

Konfrontacja

Oślizgłe czarne robaki wijące się spazmatycznymi ruchami w żyłach, przewiercające się przez dotknięte trądem mięśnie i organy wewnętrzne w rytmie przywodzącym na myśl bicie upiornego serca... odrażające myśli skłębione pod kopułą czaszki, pełne przeżartych zepsuciem podszeptów i żądz czynienia zwyrodniałych rzeczy...

Ur Zarthuk złapał się palcami obu dłoni za głowę i usiadł z jękiem na swej plecionej z trzciny macie, targany torsjami. W niewielkiej komnacie o gładko wypolerowanych ścianach i posadzce wyłożonej płytkami wyciętymi ze szklistej wulkanicznej skały unosił się odór wymiocin, potu i strachu, wtłoczony w pozbawioną okien ciasną przestrzeń z brutalnie atakującą zmysły mocą.

Gładko ogolony półork zgiał się wpół opróżniając do końca żołądek, umorusany wymiocinami i czujący w ustach metaliczny posmak krwi ciekącej z przygryzionego nieświadomie języka. Kiedy torsje w końcu ustały, podniósł się chwiejnie na nogi i dowlókl się do najbliższej ściany. Przykładając czoło do zimnego w dotyku kamienia poczuł kojący chłód, ale w jego umyśle wciąż tkwiły odstręczające pozostałości po śnie, który nie mógł być niczym innym jak zesłaną przez Asteriusza wizją.

Thumy upojonych żądzą krwi szaleńców tańczących pośród morza płomieni przed skrytą w nienaturalnym mroku statuą... zwisające z katowskich rusztowań oprawione ciała, które jedynie po części przypominały szczątki rozumnych istot... nienarodzone dzieci wydzierane z brzuchów ciężarnych kobiet ku ucieście pijanej okrucieństwem tłuszczy... zimne prastare oczy, lśniące w mroku ponad obrazem z najgłębszych piekieł rodem, pełne niezgłębionej mądrości oraz absolutnego i niczym nie skażonego zła...

Ur Zarthuk odetchnął głęboko, a potem dowlókl się chwiejnie do drzwi swej komnaty ciągnąc oburącz za ich klamkę. Młody półork nie potrafił się wyzwolić z przerażającego przeczucia nadchodzącej zguby i paraliżujący jego zdrętwiałe członki lęk walczył o lepsze z szaleńczą desperacją ostrzeżenia innych braci. Osłabiony nienaturalnym wyczerpaniem kapłan zaczął szarpać za wielką mosiężną klamkę, rozcinając sobie do krwi jeden z zaciśniętych kurczowo palców. Nie mogąc sobie poradzić z ciężarem drzwi, które na co dzień zwykł otwierać jedną ręką, Ur Zarthuk zaszlochał cicho i osunął się po futrynie pozostawiając na niej kleiste pasma treści żołądkowej. Nie mając dość siły, by podnieść się ponownie, zaczął uderzać pięściami w drzwi, początkowo z całej siły, potem coraz słabiej.

Zbezczeszczone święte przybytki pokryte bluźnierczymi runami, które zdawały się żyć własnym życiem, poruszać się w ledwie dostrzegalny sposób... poćwiartowane ciała kapłanów składane wyzbytej wszelkich zahamowań dziczy jako pobłogosławiony przez pogańskich żerców pokarm... płonące miasta i wioski, otoczone morzem wbitych na pal martwych stworzeń... usychające owocowe sady i jeziora o tafli wody pełnej śniętych ryb...

Pchnięte od zewnątrz drzwi otworzyły się bezgłośnie, przewracając swym impetem Ur Zarthuka na plecy. Akolita jęknął głucho czując promieniujący w krzyżu ból, zamrugał rozpaczliwie oczami spoglądając w pochylone nad nim z wyrazem zgrozy twarze.

- Powraca to, co winno odejść po wsze czasy - zaskrzeczał półork, głosem tak zmienionym i nienaturalnym, że sam siebie nie rozpoznał - Pięciu dzierżących dziewięć płomieni tarczą Azubi. Srebrny sierp zamknie bramę Siódmego Kręgu. W sieć na czas nie pochwyczone, to pogrąży świat w szale zatracenia...

Krzyki przerażonych kapłanów odbiły się trwożnym echem od ścian i sufitu komnaty, kiedy młody akolita wyprężył się konwulsyjnie, zwymiotował czarną krwią i wydawszy z siebie ostatnie tchnienie skonał.

W okalającej go kałuży krwi pełzały niewielkie robaki o białych segmentowanych odwłokach.

Krzysztof „Keth” Bujara

WYMAGANIA SCENARIUSZA

Scenariusz ten to mini kampania dla minimum 5 BG o charakterze neutralnym, ze wskazaniem w kierunku dobrego. Niezbędnym jest aby w drużynie był kapłan dobrego boga lub paladyn oraz wyznawca Sharami. Jeśli jednak takiego w drużynie nie będzie, scenariusz daje możliwość wprowadzenia BN aby można było go z powodzeniem ukończyć. Nie ma też specjalnych wymagań co do poziomów graczy. Bez względu na to czy MG dopuszcza automatyczny awans po zgromadzeniu odpowiedniej ilości PD, czy też będzie wymagane szkolenie na wyższy POZ, scenariusz podzielony jest na poszczególne etapy, w przerwach których BG będą mogli po zebraniu odpowiedniej ilości PD i znalezieniu nauczyciela odbyć szkolenie na wyższy POZ. W zamyśle scenariusz przygotowany jest dla początkowych awanturników, którzy w finałowej rozgrywce powinni awansować na ok.7 POZ.

TŁO PRZYGODY

Początek całej historii ma miejsce wiele lat temu za czasów młodości tana Igramnusa, aktualnie Mistrza Gildi Białych Magów. Otóż kiedy Igramnus był jeszcze młodzieniaszkiem i dopiero stawiał pierwsze kroki w szeregach GBM, podczas jednej z wypraw, wraz z ówczesnymi towarzyszami starł się z Sengha-Thaer, jednym potężniejszych demonów jacy trafili kiedykolwiek na Orchię. Niestety Sengha-Thaer był na tyle potężny, że nie byli w stanie w tamtym czasie go zabić ani nawet odesłać do jego sfery egzystencji. Wykorzystując umiejętności własne oraz towarzyszy Igramnus uwięził jedynie demona daleko na północy Orcusa Wielkiego. Dziś po wielu latach, w niewyjaśniony dla Mistrza sposób o potworze dowiedziała się Gildia Czarnych Magów, która zapragnęła uwolnić demona i jednocześnie wykorzystać go do własnych celów. Jakkolwiek wydaje się to nieprawdopodobne, najwidoczniej GCM znalazła sposób jak tego dokonać. Potwierdzeniem tych informacji jest śmierć jednego z młodych akolitów, który miał wizję nadciągających wydarzeń jeśli zapędy GBM nie zostaną powstrzymane.

I. UWOLNIĆ DORIANA

1. Zaproszenie

Drużyna zostaje zaproszona na spotkanie z księciem Igramnusem (kapłan/czarnoskieźnik - Gorlam Waleczny), sędziwym półorkiem Mistrzem Gildii Białych Magów w Ostrogarze. Tam zostaje poproszona o podjęcie się zadania mającego na celu nie dopuszczenie do uwolnienia demona Sengha-Thaer.

Aby tego dokonać na początek muszą odszukać i poprosić o pomoc EL Dorian, dawnego łowcę demonów, który aktualnie jest na emeryturze. Jest on jedynym, który dysponuje rytuałem, będącym w stanie właśnie tego demona odesłać do jego Sfery Egzystencji. Kiedy zdobędą formułę rytuału będą mogli go odprawić, trzeba to zrobić w miejscu jego uwięzienia a mianowicie w starej i zniszczonej świątyni Hasar-Gruna na niewielkiej wyspie Rasah na północy Orcusa. El Dorian mieszka aktualnie dwa dni drogi na północ od Ostrogaru na ziemiach Tana Barkuby (rycerz, Uruk-hai), leżących u podnóży Gór Wapiennych.

Tutaj też, drużyna dowie się iż Gildia Czarnych Magów poczyniła przygotowania do uwolnienia demona i przeciągnięcia go na swoją stronę. Być może drużyna zechce się dowiedzieć dlaczego właśnie oni mają się podjąć tego zadania a nie kto inny lub sami członkowie Gildii. MG może im zasugerować, iż gildia obserwuje ich już od jakiegoś czasu i z młodych grup awanturników to oni rokują największy sukces, może też zasugerować, iż astrologowie uznali iż to oni są wybrańcami jednak może to spowodować nadmierny przyrost chciwości w drużynie, która w zamian zacznie żądać nadmiernych profitów. Dodatkowo Igramnus może drużynie powiedzieć, iż nastąpiło zagrożenie ze strony sharanów co skutkuje pełną mobilizacją wszystkich formacji, również tych z Gildii a więc brak wolnych jej członków do wykonania tego zadania.

Motywacja:

- czarodziej, kleryk, paladyn lub łowca o dowolnym charakterze może zostać przyjęty w szeregi G.B.M. jeśli tego będzie chciał

- dodatkowo dla każdego członka drużyny ekwipunek:

- a) kasta wojownicza i rycerska – umagicznią broń (+20TR/+40obr.)

- b) kasta złodziejska – pierścień cech +20 ZR

- c) kasta kleryczna – pierścień ochrony (OB.+20)

- d) kasta czarodziejska – różdżka pocisków 50 ładunków (k10x10x2, antyodporność – 40) / użycie raz na rundę

Drużyna, jeśli będzie o to pytała może otrzymać 100 szt. zł. na potrzeby ekwipunku podręcznego.

2. Nocleg w karczmie

Drugiego dnia podróży po przeprawieniu się przez jezioro Dan-Ugar drużyna być może zechce przenocować w przydrożnej karczmie na rozstajach. Będzie tam grupa goblinów szukająca zaczepki i bijatyki. Powodem może być wszystko, ważne aby doszło do walki. W zależności od liczebności drużyny będzie tam jeden weteran i kilku kadetów.

Karczma „Skrzyżowane sztylety” – właściciel to elf, kupiec/zabójca El Leuaoriol POZ 6/8
Karczma znajduje się w wiosce Mirag na północnym krańcu jeziora, skąd prowadzi trakt na północ w kierunku Gór Wapiennych na ziemię Tana Barkuby.

Zajazd znajduje się pośrodku wioski. Jest budynkiem posiadającym tylko jedno piętro, zbudowanym z desek a dach pokryty płaskim gontem. Całość otoczona jest gęstym żywopłotem, przez które prowadzi tylko jedno wejście. Trzy budynki: karczma, stajnia i pomieszczenia gospodarcze zbudowane są na planie podkowy, gdzie sama karczma znajduje się w centralnej części. Pośrodku placu znajduje się studnia oraz wodopój dla koni podróżnych. Całość sprawia wrażenie schludnego przybytku.

Wnętrze pobudowane jest w tradycyjny Orchiski sposób z podziałem miejsc na poszczególne klasy społeczne Orchii. Chłopstwo zajmuje najniższe położone miejsca, mieszczaństwo na lekkim podwyższeniu a szlachta podejmowana jest na werandzie wokół sali.

Pomimo, iż karczma znajduje się poza Ostrogarem, dania są tu przedniej jakości a na życzenie klienta, karczmarz poda nawet wykwintne potrawy. W zależności od klasy społecznej dania podawane są na naczyniach drewnianych, metalowych lub srebrnych.

Pomimo, iż w lokalu nie ma ochrony, właściciel czuje się pewnie, gdyż karczma jest pod ochroną świątyni Bella i tym samym Ostrogarskiej gildii złodziei a Leuaoriol jest świetnym zabójcą, który poradzi sobie bez trudu z większością bywalców karczmy.

W części „mieszczańskiej” karczmy obecnie znajduje się grupa goblinów, lekko już podchmielonych i szukających zaczepki. Dopóki nic poważniejszego się nie dzieje, właściciel nie będzie reagował na ich poczynania. Jednakże, w pewnym momencie gobliny w ewidentny sposób zechcą „sprawdzić” się z drużyną, gdyż jako jedyni według nich stanowią wyzwanie dla wojowników goblinów. Powodem do zaczepki mogą być uszy drużynowego elfa, broda krasnoluda, czy łysina półolbrzyma, albo nawet krzywe spojrzenie.

W zależności od liczebności drużyny w grupie goblinów będzie tam jeden weteran i kilku kadetów. Gdy dojdzie do walki właściciel stanie po stronie drużyny i zza lady będzie rzucał nożami w goblinów. Kiedy te mu się skończą, chwyci za miecz i włączy się do walki wręcz.

Być może drużyna nie zechce nocować w karczmie (???). W takiej sytuacji grupa zostanie w nocy zaatakowana przez wspomnianych goblinów celem rabunkowym podczas postoju.

1. W poszukiwaniu Doriana

Po przybyciu na ziemie Tana Barkuby, znajdujące się dwa dni drogi dalej na północ drużyna zacznie poszukiwania Doriana. Okaże się, iż Dorian (Człowiek łowca/zabójca POZ12/6) popadł w niełaskę miejscowego szlachcica i za obrazę jego córki zostanie ścięty katowskim toporem rankiem następnego dnia po przybyciu drużyny do miasteczka.

Spotkanie w lochu z Dorianem, po odpowiednim przekonaniu kapitana straży nie będzie problemem (człowiek Tan Razor Gwardzista POZ 8), oczywiście próba łapówki nie wchodzi w grę, jednak postawienie sprawy uczciwie na pewno pomoże.

Dorian nie będzie wykazywał chęci współpracy, oczywiście pomoże drużynie ale pod warunkiem że uwolni go spod katowskiego pieńka.

Drużyna będzie miała trzy wyjścia:

- a) włamać się do domu Doriana i zabrać stamtąd formułę rytuału, jednak musi się liczyć z licznymi zabezpieczeniami jego domu
- b) odbić Doriana z więzienia, ale w postaci praworządne w grupie nie mogą się tego podjąć
- c) przekonać Barkubę do uwolnienia Doriana

Wariant A:

Drzwi do domu Doriana zabezpieczone są pułapką, nieudane rozbezpieczenie spowoduje jej aktywację, przed drzwiami otworzy się zapadnia i każda osoba która tam wpadnie otrzyma obrażenia od kolcy k100 obr za każdy kolec na jaki się nabije czyli k10.

Skuteczne przeszukanie domu oprócz standardowych przedmiotów pozwoli na znalezienie schowka również zabezpieczonego pułapką (podwójną) Uruchomienie pierwszej spowoduje wystrzelenie belty z kuszy naprzeciwko schowka skierowanej w jego kierunku (% rzut na zaskoczenie) w przypadku nieudanego rzutu TR100, obr 150 kł minus wyparowania. Druga pułapka ma zabezpieczenie magiczne i została założona przez czarodzieja, jednak jej rozwiązanie jest banalnie proste.

Po otwarciu pierwszych drzwiczek ukaże się kamienna tablica na której znajdować się będą litery alfabetu, poprawne naciśnięcie poszczególnych liter (DORIAN) spowoduje otwarcie schowka. Nieudane spowoduje uruchomienie magicznej pułapki, której następstwem będzie czar Ognista kula wewnątrz pomieszczenia. Czar rzucony przez czarodzieja z 12 POZ.

4k10x10 pkt obrażeń ew.połowa po udanym rzucie na odp.8 – 12.

Zawartość schowka:

- Formuła rytuału (patrz niżej)
- magiczny sztylet „Zabójca demonów” (+20TR/+40obr.) każde udane trafienie w demona, jest automatycznie trafieniem krytycznym, dotyczy to również półdemonów. Broń traktowana jest jak silnie magiczna.
- pergaminy z czarami (Otwarcie/zamknięcie k5, magiczna siła k5, magiczna tarcza k5)
- mieszek k100 szt. zł
- mieszek k100 szt. sr.

Warant B:

Dorian trzymany jest w areszcie koszarowym pod zamkiem. Dostęp do niego jest bardzo trudny i właściwie ten wariant jest niewykonalny. Areszt stale pilnowany jest przez 2 gwardzistów i znajduje się bardzo blisko koszar, gdzie na wypadek alarmu w ciągu k10 rund zbiegnie się kilkunastu gwardzistów. Ponadto gdyby drużynie udało się uwolnić Dorianą kapitan szybko skojarzy drużynę i zarządzi odpowiednie działania.

Wariant C:

Jeśli drużyna nie ma w grupie szlachcica szansa na audiencję u księcia będzie bardzo niewielka i będzie zależna od umiejętności graczy w kwestii przekonywania kapitana. Na audiencję bohaterowie będą musieli zostawić w depozycie całą broń a czarodzieje i kapłani dodatkowo amulety z PM. Jedynym wyjątkiem będzie szlachcic któremu wolno będzie mieć ze sobą puginał.

Barkuba po długich debatach, zgodzi się uwolnić Dorianą pod dwoma warunkami. Pierwszy to taki że łowca musi wynieść się z jego ziem i nigdy tu nie wrócić, w przeciwnym razie zostanie niezwłocznie zabity. Drugi warunek, a właściwie w kolejności pierwszy jest taki, że drużyna musi rozwiązać problem jaki od jakiegoś czasu znajduje się na ziemiach Barkuby. Mianowicie od kilkunastu dni, okoliczni mieszkańcy skarżą się, że ginie im bydło. Psy pasterskie pilnujące wypasu, znaleziono rozszarpane nieopodal. Bohaterowie mają czas do południa następnego dnia na odszukanie bestii i przyniesienie jej głowy jako dowód na rozwiązanie problemu. Jeżeli tego nie zrobią Dorian zostanie ścięty, jeśli się spóźnią – również. Barkuba miał sam się tym zająć i wysłać kilku gwardzistów celem rozwiązania

problemu ale skoro trafia mu się grupa awanturników więc wykorzysta ich do tego celu. W końcu któryś z jego ludzi mógłby nie wrócić, a straty nie są mu potrzebne. Wytropienie bestii nie będzie trudne, krwawe ślady targanej do legowiska zabitej zwierzyny nie potrzebuje szczególnych umiejętności. Sprawcą tych nieszczęść jest samotny i zdziwały troll, który z uwagi na swoją agresję i głupotę został wygnany ze społeczeństwa i zawędrował właśnie tutaj. Miejsce spotkania z trollem pozostawiam MG

Po powrocie Dorian zostanie uwolniony, przekaże formułę rytuału a następnie spakuje swój dobytek i wyruszy do Ostrogaru.

Rytuał

„Aby Sengha-Thaer odesłać z tego Planu
Świątą Kredą od Białego Boga nakreśl symbol Gwiazdy
Na szczycie każdego promienia Pięciu niech stanie
Dzierżąc w dłoniach Płomienie Azula
Piąty oburącz Swój Płomień niech trzyma
I Święte słowa wypowie
Vanya úmëa onna ar áva tul ana essë Fána Lëo
Lecz bacz by Piąty Świętym Wojownikiem lub Białym Kapłanem był
A Słowa wypowiadał gdy Srebrny Sierp na niebie
Gdyż ściągniesz gniew Sengha-Thaer na siebie”

Objaśnienie dla MG:

2 wers – kreda poświęcona wodą z Czary Błogosławieństw Dagona Białego, wyrysowany pentagram

3, 4 i 5 wers – na rogach każdego musi stać osoba trzymająca świecę w każdej dłoni z naniesionym symbolem znaku runicznego Azul (więcej poniżej), piąty ma swoją trzymać oburącz.

7 wers - % rzut na ½ UM, 1/10 INT, 1/10 MD za każde wypowiadane słowo

MG może zwiększyć tą szansę jeśli BG odpowiednio odegra i wypowie to zdanie „z pamięci” (bonus +10)

8 wers – ów Piąty musi być kapłanem dobrego bóstwa lub paladynem

9 wers – Srebrny Sierp, to oczywiście faza księżyca

10 wers – w przypadku jakiegokolwiek błędu nastąpi uwolnienie demona, który zaatakuje drużynę pozostając uwolnionym i poza kontrolą

W tym miejscu MG może przydzielić stosowne PD a BN jeśli tylko znajdą nauczycieli podnieść poziomy postaci lub wyszkolić specjalizacje.

II KŁOPOTY W ŚWIĄTYNI

1. Przybycie

Jak się drużyna dowiaduje z formuły rytuału pierwszym ze składników potrzebnych do odesłania demona jest Święta Kreda Białego Boga (Dagonin). Jednak nie jest to kreda jakich wiele. Musi być poświęcona przez kapłanów świątyni niedaleko Tagary Białej – miejsca pielgrzymek wiernych. Wiedzę o tym może mieć kapłan po udanym teście religioznawstwa. Dlaczego tam? Otóż, świątynia jest w posiadaniu artefaktu, który wieki temu został poświęcony przez samego Dagonina. Artefakt ten to Czara Błogosławieństw i właśnie woda z tej czary ma potężną moc, która jest potrzebna do poświęcenia kredy, którą rysowane będą linie pentagramu. Mawia się, że woda z tej czary leczy choroby, ułomności i wiele dolegliwości a przeciw istotom złym ma niszczącą moc.

Sama świątynia to tak naprawdę kaplica, którą się opiekują tutejsi kapłani Dagonina. Jest to kamienny, prostokątny budynek szerokości około 6 metrów i długości około 12 metrów. Dach wieńczy kopuła a nad drzwiami widnieje okno w kształcie smoka, symbolu Dagonina. W środku, na przeciwległej ścianie widnieje witraż z podobnym symbolem przed którym stoi postument, na którym dotychczas stała Czara. Całość oświetlona jest światłem słonecznym, które wpada przez boczne okna a wieczorami kagankami wiszącymi w rogach kaplicy. Nieopodal kaplicy znajdują się pomieszczenia mieszkalne kapłanów oraz niewielki ogródek zielarski jakim się zajmują.

W samej wiosce Dagon-kir mieszka kilkanaście rodzin, które żyją głównie z podnajmu pomieszczeń sypialnych z jakich korzystają przybywający do kapliczki pielgrzymi. W wiosce znajduje się również karczma „Złoty Smok”, której właścicielem jest El Fazik człowiek złodziej/kupiec POZ 6/5 lat 52

Karczma stoi lekko na uboczu wsi, zbudowana jest z kamienia, ale wykończona drewnem. Karczma posiada udogodnienie, w postaci łaźni znajdującej się obok. Przed wejściem do karczmy znajduje się zadaszony niewielki ganek z drewnianymi kolumnami. Same drzwi są bardzo dobrej jakości wzmocnione złożonymi stalowymi elementami. Nad drzwiami wisi również złożony szyld z nazwą.

Wnętrze jest czyste i schludne, urządzone w drewnie. Naprzeciw wejścia znajduje się bar, za którym na półkach stoją kufle, kielichy puchary oraz antałki z winem, miodem i innymi trunkami. Po prawej stronie znajdują się schody na piętro do pokoi sypialnych, a po lewo drzwi na zaplecze i do kuchni. W środku oprócz ław i drewnianych stołów znajduje się kominek, w którym w zimniejszy dzień karczmarz rozpala ogień.

Obsługą zajmują się dwaj synowie Fazika, wraz z żonami. Synowie pełnią jednocześnie rolę wykidajła na wypadek gdyby była taka potrzeba.

Zarówno jedzenie jak i picie jest dobrej jakości i nie zdarzyło się aby ktokolwiek narzekał po wyjściu z karczmy.

Niestety już od początku przybycia w okolice świątyni drużyna spostrzeże, iż coś nie jest w porządku. Ludzie są dziwnie poruszeni a na obcych patrzą z niechęcią i podejrzliwością. Nikt nie będzie jednak drużyny zaczepiał, żyją tu tylko bogobojni i pokojowo nastawieni mieszkańcy, którzy nie wiedzą co to walka. Po spotkaniu z przeorem świątyni i przedstawieniu swojego problemu, bohaterowie dowiedzą się, iż Czara Błogosławieństw ostatniej nocy została skradziona. Przeor nie wie kto dokonał tego bluźnierstwa ale właśnie

miał ślać gońca do Tagary Białej z prośbą o pomoc w odnalezieniu złodzieja. Jednak pojawienie się drużyny uzna za znak od Dagonina i to właśnie drużynę poprosi o pomoc w odszukaniu i sprowadzeniu artefaktu z powrotem do świątyni. W zamian za to oczywiście przeor zobowiązuje się do przekazania kredy bohaterom a kapłanom i czarodziejom dodatkowo uzupełni PM do pełni w amulecie.

Przeor – Tan Belian człowiek pr-db kapłan POZ 12

Sekretarz/skryba – El Paletrio człowiek kapłan POZ 6

Akolici – 4

Informacje dla MG:

Kradzieży dokonał hobbit złodziej działający na zlecenie Tana Gherada z Tagary Czarnej, ubożego szlachcica, który popadł w niełaskę świątyni Setha. Gherad nie wywiązał się należycie ze swoich obowiązków i ma zakaz powrotu do T.Cz. Wygnany szlachcic otoczył się bandą najemników i mając wiedzę o wspomnianym artefakcie postanowił go wykraść i wykorzystać do własnych celów. Gherad wiedział jednak, że przedostanie się na tereny będące pod kontrolą Tagary Białej będzie trudne, a wejście do świątyni wrogiego bóstwa i kradzież takiego przedmiotu może się dla niego skończyć bardzo źle - klątwą czy też nawet śmiercią. A na takie ryzyko nie mógł sobie pozwolić. Dlatego też uprowadził rodzinę hobbickiego złodzieja i szantażując go zlecił mu kradzież.

2. Śledztwo

Tym razem wyśledzenie złodzieja(i) nie będzie tak proste jak w przypadku trolla. Wprawdzie mieszkańcy kiedy się dowiedzą, że drużyna działa na zlecenie świątyni będzie już nastawiona do nich przychylnie to niestety niewiele będą w stanie pomóc. Nikt nie widział nikogo podejrzanego, ani nic nie wydało się dziwnego. Do wioski przybywają różni ludzie i nieładzie będący pielgrzymami i jak dotąd nikt nie wzbudzał ich zbytniego zainteresowania ani tym bardziej zaniepokojenia.

Ale jako, że karczmarz zazwyczaj widzi i wie najlepiej skojarzy dziwnego hobbita, który najmował u niego pokój kilka dni wcześniej. Powie, że ten był trochę nerwowy i stronił od wszystkich a większość czasu spędził właśnie w świątyni. Karczmarz zwrócił też uwagę, iż ów hobbit nerwowo ale niezwykle zręcznie bawił się monetą, przebierając nią między palcami. Nie byłoby w tym nic dziwnego gdyby nie fakt, iż karczmarz w młodości sam był złodziejem i ten fakt nie umknął jego uwadze. Jednak kiedy tamten wyjechał i żaden z gości nie skarżył się na jakiegokolwiek braki finansowe a w kasie również wszystko się zgadzało karczmarz uznał, iż zapewne źle ocenił hobbita. Dziś ma inne spojrzenie na ten temat.

3. Pierwszy ślad

Powyższe informacje to jedyne jakie drużyna mogła uzyskać wśród mieszkańców. Aby dowiedzieć się więcej muszą „ruszyć w teren”. W zależności od tego w jakim kierunku uda się najpierw drużyna w poszukiwaniu śladów, od tego zależeć będzie kiedy awanturnicy natkną się na trop. Kilka godzin drogi na zachód, drużyna dostrzeże krążące stado padlinożerców (kruki). Niestety Gherad postanowił nie zostawiać śladów i wysłał swoich siepaczy, którzy po przekazaniu im artefaktu mieli za zadanie zabić złodzieja pozbywając się świadka. Niestety dla nich popełniają błąd nie przeszukując hobbita a jedynie zadowolając się odebraniem czary. Przezorny złodziej w zaszytej kieszeni (konieczny rzut na przeszukiwanie) zapisuje powody dla których dokonał kradzieży oraz imię mocodawcy. Poza tym hobbit jest całkowicie obrabowany.

Zaszyta notatka

„Głęboko żałuję tego co uczynię i wierzę że Bell ochroni mnie przed klątwą Dagonina ale pomimo mojej bojaźni boskiej muszę dokonać tego bluźnierczego czynu. Tan Gherad porwał moją rodzinę i jeśli nie przyniosę mu Czary zabije wszystkich. Jeśli coś pójdzie nie tak mam nadzieję, że ktoś znajdzie ten list i odpłaci porywaczowi. El Gnorik”

Tutaj drużyna może napotkać na pierwszy problem. Podążanie śladem zbirów może stanowić trudność jeśli w drużynie nie ma łowcy, który mógłby ich wytropić. Gdyby tak się stało należy wprowadzić NPC-a, okolicznego łowcę, który pomoże im ich znaleźć (El Palor).

Trop wiedzie na południowy wschód, okolica jest coraz bardziej opustoszała. Teren z lesistego powoli przechodzi w typowo górski, skalisty z niewielkimi kępami krzaków i drzew. Trop jest coraz trudniejszy do śledzenia jednak awanturnicy nie powinni go zgubić. Trzeciego dnia trafią na ruiny – tymczasową siedzibę Gherada. Ruiny nie są specjalnie chronione, jednak drużyna musi być ostrożna.

Ruiny to stary zniszczony dworek, w którym pozostało tylko jedno pomieszczenie względnie nadające się do zamieszkania. Jako kwaterę w tym pomieszczeniu obrał sobie Sorga, prawa ręka Gherada. Sam Gherad znajduje się w podziemnej części dworku, przygotowując się do rytuału. (patrz niżej)

Dworek niegdyś otoczony był murem obronnym, dziś zniszczonym i zrujnowanym. W chwili obecnej jest tak naprawdę metrowej wysokości stertą gruzu jednak dobrą osłoną jeśli drużyna zechce wziąć bandę z zaskoczenia.

Sama banda piecze właśnie upolowaną kozicę racząc się przy tym alkoholem. MG powinien odpowiednio zmodyfikować ich współczynniki w przypadku walki. Ich liczebność jest zależna od liczebności drużyny, ale z uwagi na możliwość zaskoczenia oraz stanu upojenia założylbym stosunek 2-1 na korzyść bandy. Orki, czują się tutaj pewnie i nie mają nawet wystawionych czujek, nie spodziewają się, że ukradzionej Czary może poszukiwać ktokolwiek tak szybko. Pośród grupy orków będzie brakowało Sorgi, który w wypadku walki będzie przez okno strzelał z łuku do BG, rannego w starciu z Gnorikiem orka owiniętego opatrunkami i łączącego w pomieszczeniu Sorgi oraz Gherada, przygotowującego rytuał. Kiedy BG uporają się już z pijanymi orkami oraz z Sorgą, zechcą dostać się na dół. Droga po schodach w dół jest prosta, jednak korytarz w dół może pomieścić tylko jedną osobę. W dodatku pomieszczenie na dole jest na tyle małe że jednocześnie może walczyć tylko 3 osoby. Gherad naturalnie będzie czekał przygotowany na dowolnego śmiałka, który zechce zejść w dół. Co więcej zaraz po otwarciu drzwi prowadzących na dół, na pierwszego śmiałka wyskoczy warg, pupilek Gherada.

Po powrocie do świątyni mieszkańcy obdarują bohaterów sakiewką złota (o ile zechcą ją przyjąć). Kapłan każdego z bohaterów pobłogosławi a dodatkowo drużynowego kapłana obdaruje wybranym czarem kapłańskim lub/i PM.

Również w tym momencie MG może przydzielić PD a BN podnieść się na poziomy lub wyszkolić. Może to nastąpić przed lub po przybyciu powrotnym do Ostro-garu.

III Płomienie Azula

1. Powrót do Gildii

Z drugą częścią rytuału drużyna nie poradzi sobie już samodzielnie. Będą musieli wrócić do GBM i tam poszukać pomocy. Po spotkaniu z księciem Igramnusem, nie dowiedzą się niczego konkretnego poza tym, że może to mieć związek ze świątynią Sharami - boginią ognia.

Odwiedzając świątynię awanturnicy dowiedzą się, że run Azuli to antyczny potężny run służący do walki z demonami. Niestety w obecnych czasach gdy zagrożenie z tej strony jest znikome run ten poszedł w zapomnienie. Nikt obecnie nie dysponuje wiedzą na jego temat, wyglądu czy sposobu go nakreślenia. Świątynny bibliotekarz po długim badaniu zapisków znajdzie wzmiankę o tym, iż informacje takie mogą znajdować się w jednej z porzuconych i zapomnianych świątyń Sharami daleko od Ostrogaru na Archipelagu Wschodnim. Informacja ta najpewniej jest zapisana w księdze runicznej, jednak aby ją ewentualnie zabrać i sprowadzić na Orcus potrzebny jest wyznawca Ognistej Pani. Każdy inny zostanie spopielony jej świętym Ogniem. Sama świątynia została porzucona po inwazji sharanów. Jako, że każda ze świątyń połączona jest portalem, drużyna może się tam dostać jednak nikt nie wie co tam się znajduje po tak długich latach. Ewentualny powrót tylko przez czar teleportacji.

2. Wyprawa

Po przybyciu na miejsce drużyna trafi niestety na ruiny. Zniszczone i opuszczone. W ruinach znajdą dziennik spisany ręką ostatniego przełożonego świątyni. Z jego treści dadzą radę odczytać, że wiele lat temu kiedy sharany mocno się rozpanoszyły, kapłani uciekli do jedynej bezpiecznej kryjówki na wyspę Brama w głębi lądu na południe od świątyni. Wyspa niestety była bezpieczna ale tylko z nazwy. Rasa sharanów parła cały czas przed siebie i przez wyspę dosłownie się przetoczyła pozostawiając po sobie tylko spustoszenie. Dziś wyspa ma nowych mieszkańców. Jakich? Poniżej odpowiedź:

3. Wyspa Brama

Kiedy awanturnicy dotrą na miejsce zrozumieją dlaczego kapłani uważali Bramę za bezpieczne miejsce. Ich oczom ukaże się olbrzymi krater nad którym lewituje wspomniana wyspa.

Sama wyspa jest niegdysiejszym podarkiem od dzinów, którzy w podzięcie za przysługę oddaną im przez wyznawców Sharami ofiarowali ją w zamian. Przez wiele lat, latająca wyspa była schronieniem na wypadek zagrożenia Jednak w pewnym momencie to nie wystarczyło Kiedy w okolice dotarły hordy sharanów, wyspa przestała być schronieniem. Wprawdzie w środku było bezpiecznie i skarany nie mogły dostać się do środka jednak zapasy wody i jedzenia w pewnym momencie się skończyły i kapłani musieli opuścić schronienie. Nie wiadomo co się z nimi stało po opuszczeniu Bramy, jednak słuch o nich zaginął na zawsze.

Dostanie się na latającą wyspę nie będzie problemem. Obecni jej mieszkańcy – koboldy poradzili sobie z tym i z wyspy spuszczonej jest wiele drabin sznurowych, po których będzie można się dostać na górę. Na szczycie wyspy pomiędzy bujną tropikalną roślinnością znajduje się stara niszcząca piramida. Do środka prowadzą tylko jedne drzwi, z odnalezieniem których nie będzie większego problemu. Problemem natomiast jest dostanie się do środka, gdyż są one zabarykadowane i nie ma możliwości ich otwarcia. Jedyne

sposobem dostania się do środka jest niewielki otwór około metrowej średnicy z boku budowli. Z tego otworu korzystają koboldy, mieszkające w środku.

1. Poziom 1

Tunel prowadzi w dół kilkanaście metrów i kończy się dużą salą oświetloną ogniskiem na środku. Sala ma około 7 metrów wysokości i około 20 średnicy. Zewnętrzne krawędzie znajdują się mocno zaciemnione i nie widać ukrywających się tam koboldów, które zaatakują kiedy grupa będzie nieostrożna i zbliży się do ogniska na którym wisi kociołek z zupą. Koboldy są nie co wstawione i z tego powodu przejawiają nadmierną odwagę (+20 odp na strach) co skutkuje, że nawet jak zaczną przegrywać nie wycofają się. (18)

Rozglądając się po jaskini da się zauważyć cztery odnogi. Dodatkowo na wprost od tunelu niekształtny kamienny tron za którym stoi sterta beczek w większości pustych. W kilku z nich znajduje się kiepskiej jakości piwo, a po całej jaskini porzucane bezładnie barłogi.

a) odnoga południowo wschodnia

W jaskini znajduje się szkielet olbrzymiego jaszczura (antar) który stał się miejscem kultu plemienia. Poza tym w tym miejscu nie ma nic szczególnego. Palą się tu prymitywne kadzidełka, w ofierze złożone są resztki jedzenia, naniesionych dawno już zgniłych kwiatów, czy też starego piwa

b) odnoga południowo zachodnia

w tym miejscu znajduje się 6 duchów, nie stanowią one zagrożenia wobec drużyny pod warunkiem, że nie będą oni zachowywać się agresywnie. Duchy obłożone są klątwą, którą można zdjąć zd.prof. „rozgrzeszenie”. Niestety, nie ma żadnych wskazówek, które mogłyby wskazywać na takie rozwiązanie sprawy Gdyby drużyna spróbowała zabrać tarczę lub zaatakować duchy te pomimo iż nie będą początkowo agresywne, zaatakują drużynę. Dzięki temu drużyna zyska sporo PD, a także magiczną tarczę znajdującą się na piedestale pośrodku komnaty. Jest to typowa normalna tarcza metalowa, nie posiadająca żadnych ograniczeń OB.+40

Za tym pomieszczeniem znajduje się studnia, która prowadzi do pomieszczenia powyżej.

c) odnoga północno wschodnia

Długi tunel prowadzi do siedziby dowódcy koboldów, który aktualnie obraduje wraz z szamanem o dalszych posunięciach.

Koboldy urzędują tu dopiero od niedawna więc skarbów żadnych drużyna tu spodziewać się nie może. Oprócz prowizorycznego siennika znajduje się niewielkie ognisko na środku i kilka starych skór zwierzęcych na których obradują koboldy. Hałas walki będzie dla nich ostrzeżeniem i będą przygotowani na drużynę. Zaatakują jak tylko drużyna znajdzie się u wylotu tunelu. Szaman rzuci ognistą kulę a następnie ruszą czterej przybocznicy wodza. Wódz wraz z szamanem będzie walczył z dystansu.

d) odnoga północno zachodnia

W pierwszej jaskini znajduje się siedziba szamana, znajduje się tam barłóg, i różne „komponenty” w słoiczkach. Są to bliżej nie określone substancje, w większości trujące. Jeśli drużyna zechce bliżej się przyglądać specyfikom ma 10% szansy, że znajdzie tam miksturę regeneracji.

Druga jaskinia to arena z wyższego poziomu odgradzona kratą. Kratę można usunąć, jednak wejście na arenę spowoduje uaktywnienie czaru szaleństwa, działającego na dwie osoby. Dwie pierwsze osoby, które nie odeprą sugestii -20, rzucą się na siebie w szaleństwie walki (kontrola MG). Przerwie to tylko agonía jednej z ofiar lub zd.prof. „rozproszenie magii” 100PM.

Znajduje się tutaj również, wejście na poziom powyżej, na balkon areny. Jednakże ściany są dość gładkie i trudno będzie się wspiąć powyżej, bez liny z hakiem lub kotwiczka

2. Poziom 2

Cały ten poziom zbudowany jest z kamienia i ciągnie się długim korytarzem. Niestety nie ma tu żadnego oświetlenia, a wszystkie drzwi są z dobrej jakości drewna okutego stalą. Wszystkie zamki są bardzo dobrej jakości i wszystkie pozamykane. Jest to wynikiem magii, która utrzymuje wszystko w dobrym stanie i wejście do jakiegokolwiek pomieszczenia będzie możliwe tylko za pomocą czaru „Otwarcie” lub złodziejskiej umiejkii.

a) Arena

Prostokątną arenę otacza balkon dla widzów. Najpewniej dawno temu urządzał ktoś sobie walki w tym miejscu dla gawiedzi. Co więcej w arenie działa magia opisana powyżej.

b) Grobowiec

Pierwszym pomieszczeniem po prawej stronie idąc korytarzem jest grobowiec. W tej chwili zdewastowany i ograbiony.

c) Kuchnia

Kolejne pomieszczenie to kuchnia. Również mocno zniszczona. Wszędzie walają się stare poniszczone, zbutwiałe narzędzia kuchenne itp.

d) Sala wejściowa

W tej sali znajdują się schody prowadzące na dalszy poziom piramidy. Schody są obustronne a na szczycie każdego znajduje się stalowa zbroja z dwuręcznym mieczem. Ożywione zbroje ruszą do ataku kiedy jakaś postać postawi nogę na pierwszym schodku. Jedynym wyjątkiem jest wyznawca Sharami, który nie zostanie zaatakowany, chyba że sam będzie agresywny wobec zbroi. Zbroja nie posiada żywotności a jedynie wytrzymałość. To oznacza, że trzeba jej zadać uszkodzenia a nie obrażenia. Kiedy wytrzymałość zejdzie poniżej 100 należy za każdym razem ją testować. Nieudany oznacza iż zbroja się rozpadła.

Na drzwiach znajduje się inskrypcja, mocno już podniszczona:

„Pamiętaj by kierować się szczodrością, dobrocią, mądrością i co najważniejsze wiarą”.
Jest to wskazówka do dalszych poszukiwań.

Po przeciwległej stronie schodów znajdują się drzwi wejściowe, zabarykadowane os  rodka co tłumaczy brak moŹliwosci wej scia od zewn trz. Poza tym w pomieszczeniu nie ma nic godnego uwagi.

e) cele mieszkalne

To pomieszczenie to cele mieszkalne, kilka starych prycz i zbutwia lych szafek.

f) biblioteka

Pod  cianami stoj  rega y z ksi Źkami, niestety widoczne s  tylko oprawy. Jakakolwiek pr ba wziewcia ksi Źki spowoduje jej rozpad. Stoi tam tez biurko oraz fotel mocno juŹ nadw tlony przez czas. Na biurku w tubie k5 pergamin w oraz ka amarz z magicznym atramentem. W szufladzie mieszek z k10 z  monet (bardzo starych) oraz 2 rubiny o wartosci 20 z  kaŹdy.

g) magazyn i studnia

W tym miejscu znajduje si  magazyn na Źywno  , niestety dawno juŹ wszystko si  zepsu o, oraz studnia prowadz ca do pomieszczenia poniŹej, w kt rym znajduj  si  duchy.

3. Poziom 3

Ca y ten poziom jest o swietlony magicznymi lampionami wystaj cymi ze  cian. Usuni cie jakiegokolwiek spowoduje, Źe przestanie on  wieci .

Szeroki korytarz z rozwidleniem. Na wprost, na  cianie znajduje si  wg bienie w ksztalcie ognia, symbolu Sharami.

a) korytarz na prawo

na ko cu korytarza znajduje si  w pe ni wyposaŹone laboratorium alchemiczne. Je li druŹyna zechce z niego skorzyst c ma o 20% wi ksz  szans  na wykonanie mikstury.

Komoda na p łnocnej  cianie da si  przesun c ukazuj c niewielk  dŹwigni  prowadz c  do magazynu alchemicznego.

- mikstura s abej regeneracji (Uruk-hai) k5
- mikstura regeneracji (troll) k5
- mikstura odporno ci na ogie  k5
- ma   niedŹwiedziego sad a k5
- mikstura oka Minotaura k5
- mikstura odwagi k5

b) korytarz na lewo

Na końcu tego korytarza znajduje się pokój kapłana/alchemika, który niegdyś był najwyższym przełożonym świątyni i ta część należała tylko do jego dyspozycji. Oprócz łóżka, na którym leży szkielet ubrany kapłańskie szaty wyznawców Sharami oraz biurka, fotela znajduje się tu również niewielki regalik zawierający księgę alchemiczną wszystkie czary do V kręgu włącznie oraz kapłańską ze wszystkimi czarami do III Kręgu włącznie. Dodatkowo znajduje się tam tuba na pergaminy, w której znajdują się dwa czary kapłańskie „Wskreszenie”. Pomiędzy księgami znajduje się amulet w kształcie płomienia otwierający przejście do magicznego sanktuarium w którym znajduje się runiczna księga. MG może dodatkowo obdarować BG kosztownościami jakie kapłan mógł posiadać.

4. Sanktuarium

Po przytknięciu amulet do wgłębienia ognistego symbolu otworzy się portal. Portal zgodnie napisem na drzwiach wejściowych do poziomu trzeciego będzie swoistą próbą dla BG. Kiedy BG przejdą przez portal znajdą się w jaskini.

a) szczodrość

Pośrodku jaskini znajduje się pusta skrzynia. Z jaskini nie ma żadnego wyjścia. Takie wyjście pojawi się każdy z członków drużyny włoży coś do środka. Na jednej ze ścian utworzy się tunel...

b) dobroć

Idąc tunelem drużyna natknie się na zakratowane pomieszczenie za którym znajduje się nieme dziecko. Mały chłopiec nie będzie się odzywał a jedynie niemo kwilił gdzieś w kącie małej jaskini. Jeśli drużyna pójdzie dalej, po kilkunastu minutach wróci w to samo miejsce zataczając krąg. Uwolnienie Chłopca spowoduje, iż on sam zniknie ale w jaskini pojawi się kolejny tunel.

c) mądrość

Idąc dalej tunelem GB natkną się na kamienną tablicę napisaną w języku wspólnym, będzie to zagadka, odgadnięcie której spowoduje ukazanie się kolejnej aż dotrą do testu wiary

Zagadka w języku wspólnym:

Chłop musi przewieźć na drugi brzeg rzeki kozę, wilka i kapustę. Niestety, posiada łódkę, która może pomieścić tylko jego i jedno z trzech (kozę, wilka albo kapustę). Na jednym brzegu nie mogą zostać bez opieki chłopca: wilk z kozą (bo wilk zje kozę), ani koza z kapustą (bo koza zje kapustę).

Co ma zrobić chłop?

Odpowiedź:

Chłop przewozi na drugi brzeg kozę. Wraca, zabiera wilka, przewozi go na drugi brzeg, zabiera kozę z powrotem. Wraca, zostawia kozę i bierze kapustę. Przewozi ją na drugi brzeg, zostawia z wilkiem i wraca po kozę.

Zagadka w języku krasnoludzkim:

Pięć królików bawiło się na łące. Nadszedł myśliwy i zabił jednego z nich. Ile królików pozostało na łące?

Odpowiedź:

Tylko jeden, ten zabity. Pozostałe uciekły.

Zagadka w języku reptiliońskim:

Ojciec Soran ma 5 córek, oto ich imiona:

- Sora
- Scaria
- Ssandra
- Serbe

Jak ma na imię piąta córka? Odpowiedź – Soran

Zagadka w języku elfickim:

Ile mam kwiatów, jeżeli wszystkie są różami z wyjątkiem dwóch, wszystkie są tulipanami, z wyjątkiem dwóch i wszystkie są irysami z wyjątkiem dwóch?

Odpowiedź: Kwiatów mam trzy: jedną różę, jednego irysa i jednego tulipana.

d) wiara

Po rozwiązaniu ostatniej zagadki otworzy się tunel na końcu którego będzie ściana ognia. Tylko wiara pozwoli przejść przez ogień, który okaże się, że nie parzy.

Na końcu tunelu znajduje się skarbiec zawierający runiczną księgę, miecz typowy z runem ognia (k100 obrażeń) oraz szkatułka z k10 mithrilu, k100 platyny, 10k100 złota i 3000 sr. Ponadto na środku pomieszczenia w powietrzu będzie się unosiła świecąca kula. Owa kula to źródło mocy PM, którego moc utrzymuje wyspę w powietrzu oraz cały 2 poziom i pozostałe pomieszczenia powyżej w nienaruszonym stanie. Czarodzieje i kapłani mogą uzupełnić swoje amulety z PM, poprzez wyssanie PM z kuli. Jednakże jest to utrudnione i taka szansa jest o połowę mniejsza.

Należy pamiętać, iż księgę może wziąć jedynie wyznawca Sharami, każda inna osoba która weźmie ją do rąk, musi rzucić na 1/10 odp.8. w przypadku nieudanego rzutu, postać stanie w płomieniach po k10 rundach pozostanie po niej tylko kupka popiołu a księga wróci na swój miejsce. Gdyby jakimś szczęśliwym rzutem postaci udało się wykonać wskazany powyżej rzut, sparzy sobie ręce. Jeśli pomimo tego będzie próbowała wciąż wziąć księgę, rzut należy powtórzyć. Być może gracze będą na tyle sprytni by wziąć ją poprzez jakieś przedmioty, czy rzeczy. Takie próby również są traktowane jakby brano je własnymi rękami i tym samym osoba tego próbujący musi wykonać wspomniany wyżej rzut na odp. nr 8.

IV. FINAL

Po powrocie do świątyni Sharami drużyna będzie mogła przekazać księgę runiczną, a kapłani bogini wykonają świece z runem Azura. Jako że wykonanie tych runów jest czasochłonne BG będą mieli czas na ewentualne szkolenia, specjalizacje lub naukę czarów. Co więcej drużyna powinna to zrobić z dwóch powodów.

- 1) Zwiększenie współczynników ułatwi wykonanie rytuału, oraz w przypadku niepowodzenia zwiększy szanse w walce z demonem (choć w tym wypadku raczej i to nie pomoże drużynie)
- 2) Na miejscu będzie czekała drużynę niespodzianka, mianowicie drużyna wysłana przez Gildię Czarnych Magów celem uwolnienia i zapanowania nad demonem

Kiedy drużyna zadeklaruje gotowość do dalszego działania, znów spotka się z Igramnusem. Ten poprosi drużynę już o ostatni zadanie czyli odprawienie samego rytuału. Gdyby w drużynie nie było kapłana dobrego bóstwa ani też paladyna zaproponuj pomoc w osobie Beliarda, który na pewno zechce pomóc im w wykonaniu zadania a sam będzie miał na pewno największe predyspozycje w tej kwestii z uwagi na jego POZ.

Jak się drużyna dostanie do więzienia demona? Otóż Igramnus użyje teleportacji aby się tam dostali, gdyż do świątyni nie można się dostać od zewnątrz.

Świątynia

Sama świątynia, a właściwie jej ruiny znajdują się na wyspie Rasah. Ten niewielki skrawek lądu leży na północy Orcusa Wielkiego godzinę drogi na północ od wyspy Lodowej. Jest to skalista wyspa bez możliwości dostania się do niej z wody w jakikolwiek sposób poza drogą powietrzną. Kiedyś do świątyni można było się dostać przez jaskinie drogą morską jednak Igramnus wraz z towarzyszami dawno temu zniszczył to wejście tak aby nikt nie mógł dostać się do środka.

Pomieszczenie w którym pojawi się drużyna to dawna sala modlitewna. Ma około 8 metrów wysokości 10 szerokości i 25 długości. Na bokach pomieszczenia na całej długości znajdują się dwa rzędy kolumn podtrzymujących sklepienie. Środkiem biegną teraz już zniszczone kamienne ławy dla wiernych a na szczycie pomieszczenia ołtarz ofiarny ozdobiony makabrycznymi stworami. Na ścianie za ołtarzem wisi czarny okrągły talerz – symbol Hasar-Gruna. Nad ołtarzem, w przezroczystym kokonie, zawieszony dwa metry nad ziemią unosi się uwięziony demon. Nieopodal, w okolicy ołtarza leży dwuręczny miecz. Całość pomieszczenia jest pokryta kurzem. Dodatkowo w chwili pojawienia się drużyny jest całkowicie ciemno gdyż do środka nie dociera, żadne światło. Jakikolwiek wyjścia z tego pomieszczenia są zawałone i nie do przebycia.

Kiedy drużyna pojawi się na miejscu MG powinien wykonać rzut k100 aby określić ile czasu będzie miała drużyna zanim pojawią się najemnicy G.C.M.

K100:

1-5 – 2 rundy przed

6-30 – 1 runda przed

31-70 – w tym samym momencie

71-95 – 1 rundę po

96-100 – 2 rundy po

W tym momencie przydatne mogą być pergaminy wskrzeszenia jakie drużyna wcześniej zdobyła, gdyż walka może się okazać śmiertelna dla niektórych BG.

Kiedy będzie już po walce, drużyna powinna przystąpić do rytuału. W przypadku nieudanej próby (błąd podczas kreślenia linii, brak pięciu przy odprawianiu rytuału, kapłana lub

paladyna, niepoprawnie wypowiedziana formuła) demon zostanie uwolniony a reszta... zależy od MG.

Kiedy będzie już po wszystkim drużyna musi się wydostać z zawałonej świątyni. Tą część pozostawiam już MG. Może BG dostaną czar teleportacji by stamtąd się wydostać, może odesłanie demona spowoduje otwarcie w magiczny sposób wejścia do świątyni, a może drużyna zginie bohaterską śmiercią po pokonaniu demona...

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Każdy MG kieruje się własnymi metodami przydzielania PD. Dlatego też, nie będę narzucał odgórnie ile i za co gracze powinni otrzymać. Osobiście zawsze najbardziej nagradzam graczy odgrywanie swoich postaci. Grę zgodną z charakterem, przekonaniem, profesją. Ale pozostawiam to MG, który poprowadzi ten scenariusz...

BOHATEROWIE NIEZALEZNI Chronologicznie:

Książę Igramnus

Aby nie być w konflikcie z wizją A.S. tak istotnej postaci w świecie KC nie pokusiłem się o nadanie jej charakterystyk, wyglądu czy sposobu bycia. Proponuje opierać się na tym skąpym opisie jakim dysponujemy z opisu GBM, a MG powinien odegrać tą postać zgodnie z własną interpretacją. Wiemy że książę Igramnus jest kapłanem-czarnoksiężnikiem, sędziwym półorkiem „dobrym do szpiku kości”, wyznawcą Gorlama Walecznego.

Ja go sobie wyobraziłem, jako spokojnego i niezwykle inteligentnego pół-orka, który z uwagą lustruje rozmówcę, a słowa dobiera starannie nie spiesząc się z ich wypowiedzią. Otoczony jest aurą potęgi i charyzmy wzbudzając tym szacunek wokół. Nie jest pyszny, jednak zdający sobie sprawę ze swojej pozycji i potęgi władzy.

Oczywiście każdy MG, może go widzieć inaczej...

EL Leuaoriol (wyznawca Bella)

Elf kupiec/zabójca 6/8

ŻYW 96 SF 72 ZR170 SZ 114 INT 154 MD 134

UM 107 PR 172 CH 161 WI 45 ZW 4

Odp. B.P – 46 B.F. – 49

1-103, 2-103, 3-71, 4-62, 5-56, 6-74, 7-49, 8-49, 9-39, 10-49

Bgł. Miecz typ. (sp) 144/168 sk.168k/198tn OB.+30 AT.2

Sztylet typowy 84/108 sk.78k/48tn (68k) OB.+10 AT3 (6 sztuk)

Zbroja – ubranie typowe – OB. +3 wyp 10/15/20

OB. bliska/daleka 153/123

Zawody: poborca, tancerz, złotnik, marynarz, gracz (szuler)

El Leuaoriol jest młodym (144 lata) elfem, pochodzącym z Ora-garu. Wysoki nawet jak na elfa (190 cm) szczupły, o ciemnej karnacji skóry. Nietypowe, czarne włosy zwykle wiąże w kuc. Ubiera się dość prosto ale schludnie. Na ubraniu nie da się znaleźć tłustych plam, czy zacieków po napitkach. Tak naprawdę Leuaoriol jest tu swoistym menadżerem a resztą zajmują się podnajęci specjaliści. Pod ładą zawsze trzyma na wszelki wypadek kilka sztyletów oraz miecz do walki bezpośredniej. Zawsze grzeczny wobec gości, nie unosi się i

wykazuje elficką cierpliwość. Dopiero sprowokowany potrafi pokazać swoje umiejętności, zwłaszcza we władaniu mieczem.

Kilka lat temu przybył do wioski wraz z kilkoma towarzyszami w poszukiwaniu miejsca, gdzie mógłby się „zaczepić”. Poprzedni właściciel karczmy, skutecznie „przekonany” przez przyjaciela Leuaoriola, barbarzyńcę Thruda postanowił opuścić to miejsce zrzekając się jednocześnie praw do karczmy. Sam elf postanowił zmodernizować tutejszą, podupadającą karczmę i zaciągając pożyczkę w ostrogarskiej świątyni Bella doprowadził do kwitnącego dziś interesu. Pożyczka została dawno spłacona jednak regularnie płacony odpowiedni podatek na świątynię skutkuje dziś jej ochroną oraz bliskie kontakty z tamtejszą gildią złodziei.

Gobliny

Weteran POZ6

ŻYW 129 SF 170 ZR89 SZ 89 INT 71 MD 103
UM 41 PR 41 CH 56 WI 25 ZW 3
1-60, 2-53, 3-34, 4-47, 5-32, 6-58, 7-58, 8-68, 9-58, 10-43
Bgł. Topór typowy 76/96 sk.161tn op.4 OB.+8 AT2
Zbroja – kurtkowa ciężka, tarcza dr.norm. OGR ½/½ wyp. 55/115/85
OB. bliska/daleka 59/51

Kadet POZ2

ŻYW 113 SF 126 ZR67 SZ 67 INT 57 MD 85
UM 37 PR 17 CH 32 WI 25 ZW 3
1-48, 2-40, 3-45, 4-58, 5-43, 6-75, 7-75, 8-85, 9-75, 10-49
Bgł. Topór typowy 128/154 sk.237tn op.4 OB.+12 AT2
Zbroja – łuskowa typowa, tarcza dr.norm. OGR ½/½ wyp. 80/130/90
OB. bliska/daleka 70/58

Każdy z goblinów będzie miał przy sobie k100 srebra, dowódca k10 zł

Tan Razor Gwardzista POZ 8 (wyznawca Reptiliona)

ŻYW 134 SF 187 ZR 93 SZ 127 INT 102 MD 86
UM 4 PR 112 CH 162 WI 18 ZW 2
Odp. B.P – 45 B.F. – 50
1-79, 2-73, 3-79, 4-55, 5-55, 6-50, 7-87, 8-96, 9-40, 10-70
Bgł. Miecz typ. (sp) 144/172 sk.197k/227tn OB.+30 AT.2
Zbroja – łuskowa metalowa ciężka – OB. +41 wyp 110/160/100 ogr 1/3 1/3
Tarcza metalowa typowa +20
OB. bliska/daleka 101/71

Tan Razor jest już wiekowym człowiekiem (48 lat), przydługie jasne włosy, starannie zaczesane, do tego wąsy i broda nadają jego twarzy dość surowy wygląd. I faktycznie jest człowiekiem surowym ale sprawiedliwym. Jest doświadczonym gwardzistą, który ma na karku wiele bitew i przelanej krwi. Po wielu latach wojaczki trafił na zamek Tana Barkuby gdzie został kapitanem straży mając pod sobą doborowych gwardzistów Uruk-hai.

Tan Barkuba Rycerz POZ 12 (wyznawca Katana) pr-ntr

ŻYW 243 SF 300 ZR 115 SZ 115 INT 90 MD 125

UM 50 CH 201 PR 157 WI 65 ZW 15

ODPORNOSCI: 1-96; 2-127; 3-84; 4-115; 5-78; 6-108; 7-140; 8-130; 9-80; 10-123

BRON 1: lanca ciężka; bgł: 146, TR 187; opóz. 4; SKUT 270kł; OB +9; SP B; AT (1)

BRON 2: szabla ciężka; bgł: 179, TR 220; opóz. 5; SKUT 415tn; OB +28; SP 2S/OBUR; AT 2

BRON 3: korbacz trójk.; bgł: 146, TR 187; opóz. 6; SKUT 285ob; OB +26; SP B; AT (1)

BRON 4: espadon; bgł: 151, TR 192; opóz. 6; SKUT 375tn; OB +33; SP B; AT (1)

BRON 5: łuk refl. ciężki; bgł: 166, TR 207; opóz. 6; SKUT 285kł; OB 0; SP B; AT (1)

ZBROJA: płyt. miar. + tar.ryc.; OGR. 1/4, 1/3; OB bl./dal. 167/139; WYP 205/250/210

Tan Barkuba jest potomkiem zasłużonej rodziny Uruk-hai, która posiada rozległe dobra na Orcusie Wschodnim. Niestety jest najmłodszym synem, ale jego najstarszy brat Bazura jest jednym z najbardziej wpływowych Uruk-hai na dworze Katana, co powoduje, iż cieszy się dużą protekcją dworu a tym samym nikt o zdrowych zmysłach nie zagrozi jego włościom. Nie posiada, żadnych kopalni a na jego ziemiach nie hoduje się niczego co przynosiłoby duże zyski. Podobnie podatki nie dają zbytniego dochodu. Z czego więc Barkuba ma na utrzymanie siebie, rodziny i swoich ziem? Posiada dwa źródła dochodu: pierwszy to pożyczki na wysoki procent jakich udziela wiele, a drugi to pośrednictwo przy zaciągu najemników. Jego pasją to malarstwo. Jest mecenasem tej sztuki i często sponsoruje uzdolnionych artystów również często czerpiąc z tego profity. Zona zmarła przy porodzie więc wszystkie uczucia przelewa na jedyną córkę Sorszę, która niestety dla wszystkich wokół jest rozpieszczona i okrutnie to wykorzystuje. A że Arianna poskapiła jej urody, czego nie omieszkął wypomnieć jej Dorian stąd jego kłopoty.

Gwardziści Barkuby**MŁ. STRAŻNIK URUK-HAI (gw.); POZ 2; CHAR pr.zły**

ŻYW 161; SF 174; ZR 66; SZ 100; INT 69; MD 87; UM 35; CH 94; PR 87; WI 30; ZW 3;

ODPORNOSCI: 1-66; 2-88; 3-62; 4-44; 5-34; 6-53; 7-68; 8-68; 9-33; 10-53; AM 0

BRON 1: szabla ciężka; bgł: 89, TR 113; opóz. 5; SKUT 213tn; OB +14; SP 2B; AT 1

BRON 2: łuk refl. ciężki; bgł: 89, TR 113; opóz. 6; SKUT 183kł; OB 0; SP 2B; AT (1)

ZBROJA: kirys; OGR. 1/2, 1/3; OB bl./dal. 49/35; WYP 90/135/95

EL Dorian łowca/zabójca 12/10 (wyznawca Sharami) wiek 65 ntr-dobry

Z uwagi na wiek uznałem że statystyki Dorianiana nie są istotne. MG jeśli sobie zażyczy i będzie czuł taką potrzebę może stworzyć je bez najmniejszego problemu uwzględniając kilka uwag jakie zamieszczam.

Kiedy drużyna spotka pierwszy raz Dorianiana w celu na zamku Barkuby jest on wychudzonym starcem w łachmanach. Jako, że następnego dnia ma zostać stracony nikt się nie przejmuje by marnować na niego jakąkolwiek strawę. Zmierzwione włosy i broda, podarte ubranie oraz siniaki nie nadają mu wyglądu kogoś kto może wytrwać choćby do egzekucji. Niegdyś Dorian był świetnym łowcą i zabójcą, dzięki pomocy druidów z kręgu Ognia i oraz swojej bogini zyskał umiejętności jakich pozazdrościłby mu nie jeden wojownik. Wszystkie umiejętności nadane mu przez boginię, umiejętność posługiwania się magią druidyczną a także w niewielkim stopniu moc władania żywiołami czyniły z niego niebezpiecznego

osobnika. Dorian jednak swoją wiedzę i umiejętności wykorzystywał w tropieniu i zabijaniu demonów i innych stworów chaosu. Dziś Dorian jest już zmęczony ciągłą walką i gdy w końcu osiadł na ziemiach Barkuby by w spokoju dożyć reszty swoich dni, miał pecha stanąć twarzą w twarz z jego córką, gdzie starcza zgryźliwość dała znać o sobie czego skutkiem jest jego obecna sytuacja. Jeśli drużynie uda się go uwolnić, a wśród nich będzie wyznawca Sharami Dorian być może podaruje mu swój sztylet.

SAMIEC TROLL (łow.); POZ 4; CHAR ntr.zły;

ŻYW. 440; SF 420; ZR 62; SZ 82;INT 54; MD 82; UM 56; CH 95; PR 70; WI 0; ZW 2;

ODPORNOŚCI: 1-65; 2-83;3-75;4-60;5-60;6-146;7-146;8-126; 9-131;10-111; AMg 0;

BRON 1: łapy: bgł. 87, TR 135; op. 4; SKUT 205tn; OB +48; SP 2B/OB; AT 2

BRON 2: pysk: bgł. 82, TR 130; op. 5; SKUT 165kł; OB +6; SP 2B; AT 1

ZBROJA: skóra własna + zwierzęca poj.; OGR - , -; OB bl./dal. 93/39 ; WYP. 105/135/160

Skarb

- k100 złota

- 2k100 srebra

- złoty pierścień z rubinem o wartości k10x10 złota

- srebrny świecznik k10 złota

Tan Beliar Kapłan POZ12 (wyznawca Dagonina) pr-db

ŻYW 162 SF 130 ZR 102 SZ 61 INT 99 MD 181

UM 144 PR 112 CH 189 WI 72 ZW 34

Odp. B.P – 66 B.F. – 68

1-97, 2-96, 3-112, 4-88, 5-76, 6-83, 7-68, 8-68, 9-68, 10-68

Bgł. Wekiera 118/141 sk.142 ob. (92ob) OB.+16 AT.2

Zbroja ubranie typowe OB.+3 wyp 10/15/20

OB. bliska/daleka 74/55

Zawody: Zielarz, Bibliotekarz, Akademik

Tan Beliar ma ok.175 cm wzrostu i jest średniej budowy ciała. Niewielki brzuch zdradza, że kapłan prowadzi raczej siedzący tryb życia. Ma 51 lat, włosy przyprószone siwizną jednak fizycznie wciąż trzyma się znakomicie. Jest człowiekiem wykształcinym, często korzystający z biblioteki w niedalekiej Tagarze Białej, czasem nawet zdarza się mu bywać w Ostrogarze kiedy tylko obowiązki mu na to pozwalają. Nie gardzi również pucharkiem miodu przed pójściem spać. Tak naprawdę większością jego obowiązków zajmuje się Paletrio. W chwili obecnej Beliar ma poważny problem więc zbytnio nie będzie tryskał humorem ani tym bardziej nie będzie zarażał swoim zazwyczaj dobrym samopoczuciem

EL Paletrio Kapłan POZ6 (wyznawca Dagonina) pr-db

ŻYW 142 SF 102 ZR 91 SZ 83 INT 99 MD 145

UM 74 PR 124 CH 92 WI 68 ZW 18

Odp. B.P – 39 B.F. – 41

1-69, 2-68, 3-85, 4-61, 5-49, 6-53, 7-41, 8-41, 9-41, 10-41

Bgł. Laska 114/133 sk 85 ob., OB.+26 x2 oburącz AT3

Zbroja ubranie typowe OB.+3 wyp 10/15/20

OB. bliska/daleka 70+26/44

Zawody: Skryba, rzeźbiarz, garncarz, zielarz

Paletrio jest młodym kapłanem w wieku 27 lat, dość wysoki (180cm) jednak sprawia wrażenie niższego gdyż się garbi. Jest chudy, generalnie złośliwy i jest to jedna z cech, która nie pozwala mu wybić się wyżej w hierarchii kapłańskiej. Jest prawą ręką Beliara i tak naprawdę wszystkie sprawy przechodzą przez niego. Bynajmniej nie wykorzystuje nadanej mu władzy w prywatnym celu, jest gorliwym wyznawcą Dagonina i nie zrobiłby nigdy niczego co byłoby niezgodne z dogmatami wiary i jego dobrym mimo wszystko charakterem. Kiedy jeszcze Paletrio nie wstąpił w szeregi wyznawców Dagonina, Paletrio spędził mnóstwo czasu w dzikich ostępach z dala od ludzkich siedzib, powodem tego była jego osobliwa przypadłość w postaci garbu. Dawne przyzwyczajenia jak irytowanie innych, i złośliwe przycinki zostały mu do dziś, jednak za sprawą głównie Beliara, który wiele lat temu przygarnął go jako młodego chłopca stępiły trochę te cechy. Jednakże wciąż zdarza mu się zakpić z innych, co daje mu sporo satysfakcji, która później jest powodem do wielogodzinnej pokuty jako czyn niegodny wyznawcy Dagonina.

Tan Gherad Uruk-hai Czarny Rycerz POZ6 (wyznawca Seta)

MŁ. PANCERNY URUK-HAI (ryc.); POZ 6; CHAR pr.zły;.

ŻYW 201; SF 248; ZR 98; SZ 98; INT 81; MD 112; UM 45; CH 162; PR 121; WI 52; ZW 10;

ODPORNOCI: 1-76; 2-106; 3-73; 4-95; 5-58; 6-90; 7-110; 8-110; 9-60; 10-93; AM 0

BRON 2: szabla ciężka; bgł: 133, TR 168; opóz. 5; SKUT 317tn; OB +21; SP S/OBUR; AT 1

BRON 4: espadon; bgł: 120, TR 155; opóz. 6; SKUT 262tn; OB +22; SP B; AT 1

ZBROJA: płyt. + tar.ryc.; OGR. 1/4, 1/3; OB bl./dal. 129/108; WYP 165/210/170

Skarb:

Szkatuła – 250 zł, 420 sr, 5 rubinów 30 zł każdy

Bransolety siły – każda z nich daje +40 SF

Księga Wiedzy +10 MD

Tan Gherad pochodzący z Tagary Czarnej już we wczesnej młodości wykazywał wyjątkowe okrucieństwo co spowodowało zainteresowanie jego osobą sług Seta. Jako, iż rodzina nie pochodziła z najwyższych kręgów szlacheckich a sam Gherad był już ósmym potomkiem rodu, ojciec bez najmniejszych skrupułów pozbył się sprawiającego kłopoty syna, sprzedając go świątyni Seta. Tam Gherad otrzymał stosowne wykształcenie oraz szkolenie aby być jak najlepszym sługą Pana Zła. Szybko awansował w strukturach rycerskich świątyni, otrzymał własny oddział z którym wielokrotnie stawał do walki z rycerstwem Tagary Białej. Niestety, jego kariera tak szybko jak się zaczęła to jeszcze szybciej się skończyła. Jakiś czas temu, kazano mu uprowadzić córkę elfickiego szlachcica z Olgrionu aby złożyć ją w ofierze Setowi. Gheraf oczywiście wywiązał się z zadania znakomicie, jednak w czasie drogi powrotnej do Tagary Czarnej czas spędzony z młodą elką zaowocował pierwszą wzajemną miłością do uprowadzonej. Kiedy po powrocie do Tagary Gherad sprzeciwił się złożeniu ukochanej w ofierze, jego kariera została zakończona. Tylko ze względu na jego dotychczasowe zasługi nie został zabity a jedynie pozbawiony dotychczasowych przywilejów i wypędzony. Jego ukochana nie uniknęła jednak śmierci i na jego oczach została mimo wszystko złożona w ofierze. Zrozpaczony Gherad wykradł ciało ukochanej z postanowieniem przywrócenia jej do życia. Jednak nie było go stać na usługę kapłańską a sam też nie dysponował odpowiednimi umiejętnościami w tym celu. Postanowił więc wykraść Czarę Błogosławieństw, o której wcześniej już słyszał i licząc na jej cudowną uzdrawiającą moc

wskrzesić ukochaną. W tym celu sprzymierzył się z grupą najemnych orków i kiedy drużyna się z nim spotyka będzie w trakcie próby przywrócenia jej życia. Gheradowi nie będzie zależało na walce, jednak jeśli będzie taka potrzeba będzie się bronił do śmierci. Być może drużyna zechce z nim najpierw porozmawiać, i za obietnicę pomocy we wskrzeszeniu może zyskać sojusznika na przyszłość.

Warg

ŻYW 175 SF 160 ZR 100 SZ 102 INT 43 MD 25
UM 0 PR 70 CH 70 WI 0 ZW 0
1-44, 2-57, 3-40, 4-55, 5-30, 6-58, 7-68, 8-68, 9-68, 10-48
Bgł. Pysk 101/127 sk.120 kł OB.+20
Skóra OGR -/- wyp. 15/25/35
OB. bliska/daleka 75/55

Sorga

Człowiek/Wojownik-Zabójca POZ 4/0 ntr-zły
ŻYW 138 SF 181 ZR 85 SZ 75 INT96 MD142
UM 6 CH 105 PR65 WI58 ZW 3
Odporności:
1-73 2-78 3-83 4-88 5-73 6-48 7-48 8-48 9-58 10-33
Broń: Rapier (sp.) bgł. 104/130 sk 165 OB.+17 2AT
Łuk typowy bgł 100/136 sk. (145kł) 2 AT
Zbroja: Kurtkowo-metalowa OB.+11 wyp. 40/80/65
OB. 95/66 wyp 60/100/85
Skarb
7 zł, 83 sr, pierścień mag.+20 OB. oraz wyparowania

Orki (banda) wojownik POZ 0

ŻYW 189 SF 201 ZR50 SZ 55 INT 55 MD 70
UM 50 CH 58 PR 56 WI 40 ZW 4
Odporności:
1-26 2-51 3-83 4-41 5-52 6-55 7-55 8-75 9-55 10-40
Broń: Szabla krzywa 70/95 sk. 115 tn OB.+9 1AT
Zbroja: Kurtkowo metalowa + tarcza metalowa OB.+31 wyp 40/80/65
OB. 35/26
Skarb 2 zł, 35 sr

Kobold (banda)

Kobold (woj.); POZ 2; CHAR ntr.zły;
ŻYW 63 SF 106 ZR 76 SZ 71 INT 62 MD 79
UM 37 CH 52 PR 47 WI 25 ZW 3
OPORNOŚCI: 1-37; 2-37; 3-27; 4-57; 5-37; 6-47; 7-52; 8-42; 9-37; 10-32;
BRONŃ '1: maczeta bgł. 82/ 94 opóźn. 2; SKUT 116 tn OB +16; SP 2B; AT 2
BRONŃ '2: łapy bgł. 77/89; opóźn. 3; SKUT 86 tn OB +10 AT 2
OB bl./dal. 42/26; WYP 40/40/40

Kobold dowódca; POZ 8; CHAR ntr.zły;

ŻYW 97 SF 161 ZR 104 SZ 99 INT 78 MD 101
UM 53 CH 98 PR 93 WI 35 ZW 5
OPORNOŚCI: 1-69; 2-71; 3-54; 4-81; 5-61; 6-68; 7-73; 8-63; 9-58; 10-53;

BRON 1: maczeta; bgł. 135/ 161; opóźn. 2; SKUT 175tn; OB +16 AT 4
BRON 2: łapy; bgł. 130/ 156; opóźn. 3; SKUT 100tn; OB +10; SP AT (2)
ZBROJA: nie ma ; tarcza drewniana normalna; OGR 1/2,1/2;
OB bl./dal. 110/94; WYP 40/40/40

Szaman mag POZ 6; CHAR ntr, zły

ŻYW 89 SF 151 ZR 98 SZ 93 INT 76 MD 97
UM 91 CH 86 PR 81 WI 35 ZW 5
OPORNOŚCI: 1-54; 2-54; 3-44; 4-74; 5-54; 6-62; 7-67; 8-57; 9-52; 10-47;
BRON 1: łapy bgł. 124/ 106; opóźn. 3 SKUT 97tn OB +10SP; AT 2
ZBROJA: nie ma OB bl./dal. 68/48; WYP 40/40/40

Amulet k100 PM

Pierścień strachu – tworzy aurę strachu, która oddziałuje na każdą istotę w zasięgu 1 pola.
W praktyce, każdy kto spróbuje zaatakować szamana wręcz musi rzucać na odp.2 w każdej rundzie bezpośredniej walki.

Czary:

Magiczny pocisk, Płonące dłonie, Magiczna tarcza, Palące prądy, Światło,
Przyspieszenie/spowolnienie, Ognista kula

Straż przyboczna POZ 4; CHAR ntr.zły;

ŻYW 71 SF 116 ZR 82 SZ 77 INT 64 MD 83
UM 39 CH 64 PR 59 WI 25 ZW 3
OPORNOŚCI: 1-44; 2-44; 3-34; 4-64; 5-44; 6-53; 7-58; 8-48; 9-43; 10-38; Amg 0
BRON 1: szabla - maczeta; bgł. 98, TR 106; opóźn. 2; SKUT ; OB +16 AT 22
BRON 2: łapy bgł. 93/ 101; opóźn. 3; SKUT ; OB +10; SP S; AT 11
ZBROJA: nie ma ; t.drewniana normalna; OGR 1/2,1/2; OB bl./dal. 48/32; WYP 40/40/40

Duchy

ŻYW 710 SF 204 ZR 91 SZ 83 INT 99 MD 145
UM 148 PR 62 CH 46 WI 68 ZW 18

Odp. B.P – 69 B.F. – 101

1-69, 2-69, 3-69, 4-89, 5-69, 6-101, 7-101, 8-121, 9-101, 10-121

Bgł. Łapy 100/129 sk. 100ob

Zbroja ubranie typowe OB.+3 wyp 10/15/20

OB. bliska/daleka 70+26/44

Cechy specjalne: 4, 5, 7, 13 (tylko duchy i niektóre wielkie duchy), 14, 24 (nie dotyczy zamkniętych przestrzeni), 29, 32, 48, 52, 56, 59, 60, 61 (duszek 1, duch 2, duch 3 lub więcej)

Zbroja x2

Płaszczynowa typowa wytr. 150

SF 200 ZR 100 SZ 100 OB+56

Broń miecz dw. 100/130 OB.+24

OB. 130/106

Drużyna „ZŁA”

Poza opisanym szczególnym ekwipunkiem drużyny, resztę pozostawiam inwencji MG.

Tan Margus Czarnoksiężnik/Alchemik POZ 6/3 char. ntr-zły (Morglith)

ŻYW 131 SF 113 ZR 81 SZ 90 INT 142 MD 191

UM 124 CH 144 PR 76 WI 62 ZW 8

Odp. 1-90; 2-76; 3-88; 4-61; 5-76; 6-80; 7-71; 8-71; 9-52; 10-65; Amg 5%

BRON: miecz długi typowy bgł.115/134% op. 4, skut. 143kl 166tn , OB.+20 AT 1

BRON*: sztylet typowy bgł 116/137 op. 2 skut. 89 kl 59tn (79kl) OB.+10 AT 3

ZBR.: Ubranie typowe OGR. - , -; OB. bliska/daleka 57/34 WYP. 10 / 15 / 20

Zd. Spec: Jako gorliwy wyznawca Margus dysponuje cechą samowskrzeszenia nadaną mu przez Morglitha. W tym celu złożona już została stosowna ofiara i gdyby coś mu się stało w stosownym czasie Margus odżyje.

Czary: do wyboru MG.

Istotne przedmioty:

1) Diadem kontroli martwiczej. Z tego przedmiotu może korzystać tylko czarnoksiężnik. Przedmiot ten pozwala na kontrolę dowolnego martwiaka, który nie odeprze sugestii z antyodpornością -1/10pkt UM. Przejęty w ten sposób martwiak jest bezwzględnie posłuszny właścicielowi diademowi i wykona każde jego polecenie bez względu na to czego dotyczy. Ponadto, na życzenie właściciela diadem może roztaczać aurę strachu na wybraną przez czarnoksiężnika osobę. Jednorazowo aura może objąć 1 osobę/POZ czarnoksiężnika o zasięgu „normalnym”. Aura działa jeśli poddana jej działaniu osoba nie wykona % rzutu na odp.2 – 1/10 UM.

Tan Margus jest wysoko urodzonym szlachcicem, pochodzącym z Wyspy Piramid. To mężczyzna rasy ludzkiej średniego wzrostu (174cm), proporcjonalnie zbudowany (72kg) w średnim wieku (32 lata) . Nosi się schludnie i odpowiednio do swego pochodzenia. Nieczęsto się odzywa a kiedy już to robi, starannie dobiera słowa i jego uwagi zazwyczaj są niezwykle trafne. Pomimo, iż w grupie nie jest przywódcą z jego zdaniem liczą się wszyscy. Jest niezwykle ambitny i w drodze do celu nie cofnie się przed niczym. Aby dowieść swoich umiejętności miał zdobyć wspomniany diadem co stało się później jego pierwszą nagrodą po wykonaniu zadania. Jednak za główny cel obrał sobie nieśmiertelność w dowolnej formie. Od swego mentora dowiedział się o potężnym czarnoksiężniku, imieniem Anaruk, który ponoć znalazł sposób na długowieczność. Czasami zdarza mu się w bezczelny sposób używać nawet tego imienia prowokując by tamten się nim zainteresował. Jednak sposób na długowieczność Anaruka uważa tylko za półśrodek, tak naprawdę marzy o tym by przeistoczyć się w potężnego czarnotrupa. Jako „przystawkę” podczas wspólnych przygód z obecnymi towarzyszami Margus, dokonał przymierza z nieumarłą istotą, której motywów działania do końca nie rozumie. Poprzez symbiozę z nią, zdarza mu się, iż ta ostrzega go czasem przed niebezpieczeństwem oraz dysponuje niewielką antymagią.

El Leonidas Barbarzyńca/Zabójca POZ 6/3 char cht-zły (Morglith)

ŻYW 204 SF 304 ZR 91 SZ 134 INT 93 MD 106

UM 62 CH 106 PR 89 WI 17 ZW 2

Odp. 1-91; 2-78; 3-85; 4-90; 5-75; 6-84; 7-74; 8-70; 9-38; 10-95;

BRON: młot wielki - ciężki dwuręczny-biegł. 149/188, op.8, skut.346(255) ob., OB.+33, 1AT

BRON: boks-biegł.129/168; op. 1; skut146ob ; OB-10; AT 2

ZBR.: kol.typowa lekka; OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 99/66 WYP. 40 / 90 / 60
Puklerz umocowany +10

Istotne przedmioty:

- 1) Rękawice furii. Przedmiot ten pozwala właścicielowi w dowolnym momencie wpaść w furie, taką jak barbarzyńska. Trwa to dokładnie tyle czasu co typowa zd.prof. „Furia” i zależy od POZ osoby noszącej rękawice. Co więcej jej efekt kumuluje się z typową barbarzyńską furią, powodując wtedy trzykrotne zwiększenie siły oraz trzykrotne zmniejszenie obrażeń.

El Leonidas jest potężnie zbudowanym półolbrzymem, który nie zna swego pochodzenia. Ma prawie 220 cm wzrostu o 130 kg wagi. Dawno temu przyszywany przez kapłanów Morglitha został przez nich wychowany i przysposobiony. Jest „przyszywanym” bratem Margusa i tak naprawdę jego poczynania są ściśle powiązane z czarnoksiężnikiem. Kiedy Margus opuścił już „domowe pielesze” na kapłanów spłynęła łaska Pana Śmierci, w której ostrzega ich przed niebezpieczeństwem jakie czycha na Margusa. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że jedna z przepowiedni mówi iż Margus może być jednym z najpotężniejszych sług Morglitha, którego wyniesie na najwyższe miejsce pośród boskiego panteonu. Kapłani niewiele się namyślając w ślad za „wybrańcem” posłali Leonidasą, któremu zapowiedzieli, że może nadejść taki moment, w którym ten będzie musiał poświęcić swe życie w jego obronie.

El Khazar Kapłan/Złodziej POZ 6/3 char cht-ntr (Gothmed)

ŻYW 190 SF 129 ZR 109 SZ 92 INT 118 MD 142

UM 115 CH 96 PR 114 WI 93 ZW 20

Odp. 1-78; 2-93; 3-91; 4-81; 5-66; 6-97; 7-108; 8-80; 9-50; 10-70;

BRON*: topór bojowy typowy magiczny -Biegl .137/161, op. 4, skut. 227 tn (177tn),

OB.+12; AT (3)

ZBR.: Kolczuga typowa.-tarcza met. duża OGR. 1/2 , 1/2; OB.BL/DAL 79/67

WYP. 60 / 140 / 60

Czary: do wyboru MG

Istotne przedmioty:

- 1) Topór runiczny – topór naznaczony jest trzema runami
 - run śmierci (orki), każda zraniona postać z domieszką owczej krwi dowolnego rodzaju w przypadku zranienia automatycznie ginie jeśli nie wykona % rzutu na odp.5
 - run powrotu, na życzenie właściciela w ciągu 3 segmentów topór pojawia się w jego dłoni bez względu na to gdzie się znajduje; jedyny wyjątek stanowi sytuacja gdy topór znajdzie się w innej Sferze Egzystencji
 - run krytycznego trafienia – szansa na trafienie krytyczne jest dwukrotnie większa niż wynika to z RST

El Khazar jest krasnoludem pochodzącym z ubogiej Ora-garskiej rodziny mieszczańskiej. Raczej niezbyt dobrze zbudowany jak na krasnoluda, musiał często korzystać z innych swoich umiejętności niż siła by osiągnąć cel. Wrodzony upór i knąbrność połączona z chaotycznym charakterem skutkowałą nietypową decyzją w postaci służby Gothmedowi. Khazar to osoba nieprzewidywalna jak bóstwo, które sobie obrał za patrona. Swoimi decyzjami i

postępowaniem potrafi zaskoczyć nawet gotowego na wszystko Margusa. Zdarzył się mu nawet swoim postępowaniem narazić na gniew samego Pana Sztormów, gdy bezmyślnie zniszczył świątynię innego bóstwa w której uwięzieni byli akolici kultu Gothmeda. Jednak w sytuacjach krytycznych jest nieoceniony dla drużyny i nikt nie próbuje nawet podważać jego przywództwa. No może poza Eldarionem...

Topór jakim Khazar walczy to potężny artefakt jednego z zapomnianych królów krasnoludzkich. Ponoć nie może władać nim nikt w czyich żyłach nie płynie krew królów. Kiedy Khazar się na niego natknął w zapomnianych podziemiach na jednej z wysp Orkusa, ów topór dzierżony był przez jakiegoś krasnoludzkiego wojownika w niewielkim grobowcu na jaki się natknął. Otoczenie, wyposażenie i tajemnicza aura wskazywała, iż musiał to być jeden z władców krasnoludzkich. Pomimo swego charakteru Khazar nie miał zamiaru bezczęścić tego miejsca, jednak kiedy już miał opuścić to miejsce w swojej głowie usłyszał głos: „Weź go”. Długo się wahał czy to nie jego podświadomość nie nakazała mu tego jednak kiedy chwycił go w swoje dłonie wiedział, że to dzieje się naprawdę i właśnie zyskał potężną broń. Pomimo, że bardzo zżył się z tą bronią zdaje sobie sprawę, że nadejdzie taki dzień kiedy będzie musiał oddać go prawowitemu właścicielowi...

EL Bartos Łowca/Alchemik POZ 6/3 char ntr-ntr (Sharami)

ŻYW 138 SF 172 ZR 79 SZ 75 INT 126 MD 128

UM 140 CH 105 PR 68 WI 45 ZW 8

Odp. 1-67; 2-75; 3-83; 4-56; 5-71; 6-63; 7-59; 8-57; 9-41; 10-59;

BRON*: minikusza - kusza pistoletowa magiczna -Biegł.128/142 op.1+1 skut. 100kl OB-0; AT 5

BRON*: miecz długi typowy-Biegł.149/173; op. 4; skut. 193kl 223tn ; OB-30; AT 2

BRON: sztylet typowy-Biegł.103/128; op. 1; skut. 103(93)kl 73tn ; OB-10; AT (3)

ZBR.: .Kurt.met.t.yp; OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 70/40; WYP. 40 / 80 / 65

Czary: do wyboru MG

Istotne przedmioty:

- 1) Minikusza – Jest to magiczna kusza która po każdym wystrzale w przeciągu 1s. po wystrzeleniu magicznie „ładuje się”. Jej szczególna cecha umożliwia wykonanie standardowo 5 ataków w rundzie

El Bartos jest człowiekiem w wieku 25 lat o krótkich bujnych włosach i ciemnej karnacji skóry, ze szczupłą proporcjonalnie zbudowaną sylwetką ciała. Jest najmłodszy w grupie i tak naprawdę nikt się z nim nie liczy. Tryska poczuciem humoru, bywa zabawny i tak naprawdę w ciężkich chwilach jako jedyny potrafi rozładować napięcie trudnej sytuacji. Jest ciekawy świata, ludzi, otoczenia. Interesuje się tak naprawdę wszystkim a od niedawna dodatkowo zasmakował w alchemii. Będąc z zawodu zielarzem połączył swoje umiejętności by czasem poprawić humor swoim towarzyszom doprawiając im potrawy swoimi „przyprawami”. Tak naprawdę Bartos jest uzależniony od halucynogennych jagódek skąd jego przydomek w drużynie „Jagoda”. Pochodzenia swojej magicznej kuszy tak naprawdę sam nie jest pewien. Twierdzi, że podczas jednej z podróży morskich wypadł przez burtę i tam trafił do siedzących morskich elfów. Pomógł im rozwiązać jakiś problem natury alchemicznej a one odwdzieczyły mu się tym osobliwym podarunkiem. Niestety towarzysze mu nie wierzą twierdząc, że zmyślił to pod wpływem swoich słynnych jagódek. Tak czy inaczej oburęczność jaka charakteryzuje wielu łowców pozawala mu jednocześnie walczyć mieczem oraz strzelać z mini kuszy wykorzystując tym samym pełną ilość dostępnych mu ataków.

Bartos nie wie czemu tak naprawdę przyłączył się do tej grupy, jednak świetnie czuje się w ich towarzystwie więc podąża wraz z nimi. Z jakim skutkiem? Możliwe, że to jego ostatnia przygoda...

Eldarion Wojownik/Mag POZ 6/3 char ntr-ntr (Sharami)

ŻYW 115 SF 161 ZR 93 SZ 94 INT 174 MD 140
UM 138 CH 119 PR 144 WI 52 ZW 5

Odp.1-89; 2-100; 3-57; 4-64; 5-89; 6-64; 7-56; 8-63; 9-63; 10-82;

BRON: Nithelid -Biegl .165/190 ; op. 3; skut. 150/120 ; OB.+12; AT 5 x2

ZBR.: z.Ub.p.; OGR. - , -; OB.BL/DAL 72/46 %; WYP. 10 / 15 / 20

Cechy spec: Jako gorliwy wyznawca Sharami Eldarion dysponuje umiejętnością przyspieszenia.

Czary: do wyboru MG

Istotne przedmioty:

- 1) Nithelid – jest to broń kategorii krótkiego miecza z wyprofilowaną rękojeścią i cienkim długim ostrzu przeznaczonym w głównej mierze do zadawania sztychów. Całość wygląda jak mocno rozciągnięta litera „S”. Eldarion opracował i wykonał tą zabójczą broń z pomocą krasnoludzkiego mistrza wkomponowując w ostrze diament. Parametry : typ. J; Zasięg 1; Cena – brak; Waga – 10; SU – 20; op – 3; sk.150kł. 100 tn; uszk. x1; OB.+12; AT 2

Eldarion pochodzi z buntowniczego klanu śnieżnych elfów. Elfów, które nigdy nie zaakceptowały ani nie podporządkowały się prawom Katana. Ma 170 cm wzrostu, 60 kg wagi i choć nie jest specjalnie zręczny jak na elfa to nadrabia wszystko intelektem. Największy buntownik z całej drużyny nie uznaje żadnych autorytetów, których geneza wywodzi się z prawa katanickiego. Sam również pomimo statusu mieszczańskiego nie używa przed imieniem przedrostka „EL”. Wyjątki od tej zasady stanowi autorytet plemienny, oraz osoby które zyskały jego szacunek. Eldarion tylko z pozoru nie pasuje do tej drużyny. Tak naprawdę, z pomocą swych towarzyszy chce doprowadzić do upadku imperium katanckiego. Jakkolwiek wydaje się to nieprawdopodobne, Eldarion ma dużo czasu aby do tego doprowadzić, a „przyjaźń” z ambitnym Margusem stawia jego plany w pozytywnym świetle. W walce Eldarion jest nieocenionym towarzyszem, wzmocniony magią magowską, którą łączy z umiejętnościami wojownika walczy oburącz nithelidami powoduje, iż jest najgroźniejszym przeciwnikiem z całej drużyny. Całości dopełnia przyspieszenie, z którego korzysta w każdej okazji jeśli zajdzie taka potrzeba

Ten główny:

Sengha-Thaer char: cht-zły

ZYW 2200 SF 400 ZR 85 SZ 140 INT 100 MD 100
UM 150 CH 50 PR 25 WI - ZW -

Odp 1-5 – 140; 6-10 – 300

Broń:

Pięści 130/250 op.2s. sk.270 OB.+10 AT2

Miecz dwuręczny mag. 135/285 op.6s. sk.440 tn. PB+50 AT2
Zbroja (magia) ogr.-/- OB bliska 210/250 OB. daleka 200 wyp. 80/80/80

Sengha-Thaer jest głównym sługą Yorsgorda – jednego z pomniejszych książąt demonów. W swej normalnej twarzy przypomina starca z całkowicie pustą twarzą (brak oczu, uszu, ust i nosa), pokrytą wijącym się robactwem. W przybranej formie wygląda jak dobrze ubrany, młody człowiek o nienagannym manierach. Zdradzają go jednak blizny i ropiejące rany, pokrywające całe ciało za wyjątkiem twarzy. Po Orchii zazwyczaj wędruje w obszernym płaszczu i rękawiczkach. Zawsze towarzyszy mu nieprzyjemny zapach rozkładającego się ciała, który stara maskować silnymi pachnidłami.

Sengha-Thaer jest demonem rozkładu i gnicia. Jego obecność w pobliżu ludzkich siedzib powoduje szybko postępującą, wyniszczającą zarazę. Atakuje ona najpierw rośliny, później zwierzęta a na końcu ludzi. Wszędzie tam gdzie przebywa przez kilka dni (k10), gromadzą się masy robactwa ściągającego z całej okolicy. Najchętniej walczy za pomocą swego dwuręcznego miecza. Może się nim posługiwać jedynie on sam. Jeśli jakiś śmiertelnik spróbuje go użyć, jego ręce przyrastają do rękojeści i nie sposób ich oderwać. Zaś w każdej rundzie miecz postarza go o rok (aż do chwili gdy ciało zupełnie rozsypie się w proch). W przypadku gdy walczy za pomocą pięści, trafiona ofiara musi wykonać rzut na odporność nr 10. Nieudany rzut oznacza, że uderzone miejsce staje się ogniskiem trądu lub innej ciężkiej choroby zakaźnej. Sengha-Thaer zazwyczaj pozwala tak potraktowanym ofiarom uciec z pola walki (by mogły roznieść chorobę), lecz w razie konieczności nie ma żadnych skrupułów przed fizycznym unicestwieniem wszystkich przeciwników. Ponadto posiada moc rzucania czarów (jak mag na 5 POZ doświadczenia – czary do wyboru MG). Woda święcona zadaje mu k100 obrażeń. Może być zraniony tylko przez srebrną lub magiczną broń.