

Marcin „Stefanko” Budzyński

ŁOWCY KONI

II nagroda w konkursie na scenariusz

Ilustracje: Jarosław Musiał

Poniższa przygoda jest przeznaczona do rozgrywania w systemie *Kryształów Czasu*, dla drużyny na niskich poziomach. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby, po wprowadzeniu pewnych zmian, zagrali w nią silniejsi bohaterowie. Jej akcja rozpoczyna się w mieście, następnie zaś przenosi na równinę lub step. Mistrz Gry powinien przynajmniej raz przeczytać ją przed poprowadzeniem, a także przyswoić sobie opisy bohaterów niezależnych.

Wspólnota Łowców Koni Historia

Łowcy Koni są bardzo starą wspólnotą. Ich historia sięga czasów pierwszych Katanów, a dokładniej rzecz biorąc Minga Szczodrego. Wtedy to właśnie, w jednym z bardzo wpływowych książęcych rodów półelfów, przyszedł na świat dziecko. Jego ojciec, chcąc poznać przyszłość potomka, poprosił najlepszych nadwornych astrologów o przepowiednię. Jednak nie potrafili oni dostrzec przyszłości chłopca. Wieść o tym dziwnym dziecku dotarła do samego Katana, który, obawiając się o swoją przyszłość, kazał je zgładzić. Ojciec nie chciał ani mordować swojego jedyne go syna, ani przeciwstawić się woli władcy. Wywiózł więc niemowlę w dzikie, bezludne okolice i tam pozostawił.

W kilkadziesiąt lat później ludzie zaczęli opowiadać historie o półelfie, który wędruje od miasta do miasta, od wsi do wsi, nazywa siebie Opiekunem oraz głosi kazania o dobroci i miłosierdziu dla zwierząt. Szczególnie koni. Nic w tym dziwnego, nie były to dla nich najlepsze czasy. Ludzie zaczęli je dopiero udomawiać, wiele z nich ginęło w niewoli, a inne nie przeżywały polowań.

Wokół Opiekuna zgromadziła się wkrótce rzesza młodych ludzi zafascynowanych nim i jego sposobem postrzegania świata. Poparło go również wielu druidów.

Jednak ci, którzy do tej pory polowali na konie, nie chcieli rzucić dochodowego zajęcia. Tu i ówdzie doszło do starć.

Widząc, co się dzieje, Opiekun postanowił usunąć przedmiot sporów, czyli siebie. Wybrał spośród przyjaciół grupę liczącą 25 osób i zniknął. Na pewien okres sprawa przycichła.

Kilka lat później, ludzie wybrani przez Opiekuna powrócili. O nim samym słuch zaginął. Niektórzy mówili nawet, że umarł, ale przed śmiercią obdarzył swoich uczniów mocą. Jako Mistrzowie rozeszli się po większości archipelagów Orchii. Powoli gromadzili wokół siebie kochających zwierzęta ludzi, przekazując im wiedzę dotyczącą opieki i łowów. Wszyscy uczniowie Opiekuna potrafili czynić cuda, mieli również pewną władzę nad zwierzętami, zwłaszcza końmi. Te ostatnie zresztą zaczęli chwytac i sprzedawać możnym, którzy byli w stanie się nimi opiekować. Jako że rumaki oferowane przez nich były lepiej wytresowane od innych, grupy łowców koni bardzo szybko stały się głównymi dostawcami zwierząt dla możnych Orchii.

W tamtych czasach bardzo często starzy i doświadczeni łowcy występowali za przyzwoleniem Mistrza ze wspólnoty i zakładali w większych miastach nowe stadniny i hodowle. Miały lata. Konia udomowiono, stadniny dostarczały coraz więcej rumaków. Czasy polowań na te piękne zwierzęta należały już do przeszłości.

Niestety, po latach hossy wspólnotom zaczęło się coraz gorzej powodzić. Moc Mistrzów Koni zanikała, zwierzęta było coraz trudniej sprzedawać. Wiele wspólnot zlikwidowano. W chwili obecnej na Orkusie pozostała tylko jedna.

Wspólnota w dzisiejszych czasach i jej zwyczaje

Jest to niewielka grupa ludzi pamiętająca i kultywująca stare tradycje. W jej skład wchodzi 18 mężczyzn w sile wieku, 15 kobiet, 19 dzieci i 8 staruszków (3 mężczyzn i 5 kobiet).

Przywódca to Alex de Ree (współczynniki poniżej).

Łowcy są koczownikami. Rzadko zatrzymują się w jednym miejscu na dłuższy czas. Ich główne źródło dochodów stanowi sprzedaż wysmienicie wytresowanych koni, polowania oraz tresura stworzeń tak rzadkich jak pegazy i jednorożce. Dzięki temu są praktycznie samowystarczalni.

Mężczyźni zajmują się ochroną obozów i polowaniem, kobiety zaś wychowują dzieci oraz wykonują wszystkie prace obozowe.

Obozowiska rozbijają najczęściej w pobliżu wody. Bardzo lubią towarzystwo innych zwierząt – głównie psów, dlatego też w obozie jest ich zawsze pełno.

Tak jak nasi północnoamerykańscy Indianie lubią popisywać się swoją zręcznością i umiejętnościami. Często urządza ją zawody w strzelaniu z łuków, ujeżdżaniu koni, zapasach oraz walce na dzidy. Większość z nich lubi słuchać i opowiadać legendy. Mistrz Gry, nie przegap okazji. Wykorzystaj ich zamiłowanie do snucia historii oraz współzawodnictwa.

Każdy z nich posługuje się doskonale łukiem, dzidą i arkanem. Są szkoleni od dziecka we władaniu tymi brońmi (w praktyce oznacza to +10 do biegłości). Poza tym, wszyscy są wysmienitymi jeźdźcami (+5% – na poziom do szansy utrzymania się na koniu, podczas szczególnie trudnych manewrów). Doświadczonym łowcom łatwiej walczyć się konno niż pieszo, co więcej, podczas jazdy potrafią atakować i unikać ciosów przeciwników (od 5 poz. potrafią stosować UNIK na koniu bez ujemnych modyfikatorów oraz otrzymują +10 do trafienia z konia).

Łowcy mają pewne ustalone zasady, nawyki i tradycje. Najważniejsza z nich to traktowanie konia jak świętości. Żaden z nich dobrowolnie nie skrzywdzi tego zwierzęcia. Między łowcą i jego rumakiem wykształcają się nawet specjalne więzi psychiczne. Większość łowców nie lubi dużych miast i unika ich. Wyjątek stanowi Alex, którego zadaniem, jako Mistrza Koni, jest sprzedaż rumaków oraz nabywanie niezbędnych produktów. Innym zwyczajem jest próba męstwa, którą musi przejść każdy młody łowca. Składa się ona z 3 prób. Pierwsza sprawdza zdolności bojowe młodego łowcy. Musi on zmierzyć się z jednym z najbardziej doświadczonych ludzi swego plemienia. Na broń nakłada się szmaty posmarowane farbą, a następnie walczy do pięciu trafień. Jeśli kandydat uderzy celnie chociaż dwa razy zanim zostanie wyeliminowany – wygrywa.

Druga próba jest najprostsza. Polega na ujeżdżeniu dzikiego konia. Po udanym zaliczeniu wszystkich sprawdzianów, na cześć młodego mężczyzny jest urządzana huczna zabawa. Zostaje on uznany dorosłym i pełnoprawnym członkiem wspólnoty. Łowcy Koni są bardzo konserwatywni, jeśli chodzi o broń i zbroje. Używają skór zwierzęcych. Z broni preferują dzidy, lassa i minikusze. Nigdy nie używają tarcz.

Trzecia jest najcięższa. Kilka dni wcześniej łowcy łapią dzikiego wilka. W dzień rozpoczęcia próby nakłada mu się obrozę i wypuszcza na wolność. W kilka godzin później za wilkiem wyrusza młody łowca mając przy sobie tylko ubranie, arkan i oszczep. Jego zadaniem jest zdobyć obrozę, przyprowadzić sobie konia oraz – co najważniejsze – przeżyć. Ta próba jest bardzo niebezpieczna – w wielu przypadkach kończy się śmiercią łowcy.

Bohaterowie Niezależni

Zamieszczone poniżej opisy Bohaterów Niezależnych mają pomóc Mistrzowi Gry odegrać ich rolę.

Alex de Ree

Alex de Ree jest przywódcą łowców, potomkiem Mistrza Koni. Jest również największym autorytetem oraz najbardziej poważanym członkiem szczepu. W czasie pobytu graczy w osadzie będzie ich opiekunem i przewodnikiem.

Łowca: POZ.9; CHAR. N.N. wzrost 178 cm; waga 76 kg; wiek 43 lata

ŻYW 143; SF 181; ZR 98; SZ 123; INT 121; M 162; UM 73; CH 163; PR 108; W 43 /Z 4

Odp.w%:1-96; 2-97; 3-91; 4-95; 5-85; 6-79; 7-79; 8-101; 9-82; 10-101;

BRON 1. łuk -Bi. 163%, TR 191%; op. 3; RANY 98 kł; OB 0 2; SP 2spec; At. 5

BRON 2. dzida typowa z.-Bi. 142%, TR 170%; op. 2; RANY 220 kł; OB 25; SP spec; AT 3

BRON 3. łąso z.-Bi. 128%, TR 156%; op. 7; RANY brak tn; OB; SP B; AT 3 1/2 trafienia unieruchomienie

ZBR.: skóra zwierzęca poj. ; OGR. -,1/2; OB.BL/DAL - 100/75 %; WYP. 15 /30 / 50

Zawody: zbrojmistrz (specjalista), jeździec, stajenny.

Alex jest dobrze zbudowanym blondynem o długich, sięgających ramion włosach. Zazwyczaj ubiera się w jasną skórzaną kurtkę i także spodnie. Wszystko to ozdobione jest skrawkami skóry oraz kolorowymi paciorkami. Przy pasie nosi mały łuk oraz 10 strzał, z czego 6 ze specyfikiem usypiającym. Większość łowców używa podobnego specyfiku. Jest on stosowany głównie podczas polowań na konie. Zwierzę, które nie obroni się na odp. nr. 6 pada uśpione na 6 godzin. Ludzie są bardziej podatni na działanie środka usypiającego, bronią się tylko na połowę odporności i nawet wtedy, gdy rzut jest udany zostają zamroczeni.

Alex nosi na szyi skórzaną woreczek. Wewnątrz znajduje się ziemia i trochę sproszkowanych kości przodków. Ten amulet dodaje do jego (i tylko jego) obrony 20 pkt. Bardzo często de Ree przyozdabia swą głowę czapą z wilczej skóry. Na palcu ma pierścień z otwieraną kłapką, który zawiera portrecik

jego córki. Zawsze, gdy opuszcza wioskę, zabiera ze sobą skórzaną torbę, w której przechowuje trochę żywności, trochę pieniędzy (k100), kilka skrawków płótna na bandaż (8), kilka metalowych pojemników z przyprawami oraz 2 fiaszeczki z ziołowym wywarem, powstrzymującym krwawienie i leczącym po 8 godzinach snu 25 obrażeń (mieszanina ziół ROS-COR SOR, TMAR MAR-WARN i GRAAM SOR). Posiada rumaka (stary ogier z gatunku konia leśnego), który zwie się Fillion. Rumak reaguje na głos Alexa i nie da się dosiąść nikomu innemu. De Ree jest człowiekiem bardzo spokojnym. Rzadko się denerwuje i ciężko wyprowadzić go z równowagi. Jest rozsądny, poważny, mądry, serdeczny, gościnnie i doświadczony. Jako Mistrz Koni musi często podejmować szybkie decyzje, jest więc również stanowczy i zdecydowany. Bardzo lubi opowiadać legendy, których zna bardzo dużo. Najważniejszymi sprawami są dla niego konie, córka oraz dobro wspólnoty. Za wszelką cenę będzie starał się nie doprowadzić do otwartego starcia pomiędzy członkami szczepu a graczami.

El Alejana

Półelf Alejana ma odegrać szczególną rolę w przygodzie. Mistrz Gry musi pokierować nim tak, aby skupił na sobie wrogość drużyny. Ma to na celu odwrócenie uwagi od innej postaci.

Łowca: POZ.7; CHAR. N.N. wzrost 176 cm; waga 73 kg; wiek 51 lata

ŻYW 127; SF 179; ZR 118; SZ 83; INT 134; M 109; UM 60; CH 101; PR 102; W 40; Z 4

Odp.w%:1-56; 2-81; 3-69; 4-56; 5-68; 6-76; 7-81; 8-61; 9-69; 10-64;

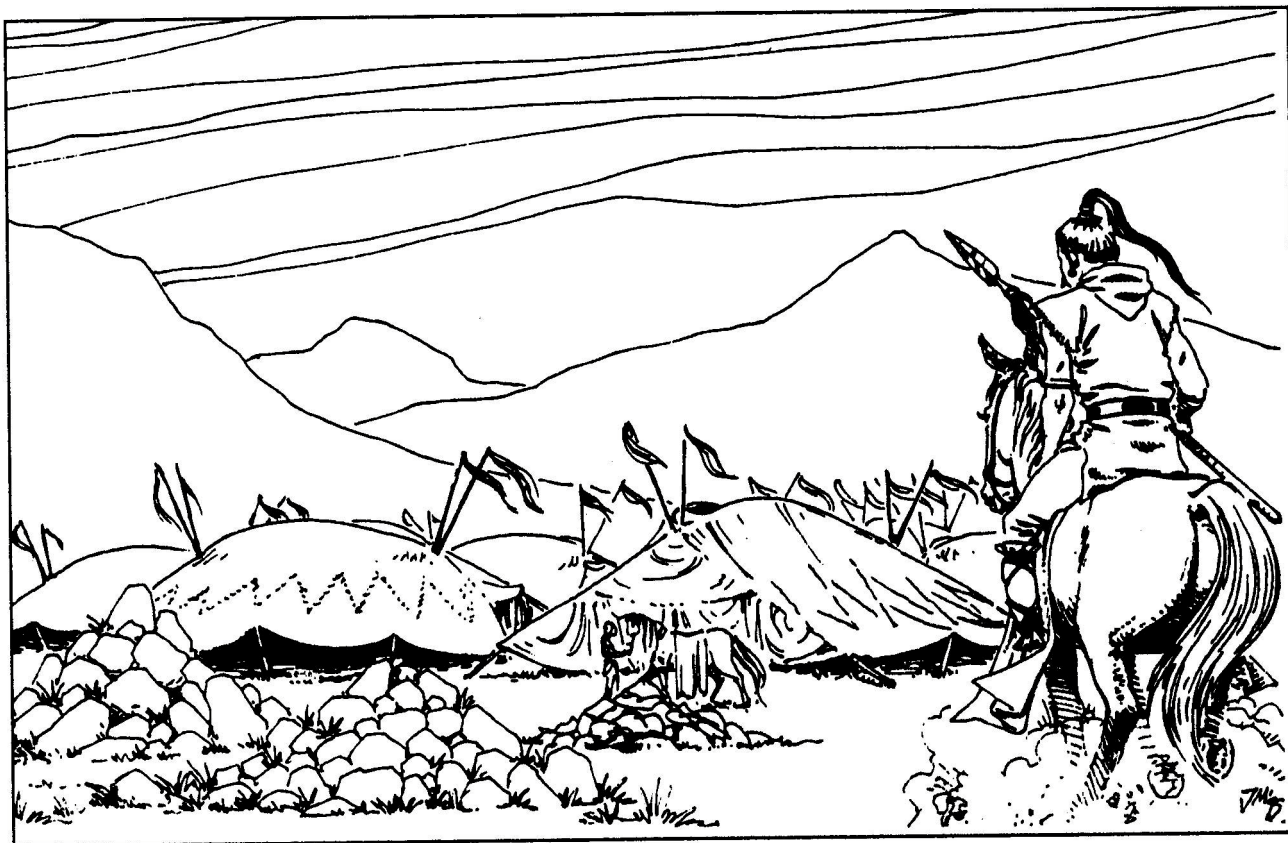
BRON 1. dzida typowa -Bi. 158%, TR 188%; op. 2; RANY 225 kł; OB 33; SP spec; At. 4

BRON 2. łuk krótki z.-Bi. 131%, TR 161%; op. 2; RANY 150 kł; OB 0; SP; AT 2

ZBR.: kołczuga warstwowa typowa; OGR. -,1/2; OB.BL/DAL - 151/-118 %; WYP. 130 /180 / 90

Zawody: zielarz (specjalista), treser, jeździec.

Alejana jest dość przystojnym, dobrze zbudowanym mężczyzną. Typowo ludzkie rysy twarzy sprawiają, iż wygląda jak człowiek. Swoje lekko spiczaste uszy zasłania najczęściej włosami, które z przodu, tak jak Alex, przytrzymuje opaską. W opaskę ma wplecione trzy orle pióra. Sprawia to, że wygląda



dostojnie (+5 PR.). Jako jedyny z łowców nosi zbroję. Jest to miernie wykonana kolczuga (bogato zdobiona), przekazywana w jego rodzinie z pokolenia na pokolenie. Wykonali ją prawdziwi elfi mistrzowie, wzmacniając pancerz adamantem – półelf nigdy się z nią nie rozstaje. Inne rzeczy, które posiada, to róg myśliwski, wisiorek z zębów niedźwiedzia, mały iuk, 10 strzał (5 ze znanym specyfikiem) oraz jego ulubiona broń – dzida. Podczas podróży lub w nagłych wypadkach nosi ze sobą torbę.

Alejana zna się na ziołach – przygotowuje wywary oraz preparuje specyfiki i trucizny. Jego torba wypchana jest najróżniejszymi miksturami oraz innymi, niezbędnymi do pełnienia obowiązków przedmiotami. Dookoła niego zawsze roznosi się zapach ziół.

Rodzina Alejana od wieków związana jest z łowcami. Jego przodkowie byli od pokoleń najbardziej liczącymi się osobami we wspólnocie, pozycją ustępując tylko Mistrzom Koni. Tak jest i z nim. Pełni rolę zastępcy Alexa,

Alejana jest bardzo porywczy. Jego zapalczywość, otwartość, duma, pewność siebie i niechęć do obcych powinny często dać się członkom drużyny we znaki.

Jest również bardzo odważny i szczery. Zawsze mówi to, co myśli. Gdyby nie lęk przed podziemnymi korytarzami, można by stwierdzić, że jest nieustraszony. Ma bardzo cięty język – członkowie drużyny nie raz usłyszą jakąś złośliwą uwagę. Wszystkie konflikty pomiędzy nim a bohaterami powinny zostać jednak załagodzone przez Alexa.

Reneth

Jest to kluczowa postać przygody. Odgrywając ją Mistrz Gry powinien doprowadzić do jednego lub dwóch spotkań z członkami drużyny, a następnie ich unikać, aż do momentu opanowania przez czarnoksiężnika.

Zabójca: POZ.5; CHAR. N.N. wzrost 176 cm; waga 73 kg; wiek 35 lat

ŻYW 110; SF 151; ZR 133; SZ 99; INT 118; M 130; UM 65; CH 79; PR 101; W 11; Z 3

Odp.w%:1-85; 2-88; 3-99; 4-72; 5-91; 6-85; 7-56; 8-56; 9-66; 10-56;

BRON 1: luk-Bi. 117%, TR 145%; op. 2; RANY 73 kl; OB ; SP; At. 3

BRON 2: szpada typowa z.-Bi. 135%, TR 163%; op. 1; RANY 172 kl; OB-20; SP spec; AT 4

BRON 3: sztylet typowy -Bi. 120%, TR 148%; op. 1; RANY 106 kl; OB 17 ; SP ; At. 3

ZBR.: ubranie + peleryna twardości; OGR. – ,; OB.BL/DAL – 137/117 %; WYP. 115 /110 / 120

Zawody: pływak, stolarz.

Reneth jest mężczyzną w sile wieku, ale to, co kiedyś przeżył sprawia, że wygląda o piętnaście lat starzej. Swoje długie, czarne włosy ze śladami siwizny spina z tyłu w kity. Nosi najczęściej czarne ubrania, a na palcu Pierścień Mroku. Jego cały majątek to torba z:

- sakiewką (3 sztuki mitrilu, 18 sztuk platyny, 30 sztuk złota);
- flaszeczką (trucizna jak u łowców – 10 porcji);
- flaszeczką zawierającą truciznę usypiającą. Nasycona nią i przytknięta do nosa szmatka powoduje, iż człowiek, który nie wykona rzutu obronnego na 1/2 odporności nr. 6, zasypia na k5+5 godzin. Ma ona charakterystyczny zapach;
- 12 szmatkami;
- fujarką. Jest to magiczny instrument, wydający tak przepiękne dźwięki, że każdy, kto go słucha, musi wykonać rzut na odporność numer 2, gdyż inaczej jego nastawienie do grajka zmienia się na lepsze;
- 2 sztyletami.

Oprócz torby, która zazwyczaj jest schowana pod skórą jego posłania, Reneth nosi szpadę i pochwę ze sztyltem typowym, na którym jest trucizna. Reneth nie należy do wspólnoty. Trzy lata temu, w czasie wypełniania jednego ze zleceń, został schwyty, okaleczony i pozostawiony na pustkowiu. Tam na pół żywego znaleźli go łowcy, wyleczyli i pozwolili zostać ze sobą. Reneth postanowił zerwać z przeszłością. Wrócił do miasta, zemścił się na swoich oprawcach, zabrał najpotrzebniejsze rzeczy i przyłączył do koczowników. Ma talent do naprawiania różnych rzeczy, pełni rolę złotej rączki. Poza tym

pięknie gra na swojej fujarce. Jest bardzo cichy, skryty i spokojny, prawie się nie odzywa. We wspólnocie bardzo lubiany, chociaż cieszy się opinią samotnika. Przed bohaterami będzie udawał niemowę. W głębi serca tęskni do dawnego, pełnego niebezpieczeństw życia.

Miriah de Ree

Następna kluczowa postać, zakocha się bowiem w jednym z bohaterów. Uczucie dziewczyny powinno być odwzajemnione.

Pod koniec przygody nasza Miriah zostanie porwana przez „tego złota”, a jej uwolnienie przysporzy drużynie nie lada kłopotów.

Łowca: POZ.3; CHAR. N.N. wzrost 176 cm; waga 73 kg; wiek 18lat

ŻYW 115; SF 140; ZR 80; SZ 83; INT 118; M 90; UM 60; CH 101; PR 102; W 20; Z 3

Odp.w%:1-70; 2-75; 3-86; 4-58; 5-58; 6-56; 7-57; 8-52; 9-38; 10-52;

BRON 1: luk-Bi. 122%, TR 134%; op. 3; RANY 65 kl; OB ; SP; At. 2

BRON 2: dzida typowa.-Bi. 130%, TR 153%; op. 2; RANY 178 kl; OB-21; SP spec; AT 3

BRON 3: łąso z.-Bi. 100%, TR 123%; op. 7; RANY brak; OB 0; SP ; AT 1 1/2 trafienia unieruchomienie

ZBR.: skóra zwierzęca poj. ob +7; OGR. – ,1/2; OB.BL/DAL – 67/37 %; WYP. 15 /35 / 50

Zawody: zielarz (specjalista), treser, jeździec.

Osiemnaście lat temu Alexowi urodziło się dziecko. Poród był ciężki i matka zmarła. Alex przeniósł na córkę całą miłość do swej żony i wychował ją na wzorową łowczynię.

Miriah jest dość wysoką i ładną blondynką. Ubiiera się schludnie i czysto w skórzane, męskie ubrania. Na szyi nosi wisiorek z topazu w kształcie łzy (18 zł.). Dostała go od ojca na 16 urodziny. Jest dziewczyną wesołą, pełną życia. Porywcza, ale i rozsądną. Zawsze dostaje to czego pragnie. Jeżeli przeżyje, może być ciekawym „prezenterem” dla jednego z graczy.

Łowcy

Reszta łowców to zwykli wojownicy z poziomów 0-6, oczywiście z pewnymi cechami charakterystycznymi dla ich szczepu.

Przygoda

Początek

Akcja przygody rozpoczyna się w pewien deszczowy wieczór. Członkowie drużyny powracają właśnie do domów przez jedną z uboższych dzielnic miasta. (Mistrz Gry – wykaż się).

Leje jak z cebra, jest zimno, ubrania są mocno przemoczone. Deszcz pogarsza widoczność i ogranicza ruchy. Ulice są prawie puste. Żeby naszym graczom nie było za wesoło, ten i ów może złapać paskudne przeziębienie (powiedzmy, że każdy ma na to 20% szansy) lub stracić swój potencjał magiczny (80% jeśli amulet jest bez blokady). Nagle przez szum ulewy słychać wołanie o pomoc. Aby poprawić sobie humor, bohaterowie zdecydują się pewnie sprawdzić, co się dzieje. A już trafi się coś ciekawego.

Trafiło się. Czterech opryszków atakuje w bocznej uliczce samotnego przechodnia. Jeśli gracze nie pomogą mu, lub wcześniej zignorują wołanie o pomoc, będzie to oznaczało koniec przygody. W innym przypadku niewątpliwie dojdzie do walki. Przeciwników radzę dobierać wg możliwości drużyny. Polecałbym zalanych orków – gwardzystów albo wojowników (pełno tego we wszystkich miastach, a po pijanemu każdy może zrobić coś głupiego – na przykład natknąć się na poszukiwaczy przygód). Kiedy wydarzenia przybiorą niekorzystny obrót, przeciwnicy zaczną uciekać. Jeśli będą to gwardziści i uda się im zbiec, jeszcze tej nocy bohaterowie powinni zostać aresztowani. Jeżeli członkowie drużyny dadzą się złapać, następnego dnia zostaną wyciągnięci z więzienia przez Alexa. Bowiem to właśnie on jest tym uratowanym człowiekiem. Jeszcze jedna uwaga dotycząca starcia. Z powodu panującego deszczu należy potraktować je jako walkę w trudnych warunkach.



Wróćmy do Alexa. Łowca podziękuje poszukiwaczom przygód i proponuje rozmowę w suchym, bezpiecznym miejscu. Tak się dziwnie składa, że mieszka nie opodal gospody lub domu bohaterów. Na miejscu, przy kuflu piwa, przedstawi się, opowie trochę o swojej wspólnotce i serdecznie zaprosi członków drużyny do obozu łowców koni. Aby przygoda mogła być kontynuowana, gracze muszą przyjąć propozycję. Jeżeli się zgodzą, Alex poinformuje ich, że wraz ze swoimi druhami będzie oczekiwał na nich przez najbliższe dwa dni, na północnym brzegu jeziora Dan-Ugar. Brzeg jeziora jest dosyć rozległy, więc jeśli nasi „rozumni” gracze nie zadadzą dodatkowych pytań, dotyczących miejsca spotkania, pozwól im trochę pobłądzić, zanim do niego dojdą. Jeśli będą na tyle sprytni i zapytają o to, Alex skieruje ich do Srebrnej Przystani, a dokładnie do przewoźnika Sama Ulginsona z prośbą o przewiezienie drużyny tam, gdzie zwykle spotyka się z łowcami. Później Alex grzecznie pożegna bohaterów i uda się na spoczynek. Jeśli gracze nie zaczynają przygody w Ostrogarzu, Alex proponuje im spotkanie następnego dnia gdzieś poza miastem (wszystko zależy od ciebie).

Podróż:

Korzystając ze wskazówek Alexa, bohaterowie powinni spotkać się w końcu z nim i jego eskortą. Zaraz po ich przybyciu, łowcy zwiną prowizoryczne obozowisko i ruszą w drogę do domu. Eskortą składa się z pięciu doświadczonych ludzi (5-6 poz.) i Alejany. Zbliżając się do grupy, bohaterowie usłyszą koniec kłótni na swój temat pomiędzy półelfem a Alexem. Gdy podejda zupełnie blisko, zostaną serdecznie przywitani przez tego drugiego i przedstawieni reszcie eskorty. Już teraz, albo podczas drogi, Mistrz Gry powinien doprowadzić do pierwszego spięcia (sprowokowanego oczywiście przez półelfa) pomiędzy graczami a Alejaną. Może to być złośliwa uwaga dotycząca stroju, rasy lub zachowania jednego z bohaterów („Gnom? Nie podam ręki karykaturze człowieka!”, „Krasnolud? Przecież to nic więcej niż broda i stek przekleństw!”, „Z takiego

ubrania to swego czasu strachy na wróble robiłem!”) albo po prostu jego lekceważące zachowanie. Niezależnie od tego, co spowoduje kłótnię, sytuację powinien załagodzić Alex. Z wyjątkiem tego jednego incydentu podróż przebiegnie spokojnie. Podczas drogi łowcy zajmują się wszelkimi pracami obozowymi, dbają o posiłki, wystawiają warty. Przy graczach zawsze będzie Alex, opowiadając o zwyczajach wspólnoty, legendy swojego ludu albo po prostu plotkując. Po kilku dniach (zależnie od miejsca, w którym Mistrz Gry zdecyduje się rozegrać przygodę), tuż przed zapadnięciem zmroku, gracze dojadą do obozu.

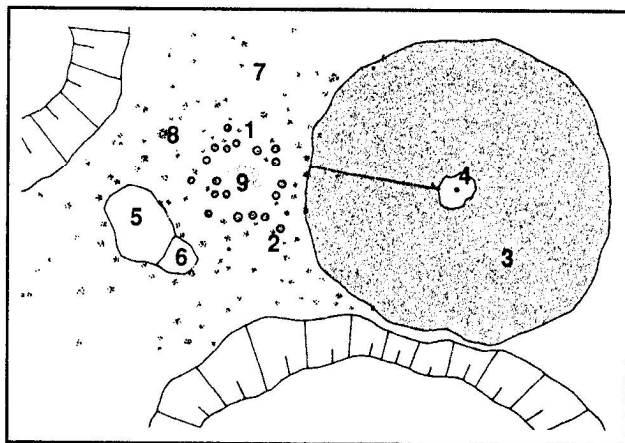
Obóz:

Wyobraźmy sobie taką scenę. Bohaterowie wraz z łowcami wjeżdżają na wzgórze. Jest wieczór. Słońce powoli chowa się za horyzontem. I oto w dole, na rozległej równinie, dostrzegają obóz, który składa się z kilkunastu dużych namiotów (14), ustawionych dość nieregularnie na znacznej przestrzeni. Wszędzie pomiędzy nimi, oraz wokół nich, są porozrzucane różnej wielkości kamienne kopczyki. Z jednej strony leży niewielkie jezioro, odbijające przed zmierzchem ostatnie promienie zachodzącego słońca. Na jego środku znajduje się wyspka z jakąś małą konstrukcją. Do uszu bohaterów dobiegają radosne okrzyki bawiących się dookoła dzieci (przestaną się pewnie cieszyć, gdy dostrzegą drużynę). Na drugim wzgórzu, po lewej stronie widać kontury postaci na koniu, pewnie strażnika. Wszyscy mieszkańcy obozu, starcy, kobiety i dzieci, wylegli tłumnie przed namioty, aby przywitać wodza. Łowcy zaczynają powoli zjeżdżać w dół. Alex przedstawia wszystkim swoich wybawicieli. Wybucha radosna wrzawa, koczownicy zaczynają składać im swoje podziękowania. Bohaterowie – przedstawiciele innych ras niż ludzie, elfy, półelfy i półorki będą zwracali na siebie szczególną uwagę, zwłaszcza dzieciaków, które nigdy kogoś takiego nie widziały. Po przywitaniu się ze swoimi ludźmi, Alex uda się na spoczynek, proponuje to również poszukiwaczom przygód. Powinieneś dać im do zrozumienia, że po całonocnej podróży są bardzo zmęczeni. Bohaterowie zajmą namiot, który został specjalnie dla nich przygotowany.

1. Namioty. Są to duże, konstruowane z kilku zwierzęcych skór i drewnianych drągów schronienia. Każdy z nich może pomieścić nawet do 10 osób, zazwyczaj jednak nie mają więcej niż pięciu lokatorów. Na większości z nich są rozciągnięte płachty, zabezpieczające przed deszczem, obniżające temperaturę w lecie lub podnoszące ją w zimie (są magiczne). W górnej części namiotów znajdują się otwory zamykane i otwierane od środka kijami. Służą jako wentylatory i kominy – bardzo często wewnątrz rozpala się ogniska. Wyposażenie namiotów jest raczej skromne. Składa się z kilkunastu skór zwierzęcych, służących za posłania, jednej lub dwóch skrzyń, zawierających cały majątek danej rodziny (kilka skórzanych ubrań, jakieś pamiątki, gliniane ewentualnie metalowe naczynia, trochę oszczędności i inne przedmioty według uznania Mistrza Gry), małego zapasu jedzenia. Gdziekolwiek znajdują się myśliwskie trofea (u Alexa jest to olbrzymia czaszka niedźwiedzia), drewniane ławy i stołki używane w czasie zabaw, lub różnie ładnie pachnące zioła.
2. Namiot graczy jest podobny do tych opisanych powyżej. Łowcy przyniosą tu kilkanaście skór i niski drewniany stolik. Zawsze będzie tu jedzenie i wysmienite wino.
3. Jezioro jak jezioro. Nie jest zbyt głębokie, w najgłębszym miejscu ma trochę ponad 3 metry. Tworzy prawie idealne koło o promieniu 110 metrów. Żyje tu kilka gatunków dobrych ryb (rybaku, do dzieła). Na jego środku znajduje się wyspa, do której prowadzi solidna, drewniana kładka.
4. Wyspa jest niezbyt duża, piaszczysta. Znajduje się na niej ciekawy relikwitu przeszłości – stara, kamienna studnia. Jest nienaturalnie głęboka, powstała dzięki potężnej magii, która do tej pory utrzymuje ją w całości (o jej twórcy trochę później). Przy studni, z racji głębokości, znajduje się magiczny kołowrót, działający na hasło „Buruda”. Niestety, łowcy hasła nie znają i wyciągnięcie wiadra zajmuje im prawie 10

minut. Wyspa to ulubione miejsce Renetha. Kiedy nie ma zajęć w obozie, można go znaleźć właśnie tutaj – śpiącego, rozmyślającego, ćwiczącego lub grającego na fujarce. Gdy bohaterowie przybędą do obozu, jako jedyny ich nie powita. Próby kontaktu będzie ignorował, chociaż nie okaże żadnej wrogości. Należy pamiętać, że przed graczami udaje niemowę!

5. Zagroda, otoczona drewnianym płotem i oczyszczona przez łowców z ziemnych kopczyków. Znajduje się w niej około 25 koni; wszystkie oswojone. Większość to prywatne rumaki łowców, pozwalające dosiadać się tylko właścicielom. Reszta to konie juczne używane w czasie przeprowadzek.
6. Tutaj trzymane są konie jeszcze nie oswojone albo szczególnie dzikie.
7. Usypiska kamieni różnej wielkości. Niewiele z nich przekracza wysokość 2 metrów, chociaż można znaleźć i wyższe. Nikt nie wie, skąd się wzięły i czym są (część z nich skrywa wejścia do grobowców). Dawnymi czasy w tym miejscu znajdował się olbrzymi obóz goblinów, najwięksi z nich pochowani są w grobowcach pod kopcami. Gracze nie powinni się do nich dostać. Jednak jeśli będą próbowali, pamiętaj, że wejścia są zabezpieczone potężną magią i, jak to się później okaże, nie zabezpieczał ich byle kto.
8. Jest to jedyny grobowiec, do którego uda się graczom dostać. Wejście do niego zostanie bowiem odsłonięte przez piorun, którego energia zniszczy całą zabezpieczającą magię. Dokładny opis znajduje się dalej.
9. Plac. Tu odbywają się większe uroczystości i zebrania.



Dni w obozie

Podczas pobytu graczy w obozie nastąpi kilka istotnych wydarzeń. Jeżeli jednak, pomimo to, bohaterowie będą się nudzić, wymyśl kilka dodatkowych atrakcji (np. grupkę gigantów poszukujących jedzenia).

Dzień pierwszy:

Alex budzi graczy około 8 i zaprasza na wspólny posiłek do swego namiotu. Bohaterowie nadal wzbudzają ogromne zainteresowanie w obozie. Wielu ludzi pragnie zamienić z nimi chociaż dwa słowa. Po posiłku Alex informuje, że na cześć graczy zostaną zorganizowane różne pokazy, w których, jeśli chcą, sami mogą uczestniczyć. Pokazy zaczną się za godzinę na placu. Do tego czasu bohaterowie mogą robić co chcą. Jeśli zaczną rozrabiać, ktoś na pewno to zauważy i doniesie Alexowi. Ten wyjaśni, że mimo swych zasług są tylko gośćmi i nie powinni nadużywać gościnności.

Pokazy:

W ustalonym czasie cała wioska zgromadzi się na placu. Pierwszy z pokazów to łapanie konia na arkan. Z zagrody zostanie wyprowadzony dziki ogier. Wszyscy mieszkańcy udadzą się poza teren wioski. Tam koń zostanie wypuszczony. Kilku łowców uda się za nim w pościg. Po chwili dogonią uciekającego i będą próbowali go złapać. Aby było weselej, Mistrz Gry

może wykonać kilka teścików. Konik w biegu na obronę 110 pkt. Jeśli zostanie doścignięty, łowca musi wykonać rzut na 1/2 akt. ZR, zwiększonej o swoje wszystkie modyfikatory, albo leci na ziemię (może małe złamanie karku?). Druga zabawa to konkurs w strzelaniu z łuków. Alex proponuje graczom uczestnictwo, ale przemilczy szczegóły. A diabeł tkwi właśnie w szczegółach! Ten konkurs także będzie się odbywał poza wioską. Stanie do niego, oprócz Alexa, jeszcze 7 łowców. Z wioski zostanie wyprowadzona drewniana makietka byka naturalnych rozmiarów. Porusza się ona na małych kółkach, po bokach zaś ma wymalowane niewielkie, czerwone okręgi. Do nich to właśnie, podczas gdy makietka zjeżdża z góry, trzeba będzie trafić. Należy to oczywiście uczynić z galopującego konia. Jeśli gracze zgłoszą się do zabawy i zrezygnują po usłyszeniu reguł, zostaną obdarzeni przez Alexę złośliwym komentarzem.

Trafienie do takiego celu wymaga rzutu na TR. – 120. Dodatkowo, po strzale, trzeba wykonać rzut na 1/2 ZR. (ewentualnie na ZR, jeśli posiada się Jeździectwo) albo spada się z konia (2k100 obrażeń oraz 30% szansy na przykre złamanie).

Dwie ostatnie atrakcje odbędą się już na placu wioski. Będzie to ujeżdżanie (k10 rzutów na 1/2 akt. ZR.) oraz pokaz walki na dzidy. Tak jak podczas prób dorosłości, na dzidy nakłada się szmatę z barwnikiem i walczy do pięciu trafień. Gracze mogą uczestniczyć i w tym konkursie. Walczących łowców będzie 13 plus Alexana. Walki odbędą się systemem pucharowym. Wygrać powinien półelf. Gdy już tak się stanie, a gracze nie uczestniczyli w walkach, wyzwie on na pojedynek jednego z nich, zarzucając tchórzostwo.

Po tych zabawach (powinny zająć ok. 4 godzin) Alex zaprosi bohaterów do siebie na obiad. Podczas posiłku zjawi się jego córka, która właśnie ukończyła trzeci z etapów próby dorosłości. Miriah zostanie przedstawiona graczom (po wcześniejszym przywitaniu z ojcem). Powinienes nagiąć jeden z rzutów na reakcję tak, aby wybrany gracz zakochał się w dziewczynie. Może to być nagroda dla niego. Miriah również się w nim zakocha. Spędzą pewnie razem upiorne, tfu!, upojne chwile. Dziewczyna nie będzie jednak chciała opuścić miejsca, gdzie się wychowała, ale „wybrany” zawsze znajdzie u łowców schronienie.

Po złożeniu gratulacji córce, Alex ogłosi dwie rzeczy. Po pierwsze, jego córka jest teraz prawdziwym łowcą i z tej okazji jutro po południu rozpocznie się wielka uczta. Po drugie, zapowie wielkie polowanie następnego dnia, gdyż jego córka, wracając do obozu, wypatrzyła duży tabun koni. Po ostatnich słowach Alexa wśród koczowników zapanuje wielka radość. Zaczną się pierwsze przygotowania do zabawy (sprzątanie obozu, przeglądanie zapasów żywności) oraz polowania. Alex znajdzie graczy i zaproponuje im uczestnictwo w łowach. Każdy z bohaterów, który wyrazi ochotę wzięcia w nich udziału, otrzyma łuk oraz kilka porcji usypiającego specyfiku. Będzie też musiał obiecać, że nie zabije żadnego konia. Na koniec Alex poprosi o pomoc w przygotowaniach. Poradzi bohaterom, aby udali się wcześniej na spoczynek, gdyż następny dzień będzie bardzo męczący.

Dzień drugi:

Ci, którzy jadą na polowanie, zostaną obudzeni bladym świtem. Gdy będą już gotowi, dołączą do czekających koczowników. Jest ich czternastu, w grupie znajduje się Alexana i, oczywiście, Alex. Ten drugi, na widok bohaterów, da rozkaz do wyjazdu. Po trzech godzinach szybkiej jazdy zwiadowcy natrafiają na tabun koni. W kilka minut później rozpocznie się polowanie. Łowcy pogalopują całą grupą w kierunku koni i zaczną je usypiać zatrutymi strzałami oraz łapać na łąso. Gdy złowią już dostateczną ilość (ok. 40), zgromadzą je razem i udadzą się w powrotną drogę do obozu. Jeśli jakimś graczowi uda się „upolować” jednego lub więcej koni (obr.120), w nagrodę Alex wypłaci mu 10 sztuk złota.

Tymczasem w obozie będą kontynuowane przygotowania do imprezy.

Jeśli ktoś z członków drużyny pozostał, kobiety poproszą go grzecznie o pomoc. Trzeba będzie odpowiednio ustawić stoły, wynieść ławy itp. Grupa mężczyzn wyruszy po świeże

mięso, wracając po pewnym czasie z upolowaną zwierzyną. Kobiety zaczną przygotowywać posiłek. Wszędzie dookoła będą szaleć dzieciaki. Dwie, trzy godziny po południu wróci grupa Alexa. Konie zostaną umieszczone w zagrodzie. Jako że wszystko będzie już prawie gotowe przed powrotem graczy, po przybyciu do obozu, Mistrz Koni poprosi, aby przebrali się i sam zrobi to samo.



Uczta:

Typowa wesoła popijawa z mnóstwem jedzenia i trunków (wyśmienite, pędzone przez tubylców wino). Dwóch starców i Reneth będą przygrywać na instrumentach. Gdy wszyscy zaspokoją pierwszy głód, rozpoczną się tańce. Bohaterowie będą rozchwytywani przez kobiety. Miriah tańczy wyłącznie z „wybrańcem”. Po pewnym czasie zacznie się psuć pogoda. Z początku zachmurzy się, potem spadną pierwsze krople deszczu, następnie zaś zacznie porządnie lać. Alex zaprosi mieszkańców wioski i bohaterów do swojego namiotu (jest on znacznie większy od pozostałych) i ogłosi dodatkowy konkurs na najpiękniejsze opowiadanie. Wszyscy uczestnicy ucztę opuszczają plac, pozostawiając po sobie ogromny bałagan i w pośpiechu udadzą się do namiotu wodza. Tam, po rozpaleniu ogniska i zajęciu wygodnych miejsc, rozpocznie się kilkugodzinny konkurs. Mistrz Gry, opowiedz swoim graczom kilka interesujących legend (polecałbym wzorować się na gotowych utworach i lekko przerobić bajki braci Grimm), a następnie zaproponuj swoim graczom, aby sami coś opowiedzieli. Jeśli któryś z nich postara się i przedstawi naprawdę ciekawą historię, pozwól mu wygrać (nagroda to bukłak przedniego wina).

Za każdą legendę przyznaj od 10 do 50 PD. Za wygraną dodatkowo 50. Po konkursie wszyscy rozbiegają się do swoich namiotów. Przez cały czas, na zewnątrz szaleje potworna burza. Leje, grzmi i wałają pioruny. Jeden z nich trafia w stary kociopek, odsłaniając tajemnicze wejście, które zostanie odkryte rankiem.

Trochę historii:

Cofnijmy się w czasie o kilkaset lat. Oto w małej osadzie goblinów, właśnie w tym miejscu, rodzi się chłopczyk. Rodzice

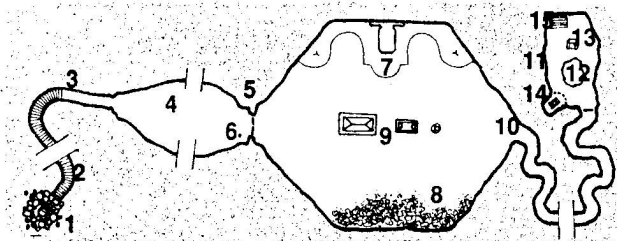
nadają mu imię Buruda. Małec dorasta. Bardzo szybko okazuje się, że ma predyspozycję do uprawiania magii (jest to rzadkość wśród goblinów). Mieszkańcy zaczynają od niego stronić. Rada wioski wyklucza go ze swojej społeczności. Mała paskuda wyrusza w świat. Po 80 latach powraca. Jego moc, moc czynienia zła i mrocznej magii, urosła do niewyobrażalnych rozmiarów. Czas nie odgrywa dla niego żadnej roli. Czarnoksiężnik zbiera wokół siebie armię goblinów. Jego sława przyciąga kilkadziesiąt tysięcy zwolenników.

Katan dowiaduje się o tym, wysyła wojsko i najpotężniejszych magów do walki ze złem. Buruda nie jest przygotowany do decydującej bitwy. Armia goblinów zostaje doszczętnie rozbita, a on sam ginie. Z 50-tysięcznej armii Katana zostaje tylko kilkuset ludzi, śmierć ponieśli wszyscy magowie. Niedobitki goblinów chowają swoich braci w grobowcach i rozpierzchają się po świecie. Czarnoksiężnik wziął jednak pod uwagę taki rozwój wypadków. Postawił wcześniej kilka grobowców, w tym największy dla siebie, zabezpieczył je potężnymi czarami i zostawił instrukcję, jak uruchomić zabezpieczenia. Następnie, po kilkudniowym rytuale, w kilku przedmiotach przygotował miejsce dla swojej duszy i połączył ze swoim ciałem specjalnymi, magicznymi więzami.

Po śmierci jego dusza przeniosła się do uprzednio przygotowanych przedmiotów i cierpiąc olbrzymie męczarnie kilkusetletniej samotności oraz beczynności – czeka. Ale czas oczekiwania wreszcie się kończy.

Grobowiec

Po uderzeniu pioruna, w kopcu widać niewielki, ciemny otwór. Po odwaleniu kamieni ukazuje się małe, wydrążone w litej skale zejście (1). Na ziemi widać magiczne symbole – potężne czary ochronne (może to stwierdzić, oczywiście, tylko czarodziej). Wszystkie są zdezaktywowane. Zaraz na początku zaczynają się śliskie, strome schody (2). Prowadzą kilkadziesiąt metrów pod ziemię (korytarz został wydrążony przy pomocy magii). Zejście na dół zajmuje 2-3 godziny. Na dole schody przechodzą w wąską (1,5 m) i niezbyt wysoki (1,8 m) korytarz (3). Nadal jest on wydrążony w litej skale. W ścianach co 10 m tkwią uchwyty na pochodnie (puste). Powietrze jest zatęchłe. Korytarz ciągnie się ok. 10 m, następnie rozszerza w jaskinię (4), wysokości ok. 2,5 m, szerokości od 2 do 8 metrów i długości 40 m. Ściany są pokryte malowidłami. Przedstawiają sceny z życia Burudy (dzieciństwo, pojedynki z różnymi potworami, walkę z Katanem). W przeciwnym końcu jaskini znajdują się olbrzymie, kamienne wrota (5). Nie ma w nich żadnego zamka. Jedynie pośrodku, z jednej i drugiej strony, są umieszczone kamienne usta i uszy. Usta, po dotknięciu, wypowiadają słowa: „Wymów to i wejdź”. Wrota otworzą się, jeśli do ucha szepnie się hasło „Buruda”. Nawet po wypowiedzeniu hasła, robią to bardzo wolno (15 minut).



W rogu koło drzwi leży niewielki, misternie ozdobiony medalion (6). Wykonany jest z białego mitrylu (działa więc na umysły ludzi) i ma otwieraną kłapkę. Na metalowej płytce wewnątrz medalionu zapisano zaklęcia rytuału. Po jego otwarciu uwalniana jest dusza czarnoksiężnika, która próbuje opanować nieszczęśnika (1/10 odp. nr 5). Jeśli rzut będzie nieudany, umysł istoty ofiary zostanie unicestwiony, a ciało opanuje Buruda. Za wrotami znajduje się olbrzymia sala. Całą zachodnią ścianę pokrywa wielki, poświęcony odpowiednimi czarami ołtarz Hasar-Gruna (7). Jest to ogromny czarny krąg na ścianie,

a pod nim kamienny stół i 2 wykonane z ludzkich kości świeczniki. Sala poświęcona jest Hasar-Grunowi, toteż kradzież jakiegos z znajdujących się w niej przedmiotów grozi zauważeniem przez Boga (zauważenie *3 z racji specyfiki miejsca), które kończy się śmiercią. Wschodnia ściana to stos skarbów (8), które jednak po 10 dniach od wyniesienia ze świątyni zamieniają się w kamienie.

W centrum groty stoja 2 sarkofagi (9) – mały i duży. Każdy z nich jest wykonany z kamienia ozdobionego magicznymi symbolami. Otwarcie sarkofagu wymaga odpowiedniej siły (280 i 700 pkt.). W mniejszym znajdują się zabalsamowane zwłoki Burudy, w większym niespodzianka. Do niej jeszcze wróć. Za sarkofagiem ukryto symbol chroniący go przed zniszczeniem.

W północnej ścianie widać wejście (10), które po przebyciu małego, krętego korytarza (3) (długości 80 m, wysokości 1,6 m, szerokości 1,5 m) – kończy się miniaturową wersją drzwi (5). Za nimi znajduje się prywatna komnata Burudy (11). Jej wymiary: szerokość 4, wysokość 2, długość 8 metrów. Na środku spoczywa wielki, czarny kamień z kajdanami (12). Jest to krwawy głaz (patrz odp. czar), w chwili obecnej posiadający 490 żyw (chyba, że drużyna jest liczniejsza). Obok głazu stoi czarny kamienny tron (13), skrzynia (zamknięta) o imponujących rozmiarach oraz podest, na którym spoczywa wielka magiczna księga. (14). Wszystko to otoczone jest sferą energii (nikt poza Burudą nie może jej przekroczyć). Poza sferą stoi drewniany stół (15). Spoczywają na nim: księga opisująca rytuał (wartość dla koneserów ok. 3,5 tys. sztuk złota), księga magiczna z najpotrzebniejszymi czarami (czarny pocisk, ściana zimnego ognia) oraz jeszcze jeden medalion (identyczny jak ten w jaskini).

Dzień trzeci

Zaczynamy najciekawszą, ale też i najniebezpieczniejszą część przygody. Po przebudzeniu (niezbyt wczesnym i w dodatku z potwornym bólem głowy) bohaterowie dowiedzą się o dziwnej dziurze w jednym z kopców. Jego odnalezienie nie będzie trudne, zbierze się przed nim większość mieszkańców wioski. Kiedy gracze dotrą na miejsce, spostrzegą Renetha odciągającego kamienie. Alex spróbuje go powstrzymać, mówiąc, że może to być niebezpieczne, lecz Reneth nikogo nie słucha. Chce to zbadać i nic nie jest w stanie go powstrzymać.

Po pokonaniu pierwszych przeszkód, Reneth bierze swoją torbę i pyta, czy ktoś chce mu towarzyszyć w zbadaniu korytarza. Nikt z łowców nie ośmieli się tego zrobić, ale prawdopodobnie zdecydują się na to członkowie drużyny.

Jeśli tak, bez większych problemów dotrą do sali z obrazami. Reneth bardzo dobrze (dzięki pierścieniowi) widzi w ciemności, ale nie przyzna się do tego. Będzie się raczej starał trzymać z tyłu. W sali z obrazami bohaterowie dostrzegą błysk w rogu. To medalion. Drużyna może się mu dokładnie przyjrzeć, nie może go jednak otworzyć (zacięty zamek) ani zidentyfikować materiału, z jakiego został wykonany. Biały mitryl jest jednak bardzo dobrze znany Renethowi, który zechce zdobyć błyskotkę. Pod pozorem oglądania obrazów oddali się poza zasięg światła i zaatakują. Najpierw z ciemności, gdy gracze będą oglądali drzwi, wystrzeli dwie strzały (obrażenia od strzał nie powinny być zbyt duże, ale na trafionego szybko podziata usypiać. Mistrzu Gry, dla dobra przygody, sfatszuj wyniki rzutu obronnego). Następnie wywoła on jakiś hałas, zacznie biec w kierunku graczy pokazując na migi, że gdzieś czai się jakiś przeciwnik. Kiedy będzie już przy nich, poprosi, aby zgasił światło, gdyż chce obezwładnić wroga. Kiedy już zapadną ciemności, Reneth oddali się, a następnie uspi bohaterów strzałami z łuku.

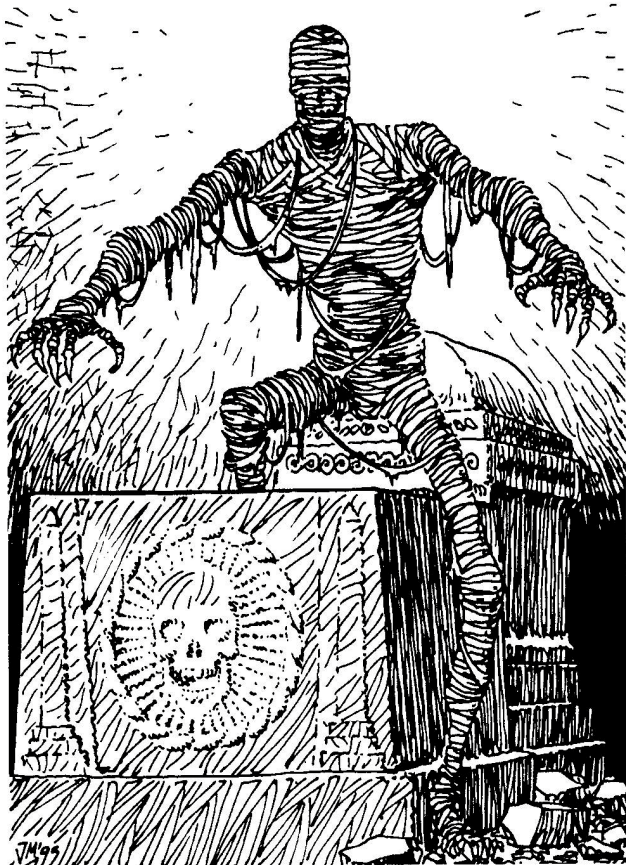
Członkowie drużyny zostaną obudzeni po kilku godzinach przez Alexa i grupę łowców, którzy, zaniepokojeni przedłużającą się nieobecnością śmiałków, zesłali na dół. Obok nich spoczywają Alejana i Reneth. Oni również zostaną ocuceni przez łowców. Bohaterowie z pewnością będą szukać zemsty. Mistrz Gry powinien tak pokierować biegiem wydarzeń, aby wszystko wskazywało na winę półelfa. Otacza go bowiem charakterystyczny zapach ziół, który czuli wcześniej. Gracze powinni dojść także do wniosku, że zaatakował ich ktoś, kto widzi w ciemności. Alex wyrazi ubolewanie z powodu tego, co zaszło i na obydwu podejrzanym nałoży areszt domowy. Jeśli Alejana nie został do tej pory przeszukany, Alex robi to właśnie teraz, znajdując przy nim medalion. Mimo przespania wielu godzin, bohaterowie czują się zmęczeni, pragną jak najszybciej udać się na spoczynek. Alex życzy im dobrej nocy, obiecując, że nieporozumienie zostanie szybko wyjaśnione. Jednak następnego dnia czeka graczy przykra niespodzianka.

W przypadku, gdy Reneth zszedł sam do podziemi, pomiń te wszystkie wydarzenia i patrz „Dzień czwarty”.

Dzień czwarty

Cofnijmy się o parę godzin. Po uspieniu bohaterów Reneth odbiera im medalion. Otwiera go. Nagle pomieszczenie ciemnieje, człowieka otacza czarny dym, a on sam upada. Po chwili wstaje, lecz już jest kimś innym. I tak właśnie powraca do życia Buruda. Zachowuje część wspomnień Renetha, więc wie, co się wydarzyło. Na razie jest bardzo słaby, aby odzyskać pełną moc musi, jak to w bajkach bywa, osiąść dziewczycę. Wchodzi do swego grobowca, tam opracowuje plan, przypomina sobie część czarów (z księgi). Z niej też wyciąga pergamin z czarem „Cień zemsty Altara”, który na siebie rzuca. Pech chce, że w korytarzu natyka się na Alejanę, zaniepokojonego nieobecnością śmiałków. Półelf strzela do czarno-księżnika, niestety chybia i pada na ziemię pokonany mocą Cienia zemsty Altara. Reneth usypia go, wrywa pukiel włosów i z innego pergaminu rzuca czar „Lalka”, a następnie sam zasypia koło półelfa. Później zostaje ocucony wraz z innymi i zamknięty w namiocie pod strażą. Gdy obóz śpi, udaje mu się uciec,





rozdzielić drużynę, tak by część poznała „zwyczaje” mumii, a część miała okazję pobiec za Alejaną, Alexem i oczywiście Burudą.

Należy pamiętać, że mumię rani wyłącznie broń magiczna, której łowcy nie mają. Byłoby dobrze, gdyby gracze takową posiadali, jeżeli nie, pozostaje jeszcze woda święcona (1-100 obrażeń) lub ogień. W swojej komnacie Buruda od razu wskoczy na kamień, a następnie rzuci na Alexa czarny pocisk, kulelce Alejana skręci kark i w ten sposób zostanie sam na sam z członkami drużyny. Do walki będzie używał maczety.

Po jatce gracze mogą uwolnić leżącą w kącie Miriah i zebrać łupy. Alex, gdy dojdzie już do siebie, serdecznie podziękuję bohaterom i podaruje wszystkim po koniu (ogiere gatunku leśnego).

Buruda

Buruda nie odzyskał pełnej mocy, nie ma także dostępu do większości swych przedmiotów.

Czarnoksiężnik: POZ.4; CHAR. N.Z. wzrost 132 cm.; waga 66 kg.; wiek 93 lata

ŻYW 167; SF 148; ZR 158; SZ 142; INT 285; M 207; UM 287; CH 374;
108 128 102 102 161 165 110 123
PR 270; W 85
113 50

Odp.w %:

1-189; 2-196; 3-183; 4-164; 5-182; 6-156; 7-169; 8-153; 9-133; 10-133;
75 90 89 62 48 79 50 50 60 50

BRON 1: maczeta 160%, TR 188%; op. 2; RANY 170 tn/;
OB 24; SP 2 spec; At. 4

ZBR.: ubranie + peleryna tw. 28; OGR. —, —; OB.BL/DAL —
96/72 %; WYP. 110 /115 / 120

Buruda ma kilka przedmiotów. Jest to opaska telekinezy (patrz odpowiednia zdolność nadnaturalna, z tym że nie musi się skupiać, aby jej używać), przedmioty Renetha oraz maczetę. W jej ręczce znajduje się amulet z 160 P. M. Czary, które obecnie może używać, to zimny ogień i czarny pocisk.

Mumia

Zdolności profesjonalne mumii jak w **MiM** nr 10.

Mumia z półolbrzymia – wojownika POZ.4; CHAR. N.Z.

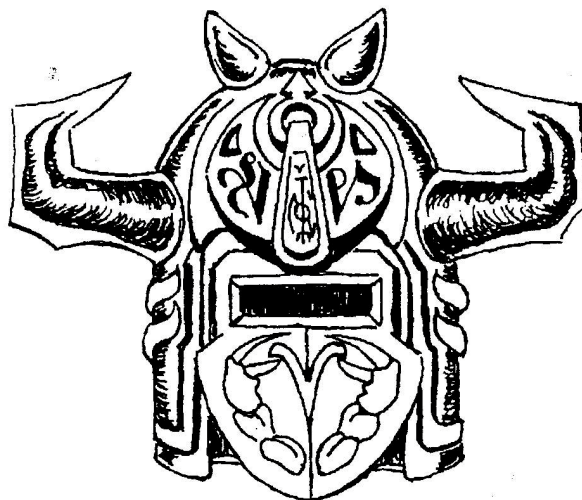
ŻYW 940; SF 698; ZR 39; SZ 68; INT 48; M 94; UM 81; CH 13;
PR 16; W -/-

Odp.w%:1-60; 2-48; 3-51; 4-60; 5-32; 6-170; 7-162; 8-190;
9-184; 10-180;

BRON 1: dzida -Bi. 90%, TR 163%; op. 4; RANY 233 ob/152
kl; OB 17* 2; SP spec; At. 4

ZBR.: bandaże obr. + 10; OGR. —, —; OB.BL/DAL — 49/39 %;
WYP. 15 /30 /50

Za rozegranie całej przygody gracze uczestniczący w niej powinni dostać od 10 do 100 dodatkowych P.D.



porwać Miriah i zejść do podziemi, gdzie zaczyna przygotowania do odzyskania dawnej mocy.

Bohaterowie budzą się wcześnie rano, a właściwie budzi ich harmider panujący na zewnątrz. Po chwili do ich namiotu wpada Alex, krzycząc, że Reneth porwał jego córkę i że potrzebuje pomocy. Po opuszczeniu namiotu, bohaterowie dostrzegają grupę łowców, przygotowującą się do zejścia do grobowca. Wielu z nich, spodziewając się długiego marszu, zaostrzyła się w żywność i wodę do picia. Niestety, bez hasła nie będą w stanie otworzyć wrót na dole.

Jeśli gracze przyjrzeni się medalionowi, mogli zobaczyć na nim znaki:

Buruda

Jest to oczywiście hasło otwierające drzwi. Jeśli gracze nie wpadną na to, zrobi to za nich Alex. Po wypowiedzeniu hasła, drzwi zaczną się otwierać.

Buruda ma świadomość tego, co się dzieje w podziemiach, przybiegnie więc do świątyni i zaczai się przy znaku za grobowcami. Gdy większość łowców wejdzie do komnaty, wstanie (rzut na zaskoczenie) i zadeklaruje chęć rozmowy. Alex zacznie pertraktować. Wszyscy dowiedzą się, że Reneth jest już kimś innym. Nagle w brutalny sposób pertraktacje zostaną przerwane. Jeden z łowców nie wytrzyma bowiem napięcia i wystrzeli z łuku. W tym momencie wydarzy się jednocześnie kilka rzeczy. Magiczny symbol odbije strzałę, pechowy łowca padnie od „Altara”, Buruda zaś krzyknie: „Gińcie, Jerad” i zacznie rzucać czar (krąg zimnego ognia). Na słowo „Jerad” większy z grobowców rozpryśnie się na kawałki i w stronę ludzi zacznie zbliżać się mumia. Alex i Alejana zaczną biec w kierunku czarnoksiężnika. Ten zakończy rzucanie czaru i ucieknie w kierunku swojej kryjówki. Nagle w pomieszczeniu pojawi się ściana zimnego ognia (efekt czaru). Powinna ona