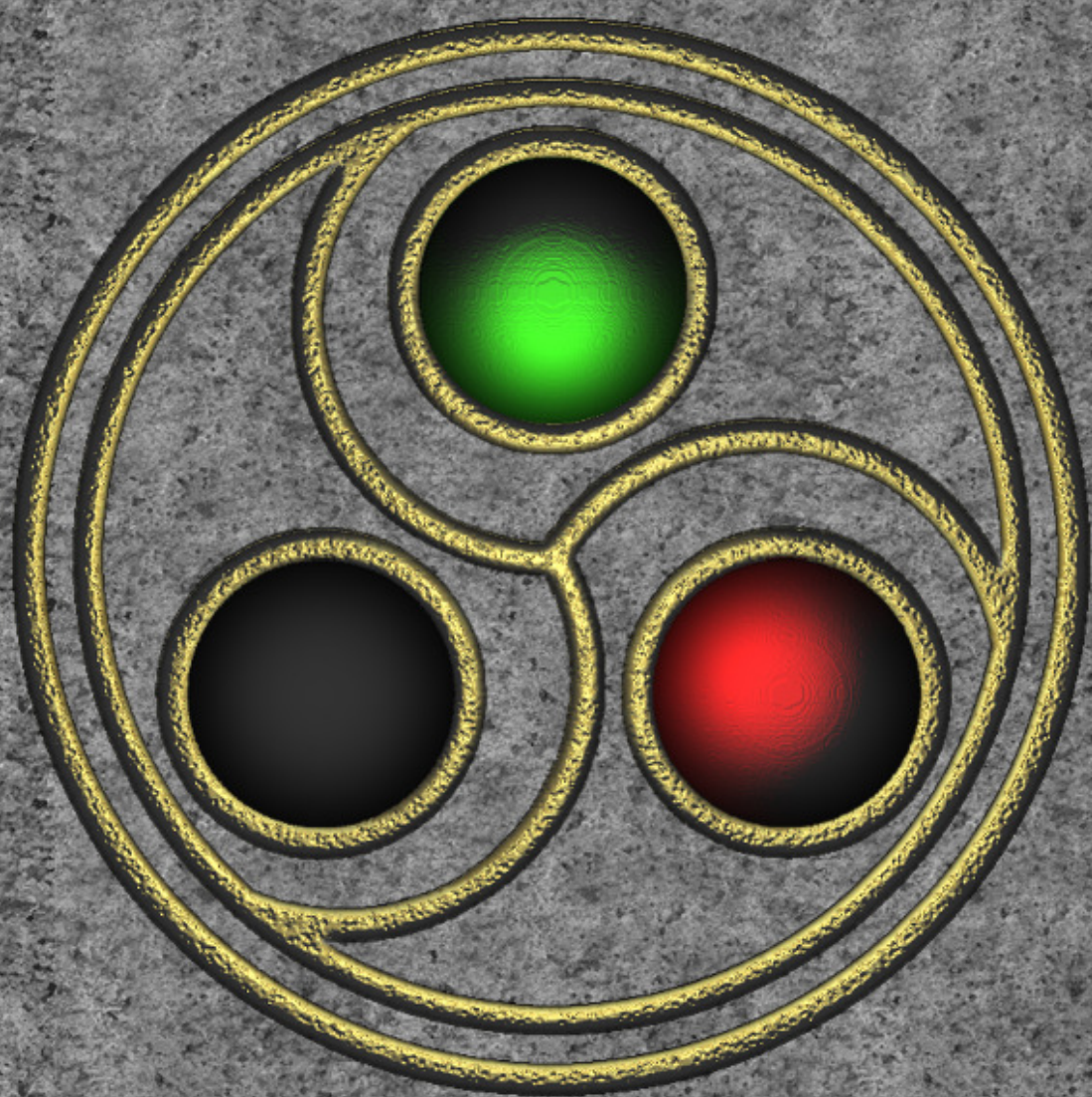




PAZUR AZGARA

PAZUR AZGARA

**KRÓTKA PRZYGODA DLA 4-5
BOHATERÓW NA POZIOMIE 0-1 POZ**

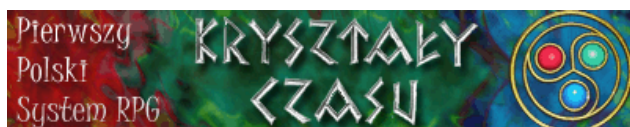
Scenariusz przeznaczony dla systemu Kryształ
Czasu w wersji MiMowej.

Oryginalny pomysł przygody pochodzi ze
scenariusza dla systemu D&D autorstwa Owena
Stephensa opublikowanego na stronie Wizards of the
Coast.

Redakcja – Studio MAK
(Mastug, Avnar, Keth)



www.krysztalyczasu.pl



Cztery lata temu wyspa Sothar-gul stanowiła dominium niewielkiego, ale ekspansywnego państewka półorków i goblinów, opierającego swe dochody na piractwie oraz ściąganiu haraczy na okolicznych szlakach żeglugowych. Polegli w wojnach wodzowie chowani byli z ceremoniałem w kurhanach wykuwanych pośród położonych w centralnej części wyspy wzgórz i otaczani czią jako patroni swych potomków. Agresywna polityka państewka ściągnęła na siebie nieunikniony gniew władców Gutum-guru oraz wspierających ich katanickich namiestników, a zorganizowana z pomocą tych drugich ekspedycja karna unicestwiła pirackie dominium.

Nadmorskie miasteczka grasantów zostały puszczane z dymem, fortyfikacje zburzone, podobnie potraktowano zdecydowaną większość ich nekropolii. Kurhan zwany obecnie przez miejscowych pasterzy Pazurem Azgara ocalał, ponieważ znajdował się w bardziej odludnej części wyspy i został przez najeźdźców zignorowany. Osiedlający się w następnych latach na wyspie poddani królów Gutum-guru stoczyli z ocalałymi z pogromu piratami serię pomniejszych bitewek, wtedy też wejście do kurhanu zostało zamknięte wielką kamienną płytą mającą uniemożliwić banitom korzystanie z podziemi w charakterze kryjówki. Od tego czasu Pazur Azgara służył wędrowcom za punkt orientacyjny w terenie i kolejne pokolenia stopniowo zapominały o jego prawdziwej naturze.

Kilka lat temu grupka cmentarnych rabusiów przypłynęła na wyspę z zamiarem splądrowania Pazura. Awanturnicy posłużyli się starą mapą należącą do jednego z katanickich oficerów uczestniczących w pacyfikacji piratów, odnaleźli kurhan, po czym wspiając się na górującą ponad nim niewielką wieżę przebili się od góry do środka grobowca. Żaden z nich nie opuścił Pazura żywy, a stworzone rękami rabusiów przejście zostało wykorzystane przez pomniejsze gryzonie, które przedostały się w ten sposób do wnętrza kurhanu. Oprócz nich w otchłani podziemi pojawiło się też mroczne nie-życie pod postacią martwiaczego rezydenta grobowca, który przeistoczył się w ożywieńca po włamaniu do jego miejsca spoczynku.

Kilka tygodni temu oceaniczny sztorm o tytanicznych wręcz rozmiarach uderzył w wyspę siejąc zniszczenie i trwogę. Bijące we wzgórza pioruny naruszyły też kamienny blok tarasujący wejście do przedsionka kurhanu, czyniąc z niego dogodne miejsce do przeczekania pogodowej zawieruchy. Od tego czasu do środka zajrzało

nieśmiało kilku pasterzy, ale żaden z nich nie odważył się zagrzać tam dłużej miejsca, bo chociaż pięć wieków zatarło niemal całkowicie pamięć o krwawej przeszłości wyspy, przesądni miejscowi wciąż pamiętają, że z Pazurem Azgara wiąże się coś złego i lepiej się tam nie zapuszczać.

W nocy, podczas której rozegra się nasza przygoda nad wyspą rozszaleje się ponownie sztorm, zmuszając podróżujących przez pustkowia wędrowców do szukania jakiegokolwiek schronienia. Pazur Azgara rysuje się ciemnym kształtem nad szczytami chłostanych wiatrem wzgórz, a jego wejście nie jest już szczelnie zamknięte...

ZAŁOŻENIA PRZYGODY

BG szukają schronienia w starożytnym kurhanie przepędzeni ze szlaku niebezpieczną burzą. Podczas gdy wędrowcy kulą się w przedsionku, silne wyładowania elektryczne doprowadzają poprzez serię wstrząsów do trwałego uszkodzenia drzwi wiodących głębiej w podziemia grobowca umożliwiając ich eksplorację. Po zlikwidowaniu różnych potworów zamieszkujących tę część kompleksu oraz orkońskich zwiadowców uwięzionych w pułapce u podstawy wieży bohaterowie będą mieli sposobność zmierzyć się z martwiaczym rezydentem kurhanu zamieszkującym najniższy poziom podziemi.

Unicestwienie wszystkich potworów umożliwia ograbienie kurhanu, aczkolwiek nie jest konieczne do ukończenia przygody – Mistrz Gry może uratować osłabioną drużynę przed zagładą decydując się na koniec burzy.

PUNKTY ZACZĘPIENIA

Najprostszym sposobem zapędzenia BG na miejsce akcji jest zmuszenie ich do schronienia się w kurhanie przed wyjątkowo groźną burzą. Zastosowanie tej techniki oferuje też możliwość spotkania się w jednym miejscu bohaterów, którzy nie stanowią jeszcze drużyny, tak więc nie muszą się oni wcale znać przed rozpoczęciem przygody. Pazur Azgara jest widoczny z odległości kilku mil, więc uciekający przed burzą BG mogą do niego przybyć z różnych kierunków, wszyscy wiedzeni potrzebą znalezienia jak najszybciej jakiejś kryjówki.

Jeśli pomysł przypadkowego spotkania BG

Mistrzowi Gry nie odpowiada lub nie pasuje do jego kampanii, poniżej zamieszczam kilka innych sugestii dotyczących wprowadzenia graczy do kurhanu.

* BG zostali poproszeni o zbadanie okolic Pazura Azgara przez któregoś z naczelników nadmorskich osad, ponieważ wśród pasterzy pojawiły się pogłoski o dziwnych humanoidalnych istotach przemykających się przez pustkowia w centralnej części wyspy (patrz: orkońscy zwiadowcy);

* BG weszli w jakiś sposób w posiadanie kopii tej samej mapy, którą kilka lat wcześniej posłużyli się rabusie grobowców odpowiedzialni za przebudzenie martwiaka i zamierzają spenetrować starożytne podziemia w poszukiwaniu legendarnych skarbów;

* Zmuszeni do przerwania morskiej podróży BG przemierzają wyspę z jednego krańca na drugi w nadziei na dotarcie do portu, w którym ktoś, komu niestraszny jest morski sztorm zechce podjąć ich na swój pokład umożliwiając podjęcie dalszej podróży.



CZĘŚĆ I - BURZA

Przygoda może się rozpocząć o praktycznie każdej porze dnia, ale najwygodniejszy dla Mistrza Gry byłby zmierzch: widoczność byłaby jeszcze dostatecznie dobra, aby wędrowcy na czas spostrzegli kształt zrujnowanej wieży na szczycie jednego z mijanych wzgórz, a jednocześnie odczuwaliby już palącą potrzebę zrobienia postoju. Oczywiście nadciągający błyskawicznie sztorm stanowi najlepszą sugestią do szukania schronienia i z tej właśnie opcji teraz skorzystamy.



Przestworza nad wyspą ciemniały od późnego popołudnia, a niesione od wybrzeża powietrze pachniało deszczem. Przenikliwy zimny wiatr smagał



KRYSZTAŁY CZASU





sylwetki maszerujących szlakiem wędrowców, targając za ich ubrania i przenikając na wskroś swym budzącym dreszcz dotykem. Nagie szczyty mijanych wzgórz nużyły monotonią swego wyglądu, z rzadka jedynie ciesząc oczy kępami zieleni, gdzie na nieurodzajnej glebie zakorzeniły się jakieś trawy i porosty; w większość zaś przypadków szczyty się nieregularnymi bryłami skał sterczących ku zaścienemu czarnymi chmurami nieboskłonowi. Pierwsza błyskawica przecięła niebo niczym gigantyczny trójząb ciśnięty ku światu śmiertelników przez rozgniewanego boga, uderzyła w szczyt oddalonego o kilka mil wzniesienia terenu pośród ogłuszającego huku. Sekundę później z góry spadły ciężkie krople wody, początkowo jeszcze rzadkie, z każdym uderzeniem serca przybierające jednak na sile. Ledwie chwilę później z niebios lunęły na ziemię strugi deszczu, które momentalnie rozmiękczyły glebę przeistaczając wędrowny szlak w grząskie błoto. Kolejne pioruny zaczęły bić jeden z drugim w okoliczne wzgórza, a porywisty wiatr jeszcze silniej szarpał ludzkimi ciałami, przemoczonymi do suchej nitki i ledwie trzymającymi się na nogach. Nadciągający od strony otwartego oceanu sztorm objął przestworza w swe niepodzielne władanie, rozpalając je upiornym blaskiem elektrycznych wyładowań..

Wielkie krople deszczu oślepiały wędrowców, ale trąc rozpaczliwie oczy niektórzy z nich dostrzegli ciemny obrys jakiejś wieży, naruszonej solidnie zębem czasu i po części zrujnowanej, wznoszącej się niczym wyciągnięty ku niebiosom pazur na mijanym właśnie wzgórzu.

Chociaż strome nagie zbocza wzniesienia pełne były ściekających wartko strumieni wody uniemożliwiających wspinaczkę do samej wieży, w niektórych miejscach oczy zdesperowanych podróżnych dostrzegły skarpy mogące chociaż po części zapewnić im ochronę przed siekącym niemiłosiernie deszczem i coraz częściej uderzającymi w ziemię piorunami.

Burza staje się coraz silniejsza i bohaterowie nie powinni mieć złudzeń co do braku zasadności kontynuowania podróży. Skarpa zbocza, na którego szczycie wznoszą się ruiny wieży może zapewnić im przynajmniej częściową osłonę przed siekącym bezlitośnie deszczem oraz uchronić bohaterów od przypadkowego trafienia piorunem.

Każdy BG pochodzący z wyspy, który zaliczy test na Mądrość, rozpozna ruiny na szczycie jako pozostałość po starożytnym ludzie, który zamieszkiwał to miejsce kilkaset lat temu i wyginął po

jakieś zapomnianej już wojnie (udany rzut niższy niż 1/2 MD bohatera zapewnia dodatkową informację o rzekomych kryptach pod wieżą, w których spoczywają szczątki pradawnych wodzów tego ludu). BG przebywający na wyspie od krótkiego czasu nie wiedzą na temat wieży niczego, wyjątkiem jest sytuacja, jeśli przybyli tu z pomocą starej mapy wskazującej położenie kurhanu: wówczas od razu będą wiedzieli, że dotarli do właściwego miejsca.



CZĘŚĆ II - PRZEDSIONEK

Wzniesiona z kamiennych bloków wieża majaczyła czernią swej sylwetki na tle rozjaśnianego blaskiem błyskawic nieba. Kilka skalnych półek wyrastających ze zbocza wzgórza zrodziło nadzieję w sercach przemoczonych podróżnych obiecując przynajmniej szczątkową osłonę przed strumieniami lejącego się z niebios deszczu, kiedy jednak podróżnicy ruszyli w ich stronę brnąć po kostki w grząskiej ziemi i chwiejąc się pod uderzeniami rozszalałego wiatru, wzrok kilku z nich natrafił na widok, który sprawił, że wszyscy stanęli ponownie w miejscu.

Przez czarne przestworza przetoczył się oślepiający blask kolejnej błyskawicy, rozświetlając na chwilę mrok i ukazując oczom zdumionym wędrowców wykuty w zboczu wzgórza łuk i osadzone w nim kamienne drzwi. Wystający ponad tajemniczym wejściem parapet ociekał wodą spływającą ku tonącej w błocie drodze, ale był dość szeroki, by ochronić przed deszczem kilka stłoczonych pod nim ciasno osób, a same kamienne drzwi okazały się nieco uchylone ziejąc smolistą czernią ukrytej za nimi pustej przestrzeni.

Obejrzone z bliska wejście sprawia bardzo solidne wrażenie, chociaż kiepskie oświetlenie utrudnia w ogromnym stopniu dokładną ocenę. Jeśli w drużynie znajdują się bohaterowie posiadający zawody związane z górnictwem lub krasnoludy, MG wykonuje dla nich test Mądrości, który w razie powodzenia utrwali BG w przekonaniu, że struktura skał wzgórza oraz samo wejście są bardzo odporne na zniszczenia i schronienie się pod parapetem nie grozi bynajmniej ryzykiem zawalenia. Przed wejściem znajduje się również mnóstwo większych i mniejszych brył skały o

niecو innym wyglądie, utrudniających podejście pod parapet i sprawiających wrażenie kawałków większej całości: są to pozostałości po umieszczonym pod drzwiami przedsionka kamiennym glazie, który przytoczyli tu w latach po pacyfikacji wyspy nowi osadnicy. Kilka tygodni temu podczas innego sztormu glaz został trafiony piorunem i pękł pod wpływem tego uderzenia na mnóstwo kawałeczków. Jeśli ktoś wykaże bliższe zainteresowanie kawałkami skał, udany test na pełną INT bohaterów związanych zawodowo z górnictwem oraz krasnoludów albo na 1/2 INT pozostałych bohaterów pozwoli im wysnuć wniosek, że skalne szczątki zaścielające podejście do drzwi stanowiły rodzaj zniszczonej jakiś czas temu zapory. Wynik 1-10 oznacza automatyczny sukces i sprawia, że BG domyśla się prawdziwej przyczyny zniszczenia glazu (trafienie piorunem). Każdy BG, który w opinii Mistrza Gry aktywnie interesował się tym zagadnieniem otrzymuje 1 PD.

Same drzwi, osadzone w skalnej futrynie na wsuniętych w wydrążone tuneliki zawiasach, są bardzo ciężkie, ale mimo upływu setek lat wciąż można je przesunąć, jeśli zainwestuje się w ów wysiłek ekwiwalent 350 SF (zaskakujący to fakt i bohater-górnik lub krasnolud nie omieszka zauważyć, że wykonano je z ogromną dbałością o trwałość). W chwili obecnej są leciutko uchylone, ponieważ dwa dni wcześniej grupka wędrujących tędy pasterzy zatrzymała się na chwilę przy Pazurze na popas i odkrywszy rozbity glaz spróbowała otworzyć tajemnicze drzwi. Wieśniacy podołali temu wyzwaniu jedynie po części, a zmęczeniu i zdęci niewytłumaczalnym lękiem po krótkiej chwili odeszli wraz ze swoimi owcami w dalszą drogę.

Czworokątna komnata wycięta w skale wzgórza za drzwiami pogrążona była w całkowitej ciemności, którą rozświetlały na krótkie chwile uderzające opodał w ziemię pioruny. Ich upiorne białe światło wdzierało się do kamiennej sali w nieregularnym, ale przerażająco częstym rytmie, ukazując oczom otrząsających się z wody wędrowców wygładzone rękami nieznanych rzemieślników ściany, na których rysowały się ledwie zauważalne resztki płaskorzeźb. Równie gładka posadzka była sucha i chociaż promieniowała chłodem, strudzeni walką z żywiołem podróżnicy z niewysłowioną ulgą przysiedli na niej zrzucając z siebie mokre wierzchnie odzienie.

Nasi BG znaleźli się za progiem kurhanu, w przedsionku nekropolii. Jest to duża czworokątna sala, w przypadku braku porządnego oświetlenia pozornie pozbawiona jakichkolwiek cech charakterystycznych i

sprawiająca wrażenie dziwnej niszy ukrytej za masywnymi zewnętrznymi drzwiami. Jeśli bohaterowie zamkną za sobą drzwi (to żadna pułapka, da się je bez trudu otworzyć, ponieważ wychylają się w obie strony), pomieszczenie pogrąży się w całkowitym mroku. W przypadku pozostawienia otwartych drzwi światło błyskawic pozwala dostrzec resztki starych płaskorzeźb na niektórych fragmentach ścian. Miejmy nadzieję, że BG posiadają jakieś alternatywne oświetlenie (po pochodnie, krzesiwa, lampy), inaczej przyjdzie im z wielkim trudem eksplorować Pazur - panują w nim niemal całkowite ciemności, tylko w jednym miejscu przechodzące w półmrok (w pomieszczeniu położonym dokładnie pod wieżą i wybitym w niej przejściem autorstwa dawno temu zmarłych cmentarnych rabusiów). Jeśli zapalą łuczywa lub lampy i zaczną się przyglądać swemu otoczeniu, dostrzegą oprócz płaskorzeźb i równie zniszczonych fresków również obrysy następnych trzech drzwi, wkomponowanych w futryny tak idealnie, że z trudem ktoś zdołałby wcisnąć między nie ostrze noża.

Skupmy się najpierw na oględzinach płaskorzeźb i fresków. Jeśli ktoś poświęci im dłuższą chwilę, odkryje ledwie zachowane szczątkowe obrazy przedstawiające życie mieszkańców wyspy pięć wieków temu: unoszące się na falach oceanu statki, nadmorskie osady, wojowników o wyglądzie mieszkańców krwi napadających na kupieckie holki i składane na kamiennych ołtarzach ludzkie ofiary. Jeśli studiujący pozostałości tych zdobień bohater zaliczy test INT, zauważy kilka istotnych detali: wszystkie postacie o aparycji półorków i goblinów przedstawiono w zwycięskich pozach, ich przeciwników (w przeważającej większości ludzi, aczkolwiek tu i ówdzie widać też reptillionów) zaś jako pokonanych. W wielu miejscach na freskach przewija się wyraźnie uduchowiony motyw wodza wyniesionego ponad poddanych, zastygłego w pozie przywodzącej na myśl zmarłego otaczanego wciąż kłęczących na malowidłach poniżej mieszkańców. Całość pomimo ogromnej skali zniszczeń składa się na w miarę czytelny obraz życia wojowniczego nadmorskiego ludu nie stroniącego od łupiestwa i składania krwawych ofiar. Bohater czczący Katana, który zaliczy dodatkowy rzut na INT odkryje na wielu fragmentach płaskorzeźb motyw religijnych ceremonii, które zdradzają ludzkie podobieństwo do obrzędów katanickich, ale znacząco się zarazem od nich różnią. Każdy BG, który w opinii Mistrza Gry uważnie się przyglądał freskom otrzymuje 1 PD. Powiązanie ich



KRYSZTAŁY CZASU



teści z obrzędami katanickimi jest warte dodatkowy Punkt Doświadczenia.

Jeśli o następne drzwi chodzi, są w sumie trzy, osadzone po jednym w każdej z wewnętrznych ścian. Ponieważ Pazur był nekropolią "jednorazowego użytku" i jego rezydent spoczął tam jeszcze za świetlanych czasów pirackiego państewka, po umieszczeniu w kurhanie odpowiednich relikwii wiodące do dalej położonych pomieszczeń przejścia zostało niejako trwale zamknięte. Drzwi mają zatem postać prostokątnych kamiennych bloków wpasowanych niemal idealnie w futryny. W zasadzie byłyby niedostrzegalne w półmroku, gdyby nie wstrząsy gruntu powodowane uderzeniami potężnych piorunów. Dzięki przenoszonym na skałę wzniesienia wibracjom z wąziutkich szczelin pomiędzy drzwiami i ich futrynami wysypuje się drobniutki pył odsłaniając obrys przejść. Starannie ociosane bloki kamienia wymagają do ruszenia z posad zainwestowania w pchanie 800 SF, więc na chwilę obecną BG nie są w stanie nic z nimi zrobić... niebawem jednak przeznaczenie lub kaprys bogów sprawią, że czeluść Pazura Azgara jednak stanie przed nimi otworem!

Uwaga! Ze względu na panujące w podziemiach ciemności w kurhanie obowiązują standardowe restrykcje z tytułu walki w trudnych warunkach. Zwalnia z nich posiadanie zdolności infrawizji lub stosowanie magicznego lub zwykłego źródła oświetlenia, jeśli nie wymaga ono zaangażowania w działanie rąk postaci - walka z bronią w jednej ręce i łuczywem w drugiej oznacza redukcję określonych współczynników na zasadach walki w trudnych warunkach.

Ściekająca z parapetu woda lała się strumieniami w dół zbrocza na podobieństwo niewielkiego wodospadu, ale zbudowane z wielką troską wejście pozostawało suche, niesione wiatrem rozbryzgi deszczu zwilżały jedynie zewnętrzną stronę progu nie przedostając się do wnętrza kamiennej komnaty.

Chroniący się w mroku podziemi wędrowcy tkwili wsłuchani w chlupot wody, zawodzące wycie wichury i ogłuszający trzask piorunów. Stworzona rękami nieznanych budowniczych sala drżała leciutko pod podeszwami butów wprawiana w wibracje uderzeniami gromów, ale sprawiała wrażenie dość solidnej, by oprzeć się niszczycielskim zakusom żywiołu.

Lecz ledwie chwilę później okazało się ku zdumionemu przestraszonym wszystkim, że wpasowane w skalne futryny wewnętrzne drzwi komnaty nie były aż tak solidnie umocowane jak

początkowo wędrowcy uznali i poddawane ustawicznemu drganiu uległy w końcu oddziałującej na nie niewidzialnej sile. Kiedy wyjątkowo silne uderzenie pioruna zatrzęsało posadami ziemi, przez ciemną komnatę przetoczył się dźwięk ostrego trzasku i chrzęstu pękającej skały, który zdjął wędrowców nagłym i całkowicie uzasadnionym przestraszeniem.

Oczywiście powyższa scena ma miejsce jedynie wówczas, kiedy BG zauważyli wcześniej istnienie wzmiankowanych drzwi. Jeśli nie, niespodzianka - wypadają one z posad zaskakując gości całkowicie i bezgranicznie. Wszyscy gracze wykonują wówczas test odporności na szok (nr 4) ponosząc ewentualne konsekwencje nieudanego testu pod postacią omdlenia ze strachu na k10 rund. Świadomość istnienia drzwi chroni przed tak drastycznym efektem w chwili ich rozpadnięcia się.

Środkowe drzwi przewrócą się całkowicie, siejąc na wszystkie strony odłamanymi kawałkami kamienia i tworząc w progu przejścia niewielkie rumowisko, przez które przecieka brudna deszczowa woda tworząca płytką kałużę pośrodku przedsionka. Boczne w zależności od kaprysu MG mogą się otworzyć całkiem lub częściowo, ale przez wzgląd na definitywne poruszenie ich w posadach pchanie ze skumulowaną siłą 250+1k100 SF wystarczy, aby otworzyć dostęp do ukrytych za nimi pomieszczeń (wymarzona okazja, aby przetestować w praktyce pas niedźwiedziej siły, który niebawem znajdzie się na wyciągnięcie ręki bohaterów).

Pora też podnieść nieco poziom adrenaliny! W korytarzu za środkowymi drzwiami zebrało się wcześniej nieco deszczowej wody przeciekającej do podziemi z wnętrza dziurawej jak rzeszoto wieży ponad nekropolią. Sama w sobie jest nieszkodliwa, ale może dać bystrym BG nieco do myślenia sugerując istnienie jakiegoś innego przejścia do wnętrza nekropolii.

Oprócz wody korytarz skrywa również stadko olbrzymich szczurów, które gnieździły się wcześniej w pęknięciu skały u podstawy wieży, a które wskutek burzy straciły zalane deszczówką gniazdo (co notabene wprawilo je w stan zbliżony do furii). Korzystając z okazji do ucieczki z niebezpiecznego dla nich miejsca będą próbowały przedostać się przez przedsionek i uciec na zewnątrz komnaty.



Stado składa się z przewodnika, starego samca wielkości psa oraz czterech nieco mniejszych samic (ich charakterystyki znajdują się w dalszej części tekstu).



Zwierzęta zaatakują każdego stojącego im na drodze BG, ale zignorują omdlałych (a przez to nie stanowiących dla nich zagrożenia) bohaterów. Jeśli gracze zadeklarują ucieczkę na boki, zwierzęta nie będą się wdawały w gryzienie, wiedzione instynktem samozachowawczym pierzchną czym prędzej z piskiem za zewnętrzny próg komnaty.

Za czynną rozprawę ze szczurami każdy zaangażowany w walkę BG otrzymuje 5 PD (istotny jest tu sam udział w konfrontacji, niekoniecznie zaś ilość ubitych przez nich gryzoni).

STADO SZCZURÓW OLBRZYMICH

NAZ. szczur; Rasa: Szczur Olbrzym;
WIEK.3; Poz.2; Charakter: neutr-neutralny;
ŻYW 88; SF 89; ZR 107(107); SZ 50(50); INT 21; MD 15;
UM 0; CH 0*; PR 30*; WI 0; ZW 3; AM 0;
Odp.:1-33; 2-55; 3-31; 4-43; 5-31; 6-54; 7-54; 8-48; 9-37; 10-37;
BROŃ: pysk
Bi.63; TR 83; op. 2; RANY 35tn; OB-1; SP B/-; AT 1
ZBR.: skóra
OGR. - , -; OB.BL/DAL 63/62 ; WYP 10 / 20 / 30

NAZ. przewodnik stada; Rasa: Szczur Olbrzym;
WIEK.3; Poz.4; Charakter: neutr-neutralny;
ŻYW 105; SF 89; ZR 125(125); SZ 51(51); INT 27; MD 26;
UM 0; CH 0*; PR 30*; WI 0; ZW 4; AM 0;
Odp.:1-33; 2-63; 3-31; 4-46; 5-31; 6-52; 7-56; 8-50; 9-38; 10-38;
BROŃ: pysk
Bi.73; TR 93; op. 2; RANY 36tn; OB-1; SP B/-; AT 1
ZBR.: skóra
OGR. - , -; OB.BL/DAL 81/80 ; WYP. 10 / 20 / 30

Specjalne zdolności:

*Doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

*Co piąte ugryzienie należy sprawdzić (%-owo na odporność nr.6 zwiększoną o + 50), czy nie zostało się zarażonym jakąś chorobą [najczęściej w przebiegu 2k10 godzin prowadzi ona do wysokiej gorączki i wyczerpania organizmu na okres 1k10 dni].

*Obłażenie: umiejętność wchodzenia na przeciwnika, jeśli atakuje się go większą ilością. Może to czynić tylko 1 na 5 atakujących. Obrona względem tych łązących po ciele jest bez ZR i walczyć z nimi można bronią o zasięgu 0 lub można ściągać z siebie (maks.1 na rundę)

*Z racji małych rozmiarów istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (- 25 OBR).



CZEŚĆ III - SALA MODLITĘWNA

Za usłanym kawałkami pękniętych drzwi progiem komnaty bohaterowie znajdują czworokątne pomieszczenie o gładkich ścianach, na których ktoś wyrył w zamierzchłej przeszłości kilkadziesiąt rozmieszczonych w regularnych odstępach symboli pod postacią humanoidalnej czaszki przyciskającej do czoła szkielet dłoni. Sala pogrążona jest w smolistych ciemnościach, toteż przy braku zdolności infrawizji wskazane będzie teraz sięgnięcie po łuczywa.

Migotliwe światło pochodni wyłoniło ze smolistej ciemności podziemi pokryte płaskorytami ściany z gładko oszlifowanego kamienia, który zdawał się odbijać blask łuczyw. Tuż za szerokim progiem, częściowo zasypianym odłamkami rozbitych drzwi, tkwiła w powierzchni posadzki metalowa wstęga, umieszczona tam w misterny sposób i dowodząca niezbiecie kunsztu starożytnych budowniczych kurhanu. Kiedy wędrowcy unieśli pochodnie wyżej, ich poświata pozwoliła dostrzec więcej cienkich pasów metalu, rowkowanych pośrodku i wypełnionych warstewką kruszcu, który do złudzenia przypominał srebro. Wstęgi te tworzyły skomplikowany wzór obiegający kamienną statuetkę postaci Katana o obliczu przysłoniętym wykutą z tego samego bloku skały maską śmierci. Na niewielkim postumencie u stóp masywnego posągu, wykonanym ze szklistej wulkanicznej skały niepodobnej do niczego, co wędrowcy dotąd w kurhanie napotkali, spoczywał skrzący się w blasku pochodni ciężki pierścień..



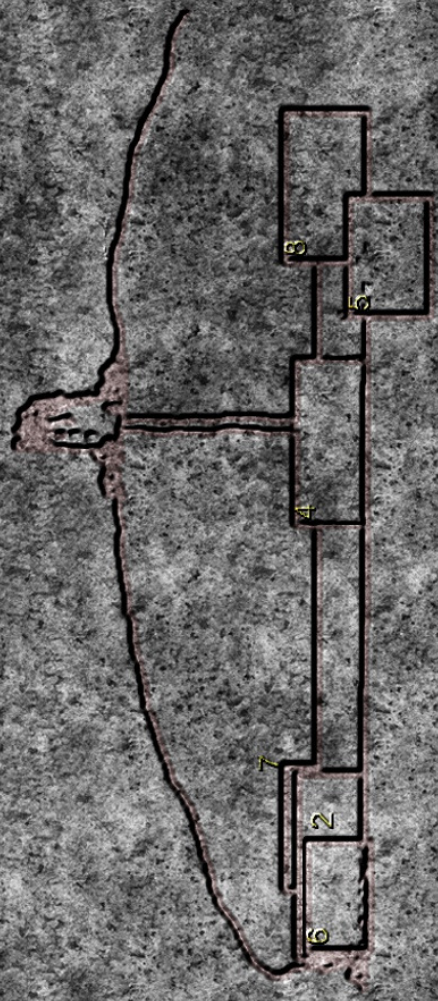
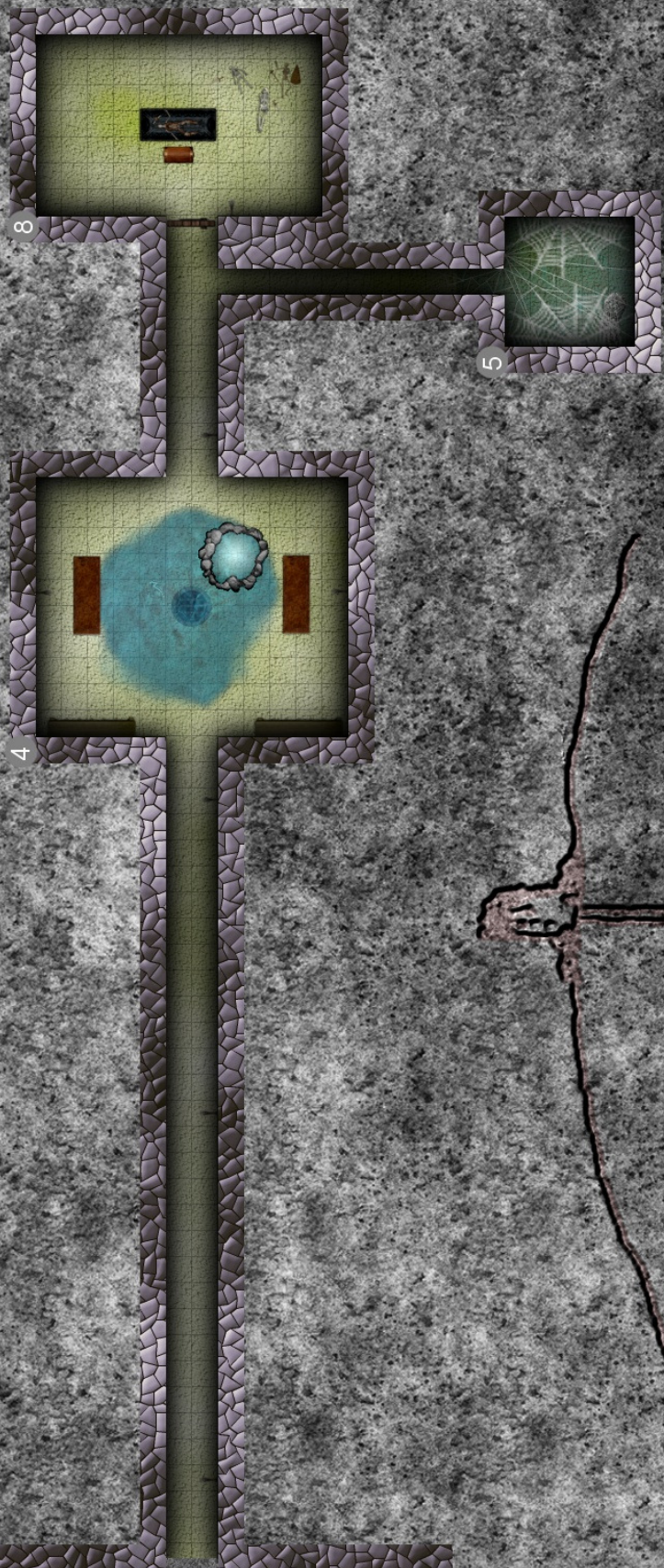
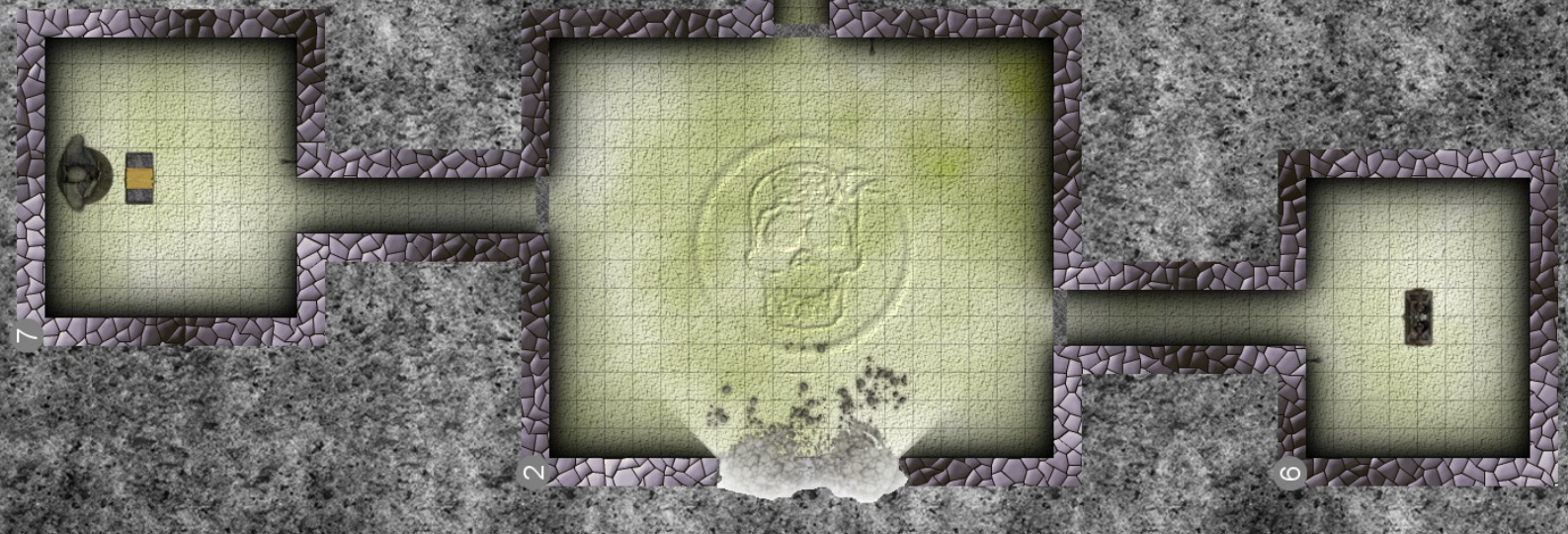
KRYSZTAŁY CZASU



— KAMIEŃNE DRZWI — ODPLYW

🗿 STATUA I OLTARZ 🗿 SZYB PIONOWY Z WICZY

🗡️ SKRZYŃKA OFIARNA 🗡️ KATAFALK Z CIAŁEM AZGARA



Komnata ta pełniła w okresie żałoby poprzedzającym zamknięcie kurhanu miejsce modlitewne, gdzie zausznicy zmarłego możnowładcy przybywali odmawiać za niego modły kierowane do Kuthana, czczonego na Sothar-gul wieki temu starożytnego bóstwa będącego lokalnym odpowiednikiem Katana w aspekcie boga boskich praw i śmierci. Ponieważ pirackie państewko zasiedlone było przez przedstawicieli wielu ras i narodów, jeden z zamożniejszych korsarzy złożył w darze swemu zmarłego suzerenowi magiczny pierścień umożliwiający po założeniu głośne odmawianie modlitwy w języku orków. Po zakończeniu żałoby pierścień języków został złożony w sali jako trwały element skarbu zabranego przez możnowładcę do grobu.

Jedynie wartościowe przedmioty w tej komnacie to wzmiankowany już pierścień oraz cztery brązowe obejmy na pochodnie. Wzory na posadzce wykonano bardzo płytką warstwą srebra, więc wydłubywanie tego metalu z rowków za pomocą ostrych przedmiotów przyniesie więcej zachodu niż jest to warte, ale wyjątkowo uparty i chciwy BG może kosztem trzech godzin pracy zebrać poprzez dłutowanie drobinki srebra warte w sumie cztery srebrniki. Jeśli ktoś połakomi się na wspomniane wcześniej obejmy z brązu (są wykonane w artystyczny sposób i mogą przypaść do gustu jakiemuś kolekcjonerowi), wystarczy 50+k100 SF oraz podłużne ostrze wszelakiego rodzaju (osobny test dla każdej obejmy), aby wyluskać je z zaprawy i wydatnie się w ów sposób wzbogacić (1k3 złt za sztukę, aczkolwiek na Sothar-gul raczej nie znajdzie się nikt zainteresowany ich kupnem). Sprytni BG mogą też wykorzystać je do zatknięcia na ścianach nowych pochodni, by oświetlić sobie pomieszczenie i uwolnić jednocześnie obie ręce.

Pierścień języka orkowego pozwala nie tylko płynnie się w nim wysławiać, ale też czytać i pisać, o ile właściciel pierścienia potrafi pisać i czytać we własnym języku. Niepiśmienni BG mogą po założeniu pierścienia jedynie mówić i rozumieć orkowy język.



CZEŚĆ IV - SALA OFIARNA

Położona po przeciwnej stronie przedsionka sala ofiarna służyła w okresie żałoby do składania symbolicznej zapłaty dla Kuthana za bezpieczne przejście duszy zmarłego do świata duchów. Usytuowana na wprost wejścia wielka kamienna skrzynia wmurowana jest trwale w posadzkę, a jej ciężkie ruchome wieko skrywa ofiary złożone w kurhanie przez oddających ostatni hołd suzerenowi popleczników.

Migotliwa poświata pochodni wyłoniła z ciemności podziemi zarysy rozległej czworokątnej komnaty o ścianach ozdobionych zniszczonymi freskami, zadziwiającej swą pustką i rozbrzmiewającą echem ostrożnych kroków przybyszów. Baczne podejrzliwe spojrzenia wędrowców z miejsca spoczęły na wielkiej kamiennej szkatule umieszczonej pośrodku pozbawionej umeblowania komnaty, przywodzącej na myśl dziecięcy sarkofag i przymkniętej ciężkim marmurowym wiekiem o rzeźbionych misternie bokach. Płaskorzeźby te, niemal identyczne z tymi naniesionymi na ściany przedsionka kurhanu, przedstawiały sceny z życia pirackiego państwa oddającego swym przywódcom cześć na miarę boskich pomazańców

Ukryty tutaj skarb powinien zrobić na znalazcach stosowne wrażenie, albowiem wewnątrz ogromnej skrzyni wypełnione jest dziesięcioma tysiącami małych srebrnych monet, pomiędzy którymi lśnią w blasku pochodni agaty, topazy i opale warte w sumie dwieście sztuk złota (dwadzieścia siedem kamieni, wszystkie oszlifowane i gotowe do wprawienia w biżuterię). Pośród morza srebrników tkwi również zagrzebana głęboko opaska na głowę wykonana z łuskowatej gadziej skóry o czarnej barwie, opalizująca w świetle pochodni. Nabito ją w regularnych odstępach guzami z miedzi, na których ktoś pieczołowicie wygrawerował symbol trupiej czaszki z przyciśniętą do czoła dłonią. Jest to opaska opanowania, zapewniająca po założeniu premię +30 do odporności nr 2 i 4, ale w przypadku otwartego noszenia mogąca powodować niechęć do właściciela ze strony wyznawców Katana i Morglitha (kara -30 do CH w kontaktach z czcicielami tych bogów). Kara nie jest powodowana czynnikiem magicznym, negatywne



KRYSZTAŁY CZASU



odczucia katanitów i morglithan budzi jedynie umieszczona na guzach symbolika, która posiada dla obu kultów wymiar heretycki. Noszenie opaski pod czapką lub kapturem pozwala uniknąć ujemnego modyfikatora do CH. Usunięcie miedzianych guzów za pomocą siły powoduje zniszczenie opaski.

Zdobycie skarbu nie przyjdzie jednak łatwo, albowiem kapłani Kuthana umieścili w komnacie pewną pułapkę mającą chronić dary przed zakusami chciwych świętokradców. W lewej ścianie pomieszczenia znajduje się mechaniczna pułapka połączona za pomocą zestawu podpodłogowych dźwigni z opuszczoną aktualnie pokrywą ofiarnej skrzyni. Każda osoba próbująca otworzyć szkatułę aktywuje sprężynowe wyrzutniki strzałek ukryte w bocznej ścianie komnaty, rażące przestrzeń metra kwadratowego PRZED szkatułą. Stary mechanizm nieco już szwankuje, ale ciągle jeszcze jakoś tam działa, wystrzeliwując jednorazowo 1k3 strzałki z TR 150 w obrębie rzeczono metra kwadratowego i zadając po 100+1k50 obrażeń za strzałkę. Odpowiednie zdolności profesyjne umożliwiają odkrycie pułapki przed jej uruchomieniem, możliwe jest naturalnie również jej rozbrojenie. Raz uruchomiona pułapka pozostaje nieaktywna do chwili, w której ktoś opuści klapę szkatuły - ten zabieg ponownie ją uzbraja.

Poza zawartością skrzyni BG mogą też wejść w posiadanie ośmiu obejm na łuczywa (test SF przeciwko 50+k100 dla każdej z osobna, użycie podłużnego ostrza wszelakiego rodzaju, wartość 1k3 złt za sztukę).



CZĘŚĆ V- SALA PREPARACYJNA

Środkowe drzwi przedsionka odsłaniają biegnący prosto w głąb wzgórza korytarz o szerokości umożliwiającej ustawienie się ramię w ramię trzech mężczyzn, całkowicie pozbawiony oświetlenia i bardzo śliski od zbierającej się tam deszczówki, która dostała się do wnętrza kurhanu w nieznany jeszcze graczom sposób. Ściany korytarza ozdobione są płaskorzeźbami o tematyce zbliżonej do tej z przedsionka, tkwią też w nich w regularnych odstępach obejm na łuczywa.

Za korytarzem znajduje się sala przygotowawcza do pochówku, usytuowana bezpośrednio pod wzniesioną na wzgórzu zrujnowaną wieżą. Pierwotni budowniczowie nie połączyli obu obiektów w żaden sposób ze sobą, ale grupka żądnych bogactw cmentarnych rabusiów wydrążyła swego czasu pionowy szyb biegnący od podstawy wieży do sklepienia sali preparacyjnej. To właśnie tamtędy do wnętrza kurhanu przedostaje się woda deszczowa, a także różne gryzonie i insekty - a oprócz nich sporadycznie również coś groźniejszego. Przykładem takiego niepożądanego gościa może być wielki pajak rezydujący jeszcze głębiej w nekropolii, ale gracze z pewnością odkryją wpierw obecność dwóch zaskakujących w tym miejscu intruzów: orkońskich łowców.



Stwory te - bliscy kuzyni orków - należą do niewielkiego klanu, który kilka dni temu przeprowadził się skrycie na wyspę w poszukiwaniu nowej kryjówki. Przyczaiwszy się na wybrzeżu orkony zaczęły wysyłać w głąb łądu małe czujki i jedna z nich napatoczyła się na wieżę. Korzystając z szybu zwiadowcy przedostali się do wnętrza kurhanu i zostali w nim uwięzieni, kiedy ich przetarta na krawędzi kamienia lina pękła podczas próby wspięcia się z powrotem na górę. Obaj łowcy są niezwykle wygłodzeni i przerażeni zarazem, bo i ledwie się wywinęli z pajęczyny żarłocznego insekta i czują atawistyczną grozę przed wejściem do krypty, a przy tym stracili już nadzieję na wyrwanie się z matni (prawdę mówiąc każdy z nich już popatrywał wilkiem na drugiego czekając na sposobność do zabicia i zjedzenia towarzysza niedoli). Pęknięcie drzwi wiodących do przedsionka dało im znienacka szansę na ocalenie, więc nic ich nie zdoła powstrzymać przed zamiarem wyjścia na zewnątrz.

ORKONY ZWIADOWCY

NAZ. Gur-Ash; Rasa: Orkon; Charakter: neutr-zły;
WIEK.21; ŁOWCA;Poz.0; ZABÓJCA;Poz.0;
ŻYW 163; SF 153; ZR 74(74); SZ 73(73); INT 60; MD 83;
UM 53; CH 85; PR 54; WI 54; ZW 5; AM 0;
Odp.: 1-54; 2-82; 3-51; 4-69; 5-35; 6-86; 7-66; 8-60 ; 9-33; 10-61;

BRON*: szabla typowa

Bi.90; TR 112; op. 3; RANY 92kl 146tn ; OB-16; SP B/-; AT 2

BRON*: nóż typowy

Bi.123;TR 145;op.1;RANY 87(100)kl 100tn;OB-6; SP B/-; AT (3)

BRON*: oszczep

Bi.114; TR 136; op. 3; RANY 141(198)kl ; OB-24; SP B/-; AT (2)

BRON*: Pazury

Bi.84; TR 106; op. 3; RANY 97tn ; OB-17; SP B/-; AT 1

ZBR.: z.Sk.z.p.

OGR. - , -; OB.BL/DAL 59/43 ; WYP. 65 / 85 / 100

NAZ. Uhar-Gub; Rasa: Orkon; Charakter: chaot-zły;
WIEK.25; ŁOWCA (tropiciel);Poz.2; ZABÓJCA (złoczyńca);Poz.2;
ŻYW 184; SF 200; ZR 83(83); SZ 110(110); INT 62;
MD 72; UM 57; CH 89; PR 66; WI 37; ZW 3; AM 0;
Odp.:1-77; 2-86; 3-64; 4-81; 5-46; 6-96; 7-54 ;8-60; 9-33; 10-57;

BRON*: szabla typowa

Bi.95; TR 123; op. 3; RANY 107kl 164tn ; OB-17; SP B/O; AT 2

BRON*: nóż typowy

Bi.81; TR 109; op. 1; RANY 82(91)kl 91tn ; OB-4; SP B/-; AT (3)

BRON*: oszczep

Bi.81; TR 109; op. 3; RANY 123(163)kl ; OB-17; SP B/-; AT (2)

BRON*: Pazury

Bi.81; TR 109; op. 3; RANY 107tn ; OB-16; SP B/-; AT 1

ZBR.: z.Sk.z.p.

OGR. - , -; OB.BL/DAL 73/52 ; WYP. 65 / 85 / 100

Specjalne Zdolności:

*Infrawizja (2/10 SZ%)

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

Obaj zwiadowcy będą się starali za wszelką cenę przedostać poprzez przedsionek na zewnątrz kurhanu. Nie zależy im na zabiciu wszystkich BG, aczkolwiek chętnie skorzystają z takiej okazji, jeśli będzie to możliwe - w pierwszej kolejności chcą ratować własną skórę, w drugiej gotowi są pamiętać o dyskretnym charakterze swego zadania i konieczności uciszenia niepożądanych świadków swej obecności na Sothar-gul. W razie zagrożenia życia któregoś z nich drugi nie będzie się angażował kosztem własnego zdrowia w ratunek druha, tylko porzuci go bez wahania dając nogę na zewnątrz podziemi. Aktywny udział w pokonaniu pary łowców

warty jest 5-10 Punktów Doświadczenia (według uznania Mistrza Gry). Starszy kanibal oprócz zwykłego ekwipunku posiada na sobie pięknie wykończony skórzany pas przeszywany kolorowymi niciami i nabijany srebrnymi ćwiekami. Jest to pas niedźwiedziej siły, ponoszący Siłę Fizyczną noszącej go postaci do 200 SF (lub do tej wartości ją obniżający, jeśli oryginalny współczynnik był wyższy).

Sama sala nie zawiera niczego ciekawego oprócz szczątków kilku drewnianych mebli oraz dwóch metalowych stołów, na których poniewierają się dziwaczne zardzewiałe narzędzia (instrumenty służące do rytualnego preparowania zwłok, skorodowane w ciągu ostatnich kilku lat wilgocią przedostającą się do wnętrza nekropolii przez szyb pod wieżą. Otwór szybu tworzy poszarpaną dziurę w sklepieniu komnaty i ocieka wodą, a spoglądający prosto w górę bohater może dostrzec wysoko nad sobą rozbłyśki białego światła będące blaskiem błyskawic wdzierającym się do wnętrza wieży. Posadzka komnaty jest leciutko miskowata, opadając ledwie zauważalnie w centralnym punkcie, gdzie w podłodze tkwi przesłonięty zardzewiałą kratką otwór odpływowy - służył on wcześniej do odprowadzania z sali płynów organicznych zmarłego usuwanych z ciała przez preparatorów.

Jedynie inne wyjście z komnaty poza tym, którym przybyli BG znajduje się po przeciwnej jej stronie i wiedzie ku pomieszczeniu balastowemu nekropolii oraz właściwej krypcie.



CZĘŚĆ VI- SALA BALASTOWA

Pomiędzy salą preparacyjną, a kryptą właściwą znajduje się kolejny korytarzyk, identyczny jak ten wiodący z przedsionka do wnętrza nekropolii. Na ścianach znajdują się zniszczone wilgocią malowidła przedstawiające sceny z życia pirackiego państewka, tu i ówdzie wzbogacone o płaskorzeźby. Również tutaj pomiędzy blokami kamienia tkwią obejmmy z brązu na pochodnie, w liczbie sześciu (po trzy na każdą ścianę). W korytarzyku panuje całkowita ciemność, a posadzka jest śliska od deszczówki (walka w trudnych warunkach). Na jego przeciwnym do sali preparacyjnej krańcu znajdują się





dwuskrzydłowe drzwi z próchniejącego powoli drewna okutego dodatkowo pasami żelaza i brązu. Drzwi te strzegą wejścia do krypty, a skonstruowano je w taki sposób, by po otwarciu samoczynnie zamykały się z powrotem - uwaga, nie zatrzymują się, tylko zamykają, można je bez trudu otworzyć ponownie od środka stosując ciągnięcie zamiast pchania, jest tylko jeden mały kruczek: trzeba w to włożyć 200 SF, w przeciwnym razie nie drgną z posad. O ile podczas wchodzenia do krypty nie powinno to sprawić problemu, o tyle w razie potrzeby nagłej ewakuacji już tak - wyobraźmy sobie poranionego BG, który szarpie za kute uchwyty na drzwiach w desperackiej próbie ich otwarcia słysząc za sobą chrzęst kości zbliżającego się szkieletu!

Same drzwi są równie bogato zdobione, co ściany przemierzonych wcześniej korytarzy. Oglądający je uważnie BG może po zaliczeniu testu na połowę WI (test religioznawstwa w przypadku kapłanów) stwierdzić, że płaskoryty naniesione na pasy metalu zawierają wiele nawiązań nie tylko do Katana, ale i Morglitha, zwłaszcza w aspekcie symboliki charakterystycznej dla miejsc pochówku. Zaliczony test przynosi 1 Punkt Doświadczenia.

Wiemy już jak nasi bohaterowie mogą dostać się do wnętrza krypty, zanim jednak poznamy jej rezydenta, zerknijmy wpierw w jeszcze jedno miejsce. Kilka metrów przed kryptą w prawej ścianie korytarzyka pojawia się wąska odnoga: ciemna, mokra i umożliwiająca ustawienie się ramieniem w ramieniu jedynie dwóch osób. Posadzka opada pod lekkim kątem w dół i pokryta jest śliskim nalotem. Jest tu wymagany rzut na akt. ZR co 1k5 rund, nieudany oznacza, że nie deklarująca wcześniej specjalnych środków ostrożności postać przewraca się i zjeżdża w stronę pomieszczenia położonego na końcu korytarza. Nieszczęśnik ześlizgujący się po gładkiej mokrej powierzchni ma prawo do jeszcze jednego rzutu na aktualną ZR, aby złapać się nierówności posadzki i zatrzymać w miejscu, w przeciwnym razie wjedzie wprost w salę balastową kurhanu.

Budowniczy kurhanu stworzyli te pomieszczenie z myślą o odprowadzaniu wilgoci, która mogłaby sporadycznie pojawiać się w grobowcu po jego zamknięciu. To dlatego jest położone niżej w stosunku do głównego korytarza, a wiodąca do niego odnoga jest pochyła - tędy ścieka nadmiar deszczówki mogącej w innych okolicznościach przesączyć się ponad prógiem do krypty. W pierwotnym zamierzeniu miał to być półśrodek

wystarczający na chwilowe uratowanie sytuacji, budowniczy nie planowali bowiem upadku swego państewka i wierzyli, że ich kapłani Kuthana będą strzegli nekropolii wiecznie. Sala balastowa ma rozmiary wystarczające do odprowadzenia wody zebranej w grobowcu po większej burzy, a jej nadmiar wycieka na zewnątrz wzgórza małymi kanalikami dochodzącymi do podstawy wzniesienia po drugiej stronie wzgórza (kanaliki te są zbyt małe, by mogło nimi przejść cokolwiek większego od niziołka, więc ucieczka BG w tym kierunku jest raczej niemożliwa, w dodatku wszystkie wypełnione są w pełni cuchnącą wodą).

Dno sali jest zalane po kolana w deszczówce, która wydziela okropny fetor zgnilizny. Przebywający w pomieszczeniu bohaterowie muszą zaliczyć test odporności nr 7 (gazy i wyziewy), w przeciwnym razie otrzymują z tytułu mdłości karę -10 do TR, OB, UM oraz zdolności profesjonalnych. Ześlizgnięcie się korytarzykiem oznacza się bardzo nieprzyjemną kąpiel i wysokie ryzyko zgaszenia pochodni, ale to nie koniec tutejszych niespodzianek. Wiele lat temu, w okresie przejściowej suszy, poprzez jeden z kanałów odpływowych do wnętrza nekropolii przedostał się wielki pająk. Arachnoid zaczął żerować na tłustych szczurach olbrzymich, potem wzbogacił sobie dietę kilkoma rabusiami. W chudych czasach popadał w hibernację zmniejszając swe zapotrzebowanie na pokarm, jednakże ostatnie burze szybko go z niej wybudziły, a stojąca w sali deszczówka bardzo stwora rozdrażniła, bo wilgoć niszczy jego rozpięte w całym pomieszczeniu sieci.



Jeśli o sieciach mowa, tworzą one praktycznie niewidoczną w ciemności pajęczynę, która zaczyna się praktycznie od samego wejścia do pomieszczenia

- zatem nieszczęśnik, który ześlizgnie się do samego końca, zrywając się na równe nogi po nieoczekiwanej kąpieli niechybnie się w sieć zapląta. Wyczuwając obecność ofiary czyhający pod sufitem pajak zsunie się czym prędzej w dół żądny zaspokożenia swego żarłocznego apetytu.

GIGANTYCZNY PAJAK

NAZ. pajak; Rasa: Gigantyczny pajak; Poz.2; Charakter: neutr-zły;
ŻYW 325; SF 205; ZR 80(80); SZ 110(110); INT 27; MD 37;
UM 0; CH 30; PR 45; WI 0; ZW 0; Amg 0;
Odp.:1-35; 2-36; 3-32; 4-57; 5-32; 6-99; 7-99; 8-79; 9-79; 10-89;

BROŃ*: Szczękoczułki
Bi.123; TR 152; op. 3; RANY 151kł; OB -12; SP 2B/-; At 1

ZBR.: Pancerz
OGR - , -; OB.BL/DAL 57/45 ; WYP. 60 / 60 / 60

Specjalne zdolności:

*Trucizna - natychmiastowa - po zranieniu postać dostaje k100 ran +k100 ran na 5 POZ ew. 1/2 po udanym % rzucie na odp. nr 6

*Wtopienie w naturę - odpowiednie maskowanie siebie i swoich pajęczyn

*Atak z zaskoczenia - po udanym wtopieniu w naturę może zaatakować przechodzącą obok istotę, która broni się na 1/2 akt. SZ. W przypadku fiaska rzutu jest ona automatycznie zaskoczona na 1 rundę

*Sieci - rozwiesza cienkie nitki, które bardzo trudno zauważyć (1/2 normalnej szansy), w miejscach przez które często przechodzą ludzie lub zwierzęta (patrz Wyczuwanie drgań). Potrafi też tworzyć sieciowe pułapki, które już nie są tak trudne do zauważenia, ale posiadają tę właściwość, że istota, która ich dotknie zostaje do niej przyklejona i co rundę może wykonywać test na 1/10 SF i 1/10 ZR czy udało jej się wyrwać. Jeżeli musi walczyć w tych warunkach traktuje się jakby miała 1/2 OB, TR i UM. Przy pomocy przyjaciół sumuje się wszystkie współczynniki. Uwaga nie da się tego ciąć, gdyż broń też się klei

*Atak z zaskoczenia - po udanym wtopieniu w naturę może zaatakować przechodzącą obok istotę, która broni się na 1/2 akt. SZ. W przypadku fiaska rzutu jest ona automatycznie zaskoczona na 1 rundę

*Wyczuwanie drgań - jeśli ktoś dotknie jego sieci natychmiast jest spostrzegany przez pajaka

*Odporność na trucizny - ma dwa rzuty obronne

*Pajęcze zmysły - postrzeganie za pomocą narządów w promieniu 1/2 SZ w metrach, pozwalające na bardzo dokładne obserwowanie terenu i lokalizowanie na nim istot żywych, stanowiących dla niego ew. pokarm lub zagrożenie. Dzięki tej zdolności pajaka (nie licząc jego naturalnych wrogów) dwa razy trudniej zaskoczyć (ma dwa rzuty)

Postacie biorące aktywny udział w walce z pajakiem otrzymują do 15 PD w przypadku jego trwałego wyeliminowania.

Jeśli gracze zdecydują się na konfrontację (lub zostaną do niej zmuszeni wpadając do basenu wbrew swej woli), obszar łowiecki pajaka (zaciekle przez niego broniony) ogranicza się do zbiornika balastowego oraz bocznego korytarzyka łączącego owe pomieszczenie z głównym korytarzem. Bez względu na rozwój wydarzeń pajak nie przemieści się poza granice swego terytorium. Oprócz upojnego poczucia zwycięstwa BG mogący poszczycić się ubiciem tej przerażającej bestii mają szansę wejść w posiadanie dobytku dwóch cmentarnych rabusiów, którzy dokonali tu wcześniej żywota. Ponieważ szczątki intruzów wiszą w pajęczynie nad powierzchnią wody, ich dobytek nie uległ zamoczeniu i rozdzierając ostrożnie kokony BG mogą wzbogacić się o dwie skórzane zbroje, dwa sztylety, srebrną bransoletę, złoty wisiołek, dwa okazałe mieszki zawierające w sumie 71 sztuk złota, podręczny drewniany ołtarzyk Bella (wersja kieszonkowa) oraz mnóstwo bezwartościowych śmieci. Główna broń obu ofiar (w jednym przypadku szabla typowa, w drugim długi miecz) leży pod kokonami, w wodzie (jej znalezienie wymaga przeszukania dna komnaty w pobliżu zwłok, ale nie jest uzależnione od żadnego testu, wystarczy deklaracja BG, że zamierzają broni szukać). Gdyby przeoczyli fakt, że ofiary mają przy sobie tylko przypasaną broń krótką, MG może zwrócić uwagę graczy na puste pochwy od szabli i mieczy przy bokach wyssanych wprawnie zezwłoków.



KRYSZTAŁY CZASU





CZEŚĆ VII- KRYPTA

Masywne okute drzwi wiodą do miejsca spoczynku Gruma Azgara, jednego z pomniejszych wodzów pirackiego państewka, który zmarł wiele lat przed katanicką pacyfikacją wyspy. Pora zajrzeć w końcu do wnętrza krypty, zainwestowawszy zatem 200 SF w otworenie drzwi gracze natrafiają na rozległe czworokątne pomieszczenie o ścianach bardziej bogato zdobionych płaskorzeźbami niż w przypadku korytarzy. Pośrodku znajduje się kamienny katafalk wykonany z innego rodzaju skały niż reszta nekropolii: jest to szkleście czarny gładki kamień upstrzony złotymi żyłkami (naturalnie widać to dopiero przy odpowiednim oświetleniu). Oprócz katafalku nie ma w środku żadnych innych mebli lub elementów wystroju, za to wśród grubej warstwy kurzu na posadzce lśnią odbijające światło pochodni krążki złota (widać tam też kilka większych kształtów przywodzących na myśl sterty starych szmat, ale o nich za chwilę). Na skarb rozrzucony po posadzce składa się 250 złotych monet wysypanych luzem wokół katafalku, jednakże BG nie położą tak szybko na nich swych rąk: wystarczy, by ktokolwiek postawił stopę za progiem krypty, aby spoczywający na katafalku gospodarz podniósł się z martwych z zamiarem przywitania nieproszonych gości.

Do uszu przekraczających próg krypty wędrowców dobiegł ledwie słyszalny dźwięk, po części przywodzący na myśl poskrzypywanie suchego drewna, po części szelest starego sukna na gładkim kamieniu. Odgłos ten był tak cichy, że niektórzy z przybyszów wzięli go za dźwięk lekkiego przeciągu omiatającego wnętrze krypty po otwarciu głównych drzwi, lecz żaden z nich nie poczuł na twarzy podmuchu świeżego powietrza. Nim ktokolwiek zdążył wyrzec na głos swe podejrzenia, z mroku wychynął zniecała powłóczący nogami kształt, którego widok zdjął wszystkich instynktowną grozą. Okryty resztkami brygantyny szkielet, gdzieśgdy naznaczony wciąż strzępami wysuszonych mięśni i klekoczący żółkłymi kośćmi, wszedł w plamę światła rzucanego przez łuczywa przeciągając po struchlałych intruzach czernią pustych oczodołów, a potem ruchem tak żwawym, że wręcz nie przystającym do jego wyglądu cisnął przed siebie dzierzonym w prawej ręce oszczepem

Jest to szkielet miękkołowy w zbroi kurtkowej nabijanej płytkami rdzewiejącego metalu, posiadający też dużą drewnianą tarczę. Po podniesieniu się z katafalku ciśnie w najbliższego przeciwnika mocno nagryzionym zębem czasu oszczepem później zaś podźwignie z katafalku skorodowaną szablę. Będzie walczył aż do swego unicestwienia lub śmierci wszystkich intruzów, przemieszczając się w obrębie całej nekropolii (nie wyjdzie jednak poza przedsionek). Oprócz wspomnianego wcześniej uzbrojenia gospodarza, będącego w oplakany stanie i zadającego jedynie 1/2 standardowych obrażeń, w krypcie znajduje się również inna broń: jeden krótki miecz oraz dwa młoty leżące przy szczątkach zabitych kilka lat wcześniej cmentarnych rabusiów, a także złożony w formie daru przed katafalkiem w metalowej skrzynce z wyściółką mistrzowsko wykonany i w doskonale zachowany miecz długi (+20 TR, -1 seg. opóźnienia co daje łącznie 3 seg., brak umagicznienia).



Po zredukowaniu ŻYW do 0 lub niższej Grum Azgar rozsypie się na drobne kawałki kończąc definitywnie swą egzystencję. Niewątpliwie pokiereszowani, ale szczęśliwi gracze mogą wówczas splądrować najbardziej wartościowe łupy w całym kurhanie: dwieście pięćdziesiąt sztuk złota w starych monetach, mistrzowsko wykonany miecz i osiem obejm na łuczywa wyluskanych z zaprawy na ścianach. Tajemnicze kształty przywodzące na myśl sterty starych szmat okażą się przy bliższych oględzinach szczątkami trzech rabusiów, którzy dotarli aż do właściwej krypty, ale nie podołali

Azgarowi. Zmumifikowane zwłoki należą do niziołka, człowieka i orka (pierwsze rozpoznawalne po rozmiarach, trzecie po kształcie czaszki). Człowiek i ork mają przy sobie młoty, niziołek krótki miecz. Wszyscy nosili skórnie, nawet nie najgorzej zachowane, leżą w krypcie dopiero kilka lat, ale są naznaczone śladami uszkodzeń (1/2 Wyt). Drobiazgowo przeszukanie ich pozostałości przyniesie dodatkowe 68 sztuk złota w monetach o różnych nominałach, cztery złote pierścienie i dwie bransolety, a także niewielki złodziejski przyborek. Ekwipunek samego gospodarza jest niewiele warty: składające się nań zbroja kurtkowa, tarcza, oszczep i szabla są tak zniszczone, że zdesperowany kupiec mógłby dać za nie góra 1/10 oryginalnej ceny).

GRUM AZGAR

NAZ.Grum-Azgar; Rasa: ork typowy (szkielet miękkogłowy);
Charakter: prawo-zły; WIEK(śmierci) 32;
WOJOWNIK (kadet);Poz.4(Poz.1 szkieletu);
ŻYW 89; SF 119; ZR 43(43); SZ 44(22); INT 30; MD 46;
UM 22; CH 32; PR 21; WI 37; ZW 1; AM 0;
Odp.:1-62; 2-76; 3-71; 4-70; 5-67; 6-68; 7-88; 8-90; 9-80; 10-87;

BRONŃ*: szabla zakrzywiona długa (zardzewiała)
Bi.128; TR 144; op. 3; RANY 56k1 113tn ; OB-23; SP S/-; AT 3

BRONŃ: oszczep (zardzewiały)
Bi.92; TR 108% op. 3; RANY 71(94)k1 ; OB-0; SP B/-; AT (1)

ZBR.: z.Ku.m.t.-t.Dr.d.+necro aura
OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 79(114**)/56(91**); WYP. 40 / 80 / 65

**przy zasłanianiu tarczą (podstawy tarczownika)

Specjalne zdolności:

*necro aura - odpowiedzialna jest za istnienie nekromancji w danej istocie. Magicznie wiąże i chroni istotę, co w praktyce o 10 pkt. zwiększa jej obronę. Aura ta jest osłabiona lub zdjęta w momencie skutecznego użycia niektórych zdolności kapłańskich lub paladyńskich. Patrz też zdolność Zniszczenie martwiaka.

*wyssanie energii życiowej - przy każdym bezpośrednim i cielesnym (np. dotyk) kontakcie z żywą istotą zachodzi ubytek energii życiowej - 2 pkt.

*psioniczna jaźń - może normalnie walczyć i poruszać się w każdych warunkach (i ciemnościach). Widzenie martwiaków objawia się jako postrzeganie w promieniu 2 metrów na 1 punkt UM. Psionika rozróżnia wszelką materię, jej ruchu, kształt i istotne różnic w strukturze. Rozróżnia to między sobą np. rodzaje metali. Swoją psioniczną penetracją można wykryć energię życiową. Tym samym oznacza to automatyczne wyczucie życia w wokół siebie w

promieniu działania psionicznej jaźni - bezsensowne tym samym staje się jakiekolwiek podkradanie do martwiaka jeśli ktoś nie jest chroniony czarem typu niewidzialność dla umarłych. Dodatkowo psioniczna jaźń daje kompletną niewrażliwość na wszelkie efekty i czary działające na odporność nr 1 (iluzja), 2 (sugestia) i 4 (szok). W wypadku tej ostatniej odporności istnieją sytuacje, w których jest ona brana pod uwagę. Uwaga: Psioniczna jaźń pozwala poznawać gesty wypowiedziane w dawnej mowie.

*całkowita odporność na czynniki fizyczne nie działające na trupa - w praktyce oznacza to niewrażliwość na standardowe trucizny, na gazy trujące i na brak tlenu. Martwiak nie odczuwa zmęczenia, ani potrzeby snu.

*brak przemiany materii - zdolność ta powoduje, że martwiak nie potrzebuje jeść i pić. Oznacza to jednak niemożliwość posiadania potomstwa martwiakom.

*walka w trudnych warunkach i walka w tłoku.

*niewrażliwość na obrażenia klute - wszelkie ciosy zadane bronią klutą nie odnoszą skutku. Miecz wbity w szkieleta przesywa go na wylot nie czyniąc mu krzywdy. W sytuacjach szczególnych, MG ma prawo uznać obrażenia w wysokości 1/10 zadanej skuteczności, szczególnie jeżeli obrażenia klute trafiły selektywnie (patrz odpowiedni krytyk lub zdolność) lub były zadane bronią o ogromnych rozmiarach (np. zaostrzonym palem)

*połowiczne odczuwanie obrażeń tnących - wszelkie ciosy zadane bronią tnącą, po przejściu przez ewentualne pancerze zadają tylko połowę swej skuteczności. W sytuacjach szczególnych, MG ma prawo uznać pełne obrażenia, szczególnie jeżeli obrażenia tnące trafiły selektywnie (patrz odpowiedni krytyk lub zdolność) lub były zadane bronią o ogromnych rozmiarach.

*strach w momencie pierwszego zobaczenia - postaci, które pierwszy raz w życiu zobaczą taką istotę są zmuszone wykonać % rzut na odporność nr.2 (strach). Jest ona zmniejszona uprzednio o modyfikator wynikający z PR martwiaka (dla Gruma - 9 pkt.) i sytuacji. Jeżeli martwiak nie powstał z tej samej rasy co ulegający strachowi lub niemożna rozpoznać w nim rasy, to PR ma jakby dwukrotnie mniejszą. To samo dzieje się, jeżeli jest wyraźnie wrogo nastawiony. Dodatkowo za półmrok, atmosferę i morale grupy MG może dolożyć po 10 pkt. do



KRYSZTAŁY CZASU





antyodporności. Postać, która nie odeprze takiego strachu ucieka biegnąc. W raz z początkiem każdej rundy może się opamiętać, jeżeli wykona udany % rzut na strach oczywiście z analogicznie jak poprzednio zmodyfikowaną antyodpornością. Jeżeli postać się zmęczy podczas ucieczki (– 5 pkt. wytrzymałości na rundę) lub nie ma możliwości ucieczki (gdyż np. znajdowała się w rogu), to traci przytomność na 1k10 rund. Powrót do przytomności niweluje strach, ale postać może być kolejny raz przestraszona przez ten sam rodzaj martwiaka. Dodatkowo też w wypadku niektórych sytuacji (np. atmosfera horroru) MG może uznać, że odporność na strach takiej ofiary zmniejszyła się o 5 pkt. Uwaga: Postać, która odparła przy pierwszym spotkaniu strach jest niewrażliwa na kolejny widok takiego rodzaju martwiaka. Wyjątkiem od tego może być odpowiednia atmosfera (labirynt śmierci) lub przykre doświadczenia (np. martwiak taki zabił kiedyś jakiegoś przyjaciela).

*odwzorowanie - pozwala na korzystanie z większości wiedzy i zdolności, którymi władała postać nim zginęła lub została martwiakiem. Warunkiem jest to, że musi być to zgodne z aktualnym charakterem postaci i posiadanymi zmysłami.

*dostosowanie - zdolność ta oznacza zachowanie pewnych psychicznych cech, charakterystycznych dla istot żywych. Umożliwia to dysponowanie mocą analogiczną do zmysłów żywych istot równolegle z psioniczną jaźnią. W praktyce oznacza to możliwość normalnego przebywania w obcych sobie sferach egzystencji materialnej, a zarazem pozwala zdobywać wiedzę, doświadczenie, POZ, nowe umiejętności i czary. Poza wyglądem i brakiem przemiany materii postać taką można traktować analogicznie do niektórych istot żywych. W wypadku szkieletów miękkogłowych problemy są oczywiście z wymową.

Postacie biorące aktywny udział w walce ze szkieletem otrzymują do 20 PD w przypadku jego trwałego zniszczenia.

ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Po zlikwidowaniu wszystkich przeszkód (żywych i ożywionych) oraz splądrowaniu grobowca szalejąca na zewnątrz burza zacznie się uspokajać umożliwiając podjęcie dalszej podróży. Naturalnie pozostaje otwartym pytanie jak BG zechcą wywieźć z

grobowca swoje zdobycze - jeśli skuszą się na ofiarne srebrniki, będzie to kilka naprawdę ciężkich worków monet, do tego dochodzą jeszcze inne łupy. Rozwiązaniem jest rzecz jasna wyprawa do najbliższej pasterskiej wioski i nakłonienie do pomocy miejscowych, ale tutaj BG mogą się spodziewać pewnych kłopotów. Jeśli drużyna prezentuje się w miarę groźnie, zaleknieni, ale domagający się godziwej zapłaty tubylcy pomogą opróżnić grobowiec i przewieźć łupy do najbliższego portu. Jeśli jednak pasterze stwierdzą, że bardziej kalkuluje im się napaść na obcych, zabić ich i przejąć łupów, bez wahania zdecydują się na taki zdradziecki ruch (rozwińcie tego motywu pozostawiamy Mistrzowi Gry).

Otwarty pozostaje również wątek z orkonami. Jeśli BG zameldują o ich obecności katanickim urzędnikom w porcie, a nie dostarczą na to dowodów (najlepiej w formie obciętej głowy), proponuję oprzeć całą rozmowę na rzutach na CH bohaterów. Skrajnie nieudany zaowocuje wyśmianiem gości i wyrzuceniem ich za próg, udany zakończy się zorganizowaniem akcji patrolowej w okolicy (w której gracze mogą wziąć udział, jeśli nie interesuje ich natychmiastowe podjęcie dalszej podróży). W przypadku dostarczenia urzędnikom odciętych głów lub nawet całych ciał orkonów w grę wchodzi wypłacana do ręki nagroda w wysokości piętnastu sztuk złota od jednego grasanta - banda dała się już trochę we znaki władzom okolicznych wysp, toteż wisi nad nią nakaz eksterminacji.

W porcie znajduje się akuratnie jedna krypa, która schroniła się tam przed szkwalem. Jej załoga gotowi się do wypłynięcia w dalszą drogę, a że kapitan nigdy nie przepuści okazji do zarobku, chętnie zabierze naszych bohaterów na pokład za jedyne dziesięć sztuk złota od osoby.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Aktywni uczestniczący w walce z niebezpieczeństwami bohaterowie mogą zdobyć następujące Punkty Doświadczenia:

*aktywna rozprawa ze szczurami 5 PD

*aktywna rozprawa z orkonami 5-10 PD

*aktywna rozprawa z pajakiem 15 PD

*aktywna rozprawa z Azgarem 20 PD

*dodatkowe PD zgodnie z opisem w poszczególnych rozdziałach (oględziny kurhanu, rozważania natury wiary)

*dodatkowe PD za korzystanie z czarów, umiejętności profesyjnych oraz umiejętne odgrywanie postaci zgodnie z uznaniem Mistrza Gry

SKRÓT PRZYGODY

BURZA:

wymusza schronienie w kurhanie.

WEJŚCIE DO KURHANU:

ciężkie drzwi i rozłupany głaz.

PRZEDSIONEK KURHANU:

zniszczone płaskorzeźby i freski militarne z elementami przypominającymi ceremonie katanickie. Ukryte MASYWNE DRZWI.

PEKNIĘCIE DRZWI - wskutek wody i ruchów ziemi wstrząsanej gromami, środkowe MASYWNE DRZWI wysuwają się z mocowań.

WALKA - SZCZURY - zza kamiennych drzwi wypada stadko szczurów, wściekle z powodu zniszczeni legowiska i przestraszonych hałasem.

SALA PREPARACYJNA:

szyb z wieży, cieknący wodą

WALKA- ZASADZKA - ORKONI - zwiadowcy, głodni, osłabieni, chcący uciec z kurhanu. PAS NIEDŹWIEDZIEJ SIŁY u jednego z nich.

DRZWI BALASTOWE (działają w jedną stronę, potrzeba 200 SF aby je pchnąć lub pociągnąć).

KORYTARZ:

Elementy Katana i Morglitha.

RYNNA:

śliska, odprowadza wodę z korytarza, prowadzi do zbiornika i siedliska PAJĄKA.

SALA BALASTOWA:

pełna sieci, wraz z truchłami i ekwipunkiem dwóch rabusi grobów oraz zbiornikiem wody.

WALKA - PAJĄK - spalanie sieci (uszkodzenie ekwipunku rabusiów), podrażnienie pająka

KURHAN:

katafalk, szczątki 3 rabusiów, miecz mistrzowsko wykonany, monety rozsypane po komnacie.

WALKA - SZKIELET AZGARA

SALA MODLITEWNA:

MASYWNE DRZWI (wola MG, lub PAS NIEDŹWIEDZIEJ SIŁY) posąg KATANA w masce śmierci, symbole czaszki z kościaną ręką przyciśniętą do czoła, pierścień MOWY ORKÓW.

SALA OFIARNA:

MASYWNE DRZWI (wola MG, lub PAS NIEDŹWIEDZIEJ SIŁY)- skarb, monety srebrne, miedziane i trochę złotych. Kamienienie szlachetne i półszlachetne. OPASKA OPANOWANIA z symbolami Katan i Morglitha ze skóry jaszczura.



KRYSZTAŁY CZASU





PÓŁOLBRZYM WOJOWNIK HURAN

Huran pochodzi z niewielkiej wioski rybackiej na południu Sothar-gul. Wynajęty wraz z drugim rybakiem jako przewodnik grupki cudzoziemców, zamierza przeprowadzić ich przez interior wyspy na przeciwny jej brzeg. Klienci niezbyt mu się podobają, bo Huran instynktownie nie lubi obcych i żywi wobec nich głęboką podejrzliwość, ale złoto kusi, a cudzoziemcy zaproponowali mu pięć złotych monet, co dla wyrosłego w nędzy półolbrzyma wydaje się sowitą zapłatą. Ze względu na milkliwy charakter Huran zazwyczaj trzyma się z tyłu, toteż w początkowej części podróży będzie wołał kryć się za plecami drugiego przewodnika, ale w razie niebezpieczeństwa grożącego hojnym pryncypałom wstąpi w niego istny bawół opas, a wtedy biada temu, kto nawinie mu się pod rękę!

NAZ. Huran; Rasa: półolbrzym- mężczyzna;
WIEK: 34; WZROST 205 cm ; WAGA 116 kg;
WOJOWNIK;Poz.0; Charakter: neutr-dobry;
ŻYW 167; SF 218; ZR 58(29); SZ 69(23); INT 64;
MD 107; UM 26; CH 68; PR 94; WI 21; ZW 5; AM 0;
Odp.bazowa PSYCH.-FIZ.: 31; Odp.bazowa FIZYCZNA: 48;
Odp.:1-47; 2-58; 3-43; 4-69; 5-31; 6-60; 7-77; 8-80; 9-56; 10-83;

BRON*: maczuga bojowa typowa – wekiera
Bi.112; TR 140; op. 3; RANY 167(111)ob ; OB-18; SP B/-; AT (2)

BRON: duży kamień
Bi.97; TR 125; op. 4; RANY 181(152)ob ; OB-3; SP B/-; AT (1)

BRON:
boks-Bi.109; TR 137; op. 1; RANY 110ob ; OB-9; SP B/-; AT 1

ZBR.: z.Sk.z.futro-t.Dr.d.
OGR. 1/2 , 1/3; OB.BL/DAL 75/57; WYP. 65 / 110 / 160

WOLNA SF: 5; ENERGIA ŻYCIOWA: 90;
REAKCJA: 116; WYTRZYMAŁOSC: 18

MIEJSCE URODZENIA: wioska Arum-Ber na wyspie Sothar-Gul

MAJATEK: 70 zł.; PRZY SOBIE: 7 zł.

UMIEJĘTNOŚCI PROFESYJNE: natarcie, powstrzymanie, młynek, przycelowanie, roztrącenie, zdjęcie jeźdźca, umiejętność walki w trudnych warunkach, umiejętność walki w tłoku, przystawienie, zwiększone zdrowienie

ZAWODY: żebrak

ZNANE JĘZYKI: wspólny, olbrzymów, orkowy w 50%

EKWIPUNEK PRZY/NA SOBIE: maczuga bojowa typowa - wekiera, duży kamień, skóra zwierzęca futro, tarcza drewniana duża

EKWIPUNEK W SAKWACH: bukłak z piwem, hubka i krzesiwo, lina cienka (do 400 sf) 10 metrów, żywność 5 racji (trwałość do 10 dni)



PÓŁORK ŁOWCA KAHAZUM

Kahazum jest sąsiadem Hurana i członkiem niewielkiej grupki wioskowych myśliwych przedkładających smak mięsa kozic ponad ryby. Z racji upodobania do polowań w głębi wyspy zna nieźle tamtejsze strony i bez trudu poprowadzi obcych do portu po przeciwnej stronie Sothar-gul. Ponieważ podobnie jak Huran wywodzi się z zamkniętej i bardzo podejrzliwej wobec innych społeczności, będzie się trzymał początkowo na pełnym uprzedzeń dystansie wobec klientów, jednakże jego wrodzona ciekawość sprawi, że trawiony nią coraz bardziej zechce w końcu przełamać lody i nawiązać z cudzoziemcami bliższą znajomość. Oczywiście zapłata swoją drogą, a pięć złotych monet stanowi w oczach biednego półorka sute wynagrodzenie.

NAZ: Kahazum; Rasa: półork- mężczyzna;
WIEK: 25 lat; WZROST: 173 cm; WAGA: 82 kg;
ŁOWCA; Poz.0; Charakter: neutr-neutralny;
ŻYW 139; SF 177; ZR 74(74); SZ 80(40); INT 69;
MD 110; UM 74; CH 61; PR 43; WI 64; ZW 2; AM 0;
Odp.bazowa PSYCH.-FIZ.: 29; Odp.bazowa FIZYCZNA: 36;
Odp.:1-36; 2-54; 3-61; 4-29; 5-29; 6-59; 7-62; 8-57; 9-36; 10-63;

BROŃ*: szabla zakrzywiona długa
Bi.84; TR 109; op. 3; RANY 78kl 153tn ; OB-15; SP B/-; AT 2

BROŃ: łuk refleksyjny ciężki
Bi.116; TR 141; op. 6; RANY (206)kl ; OB-0; SP B/-; AT (1)

BROŃ: nóż typowy
Bi.72; TR 97; op. 1; RANY 73(80)kl 80tn ; OB-4; SP B/-; AT (3)

ZBR.: z.Ku.m.t.-t.Dr.m.;
OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 70/55; WYP. 40 / 80 / 65

WOLNA SF: 94; ENERGIA ŻYCIOWA: 88;
REAKCJA: 61; WYTRZYMAŁOŚĆ: 23

MIEJSCE URODZENIA: wioska Arum-Ber na wyspie Sothar-Gul

MAJATEK: 50 zł.; PRZY SOBIE: 5 zł.

UMIEJĘTNOŚCI PROFESYJNE: młynek, roztrącenie, zdjęcie jeźdźca, umiejętność walki w trudnych warunkach, umiejętność walki w tłoku, przystawienie, natarcie, powstrzymanie, przycelowanie, przyspieszone zdrowienie

ZAWODY: rolnik - po stażu, pszczelarz, architekt

ZNANE JĘZYKI: orków, wspólny

EKWIPUNEK PRZY/NA SOBIE: nóż typowy, szabla zakrzywiona długa, łuk refleksyjny ciężki, zbroja kurtkowa metalowa typowa, tarcza drewniana mała, kołczan na 20 strzał, strzały - 20 sztuk.

EKWIPUNEK W SAKWACH: bukłak z piwem, hubka i krzesiwo, lina cienka (do 400 sf) 10 metrów, żywność 5 racji (trwałość do 10 dni)





RYCERZ CZŁOWIEK

TAN DERAMIR HERBU SMOCZY KIEŁ

Tan Deramir, wywodzący się z jednego z bardziej znaczących rodów rycerskich Gutum-guru, trafił na Sothar-gul po tym jak szkwał zmusił wiozący go na Awarim statek do przymusowego kotwiczenia opodal nędznej rybackiej wioski na wybrzeżu mijanej po drodze wyspy. Uszkodzenia takielunku uniemożliwiają rychłe podjęcie podróży, toteż rycerz niechętnie zgodził się z sugestiami kapitana i wynajawszy dwóch miejscowych przewodników ruszył poprzez górzysty interior Sothar-gul na jej północne wybrzeże z nadzieją, że w tamtejszym porcie natrafi na inny gotowy do drogi statek. Przewodników traktuje ze stosowną dla szlachetnie urodzonego wyniosłością, aczkolwiek nie jest ona powodowana złym charakterem, a jedynie

wyuczonym w najmłodszych latach nawykiem. Przywiązujący ogromną wagę do pojęcia honoru oraz rycerskiego kodeksu Deramir gotów jest w razie potrzeby służyć pomocnym ramieniem i mieczem każdemu ze swych towarzyszy, nawet nędznemu wieśniakowi z pobliskiej wioski.

NAZ. Tan Deramir herbu Smoczy Kieł; Rasa: człowiek- mężczyzna;
WIEK: 26 lat; WZROST: 168 cm; WAGA: 70 kg;
RYCERZ;Poz.0; Charakter: prawo-neutralny;
ŻYW 138; SF 175; ZR 74(24); SZ 59(19); INT 76;
MD 133; UM 23; CH 127; PR 43; WI 44; ZW 3; AM 0;
Odp.bazowa PSYCH.-FIZ.: 33; Odp.bazowa FIZYCZNA: 38;
Odp.:1-51; 2-56; 3-57; 4-70; 5-43; 6-38; 7-96; 8-88; 9-40; 10-73;

BRON*: morning star - korbacz typowy
Bi.100; TR 125; op. 3; RANY 164ob ; OB-16; SP B/-; AT 1

BRON: kopia ciężka – metalowa
Bi.109; TR 134; op. 5; RANY 208kl ; OB-0; SP B/-; AT 1

BRON: miecz półtoraręczny typowy
Bi.95; TR 120; op. 5; RANY 149kl 187tn ; OB-21; SP B/-; AT 1

ZBR.: z.Pł.t.-t.Ry.d.;
OGR. 1/3 , 1/3; OB.BL/DAL 111/95; WYP. 125 / 170 / 135

WOLNA SF: 18; ENERGIA ŻYCIOWA: 89;
REAKCJA: 61; WYTRZYMAŁOŚC: 15

MIEJSCE URODZENIA: Sappli-gor

MAJATEK: sprzedany; PRZY SOBIE: 88 zł.; W BANKU: 238 zł.

UMIEJĘTNOŚCI PROFESYJNE: jeździectwo, wyzwanie, zamaszyste ciecie, powalenie, wytrwałość, gniew rycerski, dworność, podtrzymanie życia, odporność na strach, zwiększone zdrowienie

ZAWODY: szkutnik, poborca, śpiewak, religioznawca - po stażu

ZNANE JĘZYKI: wspólny, orkowy w 50%

EKWIPUNEK PRZY/NA SOBIE: morning star - korbacz typowy, zbroja płaszczyznowa typowa, tarcza rycerska duża

EKWIPUNEK W SAKWACH: bukłak z piwem 2 szt, hubka i krzesiwo 2 szt, gruba lina (do 2000 sf) 10 metrów, koc 2 szt., namiot rycerski, pochodnia 5 sztuk, siekierka, żelazna racja (trwałość do 5 lat) 10 szt., miecz półtoraręczny typowy, kopia ciężka - metalowa

WIERZCHOWCE: koń bojowy (+siodło rycerskie + końska kolczuga lekka) , koń juczny (+sakwy końskie)



ELF MAG TAN ASUM

Tan Asum jest młodym adeptem sztuk magicznych, który wybrał się na Awarim z zamiarem podjęcia nauk w jednej z tamtejszych akademii czarodziejów. Podróżując tą samą koga, co tan Deramir również on został zmuszony przez pogodę do zejścia na ląd Sothar-gul, a życząc sobie jak najszybszego podjęcia dalszej podróży dołączył do rycerza i jego przewodników w wyprawie na północy brzeg wyspy. Dobrze wykształcony i wysublimowany elf nie przejawia ani entuzjazmu wobec przymusowego postoju na wyspie ani zachwyty dla miejscowych krajobrazów, ale stara się powstrzymać od uszczypliwych docinków pod adresem przewodników i towarzyszy podróży. Nie jest bynajmniej złośliwy lub cyniczny z natury, czuje po prostu ogromną irytację niepotrzebną jego zdaniem stratą czasu.

NAZ. Tan Asum; Rasa: elf- mężczyzna;
WIEK: 134 lat; WZROST: 182 cm; WAGA: 78 kg;
MAG;Poz.0; Charakter: prawo-neutralny;
ŻYW 88; SF 50; ZR 102(102); SZ 90(90); INT 154;
MD 123; UM 117; CH 82; PR 91; WI 48; ZW 2; AM 0;
Odp.bazowa PSYCH.-FIZ.: 38; Odp.bazowa FIZYCZNA: 42;
Odp.:1-73; 2-68; 3-43; 4-38; 5-75; 6-42; 7-42; 8-42; 9-58; 10-74;

BRONĖ: laska - kij gruby długi
Bi.72; TR 87; op. 3; RANY 56(35)ob ; OB-38; SP B/-; AT (3)

ZBR.: z.Ub.p.

OGR. - , -; OB.BL/DAL 93/55; WYP. 10 / 15 / 20

WOLNA SF: 24; ENERGIA ŻYCIOWA: 94;

REAKCJA: 96; WYTRZYMAŁOŚC: 11

MIEJSCE URODZENIA: Tagara Szara

MAJATEK: 1520 zł.; PRZY SOBIE: 65 zł;

UMIEJĘTNOŚCI PROFESYJNE: wykrycie magii, wykrycie blokady PM, wpisanie czaru, czary maga, identyfikacja runu, wycieranie runów, tworzenie blokady PM, zniszczenie blokady PM, przepisywanie czaru, przelanie PM

ZAWODY: malarz, zbrojmistrz, bibliotekarz - po stażu

ZNANE JĘZYKI: elfi, wspólny, orkowy w 50%

EKWIPUNEK PRZY/NA SOBIE: laska - kij gruby długi, ubranie podróżne, amulet z potencjałem magicznym (max pojemność 100PM) z 50 PM.

EKWIPUNEK W SAKWACH: bukłak z winem, hubka i krzesiwo, flakon (z 10 porcjami i piórem) atramentu z ziołem "adar sor" (do pisania formuł czarów), karta pergaminu 5 sztuk, koc, komplet do pisania (karafka, atrament + pióro), księga magiczna średnia (10 stron), tuba (ochronna) na pergaminy (do 5 szt.), torba podróżna (pojemność maks. do wagi 40 sf), żelazna racja (trwałość do 5 lat) 5 szt.

ZNANE CZARY: magiczny pocisk (autorytatywnie), płonące dłonie, magiczna tarcza (autorytatywnie), magiczna siła





HOBBIT ZŁODZIEJ EL KIRKO

Przybyły na Sothar-gul dwa dni wcześniej i ignorowany dotąd przez rybaków ze względu na lichą sakiewkę hobbit jest jedyną postacią w drużynie mającą pewne pojęcie o naturze Pazura Azgara. Młody, ale ambitny złodziej wszedł dobre pół roku temu sobie tylko znanymi sposobami w posiadanie starej mapy Sothar-gul oraz listów dawno zmarłego katanickiego oficera pochodzących z okresu pacyfikacji wyspy. Ogarnięty żądzą splądrowania grobowca el Kirko wydał wszystkie swe oszczędności na przewóz na wyspę, nie spodziewał się jednak, że miejscowi aż tak źle będą go traktować. Koczujący w wiosce od dwóch dni nie posiadał się zatem z radości, kiedy do brzegu przybył inny statek, a schodzący z niego pasażerowie wynajęli dwóch miejscowych do przeprawy przez pełen wzgórz interior. El Kirko wie, że trasa podróży będzie wiodła poprzez okolice kurhanu, toteż zamierza się w stosownym momencie odłączyć i zacząć szukać skarbu na własną rękę... nie spodziewa się jednak tego, że przez zupełny przypadek do kurhanu trafi cała drużyna...

NAZ: El Kirko; Rasa: hobbit - mężczyzna;
WIEK: 41; WZROST: 113 cm; WAGA: 58 kg;
ZŁODZIEJ; Poz. 0; Charakter: neutr-dobry;
ŻYW 70; SF 110; ZR 132(132); SZ 86(43); INT 122;
MD 120; UM 86; CH 53; PR 77; WI 52; ZW 5; AM 0;
Odp.bazowa PSYCH.-FIZ.: 37; Odp.bazowa FIZYCZNA: 25;
Odp.: 1-59; 2-70; 3-74; 4-37; 5-47; 6-63; 7-47; 8-25; 9-5; 10-25;

BRON*: daga

Bi. 91; TR 115; op. 2; RANY 110kl 55tn ; OB-14; SP B/-; AT 2

BRON: proca skórzana

Bi. 96; TR 120; op. 3; RANY (86)ob ; OB-0; SP B/-; AT (3)

ZBR.: z.Ub.p.-t.Pu.

OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 114/100; WYP. 30 / 35 / 40

WOLNA SF: 86; ENERGIA ŻYCIOWA: 91;

REAKCJA: 88; WYTRZYMAŁOSC: 16

MIEJSCE URODZENIA: Ostrogar

MAJATEK: sprzedany - PRZY SOBIE: 15 zł.

UMIEJĘTNOŚCI PROFESYJNE: przystawienie, wycena wartości, język mimiczny, otwieranie zamków, ukrycie wartości, wykrycie ukrytości, krycie się w cieniu, rozbezpieczenie, nasłuchiwanie, założenie skrytości

ZAWODY: woźnica, służący, płasznik - po stażu, garbarz

ZNANE JĘZYKI: wspólny, orkowy w 50%, elfi w 50%

EKWIPUNEK PRZY/NA SOBIE: proca skórzana, daga, ubranie podróżne, puklerz

EKWIPUNEK W SAKWACH: bukłak z piwem, hubka i krzesiwo, lina cienka (do 400 sf) 15 metrów, plecak lekki (ładowność od 100 sf), wytrychy (pęk 10 sztuk) 2 szt., hak do liny, koc, namiot (2 osobowy), pochodnia 2 szt., żelazna racja (trwałość do 5 lat) 10 szt., komplet narzędzi (młotek, haki, linki, piłka, itp.) do rozbezpieczania pułapek, mapka z zaznaczoną kryptą Azgara:

