

TIARA DZIEWIĘCIU ŻYWOTÓW

Kryształy Czasu

The BoL Hack

WSTĘP

Scenariusz do Kryształów Czasu z mechaniką The BoL Hack, przeznaczony dla 3-4 graczy. Mogą być początkujący bo poziom trudności spotkań będzie niewielki.

O CO CHODZI?

Tan Zathel był nekromantą choć ojciec usiłował ozdobić go ostrogami. Rycerski żywot go jednak nie pociągał, prawdziwą pasją stała się ezoteryka. Okiełznał więc sztukę operowania energią magiczną, z czasem zainteresował się szczególnie mocno nekromancją. Zaczął śnić krwawe sny o potędze. Gdy ojciec zmarł a on został panem na **Szarej Skale** to zamienił całą służbę w nieumarłe sługi i zaczął nękać okolicę przy pomocy martwiaków. Każda ofiara zasilala szeregi nieumarłych Zathela. Podczas jednej z dalszych wypraw odnalazł potężny artefakt – Tiarę Dziewięciu Żywotów, wraz z magiczną księgą opisującą dokładnie rytuał personalizacji tiary. Przeprowadził go po kolei zyskując dzięki mocy tiary kolejnych dziewięć żywotów. Każdy żywot to szlachetny kamień osadzony w tiarze, gdy postać ginie to kamień się rozsypuje w pył. Po wyczerpaniu kamieni tiara staje się bezużytecznym kawałkiem złotej blachy (no wyjąwszy może wartość surowca). 3-krotnie zginął z rąk rycerzy-kapłanów Gorlama Walecznego z pobliskiej świątyni, lecz za każdym razem pojawiał się z powrotem. Złapali go po raz czwarty i związanego zamurowali żywcem w ruinach jego własnego zamczyska.

Minęło 200 lat. Dwójka cwanych złodziejaszków dostała się na zamek w nadziei złupienia jego ruin. Znaleźli fragment jaśniejszego tynku na jednej ze ścian. Mimo upływu lat wciąż się odróżniał. Myśląc, że to skarbiec rozkuli ją i uwolnili Zathela. Oczywiście ten z wdzięczności natychmiast ich zabił czyniąc z nich podległe sobie zombie. Zathel znów gromadzi martwiaki chcąc wyrzucić zemstę na klasztorze swych pogromców. Robi to jednak ostrożniej niż wcześniej, bez krwawych i spektakularnych akcji. Cicho wyludnił wioskę rycerza **tana Cobusa**, malauka, leżącą 20 kilometrów na południe, czyli na tyle daleko by nie alarmować rycerzy z klasztoru. Poznał też lokalizację miejsca, gdzie została stoczona bitwa między orkami katana i uzurpatora – orkowego księcia, który szykował zamach stanu. W jaskini zwalono ponad 300 ciał poległych po obu stronach orków. Odnalazł tę jaskinię dzięki przypadkowi – ktoś mu wspomniał o tym zdarzeniu – nie wiedział o tym, miało wszak ono miejsce w czasie gdy on pozostawał zamurowany. Chce jeszcze zebrać nieco sług atakując dwie wsie niedaleko, po czym ruszy na klasztor.

WPROWADZENIE

Tan Cobus, malauk, pan na zamku **Orgaba**, przyjeżdża do Get-warr-garu by zwerbować najemników do

rozwikłania sprawy zaginięcia mieszkańców jednej z jego wiosek. Poborca Cobusa, który to odkrył zauważył też pętające się tam grupy szkieletów. Z trudem przed nimi zbiegł. Cobus powie, że z Czarną Magią i ożywieńcami nie walczy, woli żywego wroga w uczciwym pojedynku. Ciemne sprawki, demony, chodzące trupy to nie jego specjalność. Przyjeżdża więc do GWG po takich, którzy się nie wystraszą. Niech odkryją co się stało z ludźmi i kto lub co za tym stoi. Wtedy też może ewentualnie pomóc w walce – jak cel będzie namierzony. Dobrze zapłaci. Dobrze to znaczy po 75ss na głowę plus 5 za każdą walkę i plus 10 jeśli odniosą rany. Negocjacje są możliwe tylko wtedy gdy już coś zrobią, Cobus nie uznaje dyskusji o kasie przed robotą, nie jest kramarzem. Płaci za dobrą robotę, czasem więcej niż było ustalone – zależy to od efektów a nie socjalnych skilli. Do pomocy da im swego lojalnego tropiciela – **Shukara**. Shukar jest goblinim szamanem, spotkają go na zamku Cobusa.

Tan Cobus, malauk

Strength 3 Agility 1 Mind 1 Appeal 0 Melee 2 Ranged 0 Initiative 1 Armour Class 14 (medium armour)

Hit Points 18 Weapons: Sword DH d10+3

Careers: Noble 1, Hunter 1, Soldier 2 Hero Points: 5

Zbrojni Cobusa, ludzie (2)

Strength 1 Agility 1 Mind 0 Appeal 0 Melee 1 Ranged 1 Initiative 0 Armour Class 13 (leather and shield)

Hit Points 8 Weapons: Tasak d8+1, bow k8

PODRÓŻ DO ZAMKU ORGABA

Cobus ma ze sobą dwóch zbrojnych, wszyscy są na koniach. Ma też dwa juczniaki ze zbrojami i zapasami na drogę. Do zamku będą jechać dwa dni. Mogą jechać w ciągu dnia bo grupa jest dość liczna, choć nocą mają większe szanse pozostać niezauważonymi. Jeśli będą jechać za dnia to nie unikną spotkania z centaurami i **Angabą**. W pewnej chwili zobaczą po prostu, że otacza ich kilkanaście centaurów z włóczniami. Zbliżają się, spomiędzy nich wyłoni się dosiadający konia reptillion. To Angaba, rycerz na niedużym i steranym zameczku, sąsiad Cobusa. Nie lubią się z malaukiem, więc przywitanie będzie raczej mało serdeczne (zanim podjadą zbrojni przygotowują broń do szybkiego wyjęcia, nie umknie to uwadze BG). Angaba nie jest ani właścicielem gruntu przed przełęczą prowadzącą do ziem Cobusa ani samej przełęczy, wpuścił jednak na te ziemie centaury bo ma z nimi układ – one pilnują go od tej strony a on pozwala im tu polować i osiedlać się. Praw do tego nie ma ale dla niego nie ma to znaczenia – wszak nikt się o te ziemie nie upomina. Powie Cobusowi, że od teraz przełęcz jest zamknięta i musi jechać przez góry trudną trasą, parę mil na południe albo drugą przełęczą, znajdującą się jeszcze dalej. Będzie nerwowo ale Cobus jest rozsądny – widzi, że centaury mają przewagę liczebną, więc odstąpi.

Malauk jest wściekły, bo prawem kaduka reptillion zamknął najlepszą drogę do jego zamku. Wściekły zechce mimo wszystko tędy przejść, oczywiście nocą. Przejście jest mocno strzeżone bo Angaba spodziewa się tego, więc

muszą być czujni i dobrze to przygotować. Obejście gór inną drogą to co najmniej kilka dni straty, poza tym, co najistotniejsze, będzie to wyjście mało honorowe. Nie pierzchnie przed tym śliskim gadem. Początkowo gdy pozornie odjadą to pojedzie za nimi skaut – centaur, po czym o zmroku zawróci. Jeśli coś zauważy to doniesie i na BG będzie czekać zasadzka.

Angaba, reptillion

Strength 2 Agility 1 Mind 1 Appeal –1 Melee 2 Ranged 0 Initiative 1 Armour Class 17 (2 skóra, 4 kolczuga i tarcza)

Hit Points 14 Weapons: Toporomiecz d8+2

Careers: Noble 1, Mercenary 2, Soldier 1

Gwardziści Angaby, reptilliony (2)

Strength 1 Agility 1 Mind 0 Appeal 0 Melee 1 Ranged 0 Initiative 0 Armour Class 15 (skórznia, skóra własna i tarcza)

HP 10 Weapons: Toporomiecz k8+1

Centaury

Strength 3 Agility 2 Mind 0 Appeal 0 Melee 1 Ranged 1 Initiative 1 Armour Class 13 (skóra własna i skórznia)

HP 15 Weapons: Spear d8+3, bow d8+1

ZAMEK

Nieduża warownia postawiona przy krawędzi stromego klifu. Zamieszkuje go około 30 osób – 20 zbrojnych i 10 różnego rodzaju służby – rzemieślnicy, kucharze, pokojowi.

Tutaj podczas uczty wieczorem poznają opowieść poborcy. Nic szczególnego – ot pojechał z dwoma zbrojnymi po kolektę do wsi **Arakir**. Na miejscu znalazł tylko ślady walki – porozwalane sprzęty, krew, ale żadnych ciał. Kiedy sprawdzali wieś pojawiły się szkielety. Uzbrojone w miecze i szable, z tarczami, w liczbie około 30 niemal ich dopadły. Jednak dzięki wierzchowcom zbiegli w ostatniej chwili.

Tu podczas uczty przedstawiony im zostanie przewodnik – goblin **Shukar**. Odziany w wytarty, skórzany kaftan, w średnim wieku, poobwieszany kostkami, zębami wiszącymi na rzemykach, jakimiś amuletami, woreczkami. Za pasem ma solidny kindżał i procę. Shukar jest lojalny wobec Cobusa, bo ten go niegdyś uratował przed śmiercią z rak kamratów z klanu. Nie lubi walczyć, unika przemocy, ale w razie potrzeby świetnie miota kamieniami z procy, no i może zza pleców wspierać BG swoją szamańską magią, czy też później leczeniem. Mówi kalecząc język wspólny.

Shukar

Strength 0 Agility 2 Mind 1 Appeal –1 Melee 1 Ranged 2 Initiative 1 Armour Class 12 (leather armour)

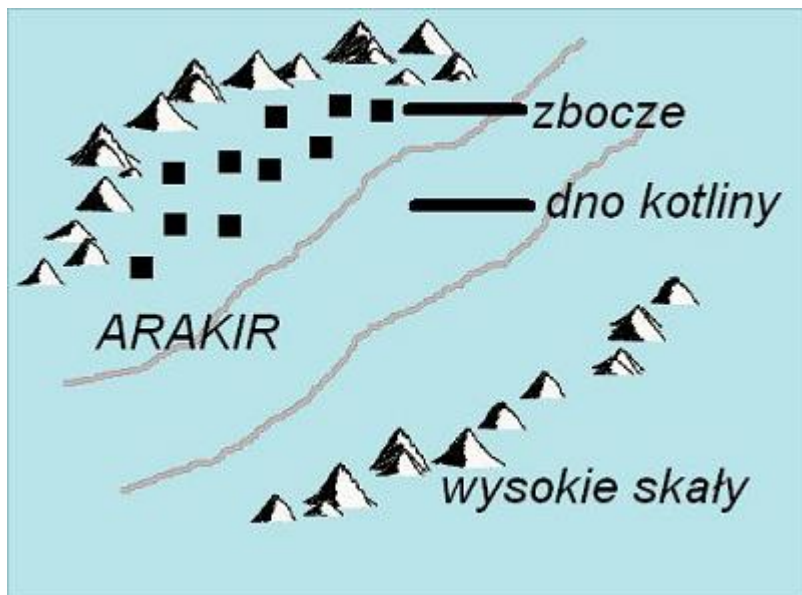
HP 10 Weapons: sling d6, knife d6 Arcane Power 11

Spells: 1. Paraliż (następna runda, 0 magnitude) 2. Leczenie (1 magnitude, k6 ran) 3. Missile (1, k6 ran + mind)

Careers: Hunter 2. Shaman 2

ARAKIR

To wieś hodowców muflonów i owiec, uprawiali też mało wymagające warzywa. W okolicy BG znajdują sporo



zabitych zwierząt (szkielety z bronią ostrą), część jednak zdołała zbiec w góry. Mogą kilka po drodze spotkać – pojedyncze sztuki lub małe grupki. Część zdołali też wyłapać ludzie Cobusa. Jeśli BG zechcą zrobić przegląd chat to szybko zorientują się, że niczego stąd nie ukradziono. Sprzęty są porozwalane, ale to raczej efekt walki niż łupiestwa. Nie zginęły nawet cenne w górach zapasy suszonego jadal.

Co zrobią dalej? Mogą odwiedzić kolejne wioski Cobusa (Gor-kir i Mahar-kir) by sprawdzić co się tam dzieje i ostrzec mieszkańców przed losem tych

z Arakir. Wieśniacy nie są własnością malauka, płacą mu tylko daninę, nie chcą słyszeć o opuszczeniu wioski. O tych



z Arakir powiedzą, że sami są sobie winni skoro nie otoczyli wsi ostrokołem czy choćby wałem ziemnym. W tej okolicy każda wieś powinna być tak zabezpieczona. Zamkną bramę i poradzą sobie z każdym zagrożeniem – twierdzą – wszak jest u nich 20 mężczyzn zdolnych do walki. W ten sposób przypieczętują swój los.

RUINY ZAMKU ZATHELA

Jeśli przybędą tutaj przed drobiazgowym rozpoznaniem w świątyni Gorlamitów to niewiele zobaczą. Wszędzie wałęsają się hordy szkieletów i zombich. Nie ma możliwości by podejść do ruin, wejść w nie i dokładnie rozpoznać co tu się

dzieje. Jeśli tak zrobią to martwiaki ich odkryją co skończy się masakrą. Zathel rezyduje w podziemiach, do których prowadzi droga z budynku głównego i lewej baszty. Nie ma tam żadnych pułapek mechanicznych bo nie miał czasu na ich przygotowanie. Są magiczne pułapki no i obstawa ponad 300 martwiaków. Do tego przy głównym wejściu ma założony czar „alarm”, który ostrzega go przed żyjącymi intruzami, nie reaguje na obecność martwiaków. Alarmu magicznego nie ma przy zejściu z baszty. To zejście jest zasypane stertą gruzu, nie jest widoczne bez odrzucenia

kilkunastu większych kamieni. Jest też trzecie wejście, które BG poznają wyłącznie w świątyni, gdzie mają plany



zamku Zathela.

W ostateczności jeśli BG nie odwiedzili jeszcze klasztoru a zechcą koniecznie spenetrować ruiny to można im to umożliwić. Wejścia po murach z użyciem lin pozwolą im ominąć większość martwiaków, do tego jakieś odwrócenie uwagi od miejsca wspinaczki. Nawet wtedy jednak muszą szybko zejść do podziemi, zabarykadować się w wieży czy głównym budynku, bo trupy ich otoczą tak, że nie będzie mowy o powrocie tą samą drogą. Wtedy też można im dać szansę odnalezienia trzeciego wyjścia.

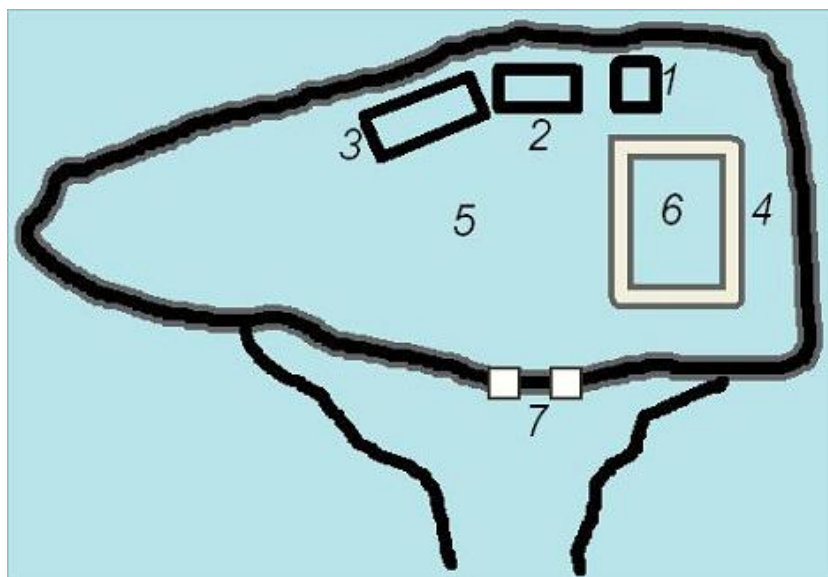
ŚWIĄTYNIA GORLAMA

Twierdza na skale z dojściem tylko od jednej strony, ale za to dość szerokim. Pozostałe ściany są bardzo strome, dostępne tylko ze sprzętem wspinaczkowym. Rycerze – kapłani utrzymują się ze stada owiec i uprawy cebuli, poza tym mają nadane przez Get-warr-gar prawo do pobierania opłaty za pewien most na jednej z ruchliwych przełęczy w górach, którą odbywa się tranzyt towarów. Wszystkich zbrojnych jest 30, ale część z nich jest zawsze na patrolach w górach, na wypasie owiec, objeżdża konie, prze moście etc. Reszta pracuje w obrębie warowni lub trenuje na placu.

Przełożonym konwentu jest półolbrzym **tan Gomar**. Pod 40 lat, świetny wojownik i bystry jak na półolbrzyma strateg.

Jak BG się tu zjawią to na bramie zapytają ich kim są, czego tu szukają tak daleko od szlaków

komunikacyjnych. Zostaną wpuszczeni i nakarmieni baraniną i pieczoną cebulą (nic innego niemal nie jedzą). BG przy wspólnym posiłku w wieży mieszkalnej w jej sali jadalnej, pewnie opowiedzą co widzieli w wiosce Arakir. Odpowie najstarszy z nich, **tan Delvar**, że czuli iż coś niedobrego się dzieje w okolicy ale nikt tego nie potrafił sprecyzować. Nikt z nich nie czytał w archiwach o tym co się działo na zamku Zathela przed wiekami. Delvar tylko powie (około 50-ki, najbardziej kompetentny bo robi za skrybę), że te ruiny były miejscem jakiś złowieszczych zdarzeń przed wiekami, w których uczestniczyli ich poprzednicy z klasztoru. Gdyby chcieli dowiedzieć się więcej to trzeba będzie intensywnie przejrzeć stare kroniki i pergaminy z owego okresu. To zajmie sporo czasu. Udziela im na ten czas gościny, ale muszą zostawić broń gdy przemieszczają się po konwencie, no i pomóc w pracy. Rycerze oczywiście równolegle zbadają tę sprawę na miejscu, to jest wyślą kilku zbrojnych do ruin by ocenić skalę zagrożenia.



1 – Zamkowa kuźnia.

2 – Skład belek, kamieni do remontów murów.

3 – Stajnie.

4 – Na tyłach i po bokach wieży mieszkalnej są ogrody z cebulą, porzem, czosnkiem, miętą, agawą.

5 – Plac treningowy i klepisko do ujeżdżeń i rozruchu dla koni.

6 – Wieża mieszkalna 3-kondygnacyjna, wykonana w całości z kamienia ciosanego w pobliskich kamieniołomach.

7 – Brama wjazdowa z dwiema wieżami. Wokół

zamku zionie ogromna przepaść a jedyne dojście do bram ma w najwęższym miejscu 10 metrów.

Wieża mieszkalna

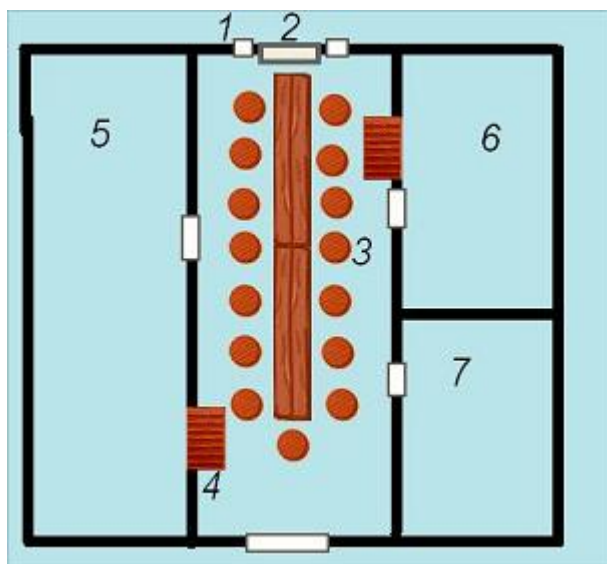
Kwadratowa, solidna budowla z grubych bloków kamienia. Wejście jest 3 metry nad ziemią, prowadzą doń schody. Drzwi są potężne, okute, na potrójnym zawiasie. Te detale mogą być istotne w razie oblężenia zamku.

1 – Wysokie, wąskie okna, zakratowane. Wpada przez nie wystarczająco dużo światła. Człowiek nie przejdzie przez kraty.

2 – Duży kominek.

3 – Sala jadalna i duży, dębowy stół z 30-ma zydlami dla członków całego konwentu, choć rzadko wszyscy w jednej chwili są w twierdzy.

4 – Schody na piętro, do cel rycerzy. Tu sufit jest bardzo wysoko



nad salą jadalną. Po bokach są galerie, na które prowadzą schody. Na pierwszym piętrze są cele braci, na drugim biblioteka, skryptornia i pokój przełożonego zgromadzenia.

5 – Kuchnia i spiżarnia. Tu suszą się zioła, tu jest zejście do piwnic, gdzie w beczkach leży solona baranina.

6 – Magazyn.

7 – Skład drewna.

Przeszukiwanie biblioteki jest czasochłonne i odnalezienie informacji o tym, że zakonnicy trzykrotnie zabili Zathela zajmie 1 dzień. Za każdym razem jednak wracał. Doprecyzowanie informacji zajmie kolejny dzień – wtedy znajdą wzmiankę o Tiarze Dziewięciu Żywotów, w której posiadanie wszedł czarnoksiężnik, a która dała mu te kolejne życia. Gdy zakonnicy zorientowali się, że zabijanie Zathela jest nieskuteczne to zamurowali go żywcem w podziemiach jego zamku. Od tego czasu minęło ponad 200 lat, zakonnicy nie mieli żadnej informacji o Zathelu, zapomniano o problemie. Bracia przed dwoma wiekami nie odnaleźli Tiary, ale tym razem nie wolno popełnić tego błędu – należy dołożyć wszelkich starań by czarnoksiężnik już nigdy nie wrócił – trzeba znaleźć Tiare i zniszczyć ją, po tym zabić ostatecznie Zathela. I to zadanie zleca BG, gotowi są zapłacić, ale nie gotówką tylko lekko magicznym orężem i leczniczymi ziołami. Tylko to mają. W archiwach są też informacje o trzecim wejściu do podziemi zamku Zathela, które jest dobrze ukryte w zboczu góry pół mili dalej.

Oto ta informacja: „**Wschodzące słońce oświecła Skalę – Młot, której szczerba wskaże wam drogę do podziemi**”. Chodzi o to, że znana rycerzom Skala – Młot ma szczerbę z boku, słońce świecąc o świcie daje cień w kształcie skały z ową szczerbą. Szczerba to miejsce, w którym należy kopać. Nie ma żadnych innych śladów wskazujących na lokalizację wejścia. BG nie mają szans bez tej wskazówki na znalezienie go.

Pierwszego ranka MG może złośliwie sprowadzić na BG silny deszcz z chmurnego, ołowianego nieba. Muszą się jakoś do następnego dnia ukryć. W ciągu dnia może dojść do starcia z głodnymi gryfami. Będą dwie sztuki. Następnego ranka wstanie piękne słońce, BG mogą kuć grzbiet aż do wejścia.

Gryfy

Strength 5 Agility 2 Mind 0 Initiative 1 Armour Class 15

HP 24 Attacks 3 To Hit +4 Claws d8 Bite d8

PODZIEMIA ZATHELA

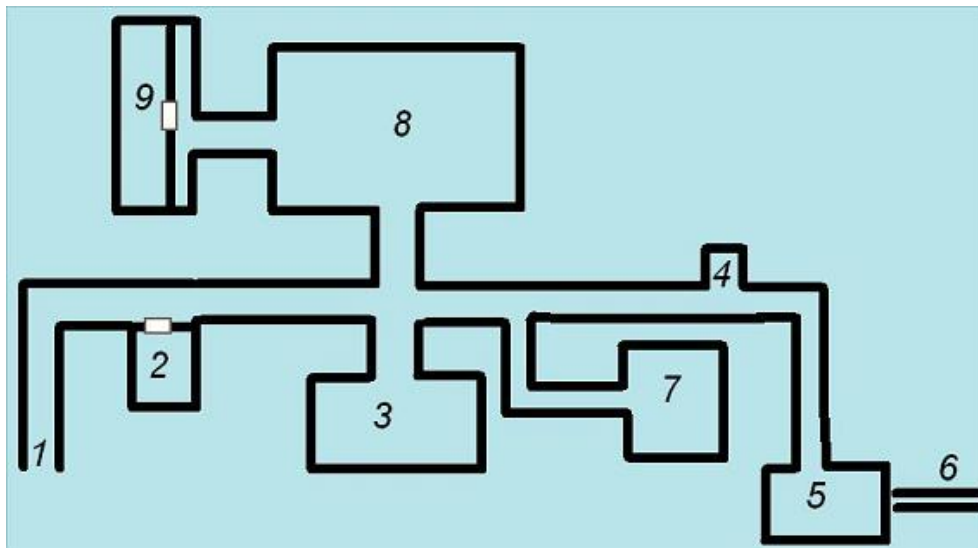
Zejscia są dwa – jedno z budynku głównego na dziedzińcu, drugie z baszty po lewej stronie. Nie są jakoś zakamuflowane, przeciwnie – gruz jest odrzucony i schody w dół są odsłonięte, kraty otwarte. Zathel ma obstawę hordy martwiaków, nie ma powodów do obaw.

Co do skali – 1 cm na mapie podziemi to 10 metrów.

1 – Zejście z baszty. Schody prowadzą stromo w dół po czym odsłania się szeroki na 2 metry korytarz, nieoświetlony,

choć w ścianach tkwią imaki na pochodnie.

2 – Tu była niegdyś zbrojownia, teraz szkielety noszą broń przy sobie.



3 – Krypta grobowa, tu w niszach spoczywają zwłoki kilkunastu rycerskich przodków Zathela.

4 – Zejście z góry, od budynku głównego.

5 – Pusta sala, tu trzymał początkowo szkielety, teraz pilnują na zewnątrz ruin.

6 – Tajne wejście, numer trzy. Wchodzi się tu ze zbocza pół mili dalej.

7 – Pracownia Zathela. Tu tworzy

magiczne mikstury, tu jest jego księgozbiór, tu w alkoholu są oczy, serca, uszy, wątroby, ręce, płody, wynaturzenia jak ręce ludzkie ze szponami itp. Tu jest stół do sekcji, mnóstwo narzędzi jak piłki do kości, ostre noże, świdry i inne. Śmierdzi tu alkoholem i śmiercią. Jakie księgi tu znajdują? Atlas Archipelagu Centralnego, Anatomia el Arstela Półelfa, pergaminy z dwoma czarami („strach” i „iluminacja”), Księga o Demonologii, Martwiaków Opisanie pióra Athlara.

8 – Sala ofiarna. Na środku wielka kamienna czaszka, w oczodołach umieszczone kopiące czarne świece. Są tu 2 posągi gargulców. W czaszce jest schowek (trudny test szukania TN=15), w którym są monety i klejnoty na kwotę 100sz. Przed czaszką jest stół ofiarny z okowami oraz dalej kostka granitu cała ryta magicznymi symbolami, opisana pentagramem, nad nią zawieszona w powietrzu jest Tiara z 6-ma szlachetnymi kamieniami (3 gniazda są puste bo 3 kamienie Zathel wykorzystał). Wzięcie do ręki Tiary uruchamia 4 czary wpisane w kostkę i pentagram. 1. Ciemność 2. Wezwanie martwiaka (przyzywa 4 nekrofagi) 3. Demoniczny chłód (nieudany test Siły na TN=15 obniża parametry bojowe – obronę i atak o 2 punkty, na 2k6 rund) 4. Chorał – upiorne dźwięki zmuszają w każdej rundzie do testu Mind’a o TN=10, nieudany skutkuje tym, że postać nie może wykonywać żadnej akcji w danej turze). Naturalnie jeśli Zathel atakuje zamek Gorlamitów to Tiarę ma ze sobą.

9 – Więzienie zamkowe. Tutaj przodkowie Zathela trzymali więźniów a Zathel ofiary na ołtarz nigdy nienasyconego Morglitha.

Nekrofagi

Strength 2 Agility 2 Mind 0 Initiative +1 AC 13

HP 12 To Hit +2 Claws d4

OBŁĘŻENIE ŚWIĄTYNI

Oblężenie twierdzy Gorlamitów jest nieuniknione. Zemsta przesłania Zathelowi wszystkie inne cele. Uderzy

więc wszystkimi zgromadzonymi w okolicy siłami. Szkielety jako sprawniejsze będą niosły prymitywne drabiny do wspinaczki na mury zamku. Tych drabin jest 15. Zombie jako mniej zręczne czekają na przełamanie obrony i otwarcie bramy, gdy już swoją ilością zaleją obrońców. Zathel w otoczeniu 5 największych szkieletów obserwuje wydarzenia, w razie kłopotów z przełamaniem obrony przywoła dwa pomniejsze demony rzezi. Te mają na celu utorować drogę szkieletom i otworzyć bramę. Najłatwiej będzie skończyć oblężenie robiąc desant z zamku po linach wspinaczkowych i zabijając Zathela stojącego gdzieś na skałce i obserwującego oblężenie w towarzystwie 5 królewskich szkieletów. Wtedy też można odebrać i zniszczyć Tiare. Skruszyć kamienie. Źródło podtrzymujące życie czarnoksiężnika zniknie, on również a z nim wszystkie animowane przezeń martwiaki.

Zasady prowadzenia większych starć w podręczniku Barbarians of Lemuria.

Zombie

Strength 2 Agility 0 Initiative 0 Mind -1 Armour Class 13

HP 14 Attacks 1 To Hit +1 Fists d4

Demony Rzezi (Barbazu)

Strength 4 Agility 2 Initiative +2 Mind 1 Armour Class 14

HP 24 Attacks 2 To Hit +4 Tasak d8

SP: 1. Odporność na broń niemagiczną – broń taka zadaje im połowę ran. 2. Aura Strachu – jeśli BG nie zda testu Mind na TN=15 to podczas walki ma atak obniżony o 2 punkty. 3. Trucizna – maczety są zatrute, nieudany test Strength na TN=10 oznacza kolejnych d6 ran po udanym trafieniu.

Wygląd: 6 stóp wzrostu, muskularne, bezwłose. Mała głowa z rogami, kłami w paszczy, czerwono lśniące oczy. Bardzo zręczne. To typowi żołnierze w armiach demonów i bogów Ciemności.

Szkielety

Strength 0 Agility 1 Mind 0 Initiative +1 Armour Class 13

HP 10 Attacks 1 To Hit +1 Machette d6

Szkielety Królewskie

Strength 1 Agility 2 Initiative +2 Armour Class 15 (resztki pancerza metalowego)

HP 12 To Hit +2 Machette d6+1

Zathel

Strength 1 Agility 1 Mind 3 Initiative +1 Armour Class 13 (+2 z magii)

HP 14 Melee +2 Ranged 0 Arcane Power 20 + 10 (amulet z nefrytem)

Careers: 1. Czarodziej 3 2. Scholar 2

Czary: 1. Iluzja 2. Oplatanie 3. Przywołanie pomniejszego demona 4. Promień osłabienia

Iluzja – tworzy dwie identyczne kopie czarnoksiężnika.

Oplatanie – nieudany test Agility na poziomie TN=10 oznacza zablokowanie postaci w miejscu przez wyłaniające się z ziemi pnącza. Uwolnić się można z nich albo zdając trudny test Agility o TN=15 albo przez dwie rundy mozolnie rozcinając je bronią.

Promień osłabienia – zadaje $k6+3$ rany.

KALENDARIUM

BG przyjadą do zamku Cobusa wieczorem, powiedzmy 10 dnia S-Gun-Rana, czyli piątego miesiąca. Od zamku Orgaba do Arakir pół dnia drogi. Od Arakir do Gor-kir i Mahar-kir cały dzień drogi. Orgaba – ruiny Zathela – świątynia to po dniu marszu pomiędzy każdą lokacją. Należy skrupulatnie zliczać te dni bo niezależnie od działań BG Zathel robi swoje i w końcu z armią umarłych stanie pod świątynią by swoich śmiertelnych wrogów zabić i wciągnąć do grona nieumarłych.

13 S-G-R (S-Gun-Ran) – Zathel atakuje w grupie 50 szkieletów wieś Gor-kir.

15 S-G-R – Zathel niszczy wieś Mahar-kir. Jego armia sięga niemal 500 szkieletów i zombich.

19 S-G-R – milczące wojsko Zathela staje pod murami świątyni rycerzy Gorlama. Wcześniej Zathel wysłała pod dowództwem przywołanego mniejszego demona Azzamesha grupę kilkudziesięciu szkieletów by odciągnąć zbrojnych z zamku. To akcja dywersyjna, niby chcą zaatakować most i zniszczyć, ten sam, za który rycerze pobierają myto. Zamek wysła grupę kilkunastu konnych. Tymczasem szkielety ciągną natychmiast spod mostu w kierunku świątyni, ale szlakiem pieszym, by nie spotkać ciągnącej odsieczy. W zamku zostanie ledwie 10 zbrojnych na okoliczność walki z nieumarłymi.

PODSUMOWANIE

Przygoda to spore wyzwanie, bo i walk nie zabraknie i trzeba pokombinować nieco. Zgodnie z zasadami awansu z The BoL Hack przygoda liczy się jako jedna cała do awansu. Po pełnej przygodzie można awansować postać na kolejny poziom.