd. Biegl.; AT2
BRON 3. szabla 103/134; op. 3; RANY 182 tn; OB.+18; Pd. Biegl.; AT2
ZBR.: Kurt. Typ.; OGR. - ,1/2; OB.BL/DAL 109/91; WYP. 75 /110 / 105

Opracował: Daniel Szukalski vel czegoj na podstawie wersji dyskietkowej, tekstu zamieszczonego w sieci na rapidshare i programów pomocnych MG zamieszczonych w sieci.

WYSTĘPOWANIE:

Orkony zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i niecywilizowane (za nadto) obszary. Na terenach występowania żyją rodzinami, w znajdujących się nie daleko od dróg ziemiankach, szałasach, czy jaskiniach. Występują najczęściej pojedynczo (stare samce) lub całymi rodzinami w przypadku większych skupisk.

SPECJALNE ZDOŁNOŚCI:

* infrawizja (2/10 SZ%)

* wytwarzają paraliżującą ślinę (śliną broń lub szpony [opóź.5 sg.]) trucizna ta (jeśli nie wykona się %-owego rzutu na odporność nr. 6 zmniejszoną o 2% na poziom Orkona), to po 3 segmentach paraliżuje ona ofiarę na k10 rund

Stary samiec; POZ.6; CHAR. N.Z.; Sk. **15A2;5B2;5C1;5D1;-E-;-F-
ŻYW 240; SF 280; ZR120; SZ130; INT 65; M 76; UM 45; CH 90; PR 80;W-/-
Odp.:1-46;2-66;3-46;4-81;5-61;6-107;7-87;8-87;9-72;10-87;AM-%;DOŚW.57
BRON 1. szpony 113/153; op. 3; RANY 140 tn; OB.+40; Biegły; AT2
BRON 2. dzida 113/153; op. 2; RANY 180 (170)kl; OB.+21; Biegły; AT2
BRON 3. szabla 113/153; op. 3; RANY 200 tn; OB.+18; Biegły; AT2
ZBR.: Kurt. Typ.; OGR. - ,1/2; OB.BL/DAL 134/116; WYP.100 /140 /125

Weteran; POZ.8; CHAR. N.Z.; Sk. * 20A2;5B2;5C2;5D2;-E-;-F-
ŻYW 260; SF 300; ZR130; SZ140; INT65; M 78; UM 45; CH 110; PR 90;W-/-
Odp.:1-52;2-72;3-52;4-87;5-67;6-116;7-96;8-96;9-81;10-96;AM-%;DOŚW.85
BRON 1. szpony 122/165; op. 3; RANY 145 tn; OB.+40; Pd. Biegl.; AT2
BRON 2. dzida 122/165; op. 2; RANY 180 (175)kl; OB.+21; Pd. Biegl.; AT2
BRON 3. szabla 122/165; op. 3; RANY 205 tn; OB.+18; Pd. Biegl.; AT2
ZBR.: Kurt. Typ.; OGR. - ,1/2; OB.BL/DAL 144/126; WYP.100 /140 /125

Przywódca Stada; POZ.10; CHAR. N.Z.; Sk. **40A2;5B2;5C2;10D2(MAG 3)
ŻYW 300; SF 360; ZR150; SZ160; INT 75; M100; UM 55;CH130;PR100;W-/-
Odp.:1-62;2-82;3-62;4-97;5-77;6-131;7-111;8-111;9-96;10-111;AM-%;DOŚW.140
BRON 1. szpony 146/197; op. 4; RANY 195 tn; OB.+60; Spec.; AT4
BRON 2. dzida 146/197; op. 3; RANY 255 (245)kl; OB.+31; Spec.; AT3
BRON 3. szabla 146/197; op. 4; RANY 285 tn; OB.+27; Spec.; AT3
ZBR.: Kurt.-Met. Typ.; OGR. - ,1/2; OB.BL/DAL 175/148; WYP.110 /150

Stary samiec; POZ.6-6; CHAR.N.Z.; Sk. **15A2;10B2;10C1;5D1;-E-;-F-
ŻYW 240; SF 280; ZR120; SZ130; INT 98; M 93; UM 51; CH 95; PR 85; W-/-
Odp.:1-64;2-84;3-64;4-84;5-64;6-117;7-87;8-87;9-72;10-87;AM-%;DOŚW.61
BRON 1. szpony 129/169; op. 3; RANY 175 tn; OB.+60; Pd. Biegl.; AT2
BRON 2. dzida 129/169; op. 2; RANY 235 (220)kl; OB.+31; Pd. Biegl.; AT2
BRON 3. szabla 129/169; op. 3; RANY 265 tn; OB.+27; Pd. Biegl.; AT2
ZBR.: Kurt. Typ.; OGR. - ,1/2; OB.BL/DAL 143/116; WYP.100 /140 /125

Weteran; POZ.8-8; CHAR. N.Z.; Sk. * 20A2;10B2;10C2;5D2;-E-;-F-
ŻYW 260; SF 300; ZR130; SZ140; INT104; M 99; UM 53; CH115;PR 95;W-/-
Odp.:1-72;2-92;3-72;4-92;5-72;6-126;7-96;8-96;9-81;10-96;AM-%;DOŚW.97
BRON 1. szpony 150/193; op. 3; RANY 180 tn; OB.+60; Spec.; AT4
BRON 2. dzida 150/193; op. 2; RANY 240 (225)kl; OB.+31; Spec.; AT3
BRON 3. szabla 150/193; op. 3; RANY 270 tn; OB.+27; Spec.; AT3
ZBR.: Kurt. Typ.; OGR. - ,1/2; OB.BL/DAL 153/126; WYP.100 /140 /125

Przywódca Stada;POZ.10-10; CHAR.N.Z.; Sk. **40A2;10B2;10C2;10D2(MAG 3)
ŻYW 300; SF 360; ZR150; SZ160; INT120; M125;UM 65;CH135;PR105;W-/-
Odp.:1-84;2-104;3-84;4-104;5-84;6-141;7-111;8-111;9-96;10-111;AM-%;DOŚW.156
BRON 1. szpony 166/217; op. 4; RANY 195 tn; OB.+60; Spec.; AT4
BRON 2. dzida 166/217; op. 3; RANY 255 (245)kl; OB.+31; Spec.; AT3
BRON 3. szabla 166/217; op. 4; RANY 285 tn; OB.+27; Spec.; AT3
ZBR.: Kurt.-Met. Typ.; OGR. - ,1/2; OB.BL/DAL 175/148; WYP.110 /150

Tekst pisany kursywą to pomysły autorski opracowującego.

BOHATER NIEZALEŻNY

KEEN SHOO'SA

Autor: Grzegorz „ghasta” Skrobas

Keen Shoo'sa

Człowiek / mężczyzna

Zabójca: 9/Mag 8

Charakter: ntr.zły.

Wyznanie: brak danych

KIM JEST

Jest ostrzem do wynajęcia, bojowym zabójcą posługującym się w swojej pracy magią. Współpracuje z tymi, którzy dobrze płacą.

WYGLĄD

Keen Shoo'Sa jest średniego wzrostu człowiekiem o raczej żylastej budowie ciała – jeśli już ktoś by go podglądał podczas mycia czy spotkał w publicznej łaźni. Ma pociągłą twarz z lekko wystającymi kośćmi policzkowymi i wysuniętym podbródkiem. Oczy są osadzone głęboko w oczodołach co umożliwia mu spoglądanie 'spod oka'. Zwykle się przy tym lekko uśmiecha co jest dosyć komiczną kompilacją - Sprawia wtedy wrażenie jakby słowa osoby z którą rozmawia nie do końca przyjmował za pewnik. Ma też manierę, podczas słuchania kogoś, podnoszenia lewej brwi. Tych co bardziej zapalczywych może to denerwować, gdyż mogą poczuć się urażeni takim traktowaniem.

Włosy ma zgolone niemal równo ze skórą, głównie z powodu śladu po poparzeniu na prawej stronie czaszki (chętnie podzieli się opowieścią kto i kiedy mu makówkę przypalił) gdzie włosy nie odrastają.

Usta nie wyróżniają się niczym szczególnym. Posiada za to pełen komplet zębów.

Lewy policzek, część oczodołu – w stronę ucha i z zawinięciem na potylicę, zdobi szaro-brązowy tatuaż przedstawiający geometryczny kształt składający się z wielu małych oplatających się nici. Sam tatuaż kończy się poniżej łopatek czymś na kształt połączonych przeplatających się sznurów.

UBIÓR

Stara się nie wyróżniać zbyt z tłumu. Lekką skórzaną kurtę nakłada na dobrej jakości ubranie podróżne (koloru bordo z czarnymi wstawkami), a całość okrywa płaszczem (także skórzanym). Sam płaszcz jest obszyty ciemnym, aksamitnym materiałem, spinanym na srebrnego guza w kształcie spletających się dłoni.

Dół płaszcza obszyty jest futrem (pochodzącym z odwołka karana – ale to może stwierdzić tylko specjalista).

Nogawki spodni wzmocnione są na szwach srebrnymi, rzeźbionymi w zawile wzory, klamrami. Zaopatrzone są poza tym w dwie głębokie kieszenie na udach oraz kilka sprzączek i ok. 40cm okrągłą pochwę przymocowaną do lewego uda.

Nosi skórzane, kończące się tuż pod kolanami buty, z wywinętymi niemal do samych kostek cholewami. Czubki butów wzmacniają metalowe okucia (w rzeczywistości – srebrne, jednak są zbyt zabrudzone wskutek wędrówek ulicami i drogami aby to stwierdzić na pierwszy rzut oka).

Ręce zwykle okrywają delikatne rękawiczki. Zdejmuje je zawsze do posiłków i kiedy jest po prostu zbyt gorąco. Same rękawiczki są bardzo dobrej jakości. Widać elficką robotę i elfickie wzory kwiatowe wykonane jasną nitką. Co ciekawe rękawice praktycznie nie wyglądają na zniszczone. Na lewym i prawym ramieniu (na kurtę skózaną gdy już ją założy) nakłada szyny w których tkwią metalowe gwiazdki.

W rękę trzyma owiniętą pośrodku skórzanym pasem laskę ze wzmocnionymi jasnym metalem końcami. Po rozłożeniu ma ona ok. 160 cm długości. Jest zauważalnie grubsza w środkowej części i zwęża się ku końcom.

Na przedramionach nosi dwie, bogato zdobione, bransolety wykonane z metalu.

ZACHOWANIE

Bohater jest dosyć otwarty na kontakty z innymi. Nie ma uprzedzeń wobec orków, ale za to nie lubi elfów oraz gnomów. Nie powie dlaczego, ale w ich towarzystwie będzie się zachowywał sztywno i nie będzie starał się utrzymywać bliższej znajomości. Często staje się nieufny z nieznanych powodów i potrafi zniknąć na chwilę żeby 'coś sprawdzić'.

Ze względu na swoją profesję potrafi zamienić się momentalnie w zimnego drania. W momencie, gdy go ktoś wynajmie staje się profesjonalistą, który postawi wszystko na jedną kartę, aby wykonać narzucone zadanie.

HISTORIA

Pierwszy raz pojawił się w Ostrogarze jakieś 3-4 lata temu. Już wtedy był osobą niezwykle dobrze walczącą wręcz i niesamowicie skuteczną w użyciu wszelkiego rodzaju palek. Prawdopodobnie jego wykształcenie pochodzi od jednego z klasztorów walki mieszczących się w jakimś mniej lub bardziej niedostępnym obszarze Archipelagu Centralnego. Później widywano go z grupą awanturników w kilku zakątkach Orchii. Pamiętają go dobrze Reptillioni w Gaście (jest tam niemiłe widziany

po tym, jak z powodu jego wspólnych działań z kolegami spłonęła część mostu prowadzącego do Cichej Zatoki) oraz Ostrogarze (zawaliła się jedna z wież oporowych po walce z przemytnikami). Nie lubią go w Ongir-garze za podszycie się pod gladiatora i spacyfikowanie kilku zawodników. Ostatnio nie widziano jednak jego kompanów (2 ludzi, elfa i gнома) i samotnie poszukuje zajęcia. Wynajmowany był chyba przez wszystkie gildie Ostrogaru do pomocy i rozwiązywania ich problemów. Dzięki temu dzielnica Złota jest mu znana nie gorzej niż Chłopskie Krocze. Wiele osób dowiadując się o tym, że jest on wynajęty do rozwiązywania problemów stosunkowo szybko uiszcza zaległości czy stara się polubownie wyjaśnić sprawę.

◀◀◀

Trudno powiedzieć coś o jego celach. W momencie spotkania raczej nie będzie o nich opowiadał przypadkowo poznanym osobom. Charakterystyczne jest jednak, że rozmowy na temat rządzących Orchią orków bardzo go poruszają i potrafi prowadzić na ten temat długie dysputy. Ma też umiejętność znajdowania się tam gdzie coś ciekawego się dzieje.

SPRZĘT

Płaszcz magiczny zgodny z Szata Mroku – wyparowania 100/100/100, OB.+25, wytrzymałość x10., pozostałe cechy jak wspomniana szata (opis w tabelach przedmiotów magicznych)

Klamra w kształcie rąk - jest jednocześnie amuletem na max. 500 PM, obłożony blokadą 50PM.

Rękawice Ashur-uballit – silnie magiczne, podnoszą ZR właściciela o + 50, TR z dowolnej trzymanej broni +5, obrażenia przy walce wręcz (bez broni) +20ob, nie ograniczają przy rzucaniu czarów, obszyte mithrilową i srebrną nicią mogą zadawać wręcz obrażenia istotom odpornym na zwykłą broń,

Laska Kerada – silnie magiczna, b. lekka, wzmocniona srebrnymi okuciami, skut. 120 ob. (100ob). ob.+52, TR+30, po uderzeniu w ziemię/podłogę itp. uwalnia czar (druida 10POZ) Zmiękczenie kamienia. Do ponownego rzucenia potrzebne jest przelanie w laskę odpowiedniej ilości PM (5 PM). Łaska ma możliwość teleskopowego złożenia się do długości ok. 40 cm pałki, co umożliwia jej noszenie w stosunkowo krótkiej pochwie przy pasie czy na plecach w plecaku.

Gwiazdki powrotu (10 sztuk) – magiczne gwiazdki, skut. (80)tn, nie nadają się do walki wręcz, zasięg = SZ używającego, po dotarciu do celu w kolejnej rundzie wracają do ręki (trzeba mieć wolną przynajmniej jedną rękę, inaczej upadają u stóp), TR + 30

DOŚTĘPNE CZARY

Magnetyzm
Krzepa
Przyspieszenie/spowolnienie
Lewitacja
Zwierciadło zakrzywienia
Odkrycie prawdy
Psychiczna tarcza
Światło
Zakłęcie broni (zdarza się mu rzucić je na gwiazdki)
Magiczne lustro
Uderzenie wiatru
Magiczna tarcza
Magiczna siła
Zamknięcie/otworenie drzwi
Inne czary wedle uznania

ZACHOWANIE W WALKI

Stara się zawsze walczyć podobnie, wg schematu, co wystarcza do wyeliminowania większości przeciwników. Zwykle przed walką rzuca na siebie Przyspieszenie, Magiczną tarczę oraz Magiczne lustro. Jeśli nie może tego zrobić z odpowiednim wyprzedzeniem wycofuje się i stara się te czary na siebie 'założyć'.

Gdy już występuje przeciwko wrogom, rzuca na nich magnetyzm. Szczególnie jeśli jest wśród nich jakiś ciężko opancerzony przeciwnik.

Gdy wie, że może być celem ataku lub spodziewa się walki będzie już pod wpływem Krzepy (tym bardziej, że utrzymuje się ona przez kilka godzin od rzucenia).

We właściwej walce wręcz najpierw stara się zarzucić przeciwnika gwiazdkami. Wyrzuca je na zmianę z szyn wbudowanych na rękawach lewej i prawej ręki. Jeśli ma czas – powracające gwiazdki wylapuje i rzuca ponownie, jeśli nie, wyciąga z pochwy na udzie laskę i rozkłada ją (3 sg). Ataki gwiazdkami prowadzi właściwie zawsze z użyciem precyzyjnego strzału, a jeśli jest pod wpływem czaru przyspieszenia, to wszystkie rzuty wykonuje używając precyzyjnego strzału. Jego pierwszym celem są zwykle osoby używające magii oraz użytkownicy broni miotającej.

Kolejno wkracza do walki uderzając pałką i wyprowadzając kopnięcia nogami i ciosy ręką. W zależności od broni i umiejętności przeciwnika (nie będzie atakował rękami kogoś w płytowej zbroi) stara się trafiać w niewrażliwe miejsca.

SPECJALNE / SZKOLENIA :

Szkolenie Asaura
OBUR 2S pałkach 5 at/runda (120ob) (+2 at)
Oburęczność gwiazdek 2B 5at / runda (80tn) (+1at)
2S Aniko Karate 5at/runda (90ob+) (+2 at)
Inne biegłości wedle uznania (sztylety, itp.)

Standardowe umiejętności zabójcy i maga,
zapożyczona Odporność na trucizny.

STATYSTYKI

Statystyki są częściowo z generatora, ale uśrednione, jak komuś nie pasuje ich zaokrąglenie lub będzie szukał skąd taka wartość bo z rzutu + dorzut + ... nie wychodzi mu tyle niech sobie zmodyfikuje. A jak stwierdzi że za mało – to też niech sobie zmodyfikuje. A jeśli jest jakiś inny błąd – to może zmodyfikować ;-).

Współczynniki podstawowe

Żywotność:	140
Siła fizyczna:	150 (300 Krzepa)
Zręczność:	135 (185 Rękawice)
Szybkość:	140 (280 Przyspieszenie)
Inteligencja:	130
Mądrość:	140
Umiejętności magiczne:	120
Charyzma:	140
Prezencja:	150
Wiara:	60
Zauważenie:	4

Odporności

1. Iluzja:	100
2. Sugestia:	85
3. Zaklęcia:	100
4. Szok	85
5. Energia	90
6. Trucizny	80
7. Gazy	75
8. Ogień	75
9. Elektryczność	90
10. Polimorfia	75

Biegłości (w nawiasach [] z uwzględnioną Krzepą)

Pałki (OB x2 przy oburęcznym trzymaniu);

Bi.171; TR 233[248]; op. 3; RANY 215[250]ob; OB+78; SP 2S/O; AT 5

Gwiazdki (OBUR x2 ataki);

Bi.136; TR 198[213]; op. 1; RANY (155) [(190)]tn; OB+2; SP 2B/O; AT 5(10)

Aniko Karate (Patrz Mistrz Asaur, uwzględnione rękawice)

Bi.181; TR 213[228]; op. 1; RANY 255 [290]OB; OB+18; SP 2S/-; AT 4

Pozostałe rodzaje w.w.(Patrz Mistrz Asaur) – Bi.100

Zbroje

Płaszcz - OB+25; OGR. - ZR, - SZ; WYP.100/100/100

Kurtkowa - OB+9; OGR. - ZR-, 1/2 SZ; WYP.25/60/55

Obrona

Daleka	110(+ew.magia)
Pałki	188(+ew.magia)
Aniko Karate	128(+ew.magia)

LOKACJA

CMENTARZ MIECZY

Autor: Michał „avnar” Komar



Biegł, czując za sobą obecność ścigającego. Przemykając między stertami trupów, potykając się z wyczerpania o porzucony ekwipunek, czekał na zapadnięcie ciemności. Wiedział że kiedy znajdzie ostatnie ze słońc, wygra. Ta pewność w nim tkwiła. Nie wiedział czemu, ale była tam, gdzieś wewnątrz, twardo osadzona jak kotwica. Zabawa trwała już długo, wydawałoby się, że wieczność, ale to był tylko dzień. Dzień w tym dziwnym śnie, dzień od wschodu Trzech Słońc, dzień od kiedy sięgnął po miecz. Miecz który ścisnął w dłoni, którego potęgą przenikała go na wskroś, który miał swoją cenę... Cenę krwi... Cenę życia... Cenę wygranej...

CZYM JEST CMENTARZ MIECZY

W różnych kulturach nazwa tego miejsca bywa odmienna. Przez jednych nazywana jest Równiną Zapomnianych Bohaterów, gdzie indziej znowu Cmentarzem Mieczu, Półplanem Trzech Słońc lub po prostu Pobojuwiskiem. Wzmianki o tym miejscu są dość nieliczne, choć można je spotkać. W większości traktowane jako legenda, często łączona z opowieściami o potężnych artefaktach lub istotach, które odcisnęły swoje piętno w historii

Orchii. Trzeba przyznać, że nie jest nierozdzielnie związana z jakimś wybranym charakterem i równie często przewija się w historiach o paladynach, jak i czarnych rycerzach, czarnoksiężnikach czy demonach.

OPIS

W wielu opowieściach przewijają się pewne cechy wspólne tego miejsca. Mianowicie pobyt w nim zaczyna się od wschodu Trzech Słońc, każdego w innym kolorze. Niektórzy mędrcy doszukują się w tym analogii do symbolizmu Kryształów Czasu, uważając, że półplan ten znajduje się pod kontrolą jednego z nich. Jakby nie było, słońca te są ogromne i zasłaniają większą część widnokręgu, przytłaczając swoją obecnością. Mimo swej wielkości dają one jednak bardzo mało światła, jest go jednak na tyle, że rozświetla ono rozciągające się po horyzont pobojuwisko. Jest to drugi stały element tego miejsca, powtarzający się w każdej z opowieści. Trupy różnorakich ras istot, bestii, demonów i aniołów leżą jak gruby dywan, tworząc wzgórza i doliny. Nie ma wolnej przestrzeni, gdzie można by było postawić stopę na gołej ziemi, stąd nie jest nawet możliwe stwierdzenie, czy ona w ogóle istnieje. Odkładanie trupów na bok jest bardzo mozolne i może tylko i wyłącznie odkryć kolejną ich warstwę. Co dziwne wszystkie trupy są w tym samym stadium rozkładu tak, jakby śmierć nastąpiła kilka godzin wcześniej. Co jeszcze bardziej zdumiewające, każdy z tych trupów ma

wbitą w ciało broń albo nawet kilka czy kilkadziesiąt jej sztuk, w przypadku wielkich smoków czy demonów. Broń ta, jak również pozostały ekwipunek, emanuje wielką, namacalną mocą. Bez względu na to, czy bohater zna się na magii czy nie, w tym miejscu jest w stanie tę moc zmierzyć i w miarę swojej mądrości zidentyfikować. Jeśli zdecyduje się sięgnąć po jakąś broń i wyciągając ją z trupa, to doprowadza do jego przebudzenia. Jest ono powolne, tak, aby dać postaci czas na reakcję, ewentualną ucieczkę, ukrycie się lub przygotowanie do walki. Od tego momentu zaczyna się przygoda, której celem jest pokonanie przeciwnika lub doczekanie do zachodu słońc. Jeśli bohater spełni któryś z tych warunków to w nagrodę, jakaś część jego ekwipunku zostaje nasączona mocą i zyskuje cechy artefaktu. Najczęściej jest to broń, ale zależy od tego, czym i w jaki sposób posługiwał się podczas pojedynku. Jeśli w większym stopniu użył tarczy, płaszcza czy zbroi, to one mogą zostać natchnione. Jeśli natomiast zamiast korzystać z jakichś przedmiotów, użył swoich umiejętności lub wpadł na ciekawy pomysł, może to wywołać nagrodę w postaci zdolności nadnaturalnej czy jakiejś umiejętności. Przegrana w takim pojedynku może spowodować, że bohater nabędzie jakąś ułomność lub klątwę albo posiadane przez niego artefakty stracą moc.

ZASTOSOWANIE

Jest lokacją, której można użyć w dowolnym momencie. Wejście do niej następuje we śnie, w wybranym przez MG momencie, jeśli tylko istnieje możliwość sesji Jeden na Jednego. Może być również krótkim przerywnikiem, dającym możliwość rozegrania pojedynku między bohaterem i odpowiednio dobranym przeciwnikiem. Nie musi być on wcale walką, może się rozgrywać na płaszczyźnie intelektualnej czy magicznej. W zależności od MG, samo starcie może być celem wprowadzenia tej lokacji, ale równie dobrze może być nim chęć obdarowania postaci bohatera jakimś ciekawym artefaktem, zdolnością nadnaturalną, specjalną umiejętnością albo wręcz przeciwnie klątwą, ułomnością czy przedmiotem przeklętym.

ALMANACH MISTRZA GRY

WSPOMNIENIA Z SESJI...

Autor: Kamil „nospe” Mroczkowski

Tak, przychodzą do mnie kiedy spotykam się ze znajomymi, z którymi kiedyś grałem w KCKi. Wspominamy przygody, wpadki w nich jak i zaskoczenia ze strony graczy. To są wspomnienia, które ciężko wytłumaczyć osobą siedzącym i przysłuchującym się rozmowie. Osobom, które nie wiedzą co to jest przygoda, sesja, rpg. Wspomnienia... a nie dobrze pamiętane rozegrania, których de facto nie możemy odsłuchać... chyba, że sesje zaczniemy nagrywać, wtedy osoby, które nie mają pojęcia o rpg zaczną dostrzegać o co w tym wszystkim chodzi po usłyszeniu nagrania. Pewnie nie raz tłumaczyliście komuś, kto nie miał pojęcia o rpg czym tak naprawdę jest przygoda. Większość spoglądała na was i zachodziła w głowę: o co jemu chodzi? Są przecież gry planszowe, komputerowe... po co się męczyć? Ano warto pomęczyć się i przekonać kogoś do grania ponieważ jeszcze mi się nie zdarzyło, aby ktoś później żałował jak spróbował – a z nagraniem byłoby łatwiej. Pierwsza myśl dotycząca nagrywania sesji naszała mnie kilka lat temu, jak nie kilkanaście. Robiłem wtedy za MG, a kolega za BG - graliśmy u kolegi i byliśmy pierwszymi, którzy przyszli na sesję. Inni mieli dołączyć lada chwila i kolega wpadł na pomysł, aby nagrywać sesje. Powiedziałem, że też o tym myślałem, ale nie wiem jak inni by zareagowali na ten pomysł. Pierwszy zapis był nagrany na magnetofonie, który miał możliwość rejestrowania dźwięków - mikrofon był w nim kiepski, ale nagrywał. Nie powiedzieliśmy nikomu, że nagrywamy sesje - teraz wiem, że to raczej błąd, gdy kogoś nagrywamy i nie prosimy go o zgodę oraz nie informujemy go o tym. Wtedy miałem kilkanaście lat i różnego rodzaju przychodziły dziecku rzeczy/pomysły do głowy. Nagraliśmy kilka sesji, a raczej ich szczątkowe fragmenty - kaseeta mieściła 45 minut na jednej stronie, a kasetę trzeba było przełożyć, aby nagrać kolejne - nie mówiąc o wymianie jej. Z powodu, iż mikrofon musiał być blisko, aby mógł zarejestrować jakiegokolwiek głosy to cała akcja wymiany/przełożenia kasety była ciężka do wykonania - oczywiście wymyślaliśmy przerwy i czasami się to udawało, ale ile razy można proponować przerwy. Problemem były też kostki, jeśli rzut był wykonywany na biurko to strasznie szeleściły - a mikrofon wariował. Oczywiście kasety poszły w zapomnienie, gdy drużyna się rozpadła i każdy zapomniał o nagraniu. Jednym słowem nagrania przepadły ponieważ posiadał je kolega, z którym straciłem kontakt (przeprowadził się bardzo daleko).

Teraz gdy trochę podrosłem i ostatnie przygody zacząłem nagrywać pytając graczy o ich zdanie to trochę nauczyłem się nagrywać sesje. W tym artykule chcę opisać jak nagrywałem ostatnie sesje oraz jak to wykonałem.

PRZYGOTOWANIA...

Przed przygotowaniem należy poinformować wszystkich, że chcemy nagrywać oraz spytać ich o zdanie jak i pozwolenie! To jest bardzo ważne - wystarczy odwrócić role - jak wy byście się czuli jak ktoś by was nagrywał i nie informował was o tym? - Trochę dziwnie? Poirytowani? Najważniejsze, aby na sesji się wszyscy dobrze bawili - podkreślam wszyscy! Więc jak ktoś zdecydowanie się sprzeciwi to porzućmy ideę nagrywania sesji - a bynajmniej tej sesji, w której się ktoś nie zgodził - trudno, trzeba to przeboleć i grać dalej. Jeśli ktoś będzie się pytał po co? Na co? To znaczy, że pierwszy raz gra i nie wie co to wspomnienia z sesji. Oczywiście trzeba wytłumaczyć i ew. przekonać podając zalety nagrania.

◀◀ NAM POTRZEBNE?

Możemy nagrywać za pomocą komórki, dyktafonu kasetowego, komputera, PDA. Możemy nagrywać czym chcemy, ale pamiętać trzeba, aby była dobra jakość nagrania, urządzenie nagrywające musi nagrywać przez kilka godzin bez przerwy ponieważ będziemy tracić czas na obsługę sprzętu nagrywającego przerywając sesje oraz najważniejsze - to jest dodatek do sesji, więc jak najmniej musimy to obsługiwać - czyli musi być proste.

Komórką nie nagrywałem z powodu iż kiedyś próbowałem coś nagrać i kiepsko nagrała jeśli chodzi o jakość. Do tego w dziwnym formacie oraz w pamięci telefonu, a nie na karcie pamięci (taką posiadałem komórkę). Nagranie komórką okazało się kiepskim nagraniem (w moim przypadku), możliwość nagrania kilku godzin była nie możliwa ponieważ pamięć telefonu była zbyt mała, aby można było zapisać kilku godzinną sesję. Odtworzenie w pierwszym lepszym programie okazało się kłopotliwe oraz do tego trzeba było konwertować dziwny format do postaci mp3. To jest kłopotliwe, a zarazem mało wykonalne dla nie których osób. Zapewne są komórki, które wykonają w/w czynności prościej, ale nie jestem na bieżąco w tym temacie i nie jestem w stanie wskazać wam komórkę, która by się nadawała do tego typu zadania. Dyktafon kasetowy - ma ograniczoną pojemność taśmy - chyba, że są jakieś nowoczesne o których nie mam pojęcia. PDA oraz komputer nadaje się najlepiej. Z tym, że

komputer jeszcze jedną ma zaletę! - możemy nagrywać oraz mieć dostęp online do zasobów sieciowych potrzebny w czasie sesji - np do czarów zamieszczonych na <http://kryształyczasu.pl/>. Dlatego zamierzam opisać nagranie sesji za pomocą komputera.

UWAGA! NAGRYWAM!

Ok więc zaczynamy nagrywanie na komputerze. Przetestowałem trzy programy do nagrywania sesji, które moim zdaniem są godne polecenia, proste oraz darmowe.

Sonarca Sound Recorder Free

Licencja: darmowy do użytku domowego, nie komercyjnego oraz nie do użytku zarobkowego.

Strona domowa: <http://www.accmeware.com/>

Download: <http://www.accmeware.com/download.html>

Program jest lekki i prosty w obsłudze. Niestety, ale jest w języku angielskim, a spolszczenia nie znalazłem. Program testowałem pod Windowsem XP SP3 PL i nie natrafiłem na jakie kol wiek problemy. Z tego co zauważyłem to jest przycisk „Vista Troubleshooting”. Przycisk znajduje się w zakładce „Device” i po kliknięciu przenosi nas do strony internetowej, na której jest opis co należy zrobić, gdy

bezpłatna. Dla zainteresowanych wersja płatna oferuje między innymi:

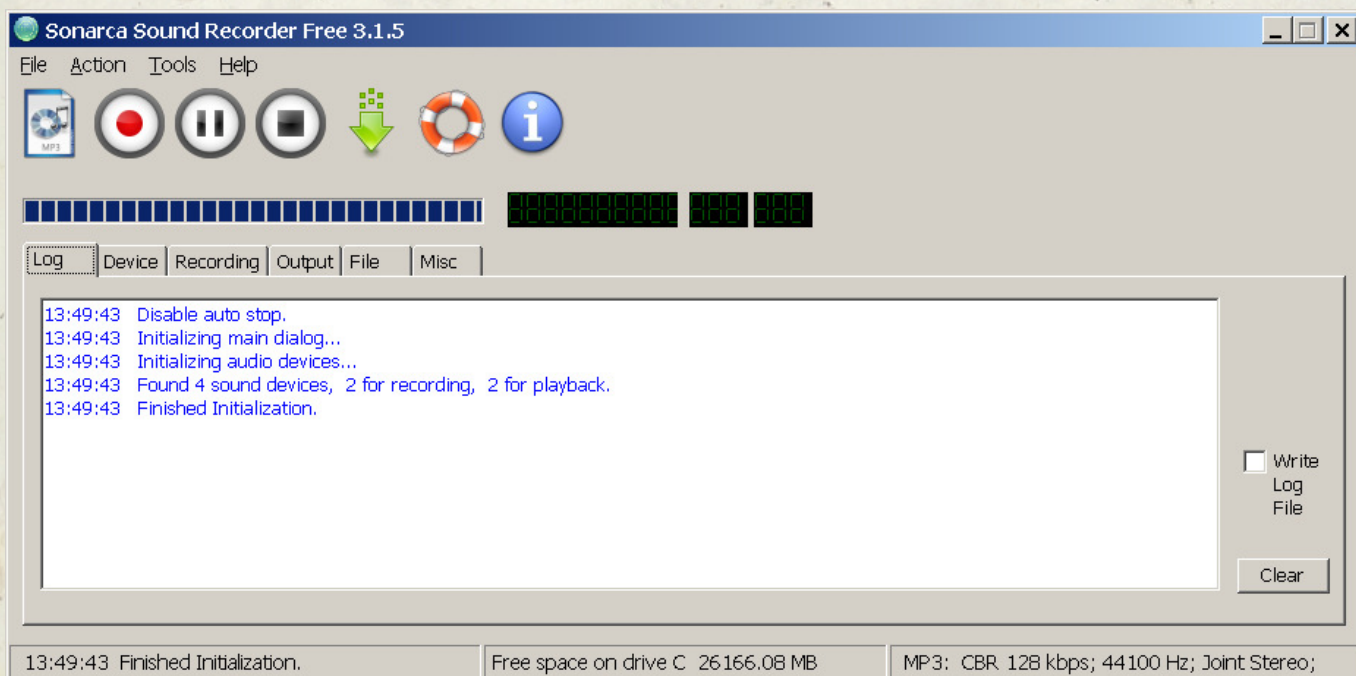
- zapis do innych formatów,
- zapis w większej częstotliwości próbkowania nagrywanego dźwięku,
- wykrywanie ciszy,
- zaplanowanie nagrania w czasie - tzw scheduler,
- nakładanie filtrów (np. usunięcie wokalu).

Nic nie trzeba konfigurować od razu można przejść do nagrywania klikając na przycisk oznaczony czerwoną kropką (po najechnaniu myszką powinien pojawić się napis: "Record sound"). Domyślnie ustawienia są ustawione optymalnie - czyli: zapis idzie do katalogu Moja muzyka, zapisywany dźwięk będzie próbkowany z częstotliwością 44100Hz w stereo (w zupełności wystarczy). Podczas zapisu możemy pauzować i wznawiać zapis. Należy pamiętać przy nagrywaniu o pauzie nagrywania - np podczas przerwy, aczkolwiek z doświadczenia wiem, że po 15minutach wszyscy zapominają, że to się nagrywa co za tym idzie zapominamy pauzować podczas przerw.)

Kat MP3 Recorder

Licencja: darmowy.

Strona domowa: <http://www.goodkatshare.com/kat-mp3-recorder>



Tak wygląda program po uruchomieniu (rys. 1).

Windows Vista nie umożliwia nam nagranie dźwięku z mikrofonu. Program jest też w wersji XiFi. Wersja ta jest płatna - \$29.95 i ma więcej opcji w porównaniu do wersji bezpłatnej. Nam wystarczy w zupełności wersja

Download: <http://www.goodkatshare.com/kat-mp3-recorder>

Program jest lekki oraz prosty w użyciu, główne cechy to:

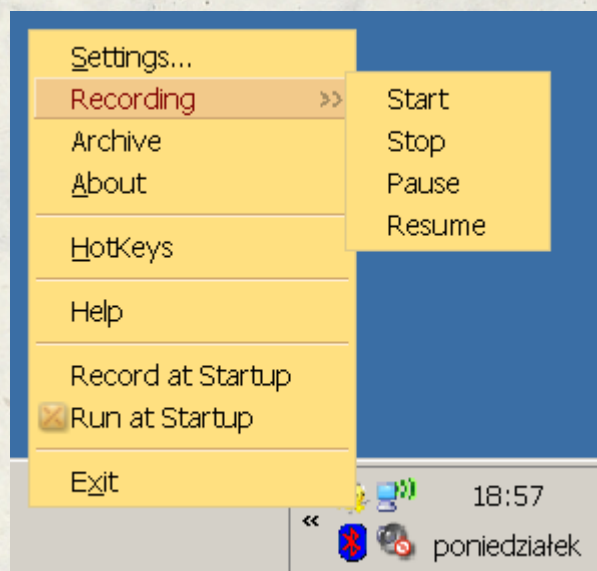
- scheduler,
- opcje w jakiej jakości ma być nagrany dźwięk,
- wykrywanie ciszy.

Jedyne co może innych razić w tym programie to interfejs, który jest dość niestandardowy. No, ale liczy się funkcjonalność, a nie wygląd ponieważ podczas sesji nikt nie będzie się przyglądał. Jedyne co w nim może irytować to to, że po uruchomieniu od razu chowa się w tray'u



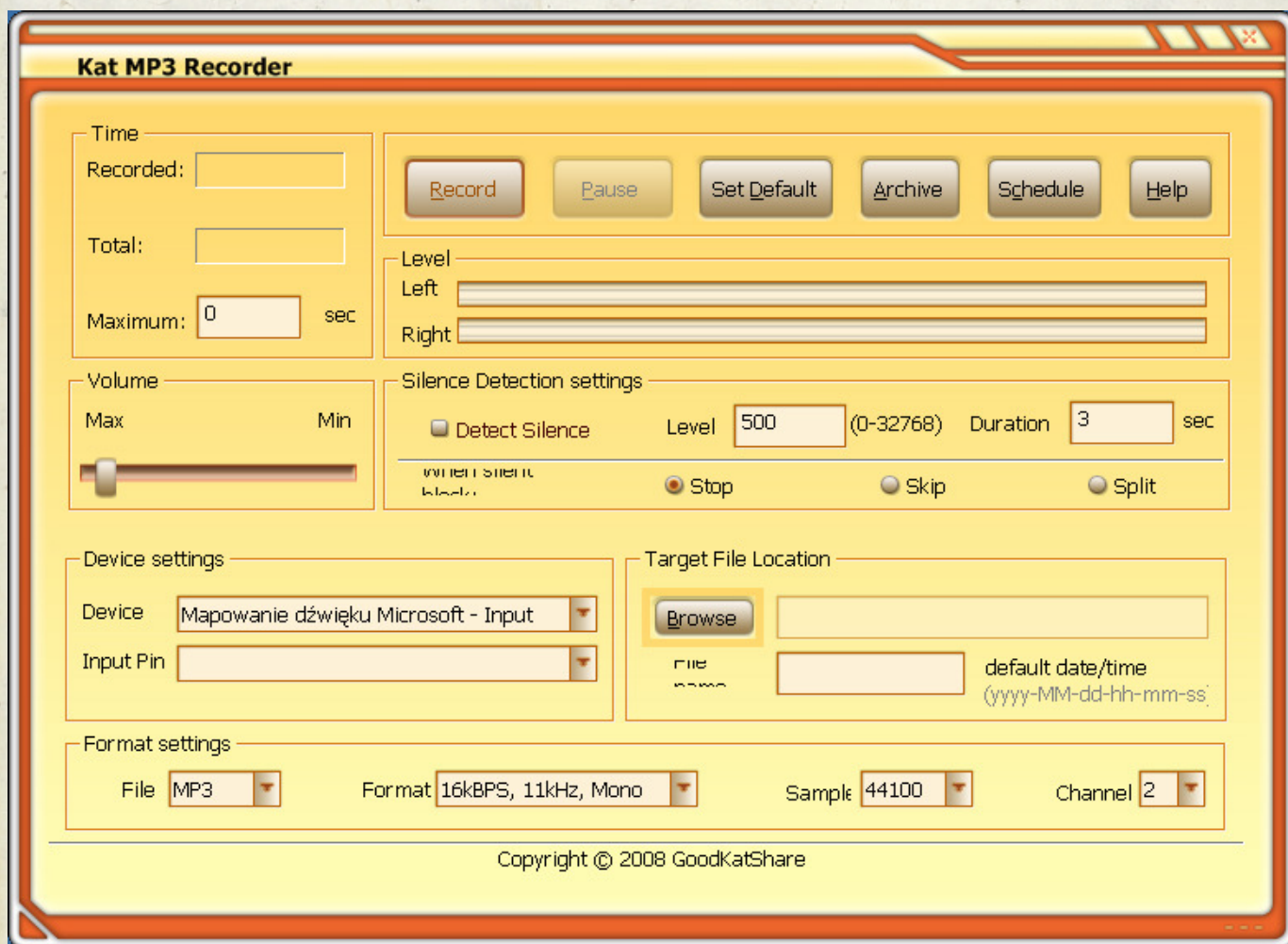
Rys. 2.

(rys.2.), obok zegara systemowego. To może tworzyć złudne wrażenie, że program nie działa:) Jednak możliwość sterowania programem klikając na niego PPM w pasku programów umożliwia sterowanie nim nie wchodząc do głównego interfejsu programu - dla tych, którzy by chcieli nagrywać po kryjomu (rys.3.) co odradzam:)



Rys. 3.

Główne okienko programu wygląda dość skomplikowanie na pierwszy rzut oka (rys.4.) w porównaniu z poprzednim programem. W górnym lewym rogu mamy wyświetlany



Rys. 4.

czas nagrywania oraz możemy ustawić z góry jaki ma być maksymalny czas nagrywania w sekundach. Poniżej znajduje się suwak z głośnością. W tabie z "Device settings" jest możliwość wybrania urządzenia, z którego będziemy przechwytywać mikrofon - w przypadku kilku kart dźwiękowych. W zakładce "Format settings" mamy ustawienia próbkowania oraz format zapisu. Możemy zostawić tak jak jest, aczkolwiek polecam ustawić



Rys. 5.

"Format" na: "128kBPS, 44kHz, Stereo". Za pomocą przycisku "Browse" w tabie "Target File Location"

możemy wybrać gdzie mają się zapisywać nasze pliki. Domyślna nazwa pliku to data i czas rozpoczęcia nagrywania, można to zmienić w "File name". Powyżej mamy wykrywanie ciszy - ile sekund jest uznawane za ciszę, czułość wykrywania ciszy oraz co ma program zrobić po wykryciu ciszy. Nagrywa się przyciskiem "Rekord". Po ustawieniu wszystkich opcji możemy kliknąć na przycisk "Set Default" co spowoduje zapisanie aktualnych ustawień. Jak wspomniałem program posiada scheduler, za pomocą którego możemy planować w przyszłość nagrywanie (rys.5.). Przycisk "Archiwe" pokaże nam nasze archiwum nagrań (rys.6.).



Rys. 6.

OPOWIADANIE

"SPRAWY RODZINNE" CZ.3

Autor: Krzysztof „Keth” Bujara

Mus wam znowu pięćdziesiąt srebrników wpłacić, inaczej z interesu nici!

Gusłek pobrał lekko po twarzy słysząc słowa Hubały: dziesięć srebrników stanowiło dla wioskowego kapłana miniaturową fortunę, toteż przełknąwszy głośno ślinę młodzian upadł znienacka do kolan asesora, budząc konsternację zarówno jego samego jak i znajdujących się opodal skrybów i klientów.

- Pomilujcie, łaskawy panie! - wyrzucił z siebie Gusłek ściskając kurczowo materiał spodni Hubały - Toż to wielkie pieniądze dla nas maluczkich! Tamci po ziarno nie przyszli, bo pewnikiem złego ich co spotkało, nie z własnej winy!

- Wstawaj natychmiast, kmiotku! - odparł Hubała próbując się jednocześnie wyzwolić z desperackiego uścisku rybaka - Puszczaj mnie, toż to nieobyczajne! Zadatek przepada jako kupieckie reguły stanowią...

- Przecie nie stratni się staliście, panie! - nie ustępował Gusłek, głosem na poły zrozpaczonym, na poły dziko zawziętym - Nasze ziarno innym sprzedane, toż to i monetki w kiesie macie! Podarujcie te srebrniki, przecie my u was z roku na rok kupujemy, nigdy my was nie ukrzywdzili na zapłacie...

- Ręce precz! - podniósł głos Hubała, słysząc za swoimi plecami coraz głośniejsze pomruki i szept - Bo każę pachołkom za próg was wyrzucić!

- Chwileczkę, asesorze - jakiś stanowczy męski głos sprawił, że Hubała znieruchomiał natychmiast. Starszy wiekiem mężczyzna o posiwiałych skroniach i ubiorze bogatego kupca zszedł po schodkach od strony kantorków, przepuszczany przez cofających się na boki pracowników faktorii - Co tu się dzieje, na Oriaka?

- Rybacy z Burat-aru, panie - skłonił się Hubała próbując jednocześnie dyskretnie odepchnąć Gusłka nogą - Ich ziomkowie przyszli parę dni temu po ziarno, ale go nie odebrali, więc przepadł im zadatek. Ci tutaj proszą, by oddać pieniądze, za nic mają nasze prawa...

- Czcigodny panie - Gusłek dowiedział tego, że zdesperowany człowiek potrafi wykonać skok nawet

pozostając wciąż na kolanach, dopadając do eleganckich ciżemek Michelona - Nam te ziarno potrzebne, inaczej wioska głodem pomrze! Zapłacimy uczciwie, ale nie zabierajcie nam tych dziesięciu srebrników tylko dlatego, żeśmy za późno po ziarno przyszli! Pomilujcie!

Kupiec Michelon powiódł wzrokiem po twarzach Gusłka i stojących za nim rybaków, zbitych w ciasną gromadkę. Pchełek i Trzęsikęsek spoglądali na niego z posępną desperacją, prostoduszny Łamignat z łzami w oczach, jedynie oblicze Zagera nikło pod naciągniętym na czoło czarnym kapturem kapoty.

- Asesor Hubała postąpił zgodnie z zasadami tej faktorii - oznajmił po chwili namysłu - Zadatek przepada, jeśli klient nie odbierze na czas swego towaru. Gdybyśmy tego nie przestrzegali, kontrahenci gotowi byłiby z lekceważeniem podchodzić do zawartych transakcji. Lecz gotów jestem spojrzeć na to z drugiej strony, bom człowiek wyrozumiały i znam Męczywora ze starych lat. Jeśli chcecie nadal kupić ziarno, dostaniecie zamiast tych dziesięciu srebrników jeden worek. Resztę możecie zamówić podług normalnych reguł, do odbioru dzień później w magazynie portowym. Macie pieniądze na zakup?

- Niestety nie, chyba że sprzedajecie ziarno po kilka miedziaków... - mruknął ponuro Zager - Lecz zdobędziemy je tak szybko jak jeno się da, panie. A jeśli o tamtych mowa... czy kiedy który z panów z naszymi ziomkami rozprawiał, niczego złego nie spostrzegł? Może rzekli co aby o swych planach?

- Tyś z nimi rozprawiał, pomiarkowałeś aby coś dziwnego? - Michelon spojrzał pytająco na asesora Hubałę, wyraźnie niezadowolonego z decyzji pryncypała w kwestii umorzonych zadatku.

- Ano nic - odpowiedział pracownik faktorii - Jak oni się zwali? Krzemik i Sękaty?

- Krzesimir i Sękacz - odpowiedział uczynnie Pchełek, zbliżając się o krok do kupca i międląc nerwowo palcami skraj swej kapotki. Wszyscy rybacy czuli lekką euforię uświadamiając sobie znienacka, że ich zaginięni ziomkowie faktycznie dotarli do kupca Michelona: byli ledwie trzy dni temu w tym samym sklepie, być może nawet stali dokładnie w tym samym miejscu, co teraz oni sami, dobijając targu z asesorem Hubałą. Jaki los spotkał ich potem, skoro nie wrócili po zamówione już ziarno?

- Weseli byli i rozgadani ponad miarę - oznajmił Hubała - Rwetesu w dodatku narobili, bo chcieli ziarno od razu

na łódź ładować, bardzo im się do domu śpieszyło. Powiedziałem, że muszą poczekać do następnego dnia, mali odbiorcy zawsze są tak traktowani, to zwyczaj faktorii, że tylko majątnych klientów obsługujemy w tym samym dniu, to przydaje im splendoru.

- Ja tam nie wiem, co to ten splendor i jak się to sieje, nam tylko pszenica potrzebna - powiedział prędko Guslek, poczerwieniały po twarzy z wrażenia - Wielkie wam dzięki, miłośnicy panie, żeście się ulitowali, radzi my będziemy, jeśli pozwolicie modły odprawić w swej intencji do Piana. Burat-ar nigdy wam tej szczodrości nie zapomni.

- Idźcie już zatem, bo mi klientów płoszyacie - odparł z pozorną powagą kupiec Michelin - Worek ziarna możecie odebrać sobie jutro z rana w portowym spichlerzu faktorii, a jak zdobędziecie więcej pieniędzy, to i więcej ziarna wam sprzedamy. Pamiętajcie, cena to dziesięć srebrników od worka. Bywajcie.

Rybacy zasępił się momentalnie jak jeden mąż, w myślach rozważając swą gotowość do powrotu do wioski. Krzesimir i Sękacz mieli kupić pięć worków pszenicy, a Michelin hojnym gestem podarował właśnie gościom jeden z nich, bo po prawdzie wcale zadatku zwracać nie musiał. Lecz co z pozostałymi czterema? Wszyscy wiedzieli, że muszą zdobyć co najmniej trzy, by zasiew przyniósł plony wystarczające do wykarmienia osady.

Obejrawszy sobie wpięty nad wyraz dokładnie fasadę faktorii Michelona, rybacy wtopili się migiem w rozgadany wielobarwny tłum przelewający się ulicami Placu Karczemnego. Szybko się ucząc, Buratarczycy stąpali przeważnie pod ścianami murowanych budynków, uchodząc poza zasięg łokci uzbrojonych po zęby, rozbawionych i często podpitych mimo wczesnej pory rębajłów wszelakiego rodzaju, zarówno miejscowych wojaków i zbirów oraz osmundzkich najemników jak i odzianych w łuskowe zbroje orków o ciemnej pomarszczonej skórze i sterczących zza grubych warg kłach. Te dwie nacje - ludzie i orkowie - przeważały, aczkolwiek bystre oczy wieśniaków szybko wypatrzyły w tłumie kilka krasnoludów i gnomów. Ku swemu zdziwieniu Trzęsikęsek odnotował w pamięci spory odsetek mieszańców krwi, w rodzimej wiosce rybaków będących ewenementem, gdyż miejscowy elejat, posępny, mało wyrozumiały i wyjątkowo rasistowski ork Murrh, zabraniał mieszania krwi między swymi ziomkami i ludźmi. Na ulicach Ostrogaru mieszańcy byli jednak czymś zupełnie normalnym, dowodząc przy okazji niezbitości znanej już wszystkim innym rasom jurności orkowego gatunku.

Myśliwy sprzedał swe skórki po długiej i zaciętej walce o cenę, zwyczajny na sam koniec przez rozeźlonego kupca od parchatych naciągaczy i oparszywiających kmiotów. Wyzwiska wyzwiskami, ale napchany srebrnymi monetami mieszek wspaniale ciążył mężczyźnie w dłoni, toteż chowając go skrupulatnie pod kapotę Trzęsikęsek posłał kupcowi szeroki uśmiech i pomachał mu na pożegnanie ręką.

- Dwadzieścia pięć srebrników! - zachnął się Pchelek - Toż to... to siła! Pomyślałbyś kiedyś, że staniesz się taki bogaty? Przecie za to można z tuzin kur kupić albo nawet dwa kozłatka! Albo owcę!

- To jest miasto! - odpowiedział rozanielony myśliwy, klepiąc się ponownie po sakiewce - To jest życie! Ale z nas kmioty, żeśmy nigdy wcześniej nie pomiarkowali, coby samemu tutaj przypłynąć. Tu srebro leży na ulicach, toć sami widzieli! Nic, tylko kuny a wiewiórki trzebić, a futerka zwozić! A może nawet spróbować się na gronostaje zasadzić?

- Ale Męczyworowi to nie w smak będzie - ostrzegł natychmiast Guslek - On przecie nie pozwala się od wioski oddalać, nie dalej jak na pięć z łuku strzelań.

- Staremu powoli rozumu odejmuje - zaryzykował śmiałą uwagę Zager - Widać by nas najchętniej zewsząd opalikował i w wiosce do starości zamknął, a mnie to nie po myśli. Tylko niech się żaden dziadowi nie wygada, co myślę, bo pożałuje.

- Patrz, gdzie leziesz, parchu jeden! - ryknął jakiś konny w kolczudze i błękitnym płaszczu spływającym z ramion, torując sobie rumakiem drogę poprzez tłum pieszych - Precz, bo cię nahajką smagnę!

Hogur zrobił krok w bok kryjąc kaśliwe wyzwisko w cieniu swego kaptura, odprowadził jeźdźcę złowrogim spojrzeniem.

- Słońce jeszcze ani w pół drogi do południa - zauważył Trzęsikęsek wytapując wzrokiem kawałek jaskrawej tarczy wyzierający spoza przesłaniających niebo budynków - Zajdźmy tutaj, do tej oberży. Z zapachu miarkuję, że ktoś tam jakoweś mięsiwo piecze, a mnie już trochę skręca jak o tej paskudnej rzepie i kalarepie myślę. Posiedzimy trochę z boku, spróbujemy dla Łamignata chętnego w konkury znaleźć do siłowania, to może i co więcej zarobimy. Trza języki rozpuścić, o Sękacza i Krzesimira dobrze wypytać, chociaż tak sobie miarkuję, że nic nam to nie da. Widzieli wy, ilu tu człeków, a inszych nieludziów się pałęta? Takie dwa ziomy jak oni to tutaj kamień w wodzie, icie kamień w wodzie.

- Idźcie beze mnie - odezwał się nagle Zager - Mam sprawę do załatwienia, jeno mnie wiadomą, sam muszę. Wiem, gdzie was szukać, a jak nie znajdę, będę stało przed zmierzchem przed faktorią Michelona.

- Ciekawem wielce, co to masz za sprawy? - Pchełek ujął się pod pachy, spojrzał na hogura pytającym wzrokiem - Pierwszeń raz tutaj bywały, a już samemu cichaczem sprawy idziesz załatwiać?

- Dowiesz się później - odparł nie znoszącym sprzeciwu tonem Zager - Dowiesz się... albo i nie. Bywajcie.

Hogur pożegnał swych kompanów beznamiętnym spojrzeniem, po czym zniknął w tłumie.

- Czasami ciarki mi po grzbiecie latają jak go widzę - powiedział Guslek - Jedno jest wszakże pewnikiem: lepiej go mieć po swojej stronie niżli mu naprzeciw stawać. Dalej, wiara, ładujmy się do środka tej karczmy.

c.d.n.