

Uwolnienie

Wstęp:

Ta przygoda została napisana dla drużyny 5-6 osobowej od 0-10 poziomu doświadczenia i o złym charakterze oraz dla doświadzonego MG.

W tej przygodzie nasi bohaterowie dostaną zadanie uwolnienia potężnego demona. Pod czas swej wyprawy okaże się iż zaczęli wyścig z czasem ponieważ osoby stojące po dobrej stronie również wysyłają drużynę w celu definitywnego odesłania demona do jego sfery egzystencji.

Wszystkie opisy postaci i charakterystyki znajdują się na końcu scenariusza.

I. OSKARŻENIE

Wprowadzenie dla mistrza gry:

Ponieważ członkowie drużyny zaczynają swoją przygodę z niezbyt dogodnej pozycji tj. jako skazani na śmierć, zapewne będą dociekać za co zostali skazani.

Drużyna po przebudzeniu dowie się, że została skazana za kradzież Świętej Czary Błogosławieństw Dagonina Białego i zbezczeszczenie reliktu (jest to tylko moja sugestia – za co i dlaczego zostali skazani zostawiam w inwencji mistrza gry). Jest to oczywiście nieprawdą i gracze nie będą pamiętać tego iż brali udział w jakiegokolwiek kradzieży i będą pewni, że zostali wrobieni, nie będą jednak w stanie tego udowodnić.



1. Przebudzenie

Członkowie drużyny budzą się w oddzielnych celach.

Po krótkiej chwili do każdej z cel podchodzą gwardziści (*rasy ludzkiej*) z zakapturzonymi osobami (*też ludźmi*) i po wcześniejszym zawiązaniem oczu wyprowadzają z cel.

Po zdjęciu opasek z oczu gracze widzą że znajdują się w średnio oświetlonej dość dużej komnacie w której oprócz kaganków jest tylko tron a na nim tajemniczy mężczyzna.

Po krótkiej konsternacji mężczyzna (*człowiek*) siedzący na tronie przedstawia się :

Nazywam się Tan Falhart...

(*ntr-zły, mag/czarnoksiężnik 12/10 – HasarGrun, prawa ręka Tan Ouara Karasia*) .

W tej chwili dowiadują się iż jako skazani na stryczek mogą odkupić swoje złe uczynki i zostać uwolnieni ale pod warunkiem wykonania misji. Aby dowiedzieć się szczegółów muszą udać się do Zimnych Lasów i tam dotrzeć do siedziby

Tan Valindela wiekowego krasnoluda astrologa – okultysty u którego dowiedzą się iż chodzi o przywołanie dawnego sługi Tal Valindela .

Motywacja i zabezpieczenie:

- czarodziej, kleryk, czarny rycerz lub łowca o złym charakterze może zostać przyjęty w szeregi G.Cz.M. jeśli tego będzie chciał

- każdy inny otrzyma równowartość ewentualnego przyjęcia do innej gildii

- dodatkowo dla każdego członka drużyny ekwipunek:

a) kasta wojownicza i rycerska – umagicznią broje (+20OB/+50SF)

b) kasta złodziejska – pierścień cech +20 ZR

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

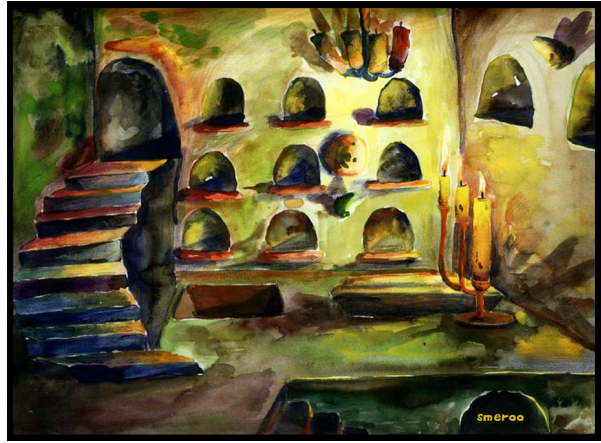
d) kasta czarodziejska – różdżka przywołań 50 ładunków (3 rodzaje, losowo zależnie od okoliczności – zamknięte pomieszczenie, dzień, noc) / użycie raz dobie.

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

Członkom drużyny zostanie zabrany jeden przedmiot osobisty gdyby zechciało by im się nie wykonywać misji i uciec. Przedmiot osobisty będzie potrzebny do wysłedzenia każdego po kolei i wymierzenia odpowiedniej kary.

2. Test

Tan Valindel po krótkiej rozmowie przekazuje drużynie iż nie ufa ich umiejętnościom i najpierw muszą przejść sprawdzian. Każe im udać się do katakumb położonych na wschodniej polanie Zimnych Lasów i przynieść mu jego ulubioną szatę z „gwiazdnymi kamieniami” (*dla mistrza gry – szata nie jest magiczna ani nie ma żadnych cech oprócz wyparowań (20/20/20)*). Valindel na wyprawę po szatę ofiaruje drużynie 5 eliksirów leczenia (k100) i 5 dawek maści niedźwiedziego sadła.



Wejście do katakumb jest chronione jedynie przez pułapkę (50% szansy na rozbrojenie ew. Uruchomienie czaru ognista kula (analogicznie dla maga 5POZ k10X10 obrażeń ew. połowa) – jeśli członkowie drużyny stali blisko siebie każdy otrzyma obrażenia. W katakumbach będą jeszcze trzy pułapki (30% szansy na jej uaktywnienie chyba że drużyna wykaże ostrożność)

pułapki :

1) 40 schodków w dół – 13 uruchamia pułapkę – trujący gaz k10 obrażeń / rundę przez 5 rund Ew. połowę po udanym rzucie na odp. nr 7 zionięcia.
2) po zejściu ze schodków kafelkowa podłoga o powierzchni mniej więcej 64m² na jednej ze ścian są drzwi. (kafelki 0,5m²) kafelki białe i czarne ułożone w kształcie X i O – czarne kafelki uruchamiają pułapkę – czar czarnoksięski (jeden kafelek jeden czar) wezwanie martwiaka 0POZ (zombie, szkielety k10; 1-5 zombie, 6-10 szkielet).

3) ostatnia pułapka jest na skrzyni która znajduje się za drzwiami w komnacie z „kafelkami” pułapka jest w zasadzie nie do rozbezpieczenia (tylko automatyczne udanie) – po otwarciu wieka ożywają postacie namalowane na ścianach (4 gobliny – 3 kadetów, 1 weteran) o malunkach drużyna dowiaduje się albo po otwarciu wieka skrzyni (w trakcie ich ożywiania) albo po wcześniejszym zadeklarowaniu rozglądania się.

3. Mapa

Jeśli drużyna wykona zadanie i przyniesie szatę do Tan Valindela ten przekaze im niezbędne informacje, które pomogą im ukończyć misję.

Rozkaże im udać się do siedziby krasnoluda Tan Werdika kapłana Morghlitha która znajduje się w wiosce między Górami Pięciu Twierdz a Ostryimi Wzgórzami i wykraść starą mapę z jego tajemnej biblioteki, która mieści się w piwnicach siedziby krasnoluda. Biblioteki strzegą dwa szkielety miękkołowe 3 poz i jeśli gracze zechcą wpierw przeszukać dom Werdika (rzut na przeszukiwanie znajdą ciekawy talizman - „talizman rozkojarzenia szkieletów miękkołowych” 10 szt złota i mały toporek(patrz tab. Broni) oraz klucz(klucz do biblioteki – wiedza tylko dla MG) mają na to 2 godziny po czym jest 90% szansy że Werdik wróci do

Domu.

Mapa charakteryzuje się tym iż pergamin jest całkowicie czysty dopiero po wypowiedzeniu odpowiedniego zaklęcia pojawia się mapa (Valindel mówi oczywiście że mapę uaktywnia się słowem – „klucz”).

Mapa pokaże im gdzie leżą cztery elementy niezbędne do odprawienia rytuału przywołania – będzie to :

a)

starożytny symbol Hasar Gruna wykonany z czarnego ołowiu o średnicy ok 60cm i grubości ok10cm o nienaturalnie małej wadze ok 10kg. Symbol nie jest wykonany idealnie tzn tak by się wydawało ponieważ powierzchnia z jednej strony jest idealnie gładka lekko pochylona ku środkowi ale z pozostałych stron wygląda to tak jakby jakieś postacie, głowy w grymasie przeraźliwego bólu i krzyku, ręce wyciągane na zewnątrz stopu, sylwetki różnych bestii, zwierząt, ludzi i innych ras próbowały uciec spod symbolu. Symbolu może dotknąć jedynie kapłan (dowolnego boga) lub ew osoba silnie wierząca (WI powyżej 60) każda inna zostanie pochłonięta przez symbol – to oczywiście przekaze drużynie Tan Valindel. Każdy kto dotknie starożytnego symbolu automatycznie staje się gorliwym wyznawcom Hasar Gruna (+5 ZW, +20WI) – tego nie dowiedzą się od Tan Valindela.

b)

święty sztylet Hasar Gruna „Dilsharr”- „Dilsharr” wygląda jak zwykły sztylet o drewnianym ostrzu i złotej rękojeści. Ostrze sztyletu jest niezwykle ostre i pokryte wieloma warstwami zaschniętej krwi. Jeśli gracz przez przypadek skaleczy się to automatycznie zostaje zarażony ciężką chorobą (losowo) – rzut na ZR czy nie doszło do skaleczenia. Jeśli skaleczy się wyznawca Hasar Gruna przysługuje rzut na odp nr 6 (trucizna) udany bez efektu, nieudany – ciężka choroba (losowo).

c)

Woda poświęcona Hasar Grunowi oraz prochy czarnotrupa. Zdobycie tych ostatnich nie będzie niewykonalne. Wodę święconą można dostać w każdej świątynie Hasar Gruna, prochy czarnotrupa w każdym dużym mieście w sklepach znachorów lub alchemików. Rzut k100, 15% szansy że w mieście w którym akurat znajdują się gracze będzie można dostać prochy czarnotrupa.

II W POSZUKIWANIU ARTEFAKTÓW

1) Dziwna wioska

Kierując się mapą drużyna trafiła do małej wsi Hasgru-Morkir niedaleko Tagary Czarnej i nie byłoby nic dziwnego w tej wiosce gdyby nie fakt iż wszyscy mieszkańcy zachowują się jakby byli pod wpływem jakichś środków odurzających. Niestety mapa nie jest „perfekcyjnym lokalizatorem” – jedynie pokazuje przybliżone miejsce gdzie może znajdować się symbol. Jeśli gracze zechcą zaczepić jednego z mieszkańców wioski ten nie będzie praktycznie reagował na ich słowa tylko ospale się przyglądał rozmówcy tak jakby w ogóle go nie rozumiał i myślał zupełnie o czym innym. Jeśli w drużynie znajduje się Mag to może wykryć oczarowanie (% rzut na zdolność profesjonalną):

a) jeśli magowi uda się wykryć oczarowanie (*jeśli w drużynie jest mag*) to okaże się iż faktycznie kontrolę nad mieszkańcami ma dziwna istota mieszkająca w grocie na północ od wioski – gracze będą musieli coś z tym zrobić ponieważ domyślają się że tylko mieszkańcy znają dokładne miejsce ukrycia symbolu.

b) jeśli drużynowemu magowi nie uda się wykrycia oczarowania lub nie ma w drużynie maga to podczas przeszukiwania wioski odnajdą dziewczynkę ukrytą pod podłogą w jednym z biednych domostw. Dziewczynka (Alicja) w pierwszej chwili będzie starała się uciec przed intruzami ale po odpowiednim podejściu (*nie straszenie*, *spokojne zwracanie się*, *brak gwałtownych agresywnych ruchów*) dziewczynka zaryzykuje i będzie chciała porozmawiać z drużyną. Od dziewczynki dowiedzą się o tragedii jaka trafiła się jej rodzinie i innym mieszkańcom wioski. Dowiedzą się o przerażającym „demonie”, który wszedł tamtej pamiętnej nocy do wioski i zabrał dusze jej rodzicom i wszystkim mieszkańcom wioski. Zanim jej mamie zabrał duszę ta schowała ją do tajnej skrytki pod podłogą i kazała siedzieć cicho i nie wychodzić pod żadnym pozorem. Dziewczynka poprosi drużynę aby zabili bestie i pomścili jej rodziców (*dziewczynka jest przekonana że nie ma ratunku dla mieszkańców wioski*). Choć drużyna nie przywykła do ratowania kogokolwiek to w tym przypadku doskonale wiedzą że tylko mieszkańcy mogą im pomóc w odnalezieniu symbolu.

2) Grota

Po dotarciu do groty gracze muszą rzucić na strach odp nr 2. Grota wygląda jakby to była wielka paszcza jakiejś bestii z ogromnymi kłami sięgającymi od samej góry wejścia do ziemi. Od ziemi zaś jakby wystawały dwa kły ułożone w kształcie litery V sięgające powyżej wejścia. Z groty powiewa mroźne powietrze i słychać jakby szepczący skowyt bólu tysięcy przeklętych dusz. Jak drużyna zdecyduje się (odważy się) wejść do jaskini to pierwsze co zaobserwują to nieznane symbole namalowane na ścianach (*nieznane graczom nawet poprzez identyfikację*).

Po około 20m od wejścia jest rozwidlenie - gracze muszą rzucić na zaskoczenie ponieważ po dojściu do rozwidlenia będą zaatakowani przez dwóch szalonych półorków.

Po pokonaniu szalonych półorków muszą wybrać w którą stronę pójść :

W lewo ślepy zaułek – jeśli wśród drużyny nie ma łowcy lub złodzieja to mają 40% szansy że się zgubią (*jeśli wcześniej nie zadeklarują jakiejś metody na powrót 60% - jeżeli drużyna jednak się zgubi to straci dwa dni , będą wyczerpani i głodni a szansa na wydostanie się z jaskini jest 50% nieudany kolejne dwa dni itd. Jeśli w drużynie jest łowca lub złodziej to jest tylko 10% szansy że się zgubią*).

W prawo cel – jeśli gracze pójść w prawo to po ok. 5-10min dojdą do średnio oświetlonej części jaskini o kształcie przypominającego trójkąt z której wydobywa się nieprawdopodobny odór zgnilizny . Na końcu komnaty siedzi dziwna mała postać (*wygląd: strasznie i nienaturalnie wysuszona skóra , którą widać spod poszarpanych ubrań, postać wygląda na człowieka(po przyjrzeniu się widać że to kobieta*) , która ma ze 200 lat, siedząca na obskurnym łóżku z głową pochyloną na dół . Wokoło łóżka porozsypywane kości różnych zwierząt , ludzi i innych humanoidalnych stworzeń. Są tam kości bielusińskie, jak i całkiem świeże. Obok łóżka leżą też dwa wargi które w pierwszej chwili wyglądają jakby drzemały. Po chwili od wejścia drużyny do komnaty postać powoli tak jakby sprawiało jej ból podnosi głowę spoglądając spod niej na intruzów (*świeży posiłek*)

Nie minęło kilka sekund jak wielkie wilki rzucają się w kierunku graczy.

Po zabiciu wargów i wiedźmy każdy bohater musi rzucić na odp nr 4 (szok) nieudany oznacza omdlenie – udany bez efektu. Z ciała wiedźmy zaczęły wydobywać się dusze wszystkich tych których uwięziła z tak ogromnym impetem i krzykiem że aż trudno graczom utrzymać równowagę (rzut na ZR) . Wielka białozieolono-nibieska chmura udręczonych dusz leci w kierunku wyjścia z jaskini a samo ciało wiedźmy zamienia się w kamień.



3) Święty symbol

Po powrocie do wioski okazuje się że uwolniliście mieszkańców i Ci z pewnością Wam pomogą (*a właściwie najstarsza znachorka w tej wiosce*) i pokierują w miejsce gdzie może znajdować się symbol.

Legenda mówi : ***...i stanął naprzeciw wielkiej armii zza oceanów, w rękach dzierżył pierwszy symbol swego boga, wypowiadał pierwsze słowa modlitwy, słowa których jeszcze nikt nigdy nie słyszał i poświęcił armie pochłaniając ją do symbolu...***Nikt nie poznał nawet imienia tego człeka bowiem mówi się że został pochłonięty razem z wielką armią zza oceanów.

Jedynie mówi się iż miejsce interwencji jego boga jest o dwie drogi na zachód od naszej wioski w miejscu gdzie teraz stoi wielki czarny głaz . Tam najprawdopodobniej znajdziecie to czego szukacie – powiedziała znachorka.

Po dotarciu do miejsca wskazanego przez znachorkę rzeczywiście drużyna zobaczyła ogromny (wy. 10m , średnica ok. 5m) czarny kamień , który dość mocno wyróżniał się wśród tych wszystkich gór wokół. Wokół czarnego kamienia leży niezbyt naturalnie ułożonych pięć małych kamyków o idealnie płaskiej powierzchni – na każdym z nich coś jest napisane: 1 – napisane jest „Jeśli nie obca Ci magia, wypowiedz te słowa : vaekter (strażnik) – efekt: pojawia się strażnik , mag 5POZ , który automatycznie zaatakuję tego który wypowiedział słowa. Po wygranej przez bohatera pojedynku mag zmienia się w popiół a kamień zaświeci jasnoniebieskim światłem.

2 – zagadka : „Jakie siedmioliterowe słowo nawet największy mędrzec wypowie błędnie”? (odp: błędnie) . Po poprawnej odpowiedzi kamień zaświeci jasnoniebieskim światłem.

3 – Napisane jest „Poświęcenie” : wystarczy położyć swoją własność na kamieniu oddając ją . Przedmiot znika a kamień zaświeca jasnoniebieskim światłem.

4 – Po dotknięciu kamienia pojawia się duch , który mówi „aby uaktywnić kamień musicie odpowiedzieć poprawnie na moją zagadkę”: Rzecz dzieje się w starym klasztorze, w którym żyje około 20 mnichów. Każdy dzień spędzają na gorliwej modlitwie. Nie mają nic prócz prostego łóżka w skromnym pokoju, jednego krzesła i okna, żadnych luster, ani wygod. Każdej nocy Bóg przychodzi do nich, aby z nimi porozmawiać, do każdego z osobna. Pewnej nocy, mówi im, że w klasztorze znajduje się jeden, podkreślił, jeden mnich zarażony wstydliwą chorobą. Objawia się ona niebieską plamą na czole. Mnich ten musi sam odgadnąć, że jest chory i odejść z klasztoru. Mnisi widują się tylko podczas posiłków. Uwaga, inni mnisi nie mogą mu dawać znaków, ani nic mu wspominać o jego chorobie, on sam nie ma możliwości zobaczenia swego oblicza w lustrze. Jak więc ma się domyślić że to on jest chory?

Odp: Mnich, który jest zarażony, ma niebieską plamę na czole. Nie ma lustra, ale ma oczy. Przygląda się innym mnichom podczas posiłku i jeśli nikt nie ma na czole znaku, oznacza to, że on jest chory i musi odejść z klasztoru.

5 – napisane jest :Uchodzący za dziwaka, dumny, niegdyś kruczowłosey, dziś już kompletnie łysy szlachcic nie lubił spoglądać do zwierciadła, gdyż, jak twierdził, łysa głowa nie ozdoba. Toteż wszechne

zdziwienie wywołała wiadomość, że szlachcic założył się o dużą sumę dukatów twierdząc, że na głowie ma włosy niczym kruk. Pytanie: Czy szlachcic dziwak może wygrać zakład?

Odp: Oczywiście, może, ponieważ kruk nie ma włosów.



Po uaktywnieniu każdego z kamieni ziemia zaczęła drżeć a z nieba z niesłychaną siłą wystrzelił oślepiający strumień piorunów skierowany na czarny kamień. Małe kamienie wokół pojedynczo zaczęły łączyć się takimi samymi piorunami z czarnym głazem. *Po chwili wielki głaz rozsypuje się w proch a na jego miejscu ukazują się święty symbol Hasar Gruna.*

4) Dilsharr

Po zdobyciu symbolu na mapie ukazała się nowa lokalizacja – Zielona Puszcza.

Bohaterowie nie czekając długo wyruszają w poszukiwaniu drugiego artefaktu – sztyletu. Droga do puszczy nie przysporzyła większych problemów (dla MG – jest 30% szansy , że podczas drogi zostaną napadnięci przez zbójów – trzech ogrów 4POZ).

W puszczy natkną się na starą zrujnowaną budowlę w połowie murowaną , zarośniętą mchem , drewniane elementy praktycznie całkowicie zniszczone, przegniłe , dach dziurawy jak sito.

Opuszczony budynek:

W środku po lewej stronie całkowicie zrujnowany kominek i zardzewiały dzban wiszący nad paleniskiem. Po środku izby przegniły stół stojący na trzech nogach (czwarta złamana a stół przechylony), trzy krzesła poprzewracane ledwo trzymające się kupy. Jeśli gracz będzie chciał postawić krzesło to te rozpadnie się pod swoim ciężarem. Po prawej otwarta skrzynia (pusta) a na podłodze obok skrzyni nieduży dywanik.

Ogólnie w pomieszczeniu jest straszny bałagan jakby było tu grabione kilkakrotnie a wszystko wewnątrz jakby miało ze 100 lat. Gracze nic cennego nie znajdą w domku.

W domku jest tajne przejście pod dywanikiem ale jest tylko jedna metoda na odnalezienie tajnego wieka – wytarcie kurzu z dywanika po czym podniesienie go (jeśli gracze podniosą dywanik ale nie wytrą kurzu nie zobaczą wejścia) wykrycie magii na dywaniku % rzut na zdolność profesjonalną – dywanik jest magiczny.

Jeśli bohaterowie będą chcieli zejść na dół to bez pochodni lub innego źródła światła będą schodzić w całkowitej ciemności.

Na dole schodów niewielki korytarz a na końcu korytarza drzwi.

Przed drzwiami po lewej stronie stoi w dość kiepskim stanie zbroja płytowa kompletna , po prawej stronie w pobliżu drzwi porozsypywane resztki jakiejś zbroi i trzy szkielety – jeden z połamanymi żebrami drugi z roztrzaskaną czaszką a trzeci ze złamanym żebrem (*po przyjrzeniu się widać że to jedno pęknięte żebro musiało przebić serce*).

jeśli gracze będą chcieli przeszukać to miejsce to znajdą jedną magiczną maczugę (Wt x2 obr +20), miecz typowy magiczny (Wt x2 ; obr+20) oraz młot bojowy (ten będzie leżał w pobliżu najbardziej połamanego szkieletu).

Po dotknięciu klamki drzwi lub jakkolwiek próba otwarcia drzwi ożywia golema(zbroję) , która natychmiast atakuje intruzów (*rzut na 1/10 SZ – zaskoczenie*).

Golem jest całkowicie odporny na magię oraz broń magiczną – wyparowania jak zbroja z której został stworzony , żywotność jak wytrzymałość tej zbroi , trafienie 150 , obrażenia 120ob.

Po pokonaniu golema mogą wejść przez drzwi.

Jest to tajne laboratorium zachowane w idealnym stanie – aparatura alchemiczna w idealnym stanie , księgi, regały w idealnym stanie.

Gracze z pewnością zaczną przeszukiwać pomieszczenie – znajdują:

3 eliksiry leczenia 100, jeden amulet 100PM , spodnie siły (+100 do siły nie kumuluje się z innymi przedmiotami podnoszącymi siłę ani z furia), księgę czarów alchemicznych od 6 kręgu, księgę czarów czarnoksięskich do 6 kręgu, 2 pergaminy uzdrowienia, 1 pergamin formuły czaru kapłańskiego „Ochrona przed negatywnym planem”.

Po wyjściu z piwnicy i domku w lesie bohaterowie zauważają iż miejsce gdzie powinien znajdować się Dilsharr pojawiło się na mapie w zupełnie innym miejscu – okolice Lasu Ogrów i Gór Wapiennych. Podczas podróży do miejsca , który wskazuje mapa bohaterowie mają 30% szansy , że zostaną zaatakowani przez czterech zbirów – 1 barbarzyńca 6POZ, 2 wojowników 5POZ, mag 5POZ.

Po dotarciu w okolice które wskazuje mapa gracze staną na rozstaju dróg (prosto i po skosie w prawo) , ponieważ mapa ewidentnie pokazuje że mają skrócić , najprawdopodobniej gracze pójda wg mapy ale jeśli zdecydują się pójść prosto dojdą do gniazda harpii (ślepy trop) 4 harpie +królowa.

Jeśli pójda tak jak mapa pokazuje to dotrą do wielkiej polany na której stoi świątynia a raczej to co z niej zostało.

Świątynia jest otoczona zniszczonym już metalowym ogrodzeniem , obrosniętym przez roślinność i chwasty , główna brama wjazdowa zniszczona , jedno skrzydło jakby miało się za chwilę całkiem oderwać. Po lewej stronie widać cmentarzysko również zniszczone zębem czasu jednak jeśli bohaterowie dokładniej się przyglądają to widoczne są ślady grabieźców. Na cmentarzu wyróżnia się tylko jeden posąg na którym

wyraźnie jest widoczny symbol czaszki (jeśli w drużynie jest wyznawca Morghlitha lub kapłan albo osoba znająca się choć trochę na religiach wie że to ewidentnie symbol Morghlitha).

Po przekroczeniu głównej bramy (*trzeba nieco odchylić choć jedno skrzydło*) wszelakie okoliczne ptactwo zerwało się jednocześnie jakby było czymś spłoszone (*tu można zastosować rzut na strach odp nr 2 – nieudany oznacza to że za żadne skarby bohater nie wejdzie do świątyni*).

4) Świątynia Morghlitha

Piękna niegdyś , tętniąca „życiem” duża świątynia Morghlitha zniszczona przez grabieźców i czas.

Wysokość murowanych bocznych altan aż robi wrażenie , wysokie na ok. 14 metrów , pomiędzy nimi zapadnięte , popękane i obrosnięte mchem i chwastami marmurowe schody prowadzące do głównego wejścia do świątyni. Drzwi do świątyni wywarzone od wewnątrz , po części roztrzaskane.

Wewnątrz świątyni po lewej i po prawej stronie ogromne filary zniszczone , popękane jakby miały się zaraz rozsypać. Porozrzucane ławy w wielki nieładzie (*jeśli gracze będą próbować dochodzić co tu się stało to nie możliwe jest dostrzec takich szczegółów ponieważ tą świątynię grabiono już kilkanaście razy*).

W świątyni ogólnie panuje bród , smród zgnilizny , pełno pajęczyny , pajaków i różnego robactwa . Ołtarz w świątyni pęknięty na trzy nierówne części. Po prawej stronie ołtarza drzwi , za drzwiami schody na dół na końcu schodów „ściana” (*rzut na połowę INT tylko złodziej lub zabójca pozostali na 1/10INT - są to drzwi , które otwiera się zupełnie w innym miejscu – drużyna musi znaleźć sposób na otworenie drzwi w innym wypadku misja nieudana – jest to książka na górze w regale która otwiera skrytkę z dźwignią do otwarcia kamiennych drzwi – skrytka znajduje się na cmentarzysku pod pomnikiem z symbolem Morghlitha*).

Po lewej stronie od ołtarza drzwi , za drzwiami schody prowadzące na górę do komnaty gdzie są cztery łóżka cztery szafy , stół i cztery krzesła , okno obok którego stoi sekretarz z książkami (dziwne , tyle lat i nikt nie ograbił świątyni z książek przecież też przedstawiają jakąś wartość) . Książek jest około 40 na czterech półkach (tytuły oraz zawartość książek zostawiam w inwencji MG) . *Druga półka , szósta książka od lewej otwiera skrytkę na cmentarzu*.

a) świątynia poziom -1

pomieszczenie nr 1 – 13 łózek, 7 szaf (1,2,3,5,7 – tylko stare zniszczone ciuchy, 4 – stare ciuchy i 2 szt zł)

pomieszczenie nr 2 – 4 łóżnie

pomieszczenie nr 3 – zawałone schody prowadzące na górę (*niestety nie do przejścia*) pięć trupów :3 szkielety i 2 rozkładające się ciała

pomieszczenie nr 4 – zawałone gruzem: 7 łózek, 7 szaf (1,2,3,4,5,7 – stare ciuchy , 6 – stare ciuchy i 4 szt zł)

Pomieszczenie nr 5 – przy wejściu magiczny krąg, który tylko ćmi dawną magią (podczas identyfikacji jest tam tylko resztką PM z blokadą 1000PM), dalej pentagram (*ochrona przed sferą negatywną*). Tuż obok

dwa kamienne ołtarze a na nich kamienne postacie „Gargoila”, zaraz za nimi trzy skrzynie: 1 od lewej – topór jednoręczny (zardzewiały 1/10 wytrzymałości patrz tabela broni) 200szt mitrylu, 20 rubinów, 2 – kości ludzkie, 3 – mapy kartograficzne i mała mapka (*jest to mapa skarbów po krasnoludku – pomyśl na alternatywną przygodę*). Po otwarciu jednej ze skrzyń zaczyna działać magia, którą poczuli gracze wchodząc do komnaty – kamienni strażnicy zaczynają ożywać (*kruszeje kamień, specyficzne dźwięki pęknięcia*)

Pomieszczenie nr 6 – podziemna kaplica – po prawej stronie od wejścia ołtarz przed ołtarzem pentagram (ochrony przed sferą negatywną). Wzdłuż kaplicy filary (około 16 filarów po osiem na stronę) między filarami ławy, w każdym rogu komnaty jeden sarkofag. Sarkofagi da się otworzyć tylko w jeden sposób, trzeba posiadać klucz (% rzut na zdolność procesyjną „Wykrycie”). Na każdym sarkofagu wyżłobiony jest symbol:

Sarkofag nr 1 – koń (w środku: dwie sakiewki ze złotem po 200szt, magiczny miecz typowy-2xWt)

Sarkofag nr 2 – okręt (w środku: 0,5litrowe butelki z rumem i winem o wartości ok. 2000szt zł)

Sarkofag nr 3 – czaszka (w środku: księga czarów kapłańskich do 6 kręgu – pozostałe kręgi nieczytelne, amulet z PM w kształcie czaszki 200/2000PM)

Sarkofag nr 4 – niedźwiedź (w środku: szkielet niedźwiedzia w zbroi platynowej płytowej miarowej (dla niedźwiedzia) z wygrawerowanym emblematem Morghlitha wartość od 0-200000szt zł)

Pomieszczenie nr 7 – cztery szkielety nic poza tym oraz przejście do drugiej komnaty

Pomieszczenie nr 8 – 11 trupów – 6 szkieletów, 5 zombi i dookoła pełno zaschniętej krwi

Pomieszczenie nr 9 – niegdyś pięknie urządzone pomieszczenie najprawdopodobniej przeora tej świątyni. Naprzeciwko wejścia stoi kominek, dalej jedno łóżko, po środku stoi dość zniszczony ale niegdyś bardzo dobrej jakości okrągły stół z czterema krzesłami. Naprzeciwko kominka po drugiej stronie komnaty gustowna kanapa z fotelami też zniszczone przez czas. W samym rogu komnaty stoi skrzynia (skrzynia: złota zastawa dla czterech osób, złoty świecznik z grawerowaną czachą, 3 duże diamenty, 12 dużych bursztynów, 24 górskie kryształy „Kamień Maga” – zwykły kamień ok. 30-40g (jeśli nie będzie identyfikowany) podczas identyfikacji kamienia okazuje się iż jest to magiczny przedmiot. Kamyk ma jedną cechę – można wpisać na niego jeden czar do 6 kręgu. Raz wpisany czar nie może zostać zdjęty aż do nowej identyfikacji przez innego czarodzieja lub śmierci obecnego właściciela (także rozważnie wybierać czar, który chce się wpisać). O magii kamienia wie tylko właściciel czyli osoba która poprawnie zidentyfikowała przedmiot (odpowiednia zdolność procesyjna). Wpisany czar aktywuje się słowem „Kamyk”, aktywacja czaru trwa 1sg, „Kamyka” można użyć raz na k10 godz (testowane podczas wpisywania czaru).

Pomieszczenie nr 10 – jeden szkielet, cztery łóżka jedna szafa (stare ciuchy) i pusta beczka.

Pomieszczenie nr 11 – trzy trupy, 2 szkielety, 1 rozkładające się ciało, dwie duuuuże ławy, dwie szafy (stare ciuchy).

Pomieszczenie nr 12 – same beczki z rzadkimi i niespotykanymi (egzotycznymi) przyprawami (wartość ok. 1000szt zł) i jedna beczka z czterema drewnianymi

figurkami i 300 szt platyny (okręt, czaszka, koń, niedźwiedź). W miejscu gdzie powinny być drzwi do komnaty jest kamienny blok (rzut na przeszukiwanie jeśli udany bohater zauważy iż kamienny blok jest w jednym miejscu uszczerbiony Ew. zdolność procesyjna „wykrycie”)

Uwaga! Pomieszczenia nr 12 jest zamknięte a klucz znajduje się w grobowcu.

Pomieszczenie nr 13 – jeden szkielet pokryty zaschniętą krwią, pełno gruzu i schody na dół.

b)świątynia poziom -2 (grobowiec)

Komnata o powierzchni mniej więcej 30m2. Wewnątrz straszny smród rozkładu i zgnilizny (*rzut na odp nr 7 gazy, nieudany oznacza iż bohater zaczyna niekontrolowane wymiotować przez k5 rund*) po środku narysowany czerwoną kredą pentagram (*kontrola pomniejszych demonów*) wokół pentagramu cztery, prawie całkiem rozłożone ciała w kapłańskich szatach. W środku pentagramu rozlana dziwna zielona ciecz. Na końcu komnaty stojący prostopadłe do ściany sarkofag.

Jeśli gracze zaczną badać ciała, pentagram i dziwną ciecz to nie dowiedzą się niczego szczególnego tj są to zwykłe ciała najprawdopodobniej kapłanów, pentagram „kontrolowania pomniejszych demonów, dziwna ciecz o konsystencji kisielu.

Sarkofag nie jest zabezpieczony żadnym czarem ani znakami magicznymi jeśli jednak gracze otworzą sarkofag uruchomią magię, którą leżący kapłani próbowali przywołać demona. W tym momencie kapłani ożywają (1 runda), dziwna ciecz zaczyna jakby formować jakiś kształt. Bohaterowie mają dwie opcje: albo uciekną i misja nieudana albo będą walczyć z kapłanami. Całkowite przejście (uformowanie) demona trwa 3 rundy i jeśli gracze będą nadal walczyć z kapłanami, zmierzą się również z demonem. Podczas walki z demonem gracze mogą zauważyć iż w środku demona jest jakiś przedmiot (rzut na 1/10 SZ nieudany – gracze nie widzą dokładnie co to jest, udany gracz widzą wewnątrz demona sztylet). Jeśli gracze przeszukają sarkofag w grobowcu znajdą: sakiewkę 100 srebrników i kawałek kamienia (*po przyjrzeniu się kamieniowi mogą się domyślać że to kawałek z bloku kamiennego do komnaty nr 12 ew. rzut na 1/2 INT*), yar-sor (ziele życia: wcieranie tego żywicznego zioła regularnie przez rok regeneruje 1k10 pkt energii życiowej oraz zwiększa odp na szok +5pkt przy wskrzeszaniu), drag rot sor (ziele srebrnego smoka: po zażyciu tego zioła wzrasta SZ o 50% na najbliższe 24h, można je zażyć po raz drugi dopiero po 3 dniach. 5% szansa że SZ wzrośnie na stałe o 10%. raz na 10 lat życia), zbroję płytową miarową, tarcza, hełm, miecz dobra „świętości palatyńskiej” (nikt z graczy nie będzie mógł nosić takiej zbroi a w dodatku rzucają na sugestie czy odważą się zabrać zbroję ze sobą). Po pokonaniu demona w miejscu gdzie on stał rozlewa się dziwna kiślowata maź a na podłogę upada drewniany sztylet. Po wyjściu z grobowca wszystkie trupy z poziomu -1 ożywają i próbują uniemożliwić wyjście ze świątyni. Jeśli graczom uda się opuścić świątynię to na mapie pokaże się nowa lokalizacja – najbliższa świątynia Hasar Grun’a. Tam zdobędą niezbędną do odprawienia rytuału wodę poświęconą temu bóstwu. W tej samej świątyni mogą spróbować dowiedzieć się gdzie można kupić/zdobyć „prochy czarnotrupa” (20% szansy,

że jeden z kapłanów w świątyni będzie wiedział gdzie kupić lub będzie posiadał takie prochy. Jeśli nie będą mieć tyle szczęścia to muszą wyruszyć do dużych miast w poszukiwaniu prochów – rzut k100 ; 15% na to iż bohaterowie kupią prochy w mieście w którym akurat przebywają).

III KONFRONTACJA

Po powrocie do Tan Valindela drużyna będzie musiała nauczyć się formuły rytuału przywołania:

Rytuał

Gdy czterech wiernych naprzeciw jednego staną a księżyc w nowiu zaświeci, te słowa zrzucą okowy mego sługi:

Sengha-Thaer, på foranledning af Herrens du stævne ham til at betjene dig!!

(Sengha-Thaer, na rozkaz Pana przyzywam Cię abyś mu służył)

**Prochy nieśmiertelnego skąpane świętą rzeką , pięciu część duszy swej odda Dilsharr'owi !!!
Wrota w ten sposób staną otworem byś służył mu na wieki.**

Drużyna będzie miała ok. dwóch dni na przygotowanie się na wyprawę do świątyni Hasar Gruna i w tym czasie może podnosić się na poziomy i zrobić inne szkolenia.

Co więcej drużyna powinna to zrobić z dwóch powodów:

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

Kiedy drużyna zadeklaruje gotowość do dalszego działania, znów spotka się z Valindelem. Ten przekaze im iż nie da się dotrzeć do ruin świątyni żadną inną drogą jak teleportacją ponieważ jedyną drogę , drogę przez jaskinie zniszczyła Gildia Białych Magów.

Świątynia

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

Pomieszczenie w którym się pojawi się drużyna to dawna sala modlitewna. Ma około 8 metrów wysokości 10 szerokości i 25 długości. Na bokach pomieszczenia na całej długości znajdują się dwa rzędy kolumn podtrzymujących sklepienie. Środkiem

biegną teraz już zniszczone kamienne ławy dla wiernych a na szczycie pomieszczenia ołtarz ofiarny ozdobiony makabrycznymi stworami. Na ścianie za ołtarzem wisi czarny okrągły talerz – symbol Hasar-Gruna. Nad ołtarzem, w przezroczystym kokonie, zawieszony dwa metry nad ziemią unosi się uwięziony demon. Nieopodal, w okolicy ołtarza leży dwuręczny miecz. Całość pomieszczenia jest pokryta kurzem. Dodatkowo w chwili pojawienia się drużyny jest całkowicie ciemno gdyż do środka nie dociera, żadne światło. Jakikolwiek wyjścia z tego pomieszczenia są zawałone i nie do przebycia.

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

K100:

1-5 – 2 rundy przed

6-30 – 1 runda przed

31-70 – w tym samym momencie

71-95 – 1 rundę po

96-100 – 2 rundy po

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

Kiedy będzie już po walce, drużyna powinna przystąpić do rytuału. W przypadku nieudanej próby (błędnie wypowiedziane słowa uwolnienia, brak pięciu przy odprawianiu rytuału, brak przynajmniej jednego wiernego) demon zostanie uwolniony i nie będzie nad nim żadnej kontroli a reszta... zależy od MG.

Kiedy będzie już po wszystkim drużyna musi się wydostać z zawałonej świątyni. Tą część pozostawiam już MG. Może BG dostaną czar teleportacji by stamtąd się wydostać, może przywołanie demona spowoduje otwarcie w magiczny sposób teleportu do Gildii Czarnych Magów, a może drużyna celowo została wysłana z „biletem” w jedną stronę aby nie pozostawiać świadków...

Strażnik kamienia

Mag (człowiek) 171cm, 75kg

POZ 5:

ŻYW 110 ; SF 132 ; ZR 81 ; SZ 62 ; INT 153 ; MD 108 ; UM 186 ; CH 118 ; PR 142 ; WI 58 ; ZW 16

Bp 60 ; Bf 40: 1:85; 2:71; 3:86 ; 4:70; 5:92 ; 6:40 ; 7:40 ; 8:40 ; 9:74 ; 10:68

Miecz dł. Typ. ; 96/117 ; op 4sg ; 133kl/153tn; ob. 20 At 1

Skóra zw. Poj;ubr. Typ. podróżne Wyp25/50/70 ogr -/-Wt 8/15 ob. 41/61

Czary : 1/1; 1/2; 1/7 ; 2/3; 3/6; 3/7 (krąg/nr czaru – kolejność czarów jest wzięta z listy która wyszła w czasopiśmie MiM).

Przeciwnicy w katakumbach

Gobliny

POZ 2:

ŻYW 113 ; SF 126 ; ZR 67 ; SZ 67 ; INT 57 ; MD 85 ; UM 37 ; CH 32 ; PR 17 ; WI 25 ; ZW 3

odp. 1:48; 2:40; 3:34 ; 4:47; 5:32 ; 6:58 ; 7:58 ; 8:68 ; 9:58 ; 10:43

topór Typ. ; 76/96 ; op 4sg ; 161tn; ob. 8 At 2

maczeta ; 76/96 ; op 2sg ; 122tn; ob 16

kurtk.ciężka ubr. Typ. podróżne Wyp55/115/85

ogr ½ / ½ ; ob. 59/51

POZ 6:

ŻYW 129 ; SF 170 ; ZR 89 ; SZ 89 ; INT 71 ; MD 103 ; UM 41 ; CH 56 ; PR 41 ; WI 25 ; ZW 3

1:60; 2:53; 3:45 ; 4:58; 5:43 ; 6:75 ; 7:75 ; 8:85 ; 9:75 ; 10:60

topór Typ. ; 128/154 ;op 4sg ; 237tn; ob. 12 sp.2b At 2

łuskowa typ.ubr. Typ. podr Wyp80/130/90 ogr ½ / ½ 70/58

Przeciwnicy w grocie

Młody Warg:

POZ 0:

ŻYW 155 ; SF 125 ; ZR 80 ; SZ 90 ; INT 35 ; MD 25 ; UM 0 ; CH 50 ; PR 50 ; WI 0 ; ZW 0

1:31; 2:45; 3:28 ; 4:43; 5:18 ; 6:42 ; 7:42 ; 8:52 ; 9:52 ; 10:32

pysk. ; 81/101 ;op 2sg ; 111kl; ob. 20 sp.b At 1

skóra Wyp15/25/35 ogr - / - 55/35

Półork:

Wiedźma:

wygląd: strasznie i nienaturalnie wysuszona skóra , którą widać spod poszarpanych ubrań, postać wygląda na człowieka(po przyjrzeniu się widać że to kobieta).

Wiedźma nie jest martwiakiem

Żyw – 100 ; Zr – 50 ; SZ – 40 ; INT – 240 ; MD – 120 ;

UM – 120 ; WI – 10 ; ZW – 1 ; WYP – 0/0/0 ;

łapy Tr – 120 ; Obr – 60tn ; ob. – 8

Zdolności specjalne:

Opętanie : podczas pełnej rundy musi patrzeć prosto w oczy ofiary. Ofiara broni się rzutem na odp nr 2 , nieudany oznacza całkowitą utratę świadomości na korzyść wiedzmy. Osoba opętana w ten sposób starzeje się pięć razy szybciej (w ciągu roku organizm opętanych zachowuje się jakby upłynęło 5 lat).

Wiedźma w ten sposób utrzymuje swoją vitalność (młodnieje) oraz nieśmiertelność.

Skarb: pergamin czaru wskreszenie, 87 szt złota , 1 eliksiry młodości(po wypiciu każde 2 lata upływają jak 1 rok – przez 10lat), 3 fiołki uzdrowienia , 1 leczenia 100 , 2 leczenie k 100 , 1 fiołka jadu mantikory

Przeciwnicy w świątyni

pomieszczenie 3:

3 szkielety 0 POZ

- pomieszczenie 5:

2x kamienny strażnik „**Gargolia Czarna**”

Jest ssakopochodnym monstrem o humanoidalnej postawie. Odznacza się nagim ciałem i

charakterystyczną sylwetką polegającą na chodzeniu ze zgiętymi w kolanach nogami.

Na czole , kolanach i łokciach występują u nich twarde rogowe wytwory , w kształcie dłuższych kolców. Ich ciemnobrązowa lub czarna skóra w dotyku wydaje się śliska i twarda jak kamień (choć jest odpowiednio elastyczna). Twarz gargolii (z wyjątkiem charakterystycznego rogu na głowie) przypomina z przodu ludzką, jednak jej duże policzki i szerokie usta upodabniają ją do wizerunku maski teatralnej. Palce dłoni i stóp zaopatrzone są w krótkie pazury, dzięki czemu nadają się zarówno do szarpania (ciągnięcia) jak i

dźgania (klucia).

Specjalne zdolności:

- **samoskamienienie** : potrafią w przeciągu 1k10 rund wprowadzić swe ciało w stan skamienienia przyjmując przy tym postać istoty (podobnych wymiarów), która niegdyś poznały.

- **kopanie kolanami** : w momencie , gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo kopnąć każdym kolanem.

- **uderzenie głową** : w momencie gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo dźgnąć kolcem umieszczonym na czole.

- **rozrywanie** : w momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź.7sg) próbować (rozpatruje się jako normalne TR bez OB ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej fizycznie istoty, zadając 1k100 ran + bonus ze SF.

- **widzenie nocą** : potrafią widzieć w każdej (nawet magicznej) ciemności , za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b. 20% mniejsze trafienie o Obronę , oraz o b. 10% mniejszą odporność na magię .

POZ 0 ; ŻYW 400 ; SF 400 ; ZR 55 ; SZ 55 ; INT 65 ; MD 65 ; UM 85 ; CH 40 ; PR 65

Bp 37 ; Bf 85 ; 1-5: 42 ; 6: 100 ; 7: 100 ; 8: 90 ; 10 – nie dotyczy

Pazury : 76/122; op 3 sg ; 180kl /tn ; OB 24 ; At 1

Łokcie : 66/122; op 2 sg ; 130tn ; OB 0 ; At 1

Kolana : 66/122; op 3 i 7 sg ; 130kl ; OB 0 ; At 1/1

Skóra własna : OGR -; OB. 45 ; wyp 120/100/110

- **pomieszczenie nr 7 :**

4 szkielety 0POZ

- **pomieszczenie nr 8 :**

5 szkieletów 0POZ , 1 szkielet 2POZ , 4 zombi 0POZ , 1 zombi 3POZ.

- **pomieszczenie nr 10 :**

1 szkielet 0POZ

- **pomieszczenie nr 11 :**

2 szkielety 2POZ , 1 zombi 3POZ

- **pomieszczenie nr 13 :**

1 szkielet 6POZ

- **grobowiec :**

4 szkielety 6POZ

szkielety

POZ 0:

ŻYW 60 ; SF 80 ; ZR 50 ; SZ 50 ; INT 6 ; MD 35 ; UM 25 ; CH 4 ; PR 2

Bp 33 ; Bf 36 ; 3:48 ; 4:38 ; 5:43 ; 6:36 ; 7:36 ; 8:36 ; 9:51 ; 10:46

Łapy ; 60/71 ; op 3sg ; 50tn; ob. 5 (*2) At 1 (*2)

Wyp -/-/- ogr -/- ob. 10

POZ 2:

ŻYW 70 ; SF 90 ; ZR 56 ; SZ 56 ; INT 12 ; MD 41 ;

UM 28 ; CH 10 ; PR 8

Bp 38 ; Bf 41 ; 3:53 ; 4:43 ; 5:48 ; 6:41 ; 7:41 ; 8:41 ; 9:56 ; 10:51

Łapy ; 66/81 ; op 3sg ; 52tn; ob. 5 (*2) At 1 (*2)

Wyp -/-/- ogr -/- ob. 16

POZ 6:

ŻYW 90 ; SF 110 ; ZR 68 ; SZ 68 ; INT 24 ; MD 51 ;

UM 34 ; CH 22 ; PR 20

Bp 47 ; Bf 51 ; 3:62 ; 4:52 ; 5:57 ; 6:50 ; 7:50 ; 8:50 ; 9:65 ; 10:60

Łapy ; 78/96 ; op 3sg ; 57tn; ob. 5 (*2) At 1 (*2)

Wyp -/-/- ogr -/- ob. 28

Zombi

POZ 0:

ŻYW 120 ; SF 320 ; ZR 50 ; SZ 50 ; INT 6 ; MD 35 ;

UM 5 ; CH 4 ; PR 2

Bp 31 ; Bf 55 ; 3:46 ; 4:36 ; 5:41 ; 6:55 ; 7:55 ; 8:55 ; 9:70 ; 10:65

Łapy ; 65/150 ; op 3sg ; 130ob; ob. 5 (*2) At 1 (*2)

Wyp -/-/- ogr -/- ob. 10

POZ 3:

ŻYW 135 ; SF 350 ; ZR 59 ; SZ 59 ; INT 18 ; MD 44 ;

UM 5 ; CH 7 ; PR 5

Bp 31 ; Bf 55 ; 3:46 ; 4:36 ; 5:41 ; 6:55 ; 7:55 ; 8:55 ; 9:70 ; 10:65

Łapy ; 68/156 ; op 3sg ; 137ob; ob. 5 (*2) At 1 (*2)

Wyp -/-/- ogr -/- ob. 10

Harpie

POZ 4: CHAR pr.zły;

ŻYW 111 ; SF 156 ; ZR 92 ; SZ 72 ; INT 84 ; MD 78 ;

UM 50 ; CH 70 ; PR 70 ; WI 25

Bp 35 ; Bf 39 ; 1:53 ; 2:54 ; 3:45 ; 4:45 ; 5:35 ; 6:54 ; 7:54 ; 8:49 ; 9:49 ; 10:44

Łapy ; 68/156 ; op 3sg ; 137ob; ob. 5 (*2) At 1 (*2)

Wyp -/-/- ogr -/- ob. 10

Królowa

POZ 10; CHAR pr.zły;

ŻYW 140; SF 200; ZR 130; SZ 110; INT 130; MD 120;

UM 80; CH 180; PR 140; WI 35; ZW 3;

ODPORNOSTCI: 1-104; 2-83; 3-95; 4-72; 5-72; 6-84; 7-84; 8-74; 9-74; 10-84; AMg 0

BRON: 1. kościana pałka; bgł. 151, TR 184; opżn. 2;

SKUT 140ob; OB +21; SP S; AT 4

BRON: 2. pazury; bgł. 156, TR 189; opżn. 3; SKUT

155tn; OB +24; SP S/OBUR; AT (4)

BRON: 3. inna broń (wybór MG); bgł. 130, TR 166; opżn. ?; SKUT ?; OB ?; SP S; AT (?)

ZBROJA: lekka kolczuga; OGR. - , 1/2; OB. bl./dal.

115/94; WYP 40/90/60

PÓŁ-DEMON (Informer)

Jest to monstrum o zmiennej maziowatej i półprzezroczystej budowie . Plazma z której jest stworzony demon może przybierać dowolny kształt jednak zawsze będzie półprzezroczysty .

Jego ostateczny , pierwotny kształt przypomina ogromnego ślimaka bez skorupy.

W miejscu, wydawałoby się głowy ma wystające czułka , które pełnią funkcję oczu, uszu i nosa , oprócz czulek , które chowają się i wysuwają posiada coś na kształt rąk i one zachowują się bardzo podobnie jak czułka. Informer nie posiada ani twarzy ani nosa czy uszu – wszystkie zmysły są odbierane przez czułka.

Jest to demon , który zna wszystkie prawdziwe imiona demonów 1,2 i 3 poziomu sfery egzystencji demonów, dlatego dla niektórych jego wiedza jest bezcenna.

Specjalne zdolności (oprócz typowych dla wszystkich demonów):

Kwasowe dotknięcie: Zamiast normalnego ataku , demon może wykorzystać kwasowy atak , który niszczy praktycznie każdą materię. W praktyce oznacza to iż może przebić się przez każdą zbroję oraz zniszczyć każdą broń nawet magiczną oraz bardzo mocno ranić wrogów . Takie dotknięcie zadaje k100 obrażeń od kwasu + 10/3POZ uszkodzenie x3.

Wchłonięcie: Demon w każdej rundzie jest w stanie wchłoniąć w siebie do jednego kilograma materii. Materia w ten sposób wchłonięta jest niemożliwa do odzyskania.

Jeśli wchłonięta zostanie żywa istota to ginienieodwracalnie i nie ma możliwości wskrzeszenia jej.

POZ 6:

ŻYW 619 ; SF 164 ; ZR 98 ; SZ 78 ; INT 86 ; MD 82 ;

UM 50 ; CH 70 ; PR 70 ; WI 25

Bp 40 ; Bf 44 ; 3:50 ; 5:40 ; 6:59 ; 7:59 ; 8:54 ; 9:54 ; 10:49

Łapy ; 103/129 ; op 2sg ; 101ob; ob. 26 (52) At 1 (*2- specjalizacja)

Wyp60-/60/60 ogr -/-ob. 57

Bohaterowie niezależni

Tan Falhart WkW

(ntr-zły, mag/czarnoksiężnik) 174cm, 71kg, 34 lata

POZ 12/10:

ŻYW 150; SF 141; ZR 141; SZ 120; INT 229; MD 201; UM 203; CH 176; PR 136; WI 31; ZW 13

Bp 56; Bf 54; 1:88; 2:88; 3:113; 4:86 5:89; 6:65; 7:65; 8: 54; 9:87; 10:80

zawody: malarz, pisarz, kolekcjoner, kucharz
miecz dł. Typ 90/118 op 4sg 135kl/155tn ob 20 at 1
ubranie podróżne typ wyp 10/15/20

zawsze nałożony na siebie czar „magiczna
zbroja” obrona i wyp odpowiednio do poziomu i UM)
oraz ciemna poświata (w/g opisu czaru).

Tan Valindela WkS

(ntr-zły astrolog) 117cm, 63kg,

POZ 18:

ŻYW 130 SF 136; ZR 56; SZ 51; INT 75; MD 127;
UM 86; CH 60; PR 58; WI 66; ZW 9

zawody: kowal, religioznawca, grabarz

Zbiry

Wojownik El Marius (człowiek) 174cm, 74kg

POZ 5:

ŻYW 135; SF 181; ZR 93; SZ 113; INT 97; MD 174;
UM 115; CH 124; PR 64; WI 45; ZW 2

Bp 50; Bf 49; 1:70; 2:86; 3:50; 4:78 5:60; 6:62;
7:62; 8:61; 9:72; 10:49

Miecz dł. Typ. ; 112/139; op 4sg; 145kl/165tn; ob. 20 At 1

Kurt.met.typowa Wyp:40/80/65 ogr - / ½; Wt 19 ob. 54/74

Mag El Gordrig (człowiek) 171cm, 75kg (statystyki są wykorzystane również jako strażnika kamienia)

POZ 5:

ŻYW 110; SF 132; ZR 81; SZ 62; INT 153; MD 108;
UM 186; CH 118; PR 142; WI 58; ZW 16

Bp 60; Bf 40: 1:85; 2:71; 3:86; 4:70; 5:92; 6:40;
7:40; 8:40; 9:74; 10:68

Miecz dł. Typ. ; 96/117; op 4sg; 133kl/153tn; ob. 20 At 1

Skóra zw. Poj;ubr. Typ. podróżne Wyp25/50/70 ogr -/-Wt 8/15 ob. 41/61

Czary : 1/1; 1/2; 1/7; 2/3; 3/6; 3/7 (krag/nr czaru – kolejność czarów jest wzięta z listy która wyszła w czasopiśmie MiM).

Barbarzyńca El Guon (półolbrzym) 201cm 112kg

POZ 5:

ŻYW 211; SF 211; ZR 102; SZ 120; INT 70; MD 81;
UM 30; CH 111; PR 89; WI 42; ZW 13

Bp 51; Bf 77: 1:68; 2:59; 3:65; 4:105; 5:68; 6:93;
7:86; 8:92; 9:89; 10:114

Miecz dw. 114/145; op 6sg; 172kl/232tn; ob. 24 At 1

Kurt.met.typ;ubr. Typ. podróżne Wyp70/115/105 ogr -/ ½ Wt 8/19 ob. 71/

Sengha-Thaer – Demon

CHAR: C.Z.

ŻYW 2200; SF 400; ZR 85; SZ 140; INT 100;

MD 100; UM 150; CH 50; PR 25; WI -; ZW -

Odporności: 1-5 – 140; 7-10 – 300

broń:

pięści; 130/250; op 2sg; 270ob + sp. Ob +10 sp S at2
miecz dwuręczny; (patrz WALKA); 135/285; op 6sg
440tn; ob +50 sp 2s at2;

zbroja; ubranie (magia); ogr -/-; ob +210/+200
wyp 80/80/80

Wygląd:

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

Walka:

Sengha-Thaer jest demonem rozkładu i gnicia. Jego obecność w pobliżu ludzkich siedzib wywołuje szybko postępującą, wyniszczającą zarazę. Atakuje ona najpierw rośliny, później zwierzęta, a na końcu ludzi. Wszędzie tam, gdzie przebywa kilka dni (2k6), gromadzą się masy robactwa, ściągającego z całej okolicy. Najchętniej walczy za pomocą swego dwuręcznego miecza. Może się nim posługiwać jedynie on sam. Jeśli jakiś śmiertelnik spróbuje go użyć, jego ręce przyrastają do rękojeści i nie sposób ich oderwać, zaś w każdej rundzie miecz postarza go o 1 rok (aż do chwili, gdy ciało zupełnie rozsypie się w proch). W przypadku, gdy Senga Thaer walczy za pomocą pięści, trafiona ofiara powinna wykonać rzut obronny na odporność nr 10. Nieudany rzut oznacza, że uderzone miejsce staje się ogniskiem trądu lub innej ciężkiej choroby zakaźnej. Sengha-Thaer zazwyczaj pozwala tak potraktowanym ofiarom uciec z pola walki (by mogły roznieść chorobę wśród innych ludzi), lecz w razie konieczności nie ma żadnych skrupułów. Ponad to posiada moc rzucania czarów (jak Mag na 5 poziomie doświadczenia – czary do wyboru MG). Woda święcona zadaje mu 2k6 obrażeń, podobnie świeże mleko. Może być zraniony tylko przez srebrną lub magiczną broń.

Pakt:

Sengha-Thaer oferuje odporność na choroby (patrz odpowiednia zdolność Paladyna), jak również możliwość wywoływania ich u innych. W trakcie rytuału przywołania niezbędna jest obecność śmiertelnie chorej istoty (chorej, nie rannej!), którą trzeba zabić na koniec obrzędu.

Specjalne umiejętności – patrz Walka.

Legenda:

Sengha-Thaer pojawia się najczęściej w dużych skupiskach ludzkich, gdzie (we współpracy z innymi demonami i wyznawcami demonicznych kultów) rozsiewa zarazę i inne choroby. Czary leczące

(1 – 3Krag magii kapłańskiej) i mikstury lecznicze nie skutkują, jeśli zostaną użyte w odległości 3k6 metrów od Sengha – Thaera. Dotyczy to również zdolności paladyńskiej Przywrócenie witalności.

Inne przedmioty

Siedziba krasnoluda Tan Wernika:

- mały toporek(patrz tab. Broni)
- talizman rozkojarzenia szkieletów miękkołowych (talizman magiczny , po identyfikacji % rzut na odpowiednią zdolność procesyjną, okazuje się iż talizman po uaktywnieniu rozprasza na k10 rund(ew. na stałe jeśli wciąż jest w zasięgu talizmanu) każdego szkieleta miękkołowego w promieniu 15m. Martwiak broni się odpornością nr 2 , jeśli udany nie ma efektu ale jeśli wciąż znajduje się w zasięgu musi rzucać na odp. nr 2 co rundę , jeśli nieudany to próbuje odeprzeć efekt dopiero po upływie czasu rozproszenia. Szkielet pod wpływem talizmanu jest całkowicie rozproszony i nie reaguje na żadne czynniki zewnętrzne (w praktyce oznacza to iż można z nim zrobić dosłownie wszystko od zaatakowania po przeróżnego rodzaju eksperymenty/badania).
- 10 szt zł
- klucz do biblioteki
- magiczna mapa Korusa Wielkiego(mapa stworzona tylko na potrzeby scenariusza)

Zrujnowana świątynia Morghlitha

