

SARPAN

KRYSZTAŁY CZASU

Heroes and Other Worlds

Krótko o...

Sarpan to minikampania z finałem na wyspie o tej nazwie. W jej skład wejdą 3 epizody, każdy nagradzany PD osobno. W drużynie powinien znaleźć się, jak w fantasowym standardzie, czarodziej, złodziej i tropiciel. Jako czwarty przyda się jakiś pancerny – najlepszy byłby tu kleryk jakiegoś krwistego boga. Scenariusz napisany został do settingu Kryształ Czasu, ale z wykorzystaniem mechaniki Heroes and Other Worlds.

- w scenariuszu nr 1 należy odzyskać skradzione precjoza, w tym i mapę, która prowadzi do skarbu odnalezionego niegdyś przez brata głównego bohatera – zleceniodawcy drużyny. Cała akcja rozegra się na Orcusie Wielkim, w Get-warr-garze i jego okolicach.

- scenariusz nr 2 to podróż morska okraszona walką z piratami, zwieńczona sztormem i rozbiciem się na wyspie **Ogbar**. Tam też drużyna zaangażuje się w walkę tubylców z lizzardmenami i ujarzmionymi przez nich raptorami. Wniknie też do starożytnego miasta Octopów. W nagrodę za pomoc zbudują im prymitywny statek, którym mogą popłynąć na docelową wyspę z mapy.

- scenariusz nr 3 to eksploracja wyspy w poszukiwaniu szczątków brata tana Albara.

Epizod 1 – Mapa

1. Co się stało?

Rycerz **tan Albar** zamieszkuje nieduży zameczek kilkanaście mil od Get-warr-garu. Na wpół zrujnowany zamek odziedziczył, dziś jednak obiekt lśni świeżością a sam Albar jest bardzo zamożny. Uwielbia podróże, eksplorację nieznanych lądów, przeszukiwanie pozostałości po dawno zgasłych cywilizacjach. Podczas takiej wyprawy 15 lat temu zdobył gigantyczny majątek. Pozwoliło mu to wygodnie się urządzić i dało środki na kolejne takie ekspedycje, notabene już mniej perspektywne. Z tych wypraw przywiózł ogromne ilości precjozów, przedmiotów różnych kultur i ras, rękodzieła, rzeźb, broni, cennych tkanin, makat, ksiąg, i wiele innych. Stał się znany w środowisku getwargarskich kolekcjonerów. Gdzieś komuś się wychlapało, że splądrowana świątynia, która dała mu takie bogactwo była siedliskiem wyznawców Morglitha. Dowiedział się o tym nekromanta **tan Dacrolion** półelf. Postanowił obejrzeć kolekcję Albara by sprawdzić czy nie ma w niej czegoś co przedstawia jakąś wartość rytualną czy sakralną. Umówił się na spotkanie, obejrzał wszystko i nawet zgłosił chęć odkupienia paru przedmiotów. Ustalili cenę i uzgodnili powtórne spotkanie w zamku Albara. Nie doszło jednak do niego. Nie było też żadnej informacji z karczmy „**Biały wilk**”, w której zatrzymał się półelf. Znikł. Kilka dni później znikła też część kolekcji z pomieszczeń wieży, w której były wyeksponowane. Włamywacz złupił dużo cennych przedmiotów i przepadł jak kamfora. Próby odnalezienia czarodzieja w mieście nie przyniosły żadnego efektu. Przed kilku dniami zwolnił pokój i więcej go nie widziano. Nie opowiedział się skąd jest, więc wygląda na to, że trop się urwał. Wynajęty przez niego złodziej poza zleconymi przedmiotami na własną rękę ukradł też nieco klejnotów i pewną mapę, którą Albar niedawno odnalazł w szpargałach po zaginionym bracie.

Włamywaczy było dwóch choć Dacrolion wynajął tylko jednego. Wizja lokalna przedsięwzięta przez półorka **Bixa** podsunęła mu myśl by kogoś jeszcze skaptować za parę srebrniaków, i wykorzystać. Tak też uczynił – najemnik poszedł otworzyć drzwi do wieży i otworzyć okno na piętrze, przez które – jak powiedział półork – miał wejść. Stało się inaczej. Złodziej-amator został wystawiony na strzał, miał zostać schwytany na dole przez zbrojnych rycerza, by odciągnąć uwagę od tego co zamierzał dalej zrobić Bix. Wszedł po nierównościach wieży do okna na drugim piętrze, po czym je otworzył i wlaż do środka. Umocował linę, po której po wszystkim zamierzał zejść z łupem. Pomocnik o tym planie nie wiedział, to była własna inicjatywa Bixa. Plan się powiódł. Ukradł dużo cennych drobiazgów i mapę. Czas na analizę łupu miał przyjść później, działał pospiesznie, brał to co cenne, małe i oczywiście to, co miał zlecone przez półelfa.

Schwytanego złodzieja wzięto na spytki, był zaskoczony, że wieża została złupiona. Zrozumiał, że został wrobiony i wyśpiewał wszystko co wiedział o towarzyszu. Bardzo tego jednak niewiele – został zwerbowany w mieście na trudną ale bardzo dochodową robotę. Półork się przedstawił jako Lis (na potrzebę sytuacji zmyślony przydomek). Za robotę dostał z góry 25 ss, a że miał kłopoty z czynszem to od razu się zgodził. Miał pecha – po wyciśnięciu zeznań zawisł na gałęzi 100 metrów od zamku, na niewysokim wzgórzu.

Ukradziona mapa prowadziła do miejsca, w które na ostatnią wyprawę pojechał **tan Xabros**, brat rycerza. Miała posłużyć do odnalezienia ciała, które miało zostać pochowane godnie w rodzinnym grobowcu. Tę mapę

przede wszystkim pragnie Albar odzyskać. Sam już nic nie jest w stanie zrobić, więc poszuka kogoś kto mu w tym pomoże. Tu wkraczają BG.

2. Werbunek BG

Bohaterom daje cynk któryś z wysoko ulokowanych znajomych, że miejscowy bogaty kolekcjoner szuka sprytnych awanturników do rozwikłania zagadki kradzieży w jego zamku pod miastem. Jeśli okażą zainteresowanie to dostaną namiar na niego i dalej muszą działać sami. Bogacz rozesłał wici i czeka na chętnych, ale z polecenia, bo przypadkowych rzezimieszków nie bierze. BG muszą się zaanonsować, zareklamować i powołać na wspólnych znajomych. Wtedy mają szansę zostać zaakceptowani. Jeśli tak się stanie – dowiedzą się szczegółów i scenariusz ruszy z kopyta.

Na początku gracze dowiedzą się, że Albarowi zależy na odnalezieniu skradzionych dóbr a zwłaszcza owej mapy, która ma go doprowadzić do (prawdopodobnie) odnalezienia ciała zaginionego brata. Jeśli reszta się gdzieś rozproszyła to jakoś to zdzierży, choć nie powie tego od razu i wprost. Mapa musi się znaleźć. Wreszcie od jej znalezienia zależy czy pojedynczy scenariusz rozwinie się w minikampanię. Jeśli już mapa zostanie odnaleziona to padnie ze strony Albara propozycja wzięcia udziału w rejsie na przedstawioną na mapie wyspę. Ekspedycja wyruszy natychmiast jak przygotowany zostanie statek – furaż, ekwipunek, załoga. Jeśli się nie zgodzą to dostaną po 100 ss i przygoda się zakończy. Jeśli jednak podejmą rękawicę to będzie ciąg dalszy.

Albar ma dwa statki handlowe, które nabył po swoim niespodziewanym wzbogaceniu kosztem świątyni Morglitha. Statki potraktował jako inwestycję, jako armator zarabia po prostu pieniądze. Aktualnie jeden z nich pozostaje wolny – mianowicie „Tryton”. Opis statku i całego wyposażenia w drugiej części.

3. Poszukiwania

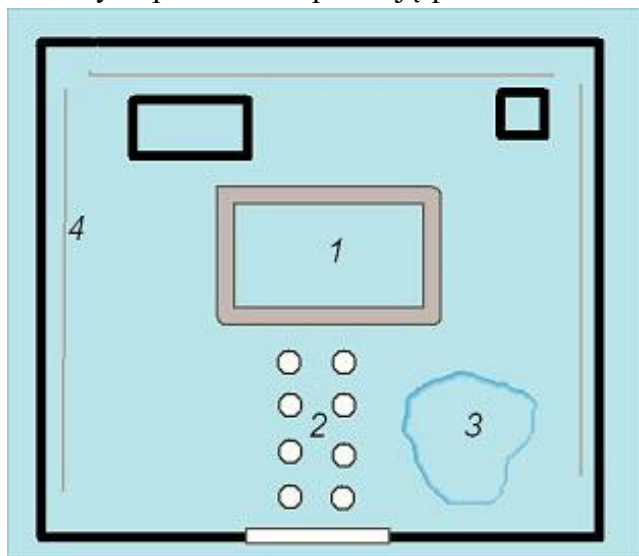
Pierwszym miejscem, do którego udadzą się BG będzie pewnie karczma „Biały Wilk”. Tam zechcą zasięgnąć języka o półelfie noszącym się jak czarodziej (on naturalnie nie przedstawił się jako nekromanta). Karczmarz nie zechce współpracować – powie, że nie zdradza obcym żadnych informacji o klientach, chyba że są oskarżeni a i wtedy tylko zdradzą to strażnikom. I nie zależy to od kasy – to kwestia budowania wizerunku. Wtedy szansą będzie zahaczenie jakiegoś kelnera. Jeśli będą siedzieć w miejscu niewidocznym dla karczmarza to kelner da się ośmielić przekupstwem. Powie jednak, że pomówi z nimi jak skończy dziś pracę. Kończy za godzinę. Gdy już spotkają się gdzieś na zewnątrz to można zacząć targi. On powie na początek, że „nie udziela informacji na pusty żołądek”. Potem zechce 5 ss. Sporo, ale wieści są chyba tego warte. Powie to co już wiesz MG ze wstępu, czyli że spotykali się często, gwarzyli w alkierzu, na osobności. Co najważniejsze chłopak słyszał chyba jak się czarodziej zwraca do półorka – jakoś Gix, Dix lub Kix (blisko, właściwe imię brzmi Bix). Półork wyglądał według niego jak lepszy rzezimieszek lub nawet żołnierz. Dobrze się nosił, nie jak obwiesie z Niskiego Miasta. Tyle może powiedzieć. Teraz BG muszą pójść za tropem i porozpytywać o osobnika o imieniu Gix czy podobnie. Trochę to może potrwać (jeden test Streetwise trwa k4 godziny) ale po 1-3 testach w końcu na kogoś trafią. Dowiedzą się, że Bix to:

- wariant a) „ochroniarz bogatych kupców”, 3-7, że trafią na kumpli Bixa, którzy zechcą na ciekawskich zastawić pułapkę. Ściągną ich gdzieś w zaułek i 6 typków z nożami i pałkami ich zaatakuje. Gdy jednak 3 zginie reszta pierzchnie.
- wariant b) 8-13, że trafią na osoby znające go, ale obojętne, wtedy po prostu dostaną namiar jak sypną groszem.
- wariant c) 14-18, że wdepną na wrogów Bixa. Ci powiedzą co i jak a nawet udzielą niewielkiej pomocy (według uznania MG).

Tak czy siak dotrą w okolicę kamienicy, w której zamieszkuje Bix. Na parterze mieszka kamienicznik – właściciel całej czynszowej kamienicy, Bix mieszka na poddaszu, czyli na trzecim piętrze. Zajmuje tam niedużą celkę – niski strop i 20 metrów przestrzeni. Właściciel to ork niespecjalnie rozmowny i najwidoczniej aktualnie pijany, więc powie, że miejsc nie ma, lokale zasiedlone i wszyscy płacą na czas i że mogą iść do diabła. Jeśli użyją dobrze przekupstwa (-2 jak zobaczy elfa: „tfu, elf”) to dowiedzą się, że Bix spakował nieco manatków i przed kilkoma dniami gdzieś wyruszył. Nie powiedział z kim i dokąd, tylko że wróci jak trzeba będzie zapłacić czynsz na kolejny kwartał, czyli w ciągu dwóch miesięcy. I tyle. Jeśli BG zabawią ze dwa, trzy dni w mieście to w którymś z kanałów znalezione zostanie wzdęte ciało Bixa. mogą się o tym dowiedzieć jeśli zadzierzgną jakieś kontakty z ludźmi, którzy mogą znać Bixa. Nekromanta uznał, że półork już nie jest potrzebny. Wizja lokalna w domu nie ujawni żadnych przedmiotów z tej konkretnej kradzieży (będzie trochę drobiazgów na 30ss, jakieś ziółka i smarowidła w małych pudełkach –do decyzji MG, może trucizny, może balsamy kojące czy coś). Teraz pozostaje dowiedzieć się gdzie pozbywał się trefnego towaru. Należy im to umożliwić, choć nie podać na tacy. Paser, którego upodobał sobie Bix to **el Luxon**, człowiek. Po odnalezieniu jego mety dojdzie pewnie do włamania albo próby porwania człowieka.

4. Domostwo Luxona

Domostwo Luxona znajduje się w Wysokim Mieście, lepszej części Get-warr-garu, gdzie w dzielnicach willowych po ulicach spacerują poza strażnikami miejskimi także najemni ochroniarze opłacani przez kupców i



bogatych rzemieślników. Nie jest bezpiecznie (dla mających tu ciemne interesy) spacerować nocą pomiędzy posesjami. Strażnicy mogą pytać ale ochroniarze leją od razu, ich wytłumaczenia nie interesują, a że rekrutują się zwykle z plebsu to i przywalić lepszym od siebie lubią. Posesja niedostępna jest od zachodu – przylega murem do sąsiedniej (na której są dwa czujne psy, co należy wykorzystać, gdy zaczną wyc to wzmogą się strażnicy i u Luxona). Od wschodu też jest ogrodzona posiadłość ale tu jest półmetrowej szerokości ścieżka pomiędzy murami. Od południa jest

ruchliwa ulica z karczmami i nieodległym parkiem ze świątynią Piana. Łazi tu przez to nieco pijaków ale gdy nie są natarczywi to zwykle się im odpuszcza. Od północy jest wąska uliczka z niskimi kamieniczkami zamieszkiwanymi przez niziołki. Jest ryzyko, że wieczorem będą tu siedzieć seniorzy paląc fajki, gwarząc i pijąc cienkie wino.

1 – budynek główny, piętrowy.

2 – gęste klomby tworzące szpaler od bramy wjazdowej niemal do samych wrót do domu. Można się za nimi skryć, sięgają do piersi.

3 – małe jezioro otoczone obsadzonymi kwiatami skarpami. Są ławeczki, mały pomost, czerwone karasie.

4 – żywopłot otaczający niemal cały dziedziniec. Nie ma go tylko od frontu, i są dwie luki w rogach u góry. Między żywopłotem jest wysypana żwirkiem alejka o szerokości metra.

Duży obiekt za domem po lewej stronie to stajnia z magazynem. Prowadzi doń żwirowa droga od bramy. Są tam 3 konie wierzchowe. Obiekt po prawej to sracz otoczony krzewami obsypanymi pachnącym kwieciem.

Luxon zatrudnia 6 ochroniarzy, wszyscy obcy z kuszami i krótkimi mieczami. Jest paserem, prowadzi liczne nielegalne interesy, stąd tylu zbrojnych. Rodziny nie ma, ale niemal zawsze są u niego dwie-trzy kurwy, z którymi bardzo chętnie się umawia. Luxon to gość około 50-ki, gruby, z długimi ale rzadkimi, tłustymi włosami. Nieszczerólnie odważny bez wsparcia swoich chłopaków. Jak go dobrze przycisną to odda to wszystko co u niego niedawno zostawił półork Bix. Będzie tego kilkanaście przedmiotów (mniejsza o nie) i mapa. Bix powiedział, że za miesiąc – dwa po to wszystko wróci. Jak się dowie, że „pływa” w kanale to okaże ani trochę nie udawane zaskoczenie: „Taki cwaniak? Myślałem, że nikt mu nie zaszkodzi”. Już po odzyskaniu wszystkich przedmiotów ważne będzie jak opuszczą posesję i co zrobią z jej właścicielem. Jeśli go nie ogłuszą czy nie zakneblują to gdy tylko wyjdą narobi wrzasku, ściągnie łączących niedaleko ochroniarzy i chwilę później patrol straży miejskiej. BG będą ścigani, być może nawet zostaną oskarżeni o zamordowanie Bixa. MG musi ocenić jaka szansa na złapanie ich przez straż jest, zależnie od rozwoju sytuacji i wszystkich działań drużyny.

Ochroniarze (z dzielnicy i od Luxona)

ST 10 DX 10 IQ 8 MV 5 DM 2k6 krótki miecz 2k6 kusza

Strażnicy miejscy (patrol - sierżant i 4 kadetów)

ST 12/10 (sierżant/kadeci) DX 10/8 IQ 9/8 MV 5/4 AR-5/-3 k6+4/k6+3 włócznia

5. Podsumowanie

Sprzęt został odzyskany, drużyna jest ścigana przed straż (bo Luxon znający tego i owego w służbach nie omieszkał powiedzieć, że sami się przyznali do zamordowania Bixa, a na dowód są zeznania kamienicznika i karczmarza z „Białego Wilka”, że go szukali, na pewno po to by go zabić. Sprawiedliwość jest dość pobieżna a BG są ewidentnie na celowniku i są mętne poszlaki – są więc winni. Aby się oddalić na chwilę i pozwolić wygasnąć sprawie powinni szybko wrócić do Albara i oddać przedmioty. Teraz padnie propozycja wzięcia udziału (jeśli nie stało się to wcześniej w jakichś sprzyjających okolicznościach) w poszukiwaniach zaznaczonej na mapie wyspy. To jednak w części drugiej. BG należy się 100 PD + urobek. Wystarczy.

Epizod 2 – Jaszczury i raptory

1. Przygotowania

Przez 3 dni będzie szykowane zaopatrzenie jednostki w żywność i potrzebny sprzęt. Znajdą się tu liny, narzędzia różnego rodzaju, zapasowe żagle, deski, wino i wódka oraz woda, suszone kiełbasy, cebula, solone mięso i warzywa bulwiaste, suszone śliwki i figi, śledzie w beczkach. Żarcia będzie na miesiąc dla całej załogi. Załoga to 30 osób – Albar, kapitan, oficer, bosman i marynarze. Do tego drużyna co daje razem 33-34 osoby. Statek to nieduża koga z jednym kioskiem na rufie. Tam jest kajuta kapitana i ster. Pozostali członkowie załogi śpią pod pokładem. Statek ma nazwę „Chyży”.

Tan Albar

ST 12 DX 13/8/11 (miecz) IQ 10 EN 8 MV 4 AR-5 (ringmail i tarcza) DM 2k6+2

Załoganci (uśrednione parametry)

ST 10 DX 9 IQ 8 MV 5 DM k6+2 szabla k6 łuk

2. Rejs

W końcu wypływają. Kilka dni płyną wzdłuż Orkusa Małego, po czym wypływają na otwarte wody w kierunku Wysp Złotych Wyvernów. Na południu zostawiają Wyspy Korsarskie, ale nie jednostki, które za łupem przemierzają wody oceanu blisko dużych szlaków żeglugowych. O świcie majtek z bocianiego gniazda okrzykuje szybko zbliżającą się do nich jednostką z pirackim rogerem. Rozmiary podobne, więc i załoga będzie licznie zbliżona, idą na starcie. Piratów jest 45, walka koniecznie na macie ze statkami. Dojdzie do abordażu, piraci rzucą kruki i z wrzaskiem skoczą na pokład statku z BG. Wcześniej jednak obowiązkowo ostrzał z łuków. Będą 4 serie z każdej strony, tylko piratów strzela 20 a marynarzy 15. Nie ma mowy o unikach bo strzały lecą chmurami, chaotycznie. Pozostaje liczenie obrażeń stron. Dla każdej grupy testuje się raz strzelanie, a liczba rannych po stronie przeciwnej to margines sukcesu $\times 2$ (dla piratów) lub $\times 1,5$ (dla strony BG). Mnożniki wynikają ze stosunku ilości strzelców po obu stronach. I to powtarzamy 4 razy. Jeśli w danej rundzie przykładowo 8 osób zostanie rannych a w następnej 6 to trupów jest razem 6 (dwie rany dają trupa) a dwóch zostaje rannych na kolejną rundę ($8-6=2$).

Piraci

ST 8 DX 10 IQ8 MV 5 DM cutlassy k6+2 łuk k6

Ważne figury (2 oficerów i kapitan)

ST 12 DX 11 IQ 10 MV 6 DM k6+4 cutlassy

Po walce można złupić okręt piratów lub (jeśli strona BG przegra) wylądować w zamkniętej ładowni jako jeńcy. Piraci nie zabiją BG i tana Albara. Jako wyróżniający się wojownicy nie zasłużyli na dobiecie, piracki sąd rozstrzygnie co się z nimi dalej stanie. Do żadnego sądu jednak nie dojdzie, bo krótko po bitwie rozpęta się potworny sztorm. Okręt rozbije się o jakieś skały a bohaterowie w towarzystwie Albara obudzą się na plaży o poranku przy łagodnym wietrze od spokojnego już morza.

3. Wyspa

Ku swemu zdziwieniu jakieś 100 metrów dalej, na plaży zauważą humanoidalnego jaszczura dosiadającego innego, dwunożnego gada z ogromnymi tylnymi kończynami i drobnymi przednimi. Widać uzdę i siodło. Jeździec w dłoni trzyma włócznię. Jeździec to nie reptillion a wierzchowiec nie antar. Jednego i drugiego BG widzieli. Jaszczur nie ma owalnej, niemal ludzkiej twarzy tylko długi pysk a raptor za mały na antara.

Przygląda się im niemal bez ruchu wężąc w powietrzu. Po chwili zawracają w stronę lasu i odjeżdżają. Na żadną zaczepkę nie odpowie, za daleko na strzał czy zakłęcie. Nieco później zawiadomi swoich i razem urządzą zasadzkę na BG. W ostatniej chwili w sukurs im przyjdzie oddział ludzi zbrojni w skóry, tarcze i włócznie. Po walce ku zdziwieniu BG niespodziewani sojusznicy wyciągną maczety i zaczną na ćwierci rąbać ciała zabitych jaszczurów. Tylko je, raptory zostawią w spokoju. Na pytanie dlaczego odpowiedzą tylko tajemniczo: „**nie chcemy ich drugi raz zabijać**”. Potem każą im iść za sobą do ich naczelnika. Jest ich 10 (o ile wszyscy przeżyją walkę) ale rozsądnie byłoby posłuchać. Jaką poza tym mają alternatywę?

Raptory (cztery)

ST 30 DX 13 IQ 5 MV 9 AR-2 DM k6+3 (bite) 2k6+1 (claws)

Jaszczury (czterech)

ST 14 DX 10/9 IQ 7 MV 5 AR-2 (tarcza) DM k6+3 trójzab

Tubylcy (10)

ST 10 DX 8 MV 5 IQ 9 AR-4 DM k6+3 włócznia

Osiedle

Przez las, trawiaste, pofałdowane wzgórza a na koniec zalesionymi skałkami idą ze dwie godziny. W końcu docierają na miejsce – do wioski tubylców. Położona jest na dość stromych grzbietach skalistego wąwozu. Na wylot prowadzi przezeń droga, na obu krańcach wąwozu zabezpieczona wysokim murem ze strażnikami.

Domów po obu stronach jest kilkadziesiąt. Mieszkańcy hodują kozice o długiej sierści i długich, spiralnych rogach. Są tu piece do wytopu żelaza, wędzarnie, warsztaty o różnym profilu. Osiedle tętni życiem a praca wyraźnie wre.

Na dole stoi długi drewniany hogan na kamiennej podmurówce, kryty gęstą strzechą. To Dom Rady. Wstęp mają tam tylko mężczyźni wybrani do Rady. Jest ich 30. Takie spotkanie odbędzie się w związku z pojawieniem

się BG. Do wieczora dostaną jakąś kwaterę, gdzie nakarmią ich wędzonym serem i kozim mlekiem. Sygnałem do rozpoczęcia narady będą dwie płonące pochodnie zatknięte przy bramie prowadzącej do hoganu.

Narada

Naczelnik **Sargin** po krótkim wyjaśnieniu przyczyn zebrania poprosi BG by wyjaśnili kim są i jak się tu znaleźli. Potem opowie trochę o historii swego ludu, jak musieli z niziny obfitującej w ryby i zwierzynę uciekać tu, bo tu łatwiej się bronić przez plagą jaszczurów. Walki trwają od lat, ludzie spychani są do głębokiej defensywy bo podaż jaszczurów wydawała się być nieograniczona. Zabijają je a stale dochodzą nowe hordy, jakby ich nie ubywało. Do niedawna wyglądało to katastrofalnie, ale przypadkowe odkrycie dało im nadzieję. Otóż okazało się, że jaszczury wyznają wyglądającego jak ich raptory boga, którego wykuli z bazaltu. Cały posąg pokryty jest magicznymi symbolami. Co się okazało ku przerażeniu obserwatorów? Trupy zabitych przez ludzi jaszczurów ożywają i funkcjonują normalnie, nie tak jak martwiaki, jakby nigdy nie umarli. W ten sposób odbudowują swoje straty. Sargin nie wie skąd dysponują tak potężną magią, ale obserwacja nie pozostawia wątpliwości – bez zniszczenia posągu walka z gadami jest skazana na przegraną. Trzeba zniszczyć posąg, ale dokonać tego można tylko przy pomocy specjalnego rytuału umagiczniającego nóż wykonany z meteorytu ze starej, podwodnej świątyni Octopodów, którym następnie trzeba przebić posąg w miejscu, w którym tkwi w czole czerwony klejnot. Wiedzę tę posiadał dzięki widzeniom, które prowokuje zawsze halucynogennymi grzybami gdy chce zasięgnąć rady bogów. Rytuał umagicznienia może przeprowadzić szaman **Dalar**, ale oręż trzeba zdobyć. Wstanie siwy starzec powykęcany jak gałąź i powoli mówiąc opowie jak można zdobyć kosmiczny nóż. Opiszę drogę do zatopionej kawerny i szczegóły ich wyprawy.

Świątynia jest na ściętym czubku najwyższej na wyspie góry, dzień drogi z osiedla ludzi. Osada jaszczurów u podstawy tej skały, w jej wnętrzu jest gigantyczne podziemne jezioro mające połączenie z oceanem. Tam w kawernach żyją jaszczury.

Miasto Octopów

Octopy to humanoidalne ośmiornice, które tworzą prymitywne cywilizacje w wodach przybrzeżnych ciepłych mórz. Czczą dziwnych bogów, toczą śmiertelne boje z jaszczurami. Czasem atakują wioski ludzi i porywają ludzi by złożyć ich w ofierze. Ich miasto niedaleko wyspy zostało prze laty zburzone przez jaszczury a mieszkańcy wybili. Ocalało zaledwie kilku, którzy pilnują świątyni, w której przechowywany jest starożytny relikw – meteorytowy nóż.

Tu są dwie opcje – albo zdobyć go siłą bądź, jeśli zaczerpną nieco informacji o octopach, porozumieć się jakoś z nimi i pożyczyć nóż. W końcu chodzi o wspólnego wroga. BG muszą to jakoś zręcznie zainscenizować bo przecież o komunikacji werbalnej nie może być mowy. Udane negocjacje dadzą im do rąk ów nóż, ale po robocie muszą go tu zwrócić.

Szaman weźmie ich do swojej chaty by przygotować ich w odpowiedni sposób do wyprawy pod wodę. Będą musieli wypić fioletową gęstą, niebieską miksturę, dzięki której zapadną w głęboki sen na 12 godzin. Obudzą się ze skrzekami na szyi, mogą oddychać powietrzem atmosferycznym i pod wodą. Dodatkowo między palcami u stóp i nóg wyrosną błony pławne. Niestety pod wodą nie da się walczyć inną bronią niż kłująca, a że najmniejszy

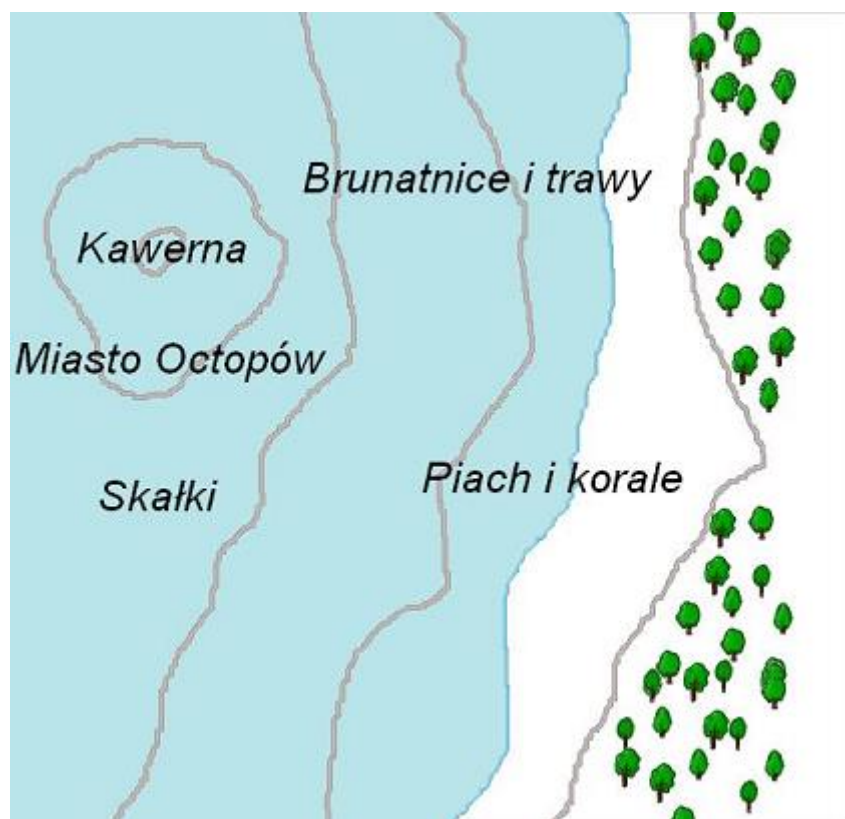
opór stawia pchanie włócznią to domyślnym orężem będą właśnie włocznie. Jeśli nie mają tej biegłości to walczą z karną kostką (4/DX).

Szaman obiecuje im, że dostaną pomocnika i obrońcę na czas wyprawy. Musi go jednak przywołać odpowiednim rytuałem. Zajmie mu to parę godzin w trakcie magicznego snu BG. Tym pomocnikiem będzie inteligentny, rozumiejący polecenia rekin ludojad 6-metrowej długości. Sam naturalnie nie potrafi mówić, ale wszystko co do niego zostanie powiedziane zrozumie i wykona, chyba że to będzie polecenie samobójcze.

Rekin ludojad

ST 50 DX 10 IQ 7 MV 9 AR-2 DM 4k6 bite

Blindsense: może lokalizować istoty w promieniu 9 metrów.



Ześć do wody powinni w takim miejscu by dystans do przebycia pod wodą był jak najkrótszy. W końcu, mimo adaptacji magicznej, to nie jest ich środowisko. Kilkaset metrów od jaskini jaszczurów jest takie zejście zasłonięte drzewami na skarpie i skałkami na plaży.

Pierwszych 200 metrów to szelf o dnie piaszczystym, pokrytym koralami. Jest bardzo jasno, mnóstwo światła wpada przez płytką tu wodę. Największa głębina to około 10 metrów. Wszędzie pływają kolorowe ryby o najróżniejszych kształtach, koralowe węże, mureny chowają się za dużymi polipami, jeżowce, małe rekiny, langusty, ameby. Woda

jest lazurowa, przejrzysta. Nie spotkają tu żadnych niebezpieczeństw.

Druga strefa to około pół kilometra podwodnych łąk. Nieprzerwana, gęsta ściana brunatnic i morskiej, wysokiej trawy. Rośliny łagodnie kołyszą się w niewyczuwalnym prądzie. Tu już jest trochę ciemniej choć woda też nie jest szczególnie głęboka – do 15 metrów. Są tu spore ławice dużych ryb, żółwie morskie, mureny, rekiny – także duże, 3-4 metrowe. Te jednak nie podpływają bliżej bo odstrasza je zdecydowanie ich opiekun. Niemniej próby są i od wyniku rzutu kostką zależy jak się skończą: 1-5 nic się nie dzieje, 6 – atakują rekiny, jak pojawi się krew będą pojawiać się kolejne, przyciągane jej zapachem. Na początek będą k3 rekiny 3 metrowe, po odniesieniu pierwszej rany uciekają, potem każda fala jest agresywniejsza, druga to k6 rekinów, które uciekną jak rany przekroczą połowę ST i trzecia 2k6 – będą walczyć do końca. Potem ilość martwego mięsa będzie tak już duża, że BG będą mogli uciec, rekiny będą zajęte szarpaniem zabitych przez BG.

Rekiny

ST 20 DX 10 IQ 5 MV 9 AR-2 DM 2k6

Strefa trzecia ciągnie się daleko w głąb oceanu, BG wystarczy wiedzieć, że do miasta Octopów. To rozległe skałki o różnej wysokości, dziwacznie nieraz uformowane. Dno porasta niska, rachityczna trawa bo panuje tu już półmrok. Głębokość do 100 metrów. Wreszcie dojdą do miasta, właściwie jego pozostałości. Rozciąga się na obszarze mniej więcej pół kilometra kwadratowego. Tworzą je skały-obeliski z wydrążonymi dziurami na różnych wysokościach, to pewnie obiekty mieszkalne dawnych lokatorów. Wewnątrz tych iglic są kominy prowadzące wysoko, do komnat wypełnionych powietrzem, gdzie są pozostałości warsztatów – koła z osłkami, strugi, piły i inne narzędzia, trochę połamanej broni, zardzewiałej, nieużytecznej. Wszędzie pełno zaschniętej niebieskiej cieczy (krew). Nigdzie nikogo nie widać, żadnego śladu życia, nie ma nawet wszechobecnych rekinów. Niektóre iglice są potrzaskane, jakby obalone potężną siłą, pomiędzy nimi wala się gruz. Oprócz obelisków jest też skała – grzybek z tronem kamiennym na środku i koncentrycznymi siedziskami jak w amfiteatrze. Pewnie pozostałość po jakiejś sali audiencyjnej czy narad. Jest też gigantyczna skała wyglądająca jak góra o łagodnie schodzących zboczach, z szerokim wejściem u podstawy.

Świątynia

I tu się zacznie. Jaszczury wyróżnęły niemal wszystkich mieszkańców miasta, ale część Octopów ocalała. Teraz nie próbują podnieść miasta bo sąsiedztwo nie pozwoli na pewno. Trwają tu by pilnować swojej świątyni i spoczywającego w niej noża. Gdy BG wejdą tylko do kawerny to zza filarów kamiennych rzuci się na nich 8 strażników z trójzębami. Dodatkowo z góry spłynie ogromna mątwą smużąc od razu w ich kierunku czarnym atramentem.

Octopus (8)

ST 20 DX 13/12 IQ 8 MV 5/8 swim AR-2 tarcza DM d6+3 trójzab

Czarne, wysokie na około 5-6 stóp. Wyglądają jak duże ośmiornice, używają 5 macek do poruszania się a 3 do trzymania broni i tarcz. Mogą oddychać w wodzie i na powietrzu.

Gigantyczna mątwą

ST 50 DX 10 IQ 4 MV 12 swim AR-2 DM 1k6+6 duszenie 3k6 ugryzienie

SP: duszenie, chmura czernidła. odrzut.

Duszenie – macki mają ST 12 każda. Odcięcie jednej zadaje 5 ran mątwie. Zwykle ucieka po stracie 4 macek. Po udanym trafieniu macką następuje test przeciwstawny zapasów. Nieudany dla BG oznacza k6+6 ran.

Chmura – raz na minutę jako wolną akcję mątwą wydała chmurę czarnego atramentu, 6x6 metra. Całkowicie ją maskuje, po minucie się rozplywa chmura. Walka w ciemności na 5/DX. Z chmury mątwą może atakować mackami o zasięgu 4 metrów, BG ma obronę trudniejszą przez zaskoczenie o jedną kostkę. Chmura się nie przemieszcza.

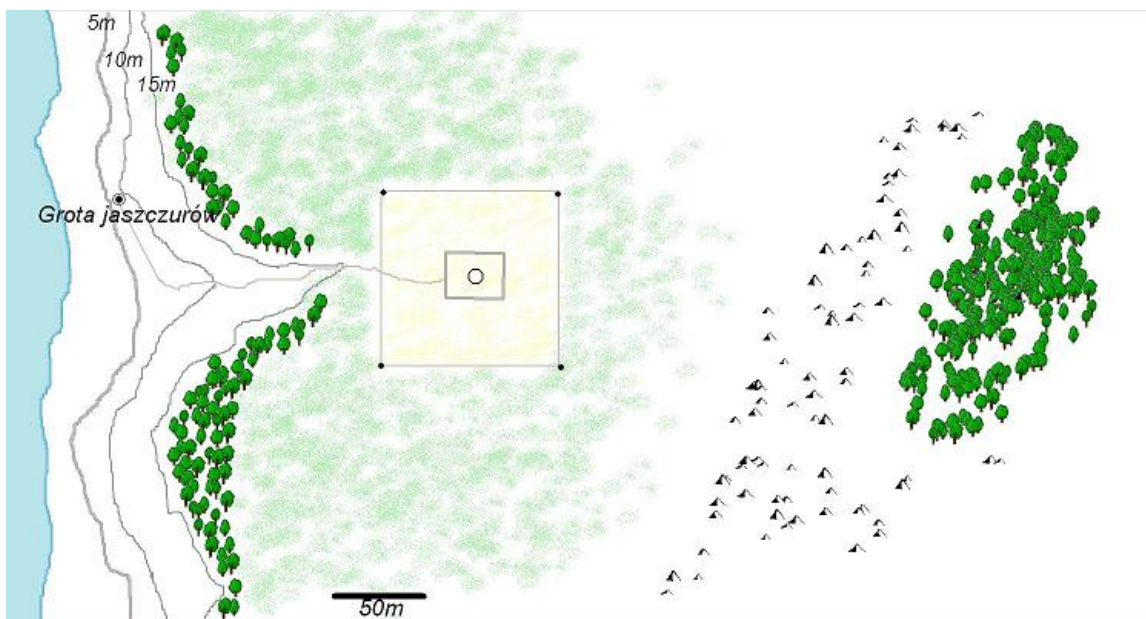
Odrzut – może oddalić się błyskawicznie z szybkością MV 24, jest to akcja całorundowa.

Na górze jest nisko (4 metry) sklepiona sala wypełniona powietrzem. Z otworu, z wody wychodzi się po schodkach na górę, nad wodą jest kamienny ołtarz wsparty kilkoma filarami (zadasza wejście z dolnej komnaty). Na nim kamień ofiarny i na postumencie ów nóż. Wokół ołtarza wykute są koncentrycznie, wokół całej komnaty, schodki, podobnie jak na grzybku w mieście Octopów. Zapewne miejsce, w którym gromadzili się szeregowi uczestnicy obrzędów ofiarnych.

Powrót do wioski nie przysporzy już problemów BG. Tam atmosfera znacznie się polepszy – chwilowy sukces tchnie w ludzi mnóstwo optymizmu. Szaman szybko zabierze ostrze i uda się do swej samotni by dokonać niezbędnych obrzędów umagiczniających. W tym czasie drużyna będzie hojnie podejmowana przez tubylców. BG zostaną wsparci przez 3 najdzielniejszych wojowników, którzy im wskażą drogę na miejsce i pomogą w walce na miejscu.

ST 12 DX 11/10 MV 5 IQ 9 AR-1 (skórznie) DM k6+3 krótkie włócznie k6+2 łuki

Świątynia położona jest na dużym płaskowyżu niedaleko klifów schodzących do oceanu. Ziemia porośnięta jest niską trawą, po lewej wzdłuż klifu gęsto rosną drzewa a po prawej, około 150 metrów od świątyni są inne kępy drzew, rzadziej rosnących, ale na większym obszarze. Do groty, w której jest miasto jaszczurów jest około 200 metrów. Podejście jest stosunkowo łatwe, nie tak strome jak po bokach.



W razie alarmu z góry

odsiecz złożona z 2k6 jaszczurów dobiega po minucie, po kilku kolejnych pojawia się grupa 3k6 jeźdźców na raptorach.

Świątynia otoczona jest z zewnątrz niskim drewnianym płotem. Tworzą go zdobione różnymi rzezaniami, zaostrome pale. Ma najwyżej 1,5 metra wysokości, jest zatem symboliczny jeśli chodzi o pokonanie go w razie ucieczki. W narożnikach są 4 wysokie kamienne słupy. Są gładzone, niezdobione i tylko na szczycie głowica rzeźbiona jest w kształt głowy raptora skierowanej na zewnątrz. Nocą przy drewnianej bramie stoi czterech strażników z zapalonymi pochodniami, za dnia to wejście nie jest strzeżone, widocznie bliskość osiedla wystarczy przy dobrej widoczności.

Druga linia to 3-metrowy kamienny mur. Do środka prowadzi brama – dwuskrzydłowe drzwi z oheblowanych belek. Nocą wrota są zamknięte, płoną na nich pochodnie. Pilnuje ich od zewnątrz 5 zbrojnych i dwa raptory. Wszyscy strażnicy mają kościane świstawki, które w razie czego uruchamiają szybką pomoc z osiedla i innych punktów w obrębie świątyni. Raptory pętają się po okolicy, trzeba na nie uważać, są bardzo czujne. Zaskoczenie ich będzie wymagało ostrożności.

Sama świątynia zbudowana jest z kamienia. Leży na cokole wysokości 2 metrów. Na górę prowadzą szerokie schody. Grube, stalowe wrota są zwykle otwarte. Jest okrągła, otoczona wieńcem kolumn, zadaszona (wygląda jak mauzoleum-grobowiec). Na górze przy samym wejściu jest duży metalowy gong. W środku jest 4-metrowy posąg raptora – boga jaszczurów. Wykonany jest z bazaltu, pokryty magicznymi zdobieniami i runami, rysunkami. W czole tkwi ów rubin, w który należy wbić magiczne ostrze. Przed nim prostokątny ołtarz ofiarny. Podczas specjalnych krwawych rytuałów posąg ożywia pożerając składane mu ofiary. Tym razem jednak do tego nie dojdzie, na szczęście dla BG. Po bokach stoją koksowniki, wszędzie pełno girland śmierdzących ziół. Czuć stęchliznę, owe zioła i odór śmierci, zepsucia i rozkładu.

Wbicie noża w kamień posągu błyskawicznie załatwia problem, nóż wbrew pozorom wchodzi jak w masło. Posąg zaczyna się jakby topić, ziemia powoli zaczyna drżeć, kruszą się mury, obsypują kolumny, pękają ściany, za chwilę dach się zawala... Jeśli BG wcześniej nie zaalarmowali straży to właśnie teraz stanie się to na pewno. Z osady zaalarmowanej przez czującego wszystko kapłana przybędzie duża grupa zbrojnych.

Jak BG uciekną w razie alarmu? Może wpadną na pomysł by zabrać konie. Jeśli nie to będą kłopoty bo o ile mogą uciec jaszczurom to raptory mają bardzo dobry węch.

Wioska

Sukces będzie długo fetowany. Miejscowi zdają sobie sprawę, że walk z jaszczurami będzie jeszcze wiele, bo zniszczenie posągu nie załatwiło problemu. Wyrównało jednak dysproporcję sił spowodowaną wskrzeszaniem zabitych gadów. Nagrodą będzie budowa statku, którym tubylcy odtransportują ich na wyspę Sarpan, która leży dwa dni rejsy na południe. Znają ją choć nigdy nie zbadali dokładnie.

Podsumowanie

Ten epizod wymaga intensywnego działania, dużej liczby walk i planowania na końcu tak, by udało się zniszczyć posąg boga. Tu należy się 150 PD plus urobek BG.

Epizod 3 – Sarpan

Wstęp

Wyspa przed 100 laty była zamieszкана przez krasnoludy, które w wygasłym wulkanie odnalazły mnóstwo cennych minerałów. Kolonia prosperowała do czasu aż wyspa została najechna przez część ciągnącej na Orcusy armii sharanów. Osiedle zostało błyskawicznie zniszczone, krasnoludy wymordowane i pożarte. Niestety pajęczakom odwrót uniemożliwili zwycięzcy orkowie, którzy dzięki ogromnej mobilizacji wojsk, smoków i magii odrzucili armie najeźdźców. Czerwone smoki zniszczyły okręty, które przywiozły na Sarpan napastników. Pajaki wydrążyły korytarze i zapadły stopniowo w letarg. Obudziły się niedawno gdy w kraterze pojawiła się wyprawa zorganizowana przez brata tana Albara. Tego z kolei ściągnęła tu stara krasnoludzka mapa

Opis wyspy

Centrum wyspy stanowi ogromna, płaska góra. Wokół niej rozciągają się nieprzerwanie lasy, aż do samego brzegu, na którym wylądowali. Załoga poinformuje ich, że będą czekać na nich tydzień. Jeśli w tym czasie nie wrócą to będą musieli wracać na Ogbar. BG wezmą zapasy by nie musieli tracić czasu na polowanie i mogą ruszać w głąb wyspy. Mapa rycerza nie pokazuje niczego poza samą lokalizacją wyspy. Już tu są, reszta należy do nich. Wskazówek brak, widać tylko majestatycznie górującą nad całą wyspą płaską skałę. Wyspa nie jest duża, szacując ją na około 10 kilometrów średnicy. Kształt ma w przybliżeniu owalny.

Podejście do podnóża zajmie im około 1,5 godziny. Wyspa jest mała, nie ma tu dużych drapieżników ani potworów, więc nic ich nie zaatakuję. Dziwna cisza panuje wokoło, nawet odgłosy przyrody są stłumione.

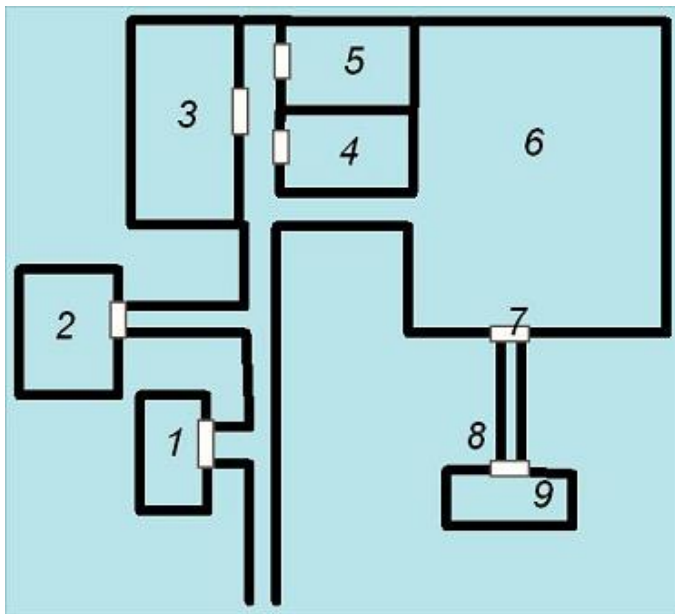
U podnóża góry widać, że wyspa była niegdyś zamieszкана. Poprzerastane lasem i krzewami są tu ułamki dawnych budynków, fragmenty wyłożonych kamiennymi płytami placów czy ulic, pylony, potłuczone kolumny. Na szczyt góry prowadzi widoczna jeszcze droga. Wije się serpentynami po zboczu, ma szerokość 4 metry.

Miasto

Na szczycie okazuje się, że góra to krater wygasłego wulkanu. Wnętrze ma szerokość około 300 metrów, jego dno jest około 10 metrów niżej. Co widać? Dno wulkanu było niegdyś miastem. Widać na ścianach wykute w skale pozostałości po budowlach. Budynki są na różnych wysokościach, łączą je ścieżki i schody. Na dole widać ślady po wytyczonych ulicach, placach, widać resztki kolumn i pawilonów. Wszędzie pełno gruzu i pyłu. Nie ma żadnego ruchu. Jak wejdą na dół, obejdą dokładnie całe wnętrze to zauważą, że wszędzie jest pełno dziur – w podłożu, w ścianach, wchodzą pod różnych kątem, mają różną szerokość. Trudny test po wejściu w którąś z nich (4/IQ) ujawni leżące na ziemi białe, zeschnięte, matowe nici czy sznurki (pajęczyny), tu i ówdzie będą owinięte nimi kości. Jak wejdą w nie dalej niż 10 metrów to mogą obudzić uspiionych pajęczaki. Ryzyko to test 4/IQ, w wykonaniu najczujniejszych przedstawicieli obecnych tu pajęczaków. Na razie śpią, od dawna nie jadły, są w stanie hibernacji, ale hałasy mogą je obudzić a wtedy będzie problem. Zostało jeszcze około 100 pajęczaków, z tego kilka ettercapów, około 90 aranów.

W miarę dobrze zachowało się 5 budynków, reszta jest tak obsypana gruzem, że zdjęcie go do poziomu gruntu by poszukać ewentualnych podziemi jest nierealne. Jednak gdzieś leży ciało brata tana Albara. Ogląd ruin ujawnia, że budowniczymi miasta były krasnoludy. Masywne kolumny, cyklopowe mury, runy krasnoludzkie tu i ówdzie na ścianach są charakterystyczne, znają to z miast Orcusów, gdzie żyją krasnoludy.

1. Koloseum-budynek rady. Wielki tron w jednym rogu, naokoło rzeźbionych 11 foteli Rady, każdy z herbem, na bogato. Potem zwykłe siedziska, ale też niezwykle jak na standardy ludzi. Naokoło, ostatni krąg to wspólne siedziska na kamiennych półkach. Pierwszy klucz jest ukryty przy tronie, włożony w podłokietnik ruchomy (test Szukania 3/IQ), w niszy wyścielonej czerwonym suknem, naoliwiony.
2. Szyby kopalniane są w budynkach na ścianach wulkanu. Tam są też składy, sprzęt wydobywczy i nisze mieszkalne. Tu też są zahibernowane pajęczaki, w dolnych częściach sztolni. Tu może dojść do pierwszego spotkania z jakimś maruderem. Jeśli zdołają go szybko zabić, nie pozwolą uciec czy piskiem wezwać inne, to mają szansę nie zaalarmować kolonii.
3. Świątynia Gotam-gora. Cztery ogromne filary wspierające płaski, gruby dach zdobiony reliefami. Wnętrze zawalone gruzem, odwalona płyta prowadząca do podziemi. Filary podpierające obrobione w kształt krasnoludów w pancerzach. W środku wielkie, zardzewiałe kowadło jako ołtarz, na którym roztrzaskiwało się niegdyś klejnoty. Obok leży wielki, zdobiony runami młot, rękojeść ułamana. W podziemiach kilka komnat kapłanów, nic specjalnego. Cennych precjozów nie ma, bo te lepiej dostępne miejsca w mieście były kilkakrotnie łupione. Część łupów jest też w torbie brata tana Albara, przy zwłokach. W świątyni mogą znaleźć (test Szukania 3/IQ) drugi z kluczy do skarbca. Nosił go arcykapłan, pająki zabrały jego ciało do kopalń, ale na klucz uwagi nie zwróciły.
4. Kominy podziemnych kuźni. Kilka ich stoi w rzędzie. Tu też są zejścia na dół do kuźni i windy na opał i rudę.
5. Zbrojownia i skarbiec. Masywna kostka wykuta w ścianie krateru. Opatrzona potężnymi stalowymi wieżami.



Teraz uchylone jest jedno skrzydło. Wewnątrz bałagan, porozwalana broń, pełno kurzu i gruzu. Najlepsze egzemplarze już zostały przebrane przez sharanów i plądrujących miasto kilkakrotnie ludzi. Jest szansa 20% na znalezienie czegoś co nie uległo zniszczeniu i przydatnego dla BG. Broń taka będzie miała modyfikator +1 do obrażeń. Jest zejście do podziemi, drzwi są również uchylone.

1 – Magazyn oliwy, szmat, świec, lamp. Pełno tu beczek oliwy, nikt dotąd nie uznał za konieczne by je rozwalić. Leżą tak jak leżały.

2 – Broń drzewcowa i strzelecka. Haki na ścianach, i półek, stojaków. Porozrzucana broń, najczęściej uszkodzona.

Cięciwy nie wytrzymały próby czasu, być może uda się skompletować kuszę (powyższy rzut na szukanie broni).

3 – Magazyn pancerzy. Kolczugi, skórznie (zniszczone czasem), elementy płytowych zbroic, hełmy, naręczaki, obojczyki, naręczaki i inne. Większość się nie nadaje już do użycia albo po prostu nie pasuje (krasnoludy).

4 – Rękojeści drewniane i metalowe do broni ręcznych.

5 – Drzewca do broni drzewcowych, groty, brzechwy strzał do łuków i bełtów do kusz, cięciwy i łoża łuków, sajdaki, kołczany, cięciwy, korby do cięższych kusz.

6 – Pod ścianami masa stojaków z młotami, czekanami, buzdyganami, toporami, nadziakami, włócznie, rohatyny, partyzany. Gdzieś na środku komnaty zauważą odciętą głowę w hełmie, zasuszoną z pergaminową skórą. Tan Albar po hełmie i herbie na nim rozpozna swojego brata. Reszty ciała nie ma (pajęczaki zabrały do kopalń, gdzie owinięte w kokon stanowiło zapas pokarmu). Jest też torba z paroma zaplątanymi bibelotami w nitki w środku. Znajdą świecidelka na k100 sz.

7 – Gigantyczne wrota do sejfu. Są ze stali, nienaruszone. Pełno tu mechanizmów różnych, zębatek, stalowych lin, kółek, cudów stanowiących element zamka. Każda próba otwarcia za uchwyty czy w inny sposób skutkuje uruchomieniem pułapki – z dysz na górze drzwi skierowanych pionowo w dół wydostaje się strumień ognia zadający 2k6 ran. Aby otworzyć skarbiec trzeba dwa znalezione klucze umieścić w otworach na wysokości pasa człowieka, dwa metry od siebie. W otwartych drzwiach, we framudze, w skrytce (szukanie 3/IQ) znajdą kolejny kluczyk, do drzwi nr 8.

8 – Kolejne wrota zabezpieczone niezniszczalnym zamkiem.

9 – Krasnoludzki skarbiec. Nie został otwarty przez sharanów więc wszystko jest w środku jak było w dniu zagłady kolonii. A są tu skrzynie pełne złotych i srebrnych monet, wszelaka biżuteria, kielichy, puchary, kamienie szlachetne, ozdobna broń (25%, że także magiczna), posążki ze złota, sztabki złota i mnóstwo innych cennych przedmiotów. Komnata kapie złotem. To bajeczny skarb. BG mogą się trochę nasycić tymi bogactwami bo i tak nie będzie dane im długo się nimi cieszyć.

Jak obładowani złotem wyjdą z podziemi to na powierzchni będzie już komitet powitalny. Będą musieli walczyć najpierw z kilkoma pajęczakami, potem stale będą dochodzić kolejne aż do momentu gdy będzie widać, że ich koniec jest bardzo bliski i że nie mają już żadnej szansy na ucieczkę. Wtedy należy uruchomić wariant awaryjny, jeśli oczywiście nie było to konieczne wcześniej. Po prostu zaczną pękać gleba, obudzony wulkan wypłuka gazy i stopioną skałę. Wtedy pajęczaki zaczną uciekać nie zważając już na BG. Mogą uciec na statek, ale wyraźnie należy im dać do zrozumienia, że żadnych skrzynek ze złotem ze sobą nie wezmą. Można im pozwolić na szarpnięcie garści błyskotek do kieszeni i to wszystko. Większa ilość uniemożliwi im ucieczkę. To musi być jasne.

Wyjście awaryjne

Jeśli BG znajdą się w krytycznej sytuacji, na powierzchni lub w podziemiach to należy uruchomić tryb ratunkowy – erupcję wulkanu. Ona i tak ma mieć miejsce, niezależnie od rozwoju wypadków. Pytanie tylko kiedy będą pierwsze symptomy. Niech to zależy od MG. Jeśli BG będą w tarapatkach to zaczną się pierwsze wstrząsy, potem na powierzchni krateru pęknie grunt i z dziury zaczną się wydostawać kłęby smrodliwego dymu, robi się coraz cieplej. Te dziury będą się coraz częściej pojawiać. BG muszą mieć świadomość, że trzeba uciekać. Pajaki pojmą to dużo szybciej – w sytuacji kiedy BG jeszcze nie będą niczego świadomi nagle zaczną uciekać. W popłochu zostawiając pewny żer (bohaterów) w spokoju. To wyraźny sygnał, że coś się dzieje.

Sharanowie

Armie sharanów (umowna nazwa wszystkich inteligentnych pajęczaków w armiach najeźdźczych) tworzą najróżniejsze pajęczaki obdarzone inteligencją, będące najczęściej efektem magicznych eksperymentów. Wszystkie są bezlitosne, żyją po to by zabijać. Na podbitych terenach zostawiają około 10% populacji, która służy swoim panom jako źródło stawy i niewolnicy (np. produkcja bron, na której sharanowie się nie znają).

Ettercap

ST 22 DX 14 IQ 8 MV 7 AR-1 DM k6+2 bite or slash

Chuda kreatura przypominająca człowieka, ale z pajęczym pyskiem. Kończyny są chude, stopy długie, szponiaste, szpony wyjątkowo długie. Około 6 stóp wzrostu. Są raczej samotnikami, dobrze sprawdzają się jako zwiadowcy sił inwazyjnych. Ettercapy są raczej mało wojownicze.

SP: Trucizna – po ugryzieniu postać musi zdać test 4/SF albo dostaje dodatkowych k6 ran od trucizny. Dodatkowo postać dostaje codziennie k2 rany aż do podania antidotum lub wyleczenia.

Aran

ST 35 DX 13/12 IQ 11 MV 7 AR-2 (skóra) DM k6+2 łuk lub maczeta

Pajęczy odwłok i odnóża i korpus człowieka z pajęczymi szczękoczułkami w paszczy.

SP: 1. Trucizna (jak wyżej) 2. Czary – samice Aranów potrafią rzucać proste czary – daze, ray of frost, mage armor, magic missile, web, lightning bolt. Samice jest 10%.

Podsumowanie

Epizod jest stosunkowo prosty, choć trzeba być bardzo ostrożnym by przedwcześnie nie obudzić sharanów i czujnym by odnaleźć wszystkie klucze do skarbcza. Dla każdego 100PD + urobek.

Mrufon vel Marek Chrobot