

WYSPA

Scenariusz do Kryształów Czasu

Słowo wstępu

Przygoda przeznaczona dla 3-6 graczy na poziomach 0-5. Dla postaci rozpoczynających na poziomach 0, scenariusz przewiduje możliwość wyszklenia na poziom 1, w trakcie trwania przygody. W drużynie powinien być przynajmniej jeden kleryk i jedna osoba potrafiąca powozić. Wydarzenia rozgrywają się we wschodniej części wyspy Skargh, która to leży we wschodniej części archipelagu wysp kupieckich, nieopodal wysp czerwonych piratów. Klimat jest ciepły, słoneczny, wilgotny. Roślinność egzotyczna: palmy, papirusy, bambusy, wielkie drzewa liściaste i pojedyncze baobaby, pola ryżu i oczywiście typowe dla świata Orchii agawy, torujące sobie drogę ku życiu w ekstremalnie trudnych warunkach.

Jeśli reptiliony jako partyzanci nie odpowiada komuś ze jakichkolwiek względów, można je śmiało zastąpić dowolną inną rasą, nawet ludźmi, choć sugeruję coś bardziej egzotycznego i potrafiącego dobrze pływać i nurkować np. nagi krokodylowe. Przygodę można śmiało kontynuować w ramach większej kampanii.

Prolog

Kilka miesięcy wcześniej, wizja w chacie zielarza.

Zimny blask światła laboratorium padał na zasuszoną twarz, ciemne bruzdy i zmarszczki nadawały jej wyraz wiecznego zadowolenia. Nieruchome ciało ze spokojem przyjmowało tęczkową grę kolorów ze świecących magią kul. Sześć nieszczerých twarzy nachylało się nad uśpionym, spijając mądrość z wąskiej, martwej linii ust.

Obudzony medytował w prymitywnym pomieszczeniu trzy cykle, ściany piramidy uległy w tym czasie nieznacznym przesunięciom. Głupota współczesnych, ich ignorancja i niedokładność drażniły go. Świat nie zmienił się tak bardzo przez tysiąc lat. Zjawił się krasnolud powierzchowności pięknej niczym katański pałac, a upadłego serca. Ciął słowami ostrymi jak brzytwy, celnymi jak diabelska pokusa. Obudzony potrafił pozostać na nie głuchym,

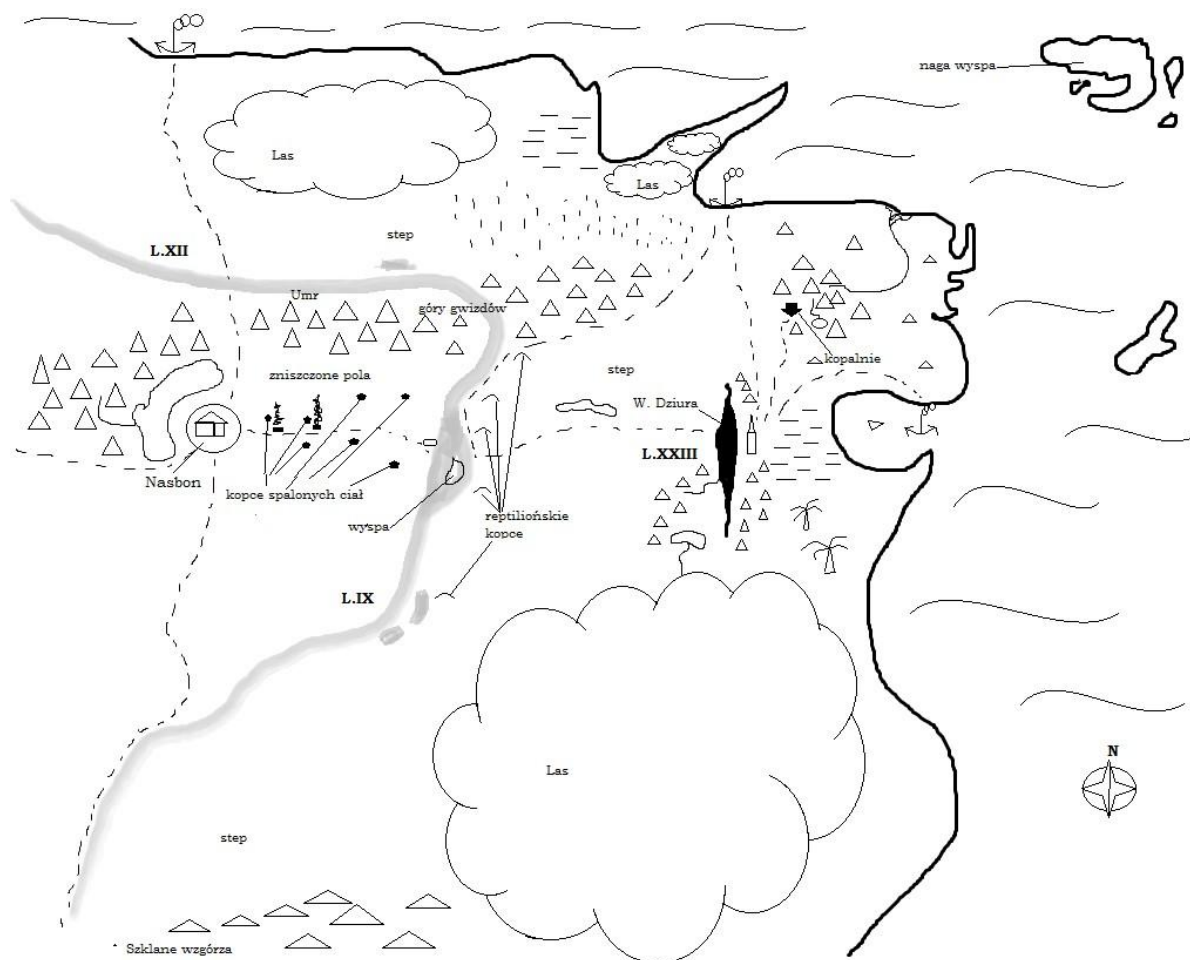
wysłuchawszy się w siebie. Wkrótce wszechwiedza rozświeciła przestrzeń piramidy i upstrzyła ją plamami paradoksów.

Tło

Miasto Nasbon-gar, liczy niespełna tysiąc mieszkańców, trudniących się handlem i rzemiosłem. Jest to społeczność wielorasowa, z dominacją półtorków i ludzi. Otoczone jest ziemnym wałem zwieńczonym palisadą, wciąż naprawianą po niedawnym oblężeniu. Szlak handlowy chwilowo jest zatrzymany ale warsztaty i sklepy w mieście działają normalnie. Przed niespełna miesiącem partyzanci reptiliońscy z Wielkiej Dziury, złupiwszy pola i osady za wschód od miasta, rozpoczęli oblężenie. W środku bronił się dwuosobowy garnizon, wspierany przez mieszkańców. Katańskie legiony zmierzały od zachodu. Pierwszy pojawił się sławny legion IX „Lance Wiatru” składający się głównie z konnicy i lekkiej piechoty. Szybka szarża od południa rozbiła spieszonych reptilionów, których ścigano do rzeki Umr. Następnie legion udał się na południe celem przegrupowania. Tuż za nim kroczył legion XXIII „Kąsające Węże”. Składający się głównie z ciężkiej piechoty, inżynierów machin, niewielkiej ilości lekkiej jazdy. Legion przekroczył rzekę i przygwoździł partyzantów przy Wielkiej Dziurze. (Rys. 1)

Tereny od miasta na zachód do rzeki są zniszczone przez wojnę, jedyną ocalałą osadą jest Wyspa, na rzece Umr. Rzeka płynie z południa na północ „Lance Wiatru” przegrupowują się na południu, czekając na osławiony legion XII „Ruch Generała” Składający się z gwardii, rycerstwa i czarodziejów. Od legionu XXIII dochodzą raporty o trudnościach z zaopatrzeniem. Niewiele wiadomo o sporej populacji krasnoludów zamieszkających w „Wielkiej Dziurze”, podczas oblężenia nie widziano krasnoludzkich wojowników.

rys. 1



Początek

Szukającym zajęcia awanturnikom nadarza się nie lada gratka. Zostają najęci, by dostarczyć na wyspę tabory z jedzeniem i piciem oraz żeby przygotować teren dla taborów zaopatrzenia dla XXIII-ki. O możliwości zatrudnienia, dowiedzą się z ogłoszenia przy karczmie, gdzie zwykli się zanietrzeźwiać i narzekać, że przedmioty magiczne same nie wpadają im w ręce. Jeśli nie skorzystają z ogłoszenia, zostaną pewnej nocy aresztowani za bójki i zakłócanie porządku i do misji przymuszeni, pod groźbą wyklęcia przez kapłanów Katana. Bójka uliczna, lub w tawernie to potencjalny wstęp do niniejszej przygody. Można także wciągnąć graczy w grę w kości, kiedy zaczną wygrywać, dodać zainteresowaną panienkę, trochę ograć i ostatecznie dać do zrozumienia że ktoś ich oszukał. Wywołana piękna awantura, skończy się aresztowaniem przez weteranów straży miejskiej.

Rozmowa z naczelnikiem obrony miasta nie będzie należała do przyjemnych. Kapitan Tan Karlan wypomni awanturnikom w ostrych słowach, że obijali się w mieście, kiedy inni młodzi mężczyźni nadstawiali w tym czasie gardła chroniąc imperium przed partyzantami. Jednakże zostanie im powierzona misja, która

może zatrzeć to tchórzostwo i stać się dla nich nadzieją na przywrócenie dobrego imienia, jeśli uda im się zapewnić bezpieczeństwo zaopatrzeniu dla uwikłanego w walkę legionu. Tak czy inaczej, dostaną za misję po 10 złotych ryjów, oraz jucznego konia każdy. Jeżeli zgłosili się sami mogą negocjować wynagrodzenie. Kapitan dobrze się targuje i trudno będzie się zdać graczom na testy targowania, ale logiczne argumentowanie fabularne, może wzbudzić sympatię zarządcy i znacznie zwiększyć zapłatę. Dobrze byłoby żeby jeden przynajmniej z graczy potrafił dobrze powozić.

Prowadzić będą dwa duże wozy, wyładowane głównie jedzeniem i piciem, oraz przynajmniej cztery juczne konie (te które gracze dostaną w nagrodę), plus ewentualnie własne wierzchowce.

Ekwipunek dodatkowy, wyposażenie od kapitana: namiot 3os, ciepłe koce, peleryny, 10m liny, świeconka Katana 10szt

pergaminy w tubie z impregnowanej skóry: Pergaminy z czarami do użytku przez graczy. [każdego można użyć tylko raz, wymaga odpowiedniej umiejętności i udanego testu] K1-7 (4szt), K1-8 (2szt), K2-8, K3-5, M1-4, AL1-1(2szt), AL1-5, AL1-7, AL1-9, As1-2, As1-4, dwie latarnie, oliwa, 10 pochodni, jedzenie na drogę, dzban acetum 5l.(czyli liche wino), List przewozowy do Wyspy, mapa (rys. 1) [naturalnie nie są na niej zaznaczone kopce trupów]

Dla Kapłana na Wyspie: ametyst z czarem wiadomość, pismo do tegoż kapłana Gustawa +amulet PM z blokadą

Po udanych negocjacjach grupa może uzbroić się w standardową broń i zbroje do ½ ½ , kapitan podwójnie wynagrodzenie, amulet 50PM bez blokady.

Na zakończenie kapitan wyjaśni:

- Po drodze narażeni możecie być na ataki maruderów i dezertersów z legionu XXIII, tych sądzić należy jak zwykłych złodziei, możecie też spotkać zwiadowców IX, dzięki temu listowi przewozowemu powinni was oszczędzić. Pismo należy dostarczyć kapłanowi Gustawowi, następnie jeśli teren uznacie za bezpieczny rozbić ametyst i nadać wiadomość do mnie. Wtedy wyruszy duża karawana. Oczekując na posiłki i dalsze instrukcje należy jak najlepiej rozpoznać teren. Rozkazy przywiezie setnik El Morgan tu obecny. XXIII-ka pozostanie pięć dni przed wami. Do wyspy powinniście dotrzeć w ciągu pięciu, sześciu dni. Niech Katan Was prowadzi.

-Za pozwoleniem Waszej Miłości, na moje oko to posrają się pierwszej nocy w nawiedzanej wiosce. –Silnie zbudowany orkowy kapral, wyduł mięsiste wargi,

taksując z pogardą grupę. –Jeśli zechcecie uciec na północ wpadniecie na XII-ke, to najszybsza śmierć, bo będą się spieszyć, „Lance Wiatru” rozrywają dezertarów końmi, a z tyłu będę ja. –to powiedziawszy złapał się za boczki jak ludowa tancerka.

-Cicho Morgan, lepiej żeby dojechali do rzeki, a na wszelki wypadek...poszukaj już następnych.

Podróż

Kiedy tylko podróżni oddalą się od miasta, na niebie dostrzec będą mogli ptaki ale znacznie większe niż wszędobylskie sepy i kruki.. Bystrzejsi okiem rozpoznają gryfy i jeźdźców na nich. Są to zwiadowcy XII legionu, mogą wyładować gdzieś blisko i wystraszyć grupę. W tym miejscu można też zaaranżować spotkanie z dumnymi, aroganckimi łowczymi „Ruchu Generała”.

Dwaj smukli rycerze, zsunęwszy się z grzbietów swych pięknych i groźnych wierzchowców, powoli zbliżyli się do was wymieniając zabawne uwagi. Na zdobnych pancerzach upięte mają skóry lamparta i krokodyla. -Gdzie to odważne chłopcy jedziecie, za wcześnie na pola wracać? Nie zbiednieliście widzę na wojnie, wozy pełne. Uważać musicie bo się mogą po wykrotach gady chować. –Jeździec gryfa protekcyjnie poklepie jednego z koni, z kłopotem zakutego w stal ramienia.

-To chyba jacyś lokalni najemnicy z Nasbon. –zauważy drugi –możecie się cieszyć, wkrótce odważni ludzie zaprowadzą pokój w tej krainie.

Reszta pierwszego dnia podróży będzie całkowicie bezpieczna, ale dość przygnębiająca. Wzdłuż traktu ciągnie się koryto okresowej rzeki, teraz zamienione w rów ze szlamem. Ohydny i śmierdzący. [Osłabi to wszystkie zdolności związane z węchem]. W koło zaś zdewastowane pola ryżowe, wyschłe i nienawodnione, po przecinających pola kanałach nawadniających pozostały tylko sadzawki. Tu i ówdzie straszyć będą szkielety zniszczonych machin, okopów, okazyjnie przyozdobione wisielcem. Pierwszy kurhan zobaczą przed wieczorem, okaże się stosami spalonych trupów. Następne w pewnej odległości od drogi pojawiać się będą po 1-2 dziennie. [Można poszukać tam uzbrojenia i oręża, ale pod warunkiem udanego testu %odp.7, każdy kto skutecznie poszukiwania wykonuje test %odp.6 +20, inaczej osoba zostanie zatruta na k10 dni, źle się będzie czuć, wymiotować, co osłabi wszystkie testy o -20 [znalezione oręż i broń nie będą miały dużej wartości i dobrej jakości, średnio -10% do

parametrów] może się okazać, że po udanym teście przeszukiwania ktoś odnajdzie biżuterię wartą k10(premiowane) sztuk złota.

Noc spędzić mogą w spalonej wiosce, gdzie drużyna spotka jeźdźców z IX-ki. Ośmiu dobrze wyekwipowanych konnych półorków. Zmierzają oni na południe do macierzystego legionu. Jeśli bohaterowie przekonają legionistów do siebie, mogą dowiedzieć się że niedobitki partyzantów schroniły się w górach, trzy dni drogi na północ. Będą też mieli szansę wysłuchać opowieści o odwadze i bitności legionistów. Zapewnią też, że na wyspie pozostało kilkudziesięciu mieszkańców. Opowiedzą też o dziwnych praktykach gadów spółkujących z zwierzętami domowymi. Zwierzęta owe chorują później, a jedzenie ich mięsa przenosi chorobę na humanoidy. Nazywają to chorobą wściekłych koni. Choroba objawia się agresją, a później wyczerpaniem prowadzącym aż do śmierci, która jednych zabiera już po kilku dniach, innych zaś po tygodniach. Pamiętaj Mistrzu Gry by odpowiednio rozegrać to spotkanie. Gracze nie będą od razu wiedzieli kim są jeźdźcy.

Następne dni podróży przebiegną w coraz bardziej ponurej atmosferze. Coraz częściej oczom awanturników ukazywać się będą trupy zwierząt, ludzi, orków i gadów, zjadane przez robaki. Daleko na wschodzie widać jaśniejącą łunę, a czasem do ich uszu dochodzi daleki grzmot, lub wycie.

Każdego dnia istnieje szansa spotkania dezertersów 2-5 wojowników. Jeśli bohaterowie dadzą im okazję zostaną zaatakowani, stanie się to szczególnie w nocy jeśli grupa nie wystawi straży. Wojowników nie interesuje bezpośrednia walka, ale spróbują ukraść zapasy, lub konie.



Jeśli grupa pierwszej nocy po rozstaniu z legionistami nie wystawi straży, MG powinien pozbawić ich wina i nieco suszonego mięsa [co później przysporzy

niezadowolenia Gustawa i obciążenie finansowe od Tana Karlana], jeśli powtórzą to ponownie pozbawi ich to konia lub dwóch, szczególnie tych lepszych należących do któregoś z graczy. Jeśli nie wystawią straży trzeciego dnia możesz pozabijać Mistrzu Gry wszystkie postacie. Jeśli straże zostały wystawione, a spotkanie zostało wylosowane może dojść do potyczki, dezenterzy po otrzymaniu strat będą uciekać, najczęściej na piechotę. Można ich gonić konno, lub tropić, co doprowadzi do kolejnej konfrontacji. Już drugiego dnia drużyna spotka chorego byka. Zwierzę jest wprawdzie agresywne, ale osłabione, awanturnicy mogą mu uciec jeśli przyspieszą, albo zabić. Późniejszy przypadkowy kontakt z tą bronią może grozić zarażeniem (%odp.6 +10). Byk w pierwszej kolejności będzie atakował wozy [może złamać oś, lub koło], lub konie, które będzie usiłował ugryźć. Pokąsane w ten sposób zwierzę odpiera chorobę rzutem na %odp. 6 +10. Szansa na spotkanie dezenterów wynosi 10% pierwszego dnia[nocy] i wzrasta z każdym dniem o 10%. Czyli drugiego 20%, trzeciego 30%, pod wieczór czwartego dnia od rozstania z konnymi półorkami, drużyna powinna dotrzeć do zajazdu W Widłach. Jeśli się nie wylosuje dezenterów, to miły MG może uatrakcyjnić podróż nocnym atakiem zarażonych szakali, lub sępów. Używanie na pogryzione rany święconki katańskiej upoważnia do drugiego rzutu obronnego na trucizny, tym razem z modyfikatorem +20, Bohaterowie tego nie wiedzą, ale wyznawcom Katana, posiadającym religioznawstwo lub wysokie (100) INT i MD), można to zasugerować.

Tego dnia promy nie odpłyną już na wyspę i bohaterowie muszą poczekać do rana. Zapłacić za gościnę i pożywienie, niewygórowana cenę. Są jedynymi gośćmi w karczmie.

Postacie do części pierwszej:

Kapitan Tan Karlan: Wojownik/kupiec 10/10 człowiek przejrzenie intencji 47%/ retoryka 98%/ podstawy targu 119%/ jeśli wyczuje że, drużyna nie jest chętna misji użyje przekupstwa, po retoryce 98% [gracze odpierają %1/2 sugestii -20]

Dezenterzy XXIII legionu. Półork Wojownik; POZ: 2

ŻYW 88; SF 121; ZR 70; SZ 81; INT 60; MD 72; UM 47; CH 43; PR 45; WI 30; ODP: 1-33; 2-60; 3-30; 4-43; 5-27; 6-9-55; 10-40;

Szabla typ; bgł. 90; TR 109 ; op. 3; SKUT kł 90 tn 150 ; OB 18; SP 2B ; AT 2

Łuk refleksyjny lekki; bgł. 88; TR 107 ; op. 4; SKUT kł (120) ; OB -; SP 2B ; AT 2

Kordelas bgł. 85; TR 104 ; op. 2; SKUT kł 90 (80) tn 90 ; OB 8; SP 2B OB; AT 3

ZBROJA: Kurtkowa typ ; OGR. - , 1/2; OB. DAL 29/bliska 47; WYP. 25 / 60 / 45

W walce będą wykorzystywali powstrzymanie(+10OB. -10TR), lub zastawianie (2Xwolniejsze ataki +30OB), są niedożywieni i zmęczeni, stąd zmniejszone statystyki. Łuk ma co trzeci i po 5 strzał.

Szakale i sępy: atakują minimum trzy i wielokrotność (rzuć k10-wyniki 1-3 (3) 46 (6) 7-9 (9) 10 (12))

ŻYW 40; SF 60; ZR 96; SZ 101; INT 21; MD 22

ODP: 1-14; 2-24; 3-13; 4-22; 5-12; 6-7)-26; 8-9)-16; 10-26;

Pysk/dziób; bgł. 60; TR 76 ; op. 2; SKUT kł 45+-25 ; OB 5; SP B ; AT 2; zasięg 0;

ZBROJA: Skóra własna ; OGR. - , -; OB. DAL 49/bliska 54 ; WYP. 10 / 20 / 20

Jedną osobę atakowały będą trzy osobniki, co zmniejszy obronę przed nimi o 10. Będą starały się pozostawać poza zasięgiem i doskakiwać wykorzystując szybkość. Zaatakują tylko raz w rundzie i odskoczą. Ugryziona osoba, jeśli otrzyma obrażenia wykonuje %odp.6 +10, lub zostaje zarażona.

Bawół: jest chory i agresywny, zwierzę jest osłabione i stąd niższe statystyki.

ŻYW 600; SF 480; ZR 60; SZ 73; INT 16; MD 18

ODP: 1-42; 2-52; 3-40; 4-50; 5-40; 6-7)-124; 8-9)-114; 10-134;

Pysk; bgł. 40; TR 94 ; op. 5; SKUT ob. 130; OB 0; SP B ; AT 1; zasięg 0;

Rogi; bgł. 70; TR 124 ; op. 5; SKUT ob/kł 160; OB 10; SP 2B ; AT 1

Łeb-taranowanie; bgł. 50; TR 104 ; op. 5; SKUT ob. 180; OB 5; SP B; AT 1

ZBROJA: Skóra własna ; OGR. - , -; OB. DAL 30/bliska 40 ; WYP. 65 / 100 / 100 W pierwszej kolejności zaszarżuje na któreś ze zwierząt, lub na wóz (zadawane uszkodzenia liczymy X3), kiedy znajdzie się w zasięgu bezpośrednim będzie próbował ugryźć zwierzę, lub jeźdźca

CZĘŚĆ DRUGA

Zajazd

Duża oberża, z małym podwórzem, stajniami, piwnicą. Całość otoczona kamiennym murem wysokim na piętnaście stóp. Wrota są zamknięte, ale ukazanie listu z pieczęcią do Gustawa otworzy bramę. Oberżysta, krzepki Ork, żona rzutka półorczyca, uśmiechająca się jeśli któryś z drużyny jest piękny, lub obyczajny. Czwórka ich dzieci; chłopak(16) dziewczyna(15), chłopak(12), dziewczynka (6), oraz dwóch parobków ludzi młodzieniaszki (16-17).

Oberżysta Thurg jest mrukliwym, ledwo uprzejmym orkiem, odpowie na pytania grupy jeśli nie będą nachalne i nie będą dotyczyły jego rodziny. Jeżeli zobaczy zbyt śmiałe spojrzenia, lub konwersacje kogoś z drużyny ze swą żoną lub córką, odeśle je i stanie się jeszcze mniej uprzejmy. Żona Thurga przeciwnie, chętnie wejdzie w konwersacje, a nawet flirt z kimś z drużyny. Córa jest nieśmiała, młodzieniaszki zaś chętnie się przechwalają.

Czego można się dowiedzieć?

Potwierdzą pogłoski o spółkowaniu repteksów ze zwierzętami, co powodować ma wściekłość, agresję, apatię, wyczerpanie. Powiedzą że tak stracili zwierzęta, stajnia faktycznie jest pusta oprócz zwierząt awanturników. Opowiedzą o działaniach wojennych i jak pocisk z trebusza przeleciał nad osadą i wyrzył potężną zatokę w korycie rzeki. Nie zdradzą jak przeżyli dwukrotny przemarsz gadzich wojsk, w rzeczywistości mają schowek w podłodze stajni prowadzący do piwnicy. Z relacji młodzików wynika też, że za każdym razem przemarsz wojsk gadów był szybki, sprawny i dobrze zorganizowany. Rzekę większość przepłynęła wpław, zaś uzbrojenie cięższe przeprawiono na tratwach, które później spalono. Podczas odwrotu reptilioni porzucili większość ciężkiego uzbrojenia. Zatrzymali się na dłużej po drugiej stronie rzeki, utrudniając przeprawę XXIII-e. Po tym nagle w nocy wycofali się pozostawiając po sobie stosy trupów [patrz kopce]. Legion przeprawiał się powoli przez trzy dni, resztki tratw powinny znajdować się w dół rzeki. Dzielni awanturnicy pytają na pewno dlaczego nocą przeprawa nie działa. Usłyszą na to, że nocą na rzece bywa bardzo niebezpiecznie. Ostatnio zginęły już dwie osoby.

-Pewnie to umrzyki w wodzie potopione, wyciągają swe zimne łapska z za grobu, wszystkiego co żywe nienawidząc, a szczególnie tych co ich za życia znali. Pierwsza była dojarka, po wodę dla kóz do rzeki podeszła, choć my mówili że woda nieczysta po bitwach, a dziwnie do tego zmącona. Capnęła ją łapa długa, ciemna z pazurami, pszczelarze widzieli, ale daleko byli. Za włosy złapało i w topiel, ledwo krzyknąć zdążyła niewiasta. Dwa dni tylko minęły, a giermka rycerskiego taki sam los spotkał. Pan jego niedaleko był, ledwo się odwrócił i już chłopak zniknął, koła na wodzie i bąbelki tylko zostały, ten nawet głosu nie dobił. Rycerz ranny w bitwie i do zdrowia na wyspie dochodzi. Tera flisacy już nie chcą po nocach pływać, bo wiadoma nocą to one umrzyki lepiej pod wodą się kryją.

Obydwa opisywane zdarzenia nie miały miejsca w nocy ale wieczorami. Dojarka została zaatakowana po południowej stronie dużej wyspy, a giermek

naprzeciwko krateru po pocisku z trebusza, też na dużej wyspie. Pierwsze zdarzenie miało miejsce siedem dni temu, był to dzień po przejściu legionu Kąsające Węże, drugie dwa dni później. Mieszkańcy nie używają wody z rzeki, używają studni. Jedna jest na wyspie, druga w folwarku.

Mrukliwe rozmowy przerwie jeden z pachołków stacjonujący z kuszą w wieżyczce przy wrotach do zajazdu.

-Obce panie, czterech żołdaków, katańskie!

Już do kogoś pod bramą.

-Nie można po nocach obcych puszczać. Ja wam wierza żeście oficery katańskie, ale jak wojna to wojna. Nocą bram nie otwieramy.

Jeżeli ktoś z drużyny wyjdzie na dziedziniec, zobaczy że chłopak stojący przy wieżyczce już stracił rezon, patrząc na dach stajni, przyległej do muru. Na tymże dachu stoi postać z napiętym łukiem.

-Każ mu otworzyć, bo sprawdzimy kto lepiej celuje i szybciej strzela! –powie legionista na dachu do oberżysty dzierżącego napiętą kuszę. -Otwieraj młody –zgodzi się niechętnie ork.

Przez bramę wjedzie wolno czterech jeźdźców, prowadząc dwa luzaki. Na grzbiecie jednego z koni spoczywa spory tłumok, zdający się poruszać. Zaraz dołączy do nich uśmiechając się odważny kolega z dachu, zabierając linę z kotwiczką, dzięki której dostał się na mur i dach stajni. Czterech półorków i półolbrzym wyglądających na kolejnych zwiadowców „Lanc Wiatru”, ubrania mają mocno przetarte, brudne, ich kurtkowe pancerze widziały nie jedną potyczkę. Sami wojacy są mocno wychudzeni i wyglądają niezdrowo. Oczy przekrwione, policzki zapadłe, nieświeża cera, na domiar towarzyszy mi nieprzyjemny smród. Ich wierzchowce nie wyglądają lepiej.

-Niezdrowo wyglądacie, możecie spać w stajni. –zacznie niepewnie ork.

-Sam możesz w stajni, kmiecie! Zajmij się końmi i daj nam piva.

-Ale za darmo nic nie ma. –to powie już stanowczo.

Przybysze obrzucą go ostrym spojrzeniem i w powietrzu załśni złota moneta. - Lepiej żeby niczego nam nie zabrakło.-Chytry półork legionista błysnie czerwonym okiem i pyszniącym się złotym kłębem w ustach.

Półolbrzym zarzuci sobie na ramię tajemniczy ruchomy pakunek i roztaczając potworny smród, który im zdaje się zupełnie nie przeszkadzać, żołdacy

rozgoszczą się w izbie jadalnej. Pojawi się piwo i kasza ze skwarkami. Niezdrowo wyglądające konie zostają odprowadzone do wspólnej stajni, mogą nawet skopać, lub ugryźć jednego z pachołków. Żołnierze są hałaśliwi, ale nie szukają zaczepki. Tajemniczy pakunek to związany i zakneblowany hobbit, ale wojacy nie palą się by go przedstawiać. Na pytanie odpowiedzą zdawkowo że to szpieg. Można z nimi porozmawiać. Dowiadując się że pędzili gadzich maruderów w góry na północy, twierdzą że wybili wszystkich. Ale kiedy sobie już podjedzą, zaczną się nudzić. Któryś zacznie myszkować, zaglądać do kuchni, albo za kontuar. Docelowo zainteresują się żoną, albo starszą córką gospodarza. Któryś z nich będzie próbował siłą wymóc pocałunki, włożyć ręce pod bieliznę. Rechoć towarzyszy tylko zachęci go żeby postępować brutalniej. Kobieta zostanie uderzona w twarz. Zaraz pojawi się karczmarz z tasakiem i przynajmniej dwóch pachołków z kuszami. Na chwilę ostudzi to zapał brutala do amorów. Ale żołdacy szybko odzyskają rezon i raczej nie odpuszczą kobiecie. Wszystko zależy od zachowania grupy, jeśli stawia się za kobietą zdobędą zaufanie Thurga, przychylność Gustawa i szacunek żołnierzy. Sytuacja będzie napięta, ale żołnierze nie zadrą z dobrze wyekwipowaną grupą nieznajomych. Głupio się pouśmiejają i powiedzą że to tylko żarty. W przeciwnym wypadku zagadają karczmarza, błysnie nóż przystawiony do gardła syna orka, lub jego córki i skończy się na gwałcie. Za dopuszczenie do tego przyznać należy postaciom graczy po 1 Punkcie Obłędu, wyjątkiem mogą być postacie szalone, albo o skrajnie chaotycznych złych charakterach. Nad to gwałciciele będą drwić z członków grupy, nazywając ich świniopasami i „miękkimi fajami”. Dalsza część nocy minie w napiętej i nieprzyjemnej atmosferze. Hobbita od kneblują, ale nie pozwolą z nim nikomu mówić. Jeśli się to komuś powiedzie, usłyszy od niego w urywanych słowach że wie gdzie w górach ukryty jest skarb.

Gwardziści p.4 Legion IX Półork

ŻYW 140; SF 160; ZR 78; SZ 110/55; INT 66; MD 77; UM 50; CH 67; PR 90/50; WI 33;

1-60; 2-71; 3-66; 4-37; 5-37; 6-55; 7-71/+5; 8-71/+5; 9-55; 10-55;

Szabla typ; bgł. 111; TR 135 ; opżn. 3; SKUT kł 100 tn 160 ; OB 18; SP 2B ; AT 2

Kordelas -nóż; bgł. 106; TR 130 ; opżn. 2; SKUT kł 100 (90) tn 100 ; OB 8; SP 2B OB; AT 3 (6)

Łuk refleksyjny lekki; bgł. 111; TR 135 ; opżn. 4; SKUT kł (130) ; OB -; SP 2B ; AT 2

Branniu - Judo; bgł. 96; TR 120 ; opżn. 4; SKUT ; OB 14; SP B ; AT 1

ZBROJA: Kurtkowo - metalowa typ + Drewniana norm; OGR. - , 1/2; OB. DAL 68(z łukiem 38)/bliska 86 (judo 52),(z szablą i nożem 64); WYP. 40 / 80 / 65

Półorkbrzym Wojownik; POZ: 3; Legion IX

ŻYW 183; SF 239; ZR 60/30; SZ 100/50; INT 55; MD 72; UM 20; CH 53; PR 123/62; WI 18

ODP: 1-50; 2-57; 3-46; 4-70; 5-34; 6-9) 69 10-63;

Boks; bgł. 109; TR 139 ; op. 1; SKUT ob 110 ; OB 8; SP B ; AT 1

Młot boj. krótki ; bgł. 105; TR 135 ; op. 5; SKUT ob 200 (140) ; OB 17; SP B OB; AT 1
Oszczep; bgł. 99; TR 129 ; op. 3; SKUT kł 150 (200) ; OB 21; SP B ; AT 2
Mały kamień ; bgł. 105; TR 135 ; op. 1; SKUT ob 100 (90) ; OB -; SP B ; AT 4
Kordelas -nóż ; bgł. 76; TR 106 ; op. 2; SKUT kł/tn 120 (110) ; OB 8; SP 2B ; AT 3
Kłoda drewniana; bgł. 97; TR 129 ; op. 10; SKUT ob 260 (140) ; OB 40; SP B ; AT 1 ZBROJA:
Kurtkowo - metalowa ciężka + Drewniana norm; OGR. 1/2 , 1/2; OB. DAL
54/bliska 71 (z kłodą/ławą 64, boks 32); WYP. 75 / 125 / 105

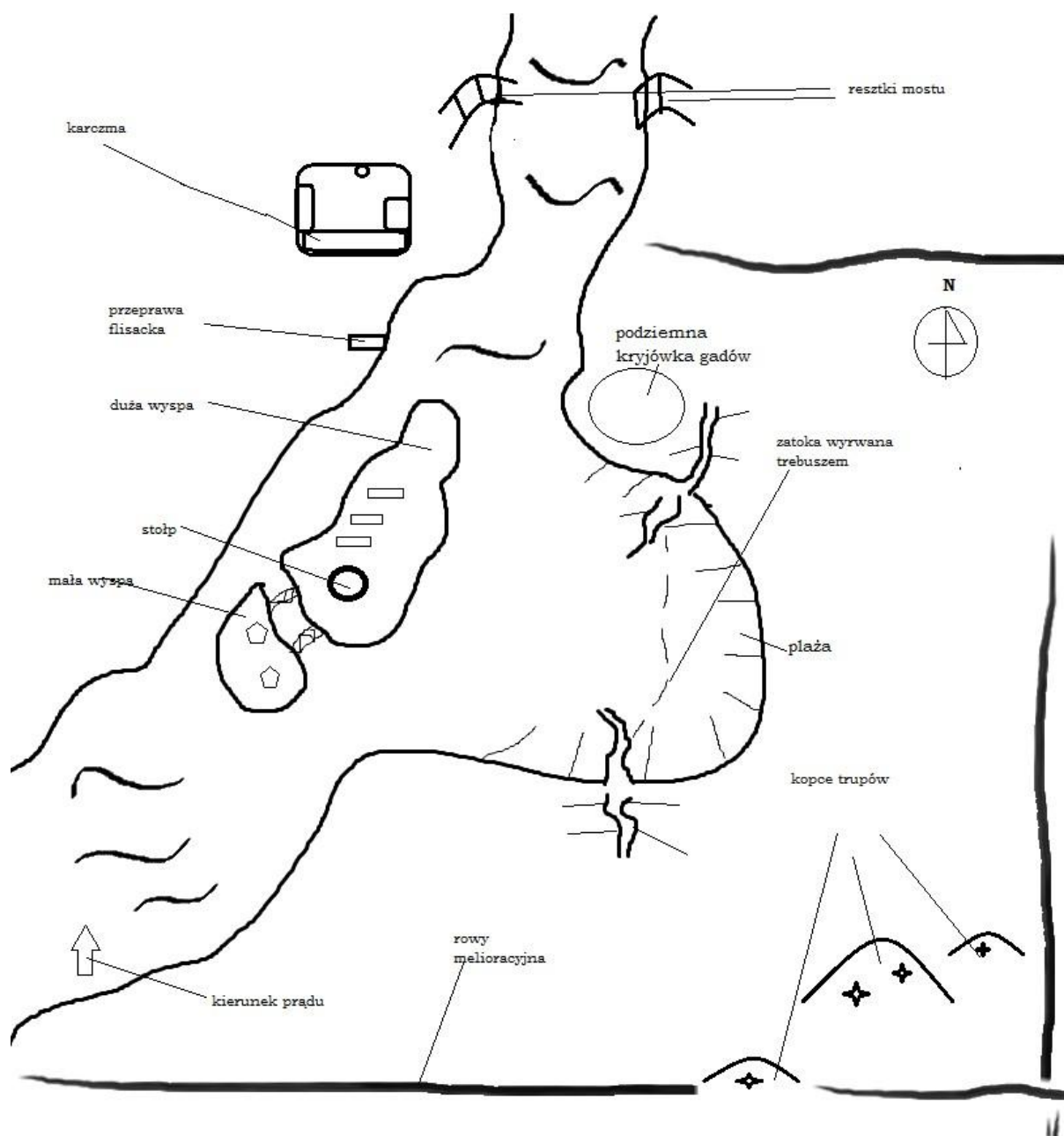
W razie siłowej konfrontacji powinno się skończyć na siniakach, wykręconych rękach, powierzchownych ranach. Legioniści nie stosują jakiegś szczególnej taktyki, używają judo i noży, jeśli szala przeniesie się nieoczekiwanie na korzyść drużyny, siłacz przygwoździ kogoś ławką, a jeden z półorków złapie za łuk i wymierzy śmiertelnością strzałę w kogoś z drużyny. Gromkie „Spokój!” - zakończy incydent. Pamiętajmy, że drużyna wchodząc w zwadę z żołnierzami, zyska ich szacunek, co nie znaczy, że będą to okazywać.

Wyspa

Następny dzień wstanie dżdżysty, z nieba sączy się mżawka. Może w głowie jednego z członków drużyny uporczywie kołaczę się wizja skarbu. Żołnierze wstali wcześniej i już czekają na przeprawę. Przy śniadaniu bohaterowie dowiedzą się od gospodarza, że żołnierska klaczka ugryzła jednego z ich koni (pamiętaj drogi MG, by był to koń, którego gracze mają od początku). Jeśli drużyna udaremniła gwałt, ork nie weźmie od nich zapłaty, w przeciwnym przypadku koszt noclegu wynosić będzie 44srebrne kły.

Rzeka w tym miejscu ma ponad dwieście metrów szerokości, krater po pocisku z trebusza średnicę około czterdziestu metrów. Długość wysp razem to około dwieście metrów, a szerokość około pięćdziesiąt metrów. Do tego rzeka jest tak głęboka, że może być żeglowna. Nurt jest dość spokojny.

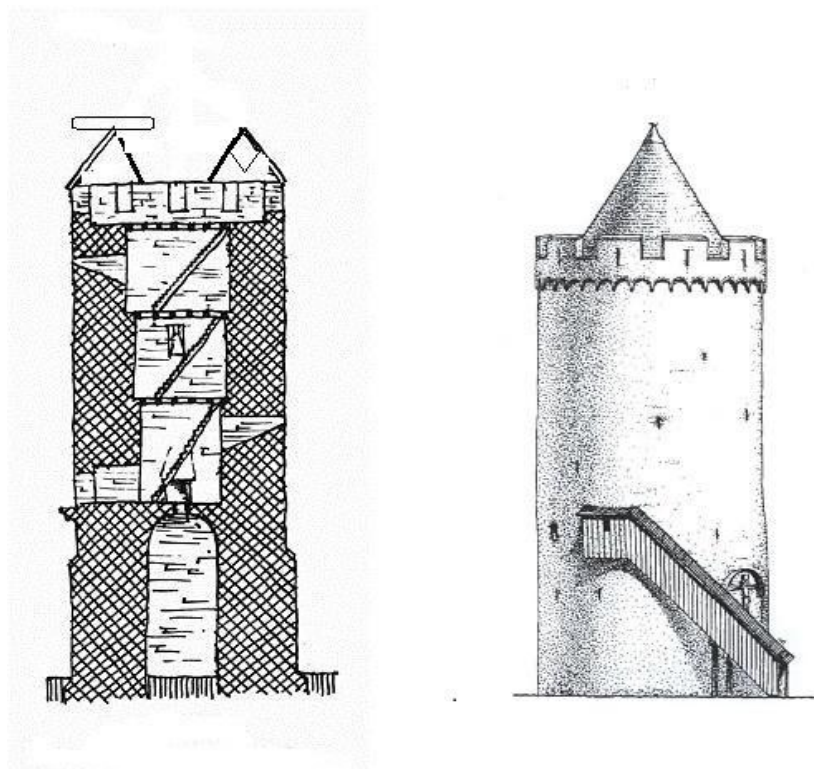
W świetle dnia widać że osada położona jest na dwóch wyspach, zwanych dużą i małą (rys. 2) Mała znajduje się na południe od dużej, a obie łączą pomosty. Na małej znajdują się małe domki i kilka drzew- rzadkość w okolicy. Domki należą do bartników, a mniejsze do pszczół. Nad dużą góruje spory, okrągły stołp. Poza tym widać kilkanaście chat i budynków gospodarczych. Żołnierze już wsiadają na flisacką barkę. rys. 2



Wyspa dzień 1-szy

Na wyspie awanturników powita leciwy człowiek w kirysie. Przedstawi się jako El Bastian, strażnik. Powiedzie drużynę przez osadę, wszystkie chaty to parterowe budynki z drewna i gliny są w kiepskim stanie. Przed konfliktem wioska czerpała zyski z karawan, sprzedaży miodów, posług kapłańskich. W Wielkiej Dziurze wydobywa się rzadkie metale, a w suchych wzgórzach na północ od dziury, klejnoty i znakomite gliny do wyrobu porcelany. W samej dziurze wytwarzano naczynia szklane i kryształowe. Okoliczne pola i pastwiska dostarczały wszystkim żywności.

Widać kilku starców i staruszek, trzy kobiety i szóstkę dzieci, wszyscy wykonują niespiesznie jakieś zajęcia. Dojrzeć można też budynek kuźni, w której pracuje dość młoda kobieta pótorczyca, a pomaga jej staruszek. Strażnik zaprowadzi drużynę do stołpu i posadzi przy długiej ławie, przy której awanturują się już znajomi wojacy. Jeden ma widoczne pęczniące limo pod okiem. Podbite oko jest dziełem Cynti - kowala. Z żartów towarzyszy żołnierza można się dowiedzieć, że dostał za klepnięcie w tyłek pótorczycy. Wejście do stołpu znajduje się na wysokości około dziesięciu stóp i wiodą do niego wąskie schody wzdłuż muru. rys. 3



W środku pomieszczenie jest dość obszerne, ma przynajmniej dwadzieścia kilka jardów średnicy. Oprócz stołu i ławek jest tam palenisko, drabina na wyższy poziom, drewniana konstrukcja przypominająca maszynę bojową, (jest to dźwig, którym transportowano do stołpu kozy i prowiant), w podłodze jest otwór średnicy 2m. opatrzone kratą. Na dole znajduje się więzienie. Na ścianach osiem otworów strzelniczych, na podłodze nieco zwierzęcego łajna i resztek jedzenia.

Poziom wyżej jest podobnie osiem otworów strzelniczych, na ławach przy ścianach kilka pancerzy MG może wybrać takie z ograniczeniami Zr do $\frac{1}{2}$ i Sz do $\frac{1}{2}$), kusze, łuki, topory, oszczepy, miecze, strzały, bełty, drewniane tarcze. Oczywiście drabina na kolejny poziom. Ostatni poziom nie ma dachu, ale blanki są dość wysokie. Na niewielkim rusztowaniu, zamontowano dzwon.

Obok pod baldachimem na innym rusztowaniu ustawiono lunetę. W murach widać machikułę nad wrotami do wieży. [Później położony zostanie stożkowy dach ze strzechy.]

Przez lunetę można obserwować okolicę. Wzdłuż rzeki naliczyć można pięć miejsc z reptiliońskimi kopcami (po trzy, cztery w grupie), wszystkie po wschodniej stronie rzeki. Na północ o kilka godzin drogi, można dostrzec porzucone tratwy, układające się w zaporę, powodując zalewanie terenów po zachodniej stronie rzeki. Dalej na północ widać Góry Gwizdów. Na wschód zniszczone, opuszczone stepy i spore jezioro przy dawniejszym gościńcu, a daleko kurzawę bitwy. Na południu rzeka meandruje i zmienia delikatnie kierunek z południowego na południowo zachodni. Wprawne oko dostrzeże dalekie obozowisko wojsk w innym rozwidleniu rzeki. Jeszcze dalej ledwie widoczne lodowe zbocza Szklanych Wzgórz. Patrząc na zachód widać już przebytą przez kompanów drogę. Można rzecz jasna przyjrzeć się bliższej okolicy. Np. kopcowi oddalonemu o milę od wyspy, lub wyrwie w korycie.

El Bastian zje z drużyną i żołnierzami. Wypyta ich o ruchy wojsk, wieści z miasta i legionów. Sam chętnie odpowie na zadawane pytania. W osadzie pozostali starcy, kobiety, dzieci i ranni, w sumie około trzydziestu osób. Wyrazi niepokój zniknięciami w wodnej toni, oraz nie do końca spalonymi stosami reptiliońskich wojowników. Zniknięcia w relacji strażnika brzmią nieco inaczej. Mianowicie dojarka Brulia zaczęła krzyczeć kiedy nachyliła się nad wodą, wypadły jej naczynia, a sama poślizgnęła się i wpadła do wody, dopiero wtedy coś pochwyciło ją i wśród wrzasków wciągnęło pod wodę. Pszczelarze i El Kostian, drugi strażnik Gustawa biegli na pomoc, ale nie zdążyli. Giermek nic nie krzyczał, bo był niemową, a rycerz drzemał nieopodal w hamaku. Żołdaków wyraźnie nudzi to opowiadanie i wciąż pytają kiedy wreszcie spotkają się z kapłanem. Od czasu do czasu któryś z nudów kopnie hobbita. Strażnik zwróciwszy na niego uwagę każe rozwiązać mu ręce i nakarmić. Żołnierze z niechęcią go posłuchają.

Po południu zaszczyli wszystkich Gustaw. Leciwy półork kapłan Katana w towarzystwie drugiego strażnika (El Kostian), również półorka, uzbrojonego podobnie do Bastiana. Podczas rozmowy wśliznę się też niepozorna elfka, na początku nie zauważona. Jest to kapłanka Arianny, naczelna pszczelarzy, zwie się El Tanna.

Jeśli dowie się o gwałcie:

-Bydlęta jesteście, powinienem Was od razu zabić, nie warci jesteście bronić imperium! –Wypląci policzek jednemu z półtorków, tak szybki i niespodziewany, że nikt nie zdąży zareagować. –Zapamiętam jeszcze twój arogancki pysk, kiedy na powrót go ujrzę nie będziesz już służył w legionach. - Słowa kapłana zawisły złowieszczo w ciężkim powietrzu.

-A wy tchórzem podszyci?! Czy dorośli, zdrowy najemnik powinien godzić się na podobne niegodziwości? Gorsz jesteście od tych zawszonych żołnierzy, bo oni choć chamy to mają przynajmniej odwagę, a czym wy możecie się pochwalić? Może przynajmniej nadacie się do służby i szlachetnej śmierci w walce. – te słowa skieruje do grupy awanturników, wraz z wypluwanymi w oburzeniu drobinami śliny.

Gustaw zażąda relacji od żołnierzy i grupy, wysłucha ich w milczeniu. Legioniści opowiedzą to co wcześniej: ścigali reptilionów do Gór Gwizdów, tam osaczyli ostatnich nieopodal Twardego Jezora, większość oddziału przeprawiła się na wschodni brzeg i ruszyła pędem traktem na południe. Ich grupa zaś miała dostarczyć te wieści i odebrać rozkazy z wyspy. Kapłan stanowczo powściągnie legionistów, którzy to od razu chcą ruszać w drogę. Powie jak leży mu na sercu dobro mieszkańców i operacji wojskowej. Sam jest stary i ciężko mu się rusza na dalsze wypadki, podobnie jak strażnikom, którzy mu pozostali. Następnie odprawi ceremonię, na koniec wyjaśni że dla dobra ludu osady i żołnierzy w legionach, musi dbać o nie rozprzestrzenianie się zarazy.

-El Tanna zadba o wasze zwierzęta, ale wy musicie pozostać w mocy Katana do rana. W tej uświęconej przez niego ziemi, okaże się tej nocy czy któryś z was nie jest nosicielem.

Mówiąc to stoi już w drzwiach, które zaraz potem mimo protestów zostają zamknięte z głuchym pacnięciem.

Co może się zdarzyć we wsi....

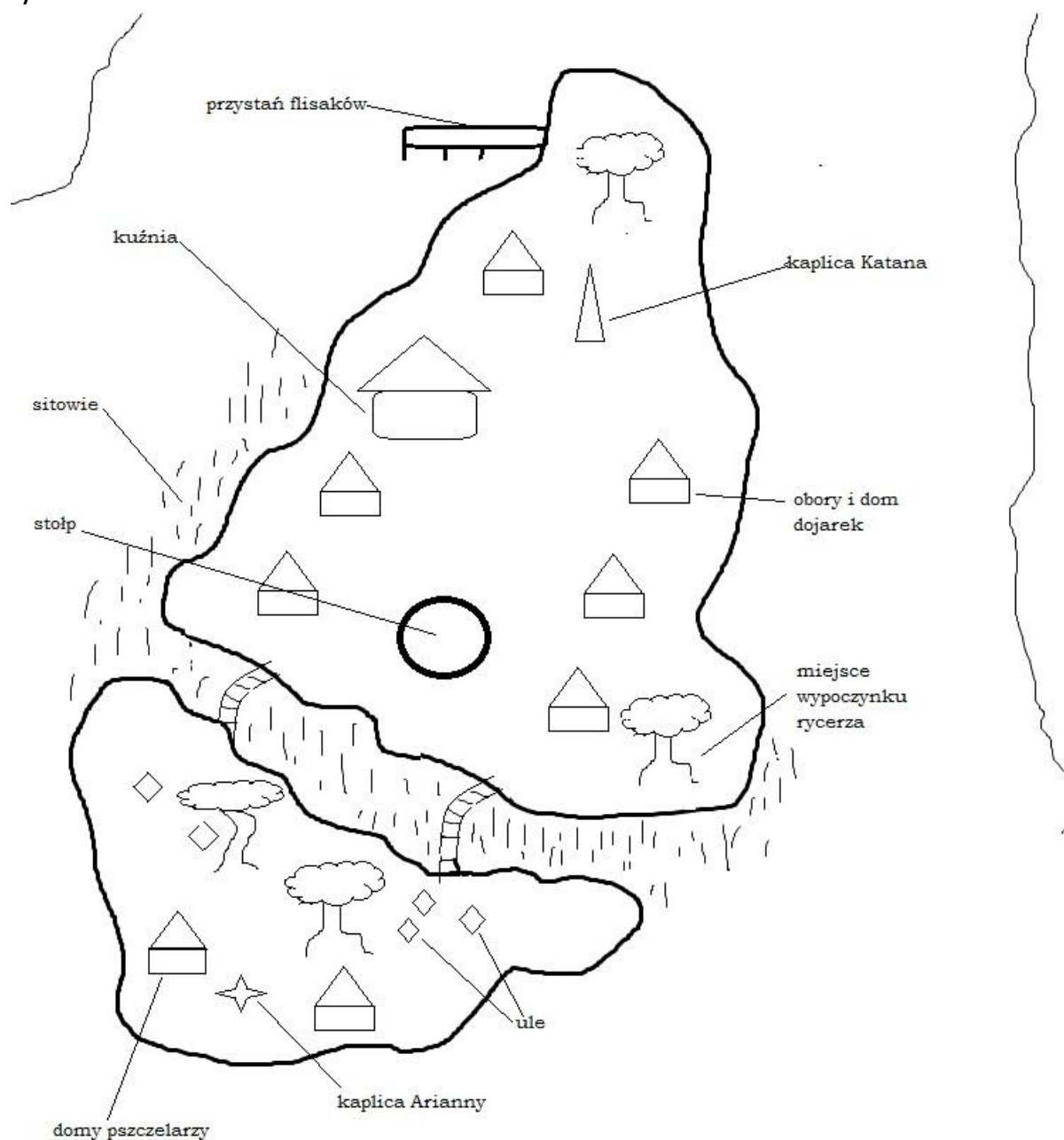
Popołudnie i wieczór tego dnia to świetny czas na przyglądnięcie się mieszkańcom osady. Można do tego użyć lunety na dachu.

Na wyspie pojawi się Thurg i kłuci się o coś z Cyntią-kowalem, następnie zły idzie do dojarek i w sitowiu odbiera przyjemność za kilka srebrnych kłów.

Następnie Cyntia może spotkać rycerza, porozmawiają aż nadto swobodnie i długo, ale co najwyżej dotkną się ustami, rycerz odejdzie speszony, minie obory i uda się do siebie na hamak. Uda się później do pszczelarzy, powróciwszy wsmaruje coś w lewy bok i ramię. Cyntia może kopnąć przechodzącą pasterkę,

co skarci wzrokiem Gustaw. Starcy próbują doprowadzić do ładu grządki. Strażnicy rozpakowują wozy i konie z zaopatrzeniem. Przeglądną też ekwipunek drużyny zostawiony przy koniach, ale nic nie zginie. Jeśli ktoś byłby na tyle wytrwały, to bladym prześwitaniem, można spostrzec dym wydobywający się z ziemi, po wschodniej stronie rzeki, 30m na północ od dziury po pocisku z trebusza. To luk wentylacyjny z tajnej kryjówki gadów, rzadko reptiliony grzeją się przy ogniu. Zdarzenia te możesz MG przenieść na inne dni, ale nie zwlekaj zbyt długo.

rys 4.



Bohaterowie nie mają wyjścia i muszą jeszcze jedną noc spędzić w towarzystwie legionistów. W zależności od tego jak do tej pory przebiegały zdarzenia, będą oni mniej, lub bardziej skorzy do zwady z drużyną. Jeśli awanturnicy uratowali rodzinę karczmarza, będą ich wyzywać od przyjaciół pastuchów i opiekunów kmiotów, ale nie zdecydują się na bitkę (takie żołnierskie żarty). Jeśli było inaczej mają drużynę za słabeuszy i będą chcieli ich obić, ale nie zabić. Użyją pięści i co najwyżej noży. Mogą nawet próbować okraść jednego z bohaterów graczy (najsłabszego), stanie się tak tylko wtedy jeśli drużyna pójdzie spać nie wystawiając straży.

Pamiętaj mistrzu żeby dobrze rozegrać tą noc, niech bohaterowie czują się niepewnie, podejrzewając żołnierzy o to, że są zarażeni i żądni krwi. Niech to będzie nerwowa noc.

Legioniści nie są chorzy, pobawią się do późnej nocy, dogryzając kompani i grając w kości, lub siłując się na ręce. Może nawet wybuchnąć bójka między nimi. Jeśli kogoś z drużyny ugryzł byk, szakał, lub pogryzione przez nie zwierzę, mogą być chorzy (jeśli nie odparli tej formy zarazy % odp. 6 z modyfikatorem +10). Wówczas po północy choroba da o sobie znać. Zacznie być nerwowy, rozdrażniony i skory do bitki. Może też pogryźć kogoś w pomieszczeniu.

Legioniści będą chcieli go zabić, ale przystaną na związanie i unieruchomienie. W takim przypadku leczeniem delikwenta zajmie się rano kapłanka Arianny, co wykluczy go na 3 dni. Po odbytej chorobie ma 50% szansy że straci jeden punkt wybranej przez MG cechy, odporności, lub biegłości. (najczęściej będzie to PR.)

Jeśli awanturnicy zaczekają do późnej nocy, aż żołnierze zasną, a wartownik legionistów zapadnie w płytką drzemkę, można porozmawiać z hobbitem. Ten powie że jest tylko tłumaczem, faktycznie kontaktował się z reptilionami, ale było do tego zmuszany. Statek którym podróżował na Żółte Wyspy został napadnięty przez zbiegów-piratów z Nagiej Wyspy będącej więzieniem.

Następnie sprzedano go gadziemu dostojnikowi, który zapewniał zaopatrzenie partyzanckim bandom. Handlowali z okolicznymi piratami-malaukami, trytonami, a nawet morskimi elfami.

Opowie o swoich przygodach i o tym jak gadzi watażka zgromadził w Górach Gwizdów, w pieczarze przy Twardym Jęzorze skarb, który jakoby miał być jego zabezpieczeniem na wypadek upadku rebelii. Twierdzi że wie jak tam trafić, jeśli tylko dzielni awanturnicy uwolnią go od brutalnych żołnierzy.

-Ów gadzi herszt banitów wciąż mówił, że dla Księcia, który ma tysiąc lat cena nie gra roli.

Większość tego co mówi jest kłamstwem, a zdraдлиwy, cwany malec pragnie wciągnąć kompanów w zasadzkę, ratując przy okazji własną skórę.

Nastanie ranek, wrota otworzą się, Gustaw pozwoli odjechać legionistom, ale zatrzyma hobbita. Ma się rozumieć, że ci nie będą zadowoleni, ale nie mają czelności sprzeciwiać się kapłanowi. Żegnamy zatem śmierdzących żołnierzy. Drużyna pozostać ma na wyspie, wkrótce rozstrzygnie się jej los. Będzie to uzależnione od tego w jakim stanie przywieźli zapasy i jaki szacunek okazywali kapłanowi. Od tego czasu drużyna może dostać do dyspozycji jedną z lepierek, Gustaw wyprosi mieszkańców, lub zamieszkać w stołpie, oczywiście otwartym. - *Pakujcie się, przekazecie dowództwu że mają przeprowić się przez rzekę i czekać na umówiony znak. Tu jest pismo do waszego komendanta –kapłan wręcza zalakowany list jednemu z półtorków- pokurcz zostaje tutaj.*

-Ale to nasz jeniec! Chcesz przywłaszczyć sobie nasze zasługi i złoto klecho! Nie będzie tak...

-Milcz psie! W mojej mocy jesteście! Ja w imię Imperatora dzierzę tu władzę i nie śmiej się sprzeciwiać, bo zdychał będziesz długo na palu! A teraz precz mi z oczu. Żołnierze wyraźnie wystraszeni wychodzą ze stołpu, obdarzywszy członków drużyny wrednymi półtusiemiachami. (w końcu to półtorki i półolbrzym) -A wy co z drewna, chochoły ciosane?!- Zwróci się do grupy. –Liczyłem na większe zapasy i bardziej jurnych zwiadowców. Trzeba wam nieco dyscypliny, zajmiemy się i tym, tymczasem módlmy się.

Zaciśnie dwie pięści, przyciskając je do skroni, wyśpiewa modlitwę do Katana ładnym, melodyjnym głosem, patrząc czy awanturnicy przyłaczają się do modłów.

Jeśli ktoś poskarży się, że został okradziony, kapłan wyśmiej go i powie żeby cieszył się, że tylko taka kara spotkała go za słabość. Winien być już martwy, lub pohańbiony.

Uwaga: Jeśli drużyna jest na poziomach 0, pozwól odbyć im szkolenie na poziomy 1, by mieli dostęp do dodatkowych umiejętności. Można to oszukać, zamiast rzucać k10 dni, skróć MG szkolenie do k3 na koszt legionów z racji szczególnych wojennych okoliczności. Czas ten Gustaw potrzebuje na podjęcie decyzji jaką wiadomość nadać do Nasbon. Niestety z racji niewielkiej dostępności funkcji może się szkolić: wojownik, łowca, gwardzista, barbarzyńca,

rycerz, kapłan, druid, mag, zabójca, złodziej i kupiec. Profesje NPC'ów trzeba dostosować do potrzeb.

Strażnicy to dowolne profesje wojskowe, ranny rycerz też może szkolić, Kapłan Katana, może być też zabójcą, zaś kapłanka Arianny może być druidem/magiem, półorczyca kowal może być barbarzyńcą, karczmarz złodziejem/kupcem, zaś ktokolwiek z pozostałych bardem. Niestety zabraknie: astrologa, półboga, czarnoksiężnika, alchemika i iluzjonisty, oraz palladyna i czarnego rycerza.

Kilka słów wyjaśnienia

Nie śmiałem zdradzać wszystkiego wcześniej, by lektura scenariusza nie wydawała się nudna, ale czas na kilka odpowiedzi, które ułatwią MG kreację zdarzeń.

Na czele rebelii stoi „Książę, który ma tysiąc lat”. Naprawdę nazywał się książę Garratee Rakasz. Żył ponad tysiąc lat temu, był zaiste księciem, poetą, aktorem, delikatny, wrażliwy mało pasował do ówczesnych reptiliońskich dworów. Na domiar złego, matka upierała się, że ojcem jego jest awatar Reptilion Wielkiego. Wysłano go do klasztoru strażników runów, sztukę magii runów reptilioni zapożyczyli od krasnoludów. Nikt jednak przed księciem Garratee tak jej nie rozwinął. Dzięki poezji splatał on runy ze sobą, tworząc fantastyczne i potężne kombinacje. Założył własny kościół i stanął na jego czele jako półbóg. Któregoś dnia runy wygrały, albo jak powiada legenda książę zapisał własny letarg. Zasnął. Obudzono go niedawno, uczynili to gadzi i krasnoludscy czarodzieje i klerycy, za podszeptem pewnej podstępnej organizacji.

Z początku książę dał się wciągnąć w zaplanowaną dla niego grę, ale szybko się otrząsnął i teraz sam podejmuje decyzje, choć zbiera żniwo dla niego zasiane. Cel półboga: Wyplątać się z konfliktu w jaki został wciągnięty i zakończyć go jako zwycięzca. Przejść dawne swe świątynie, wraz z artefaktami. Rozwikłać zagadkę swego obudzenia i cele prawdziwych sprawców tegoż.

Kopce: Pod kopcami schowane są magiczne znaki przyzywające dla półboga specjalne służby, potężne te istoty, mogą odwrócić przebieg działań wojennych. Służby księcia czekają, by w odpowiedniej chwili zaskoczyć wroga. Ofiarą dla przybywających istot nie są ciała zabitych wojowników, a runy na ich łuskach. Statystyki wezwanych istot zależą od tego, czy zostaną spełnione wszystkie warunki. Jeśli istoty pojawią się przed czasem, lub nie zadziała któryś z czarów, albo nie zostanie złożona ofiara z runów na łuskach reptiliońskich wojowników, będą miały statystyki mniejsze, jeśli uda się gdom wezwać służby z wszystkimi profitami, będą o wiele silniejsze, należy wtedy uwzględnić zasady rozszerzone. Pierwszy kopiec drużyna jest w stanie przejść przed przywołaniem. Mogą wtedy

zbadać znaki w figurze i wyciągnąć wnioski. W drugim jeśli do niego dotrą, powinni stoczyć walkę z słabszym sługą, trzy pozostałe powinny wyklucić sługi Księcia z wszystkimi bonusami, a z nimi bohaterowie nie mają szansy w walce. Pod wybranym kopcem reptilionów z runami, jest podłoga z desek, przysypana ziemią. Podczas ofiary deszczu reptiliońscy strażnicy mają strącić ciała z runami na znaki magiczne znajdujące się w dole pod podłogą z desek. Wyzwoli to czary zawarte w runach i wezwie potężne sługi półboga, wzmocnione koniunkcją, czarami z figury i ofiarą run. Sługi będą rosły w siłę unicestwiając wrogów Księcia. Każdego kopca pilnuje dwóch strażników, będą się starali doprowadzić do wyklucia sług podczas koniunkcji, w razie niemożliwości tego, przywołają je wcześniej. Opis w stosownych miejscach przygody.

Zaraza: Sodomiczne zachowania reptilionów to plotka powstała z wybujałej wyobraźni wieśniaków, zbierająca teraz swe żniwo. Gady zarażają zwierzęta naprawdę. Np. trucizna na broni. Orkowie myślą, że mają do czynienia z głupimi, prymitywnymi, chorymi istotami. Zaraza za to bardzo łatwo rozwrzeszczenia się u zwierząt, co skutecznie osłabia logistykę Katańskich Legionów. Choroba w początkowej fazie objawia się pobudzeniem, po 1-3 dniach agresją i chęcią jedzenia tylko surowego mięsa, następnie po kilku kolejnych dniach osłabieniem i apatią, przerywanymi napadami szału i głodu. Końcowa faza wygląda różnie, czasem jest powolną agonią, innym razem autodestruktywnym działaniem. Książę nie jest zadowolony z tej części planu, który wszedł w życie z początkiem konfliktu.

Krasnoludy: Jako że głównymi podejrzanymi o niejasne knowania stały się krasnoludy, zaraz na początku konfliktu zamknięto wszystkie w lochach przy Wielkiej Dziurze, co ważne nie czyniąc nikomu krzywdy. Co więcej prawdą jest, iż wszystko stało się za sprawą chciwego kupca tej rasy, chcącego przejąć cały handel na wyspie Skargh. Przygotowania kosztowały go fortunę i trwały kilka lat. Przewidział wszystko włącznie z uwięzieniem, oprócz kondycji umysłu i lirycznej natury księcia. Osobnik ów liczył, że groźny konflikt odwróci od tego obszaru innych możliwych kupców, do tego znieślawione wojną reptiliony będą odsunięte od handlu i pozostaną co najwyżej jego sługami, gdy bez uszczerbku na zdrowiu i majątku opuści więzienie, po zwycięstwie Imperium.

Hobbit: El Dorian Cavien Bard/Iluzjonista pirat, oszust, zdrajca, hochsztapler dostarczał broń, prowiant i wszystko za co mu płacono, handlował z piratami i rebeliantami. Faktycznie przebywał w Górach Gwizdów i tłumaczył dla gadziego watażki, podczas rozmów z malaukami. Wie dużo więcej niż chce powiedzieć, część można wyciągnąć z niego torturami, ale nigdy nie przestanie kłamać, zmyślać, dodawać. Tam gdzie ciągnie drużynę nie ma żadnego skarbu, tylko tajna kryjówka gadów.

Co może wyznać: Piraci i uwolnieni z Nagiej Wyspy więźniowie, mają odciąć główne porty wyspy Skargh, ma się to stać po dużych ulewach. Wtedy też od południa z Szklanych Wzgórz ruszą olbrzymy.

Jeśli awanturnicy odkryją miejsca przywołań potworów i dowiedzą się powyższego, to łatwo skalkulować że wygrana kampania może przerodzić się w fiasko. Księżę skrywa jeszcze inne atuty oprócz sług.

Naga Wyspa- Więzienie i obóz pracy. Wielu z osadzonych stanowili niewygodni dla władz reptilioni i malarcy piraci.

CZĘŚĆ TRZECIA

Wyspa dzień 2-gi

Oczywiście wszystko uzależnione jest od poczynąń graczy, ale liczę na to, że zanim postanowią zbadać tajemnicze kopce porozmawiają z mieszkańcami wyspy. Wystarczy na to dzień, lub dwa zależnie czy podzielą się zadaniami, czy też będą z każdym rozmawiać w grupie. Jeżeli podjęli szkolenie może się to wydarzyć w jego trakcie. Wieczorem tego dnia, Gustaw spyta grupę o sugestię (lub nie, jeśli z nim nie współpracują) i przy niewielkiej kapliczce Katana rozbije klejnot uwalniając czar wysłać do Nasbon-gar magiczną wiadomość.

-W okolicy czają się wrogowie, zwiadowcy, którzy przywieźli zaopatrzenie zbadać sprawę. Lance zebrane na południu czekają, Dwudziestka trójka słabnie. Pilnie potrzebuje zaopatrzenia i wsparcia dwunastki. Wyruszajcie szybko i w jak najsilniejszej grupie. Przygotujemy tratwy.

Czego można się dowiedzieć:

Gustaw: Życie jest kawałem czerstwego chleba i trzeba go długo przeżuwać, żeby nie stracić zębów. Czuje że gady pozostawiły po sobie jakieś przekleństwo, może szaleństwo mieszka w naszych głowach, a może w sercach. Mieszkańcy wyspy to moja trzoda i nie mogę ich oskarżać, nikt nie jest święty, ale każdy wartościowy. Macie me błogosławieństwo, bądźcie odważni i ostrożni, za siedem dni powinna zjawić się tu duża karawana zaopatrzenia, do tego czasu musicie ściągnąć tu tratwy z dołu rzeki, kiedy będziecie gotowi pomogą wam flisacy, a może też ktoś z mieszkańców, porozmawiacie z nimi.

[błogosławieństwo, jeśli zostanie przyjęte działa jak czar o tej nazwie z

zawieszonym działaniem-poinformuj o tym graczy-nie zadziała jeśli ktoś nie chce przyjąć błogosławieństwa Katana, bonus wynosi +10]

Strażnicy: Jeśli kapłan mówi że gady zostawiły przekleństwo, to na pewno tak jest. Powinniście szybko zbadać stosy gadzich trupów. Spytani o utopioną dojarzkę powiedzą że była piękną i zaradną kobietą, miała wielu kochanków i potrafiła to wykorzystać, ponoć uzbierała niezłą sumkę złota, którą gdzieś ukryła. Chciała stąd wyjechać kiedy zawierucha minie. Powiedzą że rycerz to turniejowy fircyk, bogate paniątko, pyszne i próżne, ledwo wyjechał na pierwszą wojnę, a już obstawia tyły i wyjada zapasy, jego giermek nie był lepszy. Warto porozmawiać z kowalem, jest tu nowa.

-To dzika dziewczyna, uważajcie.

Kryspian spytany o wypadek powie, że widział tylko jak dziewczyna schodzi w dół po skarpie, jeszcze w ostatniej chwili posłała mu piękny uśmiech. Następnie usłyszał krzyk, nogi nie noszą go tak szybko jak dawniej i kiedy dobiegł na miejsce zobaczył wywrócone wiadra i bąbelki wody. To samo powiedzą pszczelarze. Tyle że będąc na drugim brzegu, widzieli że to co wciągnęło dziewczynę miało dwie ręce jak człowiek, ale zakończone pazurami.

Kapłanka El Tanna: Życie to największy dar, który każdy kuje po swojemu. Moim wyborem jest jego ochrona i powielanie. Dwie zaginione istoty były młode i pełne życia, źle stało się że odeszły. Ale kując swoje życie pamiętać musimy że wpływa ono i na innych, a ci nie zawsze widzą w naszych uczynkach zysk dla siebie. I wy też jesteście tu dla zysku, bądźcie więc ostrożni, bo czuję w pobliżu wielki chaos, który może was wciągnąć. Kapłanka Arianny błogosławi drużynę. Tego błogosławieństwa nie trzeba przywoływać- jego efektem jest, że gracz może powtórzyć jeden zakończony niepowodzeniem rzut, lub odjąć jednorazowo 20 obrażeń od pierwszego doznanego zranienia.

Rycerz, Tan Maksymilian Fiennes (herbu róża i miecz, na czerwonym tle) młody człowiek- jest już prawie zdrowy, dokucza mu lekki ból w lewym ramieniu i boku, ale będzie się tego starał nie okazywać. Dostał dwa bełty podczas szturmu, nie będzie się tym przechwalał, ale walczył w pierwszej linii, jak przystało na popędliwego, dumnego młokosa. Nie przyzna się też, że ciężko rannego znalazła go kowal i na własnych rękach wyniosła z bitwy. Szczerze podziwia dziewczynę i trochę się w niej podkochuje (nawet z wzajemnością), ale pozycja i pochodzenie kobiety powodują, że nie chce się do tego przyznać, nawet przed sobą. Kobieta na krótko była jego kochanką, ale niechętny swemu uczuciu i ewentualnym deklaracjom wybrał dojarzkę. Jeśli w drużynie jest ktoś kto zna się na heraldyce, oświeć go MG, że młodzian należy do bogatej i znanej arystokracji. (wkw). Twierdzi że jest już znudzony wyspą i prymitywnymi mieszkańcami, czeka na zaopatrzenie z miasta, by razem z nim wyruszyć i

dołączyć do walczących legionistów. Na domiar złego jego głupi giermek się utopił, choć i tak mały był z niego pożytek. Miał słabą głowę, guzdrał się i nie umiał pilnować koni. Twierdzi że idiota pewnie sam się poślizgnął i poszedł na dno, bo zamiast uczyć się pływać studiował poezję. Nie widział zdarzenia, bo drzemał.

-Jedyną zaletą było to, że się nie odzywał, ale nauczył się franca czytać. Poeta zafajdany. O proszę, tyle po nim zostało, tomik poezji i fujarka. Żałosne.- wręczy drużynie oba przedmioty. –Pas sobie ostatnio sprawił. Wierzycie? Nie miecz porządny, czy pancerz, ale pas, taki zdobiony, jak noszą znaczni panowie. – widać naturalnie, że i Maks ma taki.

O dojarce powie, że faktycznie była niezwykle obyta, jak na dziewczynę z gminu. Była bystra i dyskretna, grzała mu łóże, kiedy jego rany były jeszcze zaognione.

Na koniec wyrazi chęć odkupienia konia od kogoś drużyny, pod warunkiem że jest to koń bojowy, zapłaci podwójną cenę. Rycerz rozmawiał będzie tylko z osobami o charyzmie większej od 50, lub kimś z klasy wyższej inaczej zbędzie awanturników.

Z tomiku poezji:

Latem, bladym świtaniem,
Trwa jeszcze senność miłosna,
Pod gajem wciąż pachną zarośla,
Wieczorem przeświętowanym
_____Arthur Rimbaud

Pusty sen pod powiekami,
Nie budź go,
Jest zbyt daleko
_____Garratee

O Królowo Pasterzy,
Cieśłom gorzałki przynieś,
By wigor zachowali Świerzy, Aż
do kąpieli w południa godzinie
_____Arthur Rimbaud

Inne dojarki i pasterki: Niewiele powiedzą o wojnie, tylko że żołnierze to jurne i szczodre chłopaki, reptiliony są obrzydliwe i dzikie. A najlepszy z wojaków to jest oczywiście Tan Fiennes, choć i jego giermek był niczego sobie, szczodrze obdarzony przez naturę, choć chudy, szkoda chłopaka. Są zadowolone z

obecnego stanu rzeczy, mają mniej pracy, a zarobiły więcej srebra. O utopionej Brulii powiedzą, że kuta była na cztery nogi. Nazbierała ponoć dużo złota i zakopała w kuferku z kości antara. Znała się na mężczyznach i robiła z nimi co chciała, powiedzą to dając wymowne znaki bohaterom. Jeśli awanturnicy wysupłają 5-10 sztuk srebra to dowiedzą się że była skonfliktowana z Cyntią, półtorczyką kowalem, ponoć ta druga była wściekła na Brulię za to, że dojarka odbiła jej rycerza. Jeśli dorzucą kolejne 10-20 srebrników mogą spędzić upojne chwile z jedną z nich. Starsi mieszkańcy: Psioczka na wszystko i wszystkich, oprócz kapłana Gustawa. Na młode dziewczęta, że puszczałskie, na rycerza, że rozpustny, na pszczelarzy, że lenie, na wojnę, na złe czasy, bo dawniej było lepiej, na Cyntię, że przybłąda i zbój itp. i itd., bardzo chętnie opowiedzą wszystko, choć nic nie wiedzą.

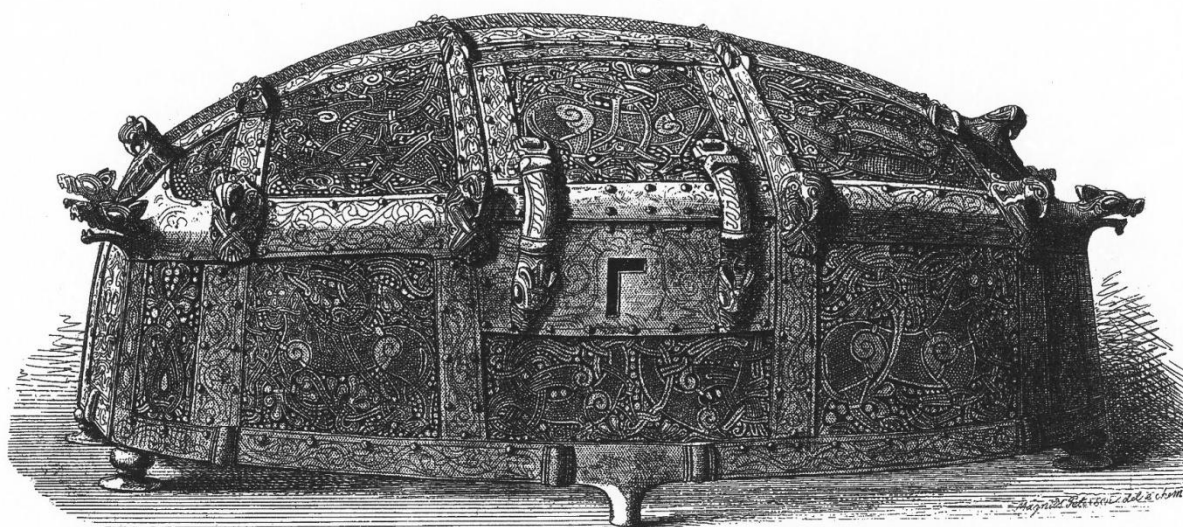
Kowal Cyntia: Bardzo piękna i silna półtorczyca. W rzeczywistości jest barbarzynką, ale zaistniały konflikt się jej nie podoba. Wolny duch nie pozwala jej służyć w regularnych armiach, a intuicja mówi że racja nie jest tak oczywista, jak się zdaje. Jest dzika, ale jednocześnie dużo bardziej obyta w świecie niż reszta. Jako dziecko poławiaczka peret, później niewolnica-kurtyzana, banita, awanturnik i kowal. Była pasażerem na gapę na handlowej galerze Złoty Wir, którą napadli zbiedzy z Nagiej Wyspy, głównie gady. Wielu w życiu poznała i zdaje sobie sprawę, że nie są bezmózgimi gadami, a starą i cywilizowaną rasą. Po przejęciu statku przez reptiliony zdołała się na nim ukrywać jeszcze dwa dni, dopóki jakiś idiota nie zatopił go na skałach Błękitnej Laguny. Świetnie pływa, więc udało jej się wydostać i przekraść przez linie gadów, aż tu. Widziała bitwę, ale nie brała w niej udziału, ale kiedy zobaczyła rannego dzielnego rycerza, kobieca natura wygrała i dziewczyna zakochała się. Wyniosła swego wybranka z chaosu bitwy i zajmowała się nim. Dopóki nie odbiła go jej Brulia.

-Ta kurwa musiała mieć wszystkich, była bardziej łasa na złoto niż mucha na gównie. Pewnie zaspokajała mężczyzn ustami, bo między nogami była zbyt luźna. Nawet karczmarz, dewot pieprzony potrafił zdradzać z nią swoją żonę, a jak wychodził, to drugimi drzwiami wchodził jego syn, lub pacholki. Wszystko było jej jedno, stary, młody, brzydki, byle kilka monet miał. Dobrze się stało, że ją rzeka zabrała i gnije teraz gdzieś na dnie, należało się jej.

Podobne zdanie ma o innych dziewczynach z wyspy, ale czuć, że tą nienawidziła szczególnie. O giermku powie że był za delikatny i zbyt mało zaradny by przeżyć. Zamiast czyścić stal swego pana czytał wiersze i popadał w melancholię.

- Nie miał szans przeżyć tej wojny, tylko zawadzał swemu panu. Maks, to znaczy Tan Fiennes powinien wziąć mnie ze sobą.- mówiąc to posowieje jak podłotek .

Cyntii nie będzie na początku łatwo namówić do rozmowy, będzie się usprawiedliwiała masą pracy, choć widać że jest inaczej. Jest z natury nieufna, ale jeśli ktoś w jej obecności pochwali rycerza, albo fachowo wypowie się o kowalstwie, bądź w inny sposób zdobędzie jej zaufanie dowie się tego wszystkiego. Co więcej jej pomocnik odpowiednio wypytany, powie że widział u dziewczyny szkatułę z kości. Jest to oczywiście szkatuła Brulii i jest w niej bagatelka w klejnotach, platynie i złocie 548 złotych ryjów. Cyntia śledziła dojarkę i wiedziała gdzie ta ukryła skarb. Szkatułę zabrała już po jej zniknięciu, żeby się nie zmarnowała i tak też odpowie jeśli ktoś ją zapyta przy świadkach. Inaczej powie że to nie jego sprawa. Ale po tym odkryciu podejrzenia powinny paść na Cyntię. [Świetnie pływa, miała zadrę z dojarką i posiada jej skarb, nikt też nie widział jej zaraz po zniknięciu Brulii]. Może zostać wtrącona do więzienia we stołpie, wtedy rozpozna hobbita jako zdrajcę. [ukrywała się na statku, który przejęli kumotrzy hobbita, ten pysznił się z pirackim kapitanem]. Aresztowaniu Cyntii sprzeciwiał się będzie rycerz, zaś Thurg będzie wyraźnie za tym. Jeżeli dziewczyna pozostanie na wolności proponuje odsprzedaż szkatuły drużynie za dwa konie i kilo suszonej koniny. To dobra cena. Jeśli szkatuła pozostanie w rękach drużyny Brulia będzie atakowała ich, a nie Cyntię, ale ta powinna się znaleźć blisko podczas tej walki i pomóc. [w skarbie znajduje się też kilka magicznych przedmiotów; 1)wytarta srebrna moneta- moneta nadziei, 2)szafir z zaklętym czarem namiętność- jedno użycie anty odp. -30, 3)złota moneta przekupstwa anty odp. -50, 4)bransoleta będąca amuletem 4k10PM bez blokady.]



Hobbit trzymany jest w więzieniu w stołpie, z nim również można porozmawiać, schodząc do jamy po drabinie.

Bohaterowie, mogą oczywiście rozmawiać z hobbitem, z mieszkańcami wyspy, obserwować przez lunetę, lub wybrać się na eksplorację kopców. Wieczorem na plażę wyspy nurt przyniesie trupa legionisty. Jest to osobnik znany bohaterom, jeden z czwórki śmierdzących jeźdźców. W jego ustach pyszni się złoty kieł. Oględziny ujawnią, że ciało jest podrapane, zaś sam żołnierz ma rany klute, nie da się orzec czy to one spowodowały śmierć, czy utonięcie. Gustaw pochowa go na drugi dzień. Wokół miejsca, gdzie będą leżały zwłoki w nocy powinna kręcić się topielica. Jeśli ktoś podejrze bliżej, ucieknie do wody, jakby się rozpułyła, ale zwłoki mogą być obnażone, a złoty ząb wyrwany. Ale tego dnia Gracze nie powinni dostać więcej wskazówek.

Prawda dla MG

Brulię wciągną do wody i utopił jeden z reptiliońskich zwiadowców, bo zobaczyła go w wodzie. Od tej pory gady są bardzo ostrożne. Niegodziwa kobieta, z cynizmem wykorzystująca mężczyzn, nad wszystko kochająca złoto, wróciła z grobu po swój skarb. To ona wciągnęła do wody młodego giermka, dla jego gładkości, świeżości i skusił ją piękny pas. Będzie atakowała samotnych mężczyzn topiąc ich, a za każdym będzie silniejsza. Opis i statystyki w stosownym miejscu. Gady bronią się przed nią zdolnościami kapłańskimi, ona zaś będzie się starała wydać ich kryjówkę, bo nienawidzi ich za zabranie życia. Będzie więc sprzymierzeńcem i wrogiem drużyny.

Wyspa dzień 3-ci

W tym dniu drużyna powinna kontynuować przepytywanie mieszkańców. Może zdecydować się obserwować okolicę przez lunetę, zwrócić wtedy ich uwagę na dziwne ruchy w okolicach zatoki po pocisku z trebusza. Jakby ktoś tam pływał. Oczywiście reptilioni nie są tak nieostrożni, pływa tam topielica z Brulii. Gady odpędzają ją czarami. Wkrótce Brulia zwróci się przeciwko mieszkańcom wioski, wodząc na manowce szczególnie mężczyzn, a finalnie chcąc zabić Cyntię i odzyskać szkatułę.

Jeśli drużyna zdecyduje się zbadać kopce i ich okolicę:

Kopców jest cztery, na każdym stosie jest po dwadzieścia kilka ciał gadów, rzadko żołnierzy imperium. Obserwując zdarzenie jednocześnie z wieży przez lunetę, widać że bohaterów obserwuje ktoś z rowu melioracyjnego. Jest to jeden z reptilionów. Same trupy nie posiadają uzbrojenia i są ledwie nadpalone. W pobliżu roi się od robactwa i padlinożerców. Zwierzęta uciekną kiedy zbliży się grupa, chyba że sępy, lub szakale są chore, wtedy zaatakują. Z uwagi na robactwo, walkę należy traktować jak w trudnych warunkach. Chcących przeszukać kopce trupów czeka test odp. 7, jeśli będzie nieudany uniemożliwia wykonanie czynności. Można powtarzać próbę na drugi dzień. Udane przeszukanie ujawni, że tylko na jednym kopcu gady mają na łuskach nieznane runy. Dalsze przeszukiwanie jest niemożliwe ze względu na dokuczliwe robactwo i smród. Osoby z wrażliwym węchem zauważą że ten kopiec nie śmierdzi. Druid, lub alchemik odpowiednim czarem może odegnać robactwo, lub powstrzymać fetor i umożliwić dalsze przeszukiwanie. Wracając bohaterowie mogą odnaleźć pojedyncze ślady reptilionów w mokrej glebie, ale tropienie nie jest możliwe. Przeszukiwanie zatoki nie ujawni na tym etapie nic. Identyfikacja runów odpowie, że runy takie są nie używane od setek lat, posiadając egzemplarz można użyć identyfikacji jak w przypadku przedmiotów. Identyfikacja powie, że jest to runa ochrony (rzeźbiona na łuskach gadów podwaja obronę i wyparowania). W przypadku jeśli bohaterowie będą chcieli intensywnie przesuwac trupy, lub zrywać łuski, zaatakuj ich MG rojem końskich much, które zasugeruj mogłyby przenosić zarazę, jeśli i to nie poskutkuje zaatakuje reptilion, zbliżywszy się kanałem melioracyjnym, obrzuci kamieniami. Będzie uciekał i nękał drużynę do skutku. [Pamiętaj Mistrzu, że nawet jeśli obrażenia są zbyt małe by przebić pancerz, uszkadzają go]. Na koniec reptilion ucieknie do wody.

Noc z dnia 3-go na 4-ty

Późnym wieczorem kiedy ktoś z drużyny przechadza się po osadzie, może zobaczyć, że jeden ze starszych mieszkańców osady idzie w kierunku plaży jak zaczarowany. Jeżeli uda się za nim zobaczyć, że mężczyzna nachyla się nad wodą i piękną kobietą na wpół w niej zanurzoną. Brulia w pierwszej chwili roztacza zauroczenie %odp.2 -40, to powinno skłonić awanturnika żeby się do niej zbliżyć. Kobieta wycisnie pocałunek na ustach mężczyzny, ale zaraz jej piękna twarz zmieni się w upiorną maskę. Złapie szczupłymi dłońmi niedosłego kochanka i wprawnym ruchem wciągnie w nurt rzeki. Powinno się to stać tak,

by bohater nie mógł uratować człowieka. Widok upiornej twarzy może przestraszyć %odp.2(-11), nieudany test spowoduje ucieczkę, aż awanturnik pokona strach. Kobieta odpłynie nieco od brzegu i upewniwszy się, że jest widziana popłynie w kierunku plaży w kraterze po pocisku. Brulia pragnie wskazać miejsce ukrycia gadów. Po chwili zostanie zaalarmowana reszta drużyny, kapłan i strażnicy. Tam będąc ledwie widoczna z wyspy, w miłosnym akcie wyssie życie z nieszczęśnika. Następnie okolicę tą rozświetli blado-białe światło, a utopica schroni się w rzece. To gadzi kapłan używa odegnania nieumartego, ale nie jest w stanie zniszczyć utopicy, bo trzyma ją skarb i zniszczyć ją można tylko zabijając w jego obecności. Lub oddać go jej, co uśpi ją w rzece, aż żądza znów jej nie obudzi.



Gustaw poprosi drużynę, żeby rano zbadali to miejsce. Przypomni też że jak najszybciej trzeba sprowadzić tratwy z dołu rzeki.

Wyspa dzień 4-ty

Rano dzień wstanie pochmurny i zacznie lekko padać. Gustaw zakomenderuje, że najwyższy czas żeby sprowadzić tratwy, bo ulewy mogą je zatopić i nie będzie przeprawy dla zaopatrzenia i wojska. Zgodzi się żeby drużyna zajrzała na plażę w kraterze, ale zaraz muszą skierować się na północ. Pojedzie z nimi czterech flisaków i Kaspian. Ruszą wschodnim brzegiem, konno i jednym wozem. Jeśli wszystko pójdzie dobrze powinni wyrobić się w dzień lub dwa. Można się spodziewać, że rano drużyna wybierze się na rekonesans na plażę w kraterze, na miejscu okaże się woda wymyła wszystkie ślady, resztę uprzątnęły reptiliony. Można je było zobaczyć przez lunetę przed świtem, jeśli ktoś miał siłę i to robił. Ale po udanym przeszukaniu, lub tropieniu można znaleźć kawałek zdobnego pasa giermka, który podrzuciła Brulia, kierując drużynę na reptiliony. W tym dniu gady mają wejście do swej kryjówki wciąż pod wodą, ale dokładne badanie przez górnika, geologa, lub akademika (%1/2M +10 za specjalistę i +20 za mistrza) podpowie że za fliszową glebą może być pusta przestrzeń. Szczególnie w okolicy północnego pęknięcia. Następnego dnia kiedy po deszczach osunie się ziemia, kryjówka zostanie częściowo odsłonięta. Jeśli drużyna ujawni kryjówkę gadów, kapłan użyje tarczy wiary, a łowca przemówi do awanturników, chcąc przekonać ich by zaniechali walki.

-Nie musicie przelewać krwi, ani swej, ani naszej. Księżę, który ma tysiąc lat wynagrodzi Wam jeśli poniechacie naszej sprawy. Nie musicie nawet nic robić, tylko odejść zostawiając nas w spokoju. Jakich nagród oczekujecie od Waszych suzerenów? Księżę będzie łaskawszy.

Podróż w miejsce tamy z tratw zajmie około dwóch godzin. Trzeba je powyciągać. Zawiązać do koni i burłaczyć. Dobrze przygotowane i powiązane można transportować po dziesięć. Praca zajmie dwa dni, ale jeżeli będą pracowali też w nocy skończą do rana [konieczny udany test charyzmy, żeby namówić do tego flisaków]. Pod przewodnictwem kapłana zostanie przygotowane nabrzeże dla tratw. Będą to pale wbite po dwóch stronach rzeki. Jeśli gracze nudzą się bez walki, warto uatrakcyjnić im burłaczenie atakiem

dezertów z XXIII, dla utrudnienia mogą być konno. (4-6sztuk). Może to być okazja, by zdobyć konie. Przy okazji traw mogą się zerwać, kogoś przynieść.

Na Wyspie okaże się, że utopił się kolejny mężczyzna, świadkowie zaklinają się, że widzieli Brulę jak żywą. Gustaw poinformuje awanturników że w kraterze osypała się ziemia. Dzięki morderstwom topielica jest już na tyle silna, aby spróbować odzyskać szkatułę, stanie się to najbliższej nocy. W strugach deszczu zawita do Cynti, najpierw zabije jej pomocnika. Następnie będzie szukała swojego skarbu, zaatakuje więc kowala, lub drużynę. Rozegra się walka, do której drużyna powinna dołączyć. Jeśli skarb ma ktoś z drużyny, niech utopica wabi go do wody, póki nie odeprze oczarowania nie będzie walczył, a wręcz powinien bronić dojarki. Dopiero po doprowadzeniu do wody Brulia zaatakuje. Najlepiej by stało się to w nocy, kiedy bohaterowie będą powracać z potyczki z reptilionami.

Z tomiku poezji:

*Jaka odwaga,
Szukając źródła,
Wystąpiły wody potopu.
Garratee*

*Niech przyjdzie, niech nie zwleka,
Pora, co nas urzeka.
Arthur Rimbaud*

*Przekłeta nadzieja zostania aniołem,
Wulgarna chciwość marzenia,
Kiedy jak dziecko zasnąłem i śniłem o Tobie,
Byłem aniołem, a Ty moim bogiem,*

*A teraz larwa w ukryciu,
Uprawia grzech samotności,
Podgląda życia pełną agonię,
Beztroskę trwającej chwili,
Gdy obejmujesz kochanka za szyję,
Gdy Cię za to nienawidzę.*

*Szałość w łędźwiach i głowie,
Gdy przyglądam się blisko Twojej osobie,*

*Na parapecie okiennym, wbrew woli bogów,
Łąduję z przestworzy i czekam, aż otworzysz.*

*W noc ciemną odejdę,
Innych szukać wrogów,
Radości ich życia, mgnienie,
Oszustwo od losu.*

*Noc mym żywiołem,
Noc, moc zaklęciem,
I szybkie kobiety, jednym skinięciem, gestem, lub słowem,
Sprowadzam na skraj obłędu, I tak zostawiam.*

*Kochają mnie czarty,
Listy piszą czarownice, I ludzie kolaniem szorują ulice,
By choć przez chwilę być mogli w mej mocy.
Drwię z tych zalotów, Zabieram im życie.*

*Lecz Ciebie nie mogę,
Mimo swej mocy,
Pocałunkiem bluźnierczym naznaczyć,
Bo kiedy miłość zamieszka w człowieku,
Ni czart, ni anioł, już jej nie zgasi.*

Bobulec

Następne dni

Lepiej przygotowani, wyposażeni i może w towarzystwie kogoś z wyspy bohaterowie zapragną zbadać jeszcze raz krater i kopce. Odpowiednio sprowokowany rycerz może zgodzić się towarzyszyć drużynie. Jest to silny sprzymierzeniec walczący wręcz. Na podobną przygodę zabierze miarową zbroję górną, a pod nią magiczną kolczugę, oraz miecz, mieczyk i tarczę piechotną. Poproszona o pomoc w przewyciężeniu uporczywych robaków koło kopców, dołączy również El Tanna, wraz z pomocnikiem. Jeśli gracze na to nie wpadną, zaoferuje odzież ochronną pszczelarzy. Elfa nie jest wojownikiem, ale jej magia druidyczna, na pewno okaże się pomocna. Po przewiezieniu drużyny na drugi brzeg flisacy odpłyną i będą czekali na wyspie.

Krater po dokładnym przeszukaniu nowego osypiska ujawni kryjówkę reptilionów. Jakies stare koce, resztki jedzenia, miski, narzędzia, noże, lampa oliwna, spalone pochodnie. Gdzieś w suficie dziura odprowadzająca dym. Przy udanym tropieniu, lub przeszukaniu, ślady reptiliońskich stóp, prowadzące do kopca.

Przy kopcach elfa użyje uśpienia zwierzęcia, żeby uśpić sępy i szakale, następnie rzuci wezwanie owadów i skieruje roje daleko w zasięg wzroku. Chcącym przeszukiwać rzuci otoczkę świeżości. Powiadomi też drużynę, że nie widzi iluzji i nie wyczuwa ewidentności zła i dobra. Rycerz wyraźnie się nudzi, spodziewał się większych wrażeń. Reptiliony są w pobliżu i czekają do wieczora. Jeśli grupa odkryje ich tajemnicę, zaatakują. Jeden będzie odciągał grupę, drugi będzie się starał strącić martwych wojowników i wywołać zaklęcia z figury wzywając sługę półboga.



Należy się spodziewać, że w tych okolicznościach dojdzie do konfrontacji z reptilionami. W pierwszej kolejności spróbują zakraść się jak najbliżej i obrzucą drużynę kamieniami. To dość sporo ataków przy oburęczności. W pierwszej kolejności będą ciskali w czarodziejów, by im przerwać rzucanie czarów. Następnie kapłan wykona unik i skieruje się w kierunku kopca, żeby strącić wojowników z runami, a łowca zaatakuje grupę. Używa hossak, w jednej ręce dzierży łagę, lub atakuje łaską i mieczykiem w drugiej. Do strącenia kopca potrzeba 5 rund, jeśli tyle da kapłanowi drużyna, rzuci ceremonię i sługa wyjdzie po 2 rundach. (w sumie 8r.) Jeśli tak się stanie walka będzie bardzo trudna, można boską łaską sprowadzić Cyntię. Ale w towarzystwie rycerza i El Tanny bohaterowie powinni poradzić sobie z gadami wcześniej.

STATYSTYKI

Reptilion łowca / Zabójca; POZ: 4 / 4 Zwiadowca

ŻYW 218; SF 141; ZR 100; SZ 102; INT 93; MD 102; UM 64; CH 60; PR 50; WI 56;
ODO: 1-89; 2-70; 3-66; 4-70; 5-45; 6-96; 7-76; 8-66; 9-51; 10-66;

Mały kamień ; bgł. 107; TR 133 ; op. 1; SKUT ob 75 (65) ; OB -; SP B OB; AT 4 (8)

Laska/Hossak; bgł. 112; TR 136 ; op. 3; SKUT ob 95 (65) ; OB 26 (ew. X2); SP S ;
AT 4

Mieczyk; bgł. 117; TR 141 ; op. 2; SKUT kł 115 tn 95 ; OB 12; SP B OB; AT 2

Siekiera ciężka; bgł. 100; TR 124 ; op. 5; SKUT tn 175 (155) ; OB 14; SP B ; AT 1

ZBROJA: Skóra własna (runy na łuskach Obr. i wyp. X2) + skórznia ; OGR. - , -;

OB. DAL 95/ ; WYP. 130/ 135 / 140 Obrona Bliska z laską trzymaną oburącz
147, z laską i mieczykiem 133

Pierwszy zacznie walczyć z drużyną, to on wcześniej obserwował drużynę. W zależności od sytuacji będzie używał natarcia, lub powstrzymania (+-20 obr/atak), lub zamaszyste jeśli będzie atakował kogoś w ciężkiej zbroi, albo używał trzymania na odległość z Hossak.

Reptilion Wojownik / Kapłan; POZ: 4 / 4

ŻYW 220; SF 168; ZR 72; SZ 90; INT 88; MD 116; UM 88; CH 79; PR 84; WI 74;
ZW 15;

ODP: 1-89; 2-78; 3-80; 4-72; 5-47; 6-89; 7-78; 8-69; 9-69; 10-54;

Siekiera ciężka; bgł. 100; TR 124 ; op. 5; SKUT tn 182 (162) ; OB 14; SP B ; AT 1

Laska; bgł. 112; TR 136 ; op. 3; SKUT ob 102 (72) ; OB 26(ew X2); SP S ; AT 4

Mieczyk; bgł. 117; TR 141 ; op. 2; SKUT kł 122 tn 102 ; OB 12; SP B OB ; AT 2

Mały kamień ; bgł. 107; TR 133 ; op. 1; SKUT ob 82 (72) ; OB -; SP B OB ; AT 4

ZBROJA: Skóra własna (runy na łuskach Obr. i wyp. X2) + skórznia; OGR. - , -;

OB. DAL 65 ; WYP. 130/135 / 140 obrona z laską trzymaną oburącz 117, z laską i
mieczykiem 103 /PM w amulecie 100

Czary: Błogosławieństwo, Rozświecenie, Atak bólu, Aura wiary, Ceremonia,
leczenie/jątrzenie lekkich ran (50), Tarcza wiary, Rozumienie myśli,
leczenie/wywołanie ślepoty, widzenie niewidzialności.

Kapłan przed walką rzuci na siebie czar Aura wiary, co zwiększy jego TR, OB, UM
i W o bonus +20 i spowoduje otrzymywane połowy obrażeń od innowierców.

Po ataku kamieniami wykona ekwilibrystyczny zwód (%ZR), by znaleźć się przy
kopcu, następnie ciężką siekierą będzie niszczył podłogę z desek pod kopcem.

W tym czasie jego kompan będzie odciągał drużynę. Jeśli kapłan zostanie
zaatakowany łowca może wpaść w fanatyzm (da mu to bonus +20 do TR, OB,
Baz Ps-Fiz.

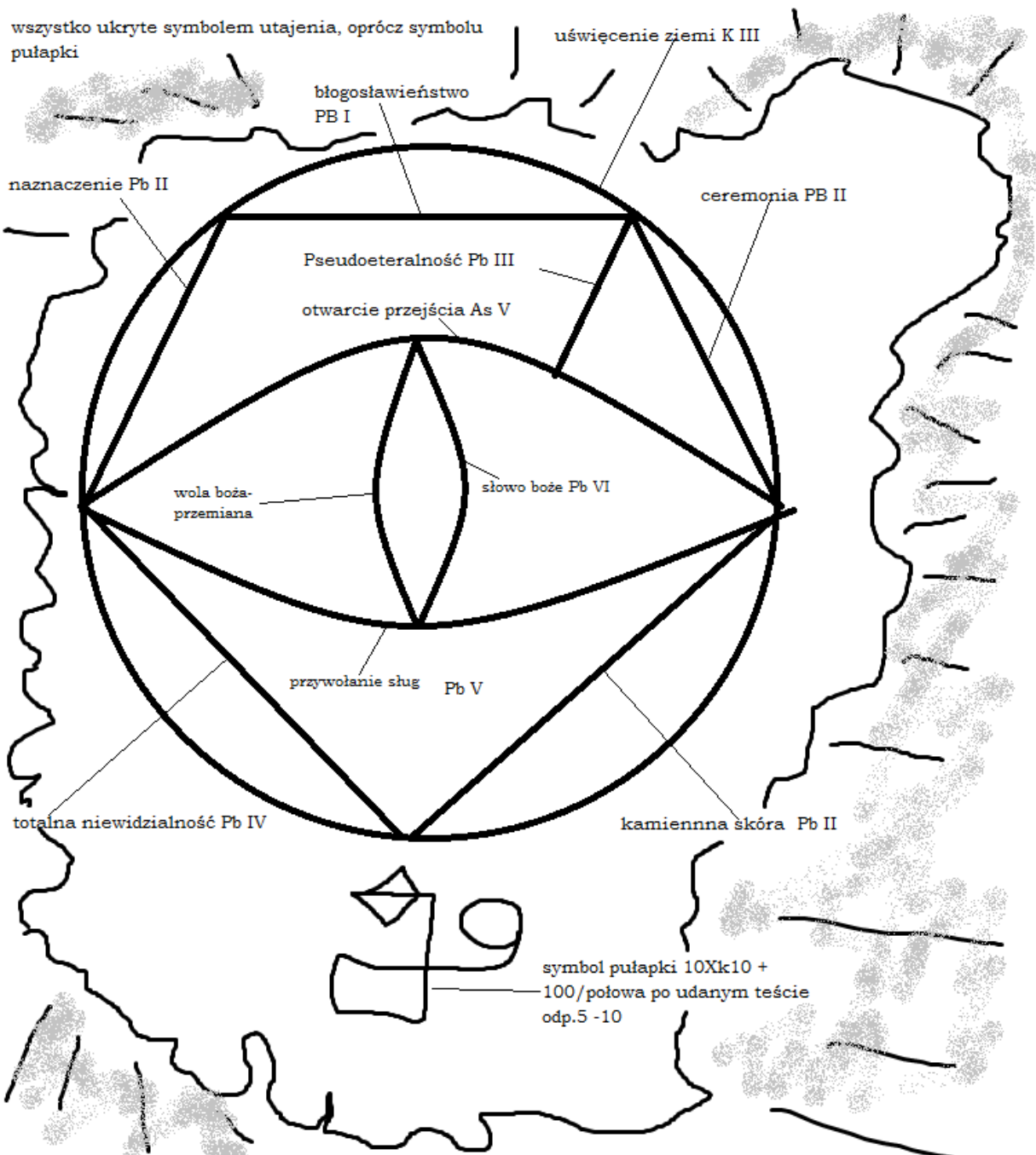
Trudniejszą wersją jest sytuacja, gdzie oba gady udadzą się w kierunku kopców. Kapłan rzuci tarczę wiary i skieruje w stronę drużyny, łowca będzie niszczył podłogę siekierą i osłaniał tyły kapłana.

Oczywiście reptilioni mogą przyjąć jeszcze inną taktykę i użyć całego wachlarza możliwości.

Po zwycięskiej walce zebrawszy broń wrogów, spostrzec można na łuskach gadzich strażników, podobne runy do tych na martwych gadach. Dalsze przeszukanie ujawni dół pod ciałami i znak magiczny. Jest wyryty w naturalnej wychodni bazaltu. Widoczny znak to symbol pułapki. Dodatkowo obłożony blokadą przed wodą. Dopiero ominięcie go i dezaktywowanie, oraz dokładne przeszukanie ukaże znak magiczny (rys. 5) Padający deszcz zdaje się napełniać go mocą, a mokre deski stropu jamy, podtrzymujące martwe ciała niebezpiecznie się wyginają. Usunięcie ciał da więcej czasu na identyfikację znaków, dokładnie do północy. Identyfikacja polega na sprawdzaniu każdej linii figury. Może to robić każdy posiadający identyfikację czarów w figurach i elfa. W razie problemów kapłanka pośle po Gustawa. Do północy powinno się udać zidentyfikować wszystkie czary. Figurę można zniszczyć, posiadając odpowiednią zdolność, wymaga to dłuta i młota [ma je Cyntia]. Test standardowo wykonuje się z modyfikatorem -10, ale posiadając odpowiedni zawód [kamieniarz, kowal, górnik, rzeźbiarz itp.] z modyfikatorem +10 decyzja MG. Dla utrudnienia czary trzeba usuwać od zewnątrz, a każda nieudana próba skutkuje wezwaniem słabszego sługi. Kluczowe jest zniszczenie czaru zawezwanie sługi. Po zniszczeniu tego czaru, nieudane niszczenie następnych, sprowadzi tylko na postać pecha na najbliższe 40 dni. [-10 do czynności]. Analiza czarów podpowie że zawezwane w ten sposób stwory będą miały moce większe od standardowych. Aktywacje runów mogą spowodować:

- a) spadające na dół ciała wojowników z runami na łuskach-Przywoła to potwory wzmocnione nie zniszczonymi czarami z figury i mocą run pancerza [duży pancerz]
- b) koniunkcja, która nastąpi o północy podczas deszczu- przywoła to potwory wzmocnione nie zniszczonymi czarami z figury i koniunkcją [większe wartości cech]
- c) nieprawidłowe zniszczenie którejś z linii figury magicznej- przywoła potwory wzmocnione nie zniszczonymi jeszcze czarami z figury.
- d) a+b zsumuj powyższe efekty.

rys. 5



Słowo Boże: Zostańcie

Wola boża: Rośnijcie w siłę życiem głupców

Po zwycięstwie i zanalizowaniu czarów w figurze gracze mogą się domyślić, że pod innymi kopcami mogą być ukryte podobne znaki. Jeśli będzie inaczej, zasugeruje to kapłan Katana, również to, by drużyna sprawdziła inne kopce, najlepiej natychmiast. Może pomóc przelewając 20PM, kolejne 20PM odda El Tanna. Kapłani wyleczą też rany drużyny. Najbliższy kopiec znajduje się na północ nieopodal miejsca skąd spławiano tratwy. Z drużyną pojedzie Tan Maksymilian, pod warunkiem, że nabył konia, albo ktoś z drużyny pożyczy mu swojego. Na miejscu czeka drużynę walka, lub pusty dół. Zależnie od tego czy nastąpiła już koniunkcja i czy potwory już się wylęgły, lub nie. Może się zdarzyć, że widząc zbliżającą się grupę, gady przywołają potwora wcześniej.

Walka z potworem

Bez względu czy potwory będą wzmocnione, czy nie, walka będzie dla drużyny nie lada wyzwaniem. Potwór atakuje mackami z pazurami, jeśli doprowadzi kogoś do agonii, spróbuje go porwać, otulając przynajmniej dwoma mackami i uciec rowem melioracyjnym w kierunku rzeki, tam zagrzebie w mule przy brzegu i połączy się z nim, wchłaniając energię życiową potrzebną do przepoczwarczenia na wyższy poziom. Potworowi w walce mogą pomagać reptiloni. Ranny potwór (tz. osiągnąwszy połowę Żywotności) będzie uciekał w stronę rzeki by tam się schronić (z pełną szybkością).

Innych bestii już nie powinno się dać powstrzymać, pozostawmy je na następną część kampanii. Reptiloni będą walczyli do końca chroniąc bestii i raczej nie uda się ich wziąć w niewolę, nawet torturowani nie będą chętni zdradzić sekretów bestii i Księcia.

-Dajcie spokój ssaki, zachowajcie swe życie i uchodźcie. Nie możecie się mierzyć z sługami Księcia, który ma tysiąc lat. Gdybyście tylko mogli spojrzeć w mądrość Jego oblicza. Spostrzeglibyście wiedzę wieków przeszłych i przyszłych. Myślicie że Książę spał, nic bardziej mylnego. On podróżował, tam gdzie wam nigdy nie będzie dane dotrzeć. Gdy On unosi pióro, pierzchają ograniczenia czasu i przestrzeni.



*Żołnierze zgryzoty,
Nie pragną sztuki,
Złota tulić chcą sakwy pełne,
Miast niewiast jędrnych,
Legiony posępne.*

Statystyki potworów.

ŻYW 550; SF 550; ZR 50; SZ 80; INT 50; MD 50; UM 60; CH -; PR 90; WI100; ODP: 1-2) 68; 3)72; 4-5)63 6-10) 135

macki z pazurami (6)big. 80 TR 140 obr. 182 Kł op. 3 AT 1 (6) sp. B OB. 10X6
skóra własna i magia: OB. DAL 70/bliska 130 wyp. 80/80/80

Istoty świetnie pływają i nurkują, potrafią oddychać pod wodą i na lądzie.

Wzmocnienie z czarów z figury:

Uświęcenie ziemi: anty odporność wszystkich zabiegów jest 2X większa

Błogosławieństwo i ceremonia, każdy z czarów dodaje: +50 Żyw i SF, +10 ZR, SZ, INT, MD, UM, PR, Biegł (należy to uwzględnić w opornościach)

Naznaczenie: Sługi będą miały stale na sobie ten czar, anty odporność -10, lub 20 jeśli pozostał czar uświęcenie ziemi.

Pseudoeternalność: Sługi mogą przywołać czar raz dziennie (op. 5sg) i utrzymać go 100 rund

Kamienna skóra: dodaje na stałe do pancerza +110 wyp. i +20 odp. Fiz.

Totalna niewidzialność: Istoty mogą przywołać ten czar raz dziennie (op. 5sg.)

Otwarcie przejścia: Ułatwia i przyspiesza przybycie istot

Słowo boże-Zostańcie: Istoty pozostaną na tym planie dopóty nie polegną.

Wola boża- Rośnijcie w siłę życiem głupców: Pozwala stworom na przepoczwarzanie się kosztem energii życiowej pokonanych wrogów. Na drugi poziom przepoczwarzania będą potrzebowały 1000 EŻ, wchłonięcie jednej ofiary trwa 1-10h. Stwory będą to robiły sprowadziwszy ofiarę do agonii i utrzymując ją przy życiu, zagrzebane w mule na dnie rzeki.

Ofiara z runów na łuskach: Nad każdą figurą jest 16 ciał wojowników z runami, każda zwiększy obronę o 2,5 i wyparowania o 5pkt, czyli wszystkie o 40 OB. i 80 wyp.

Koniunkcja: Nastąpi o północy, wyznaczonej nocy. Zwiększy INT, MD, UM o 50pkt i pozwoli używać czarów półboskich 1-szego kręgu (sługi posiadają możliwość mowy, a ich charyzma równa będzie 10), do tego umagiczni ciało sług, zabezpieczając przed rozmagicznieniem w wodzie. Żyw i naturalna obrona i wyp. X2 dopóki istoty nie zużyją PM zawartego w sobie (jak analogiczna zdolność półboga).

Przepoczwarzanie na poziom II

Zwiększy wszystkie statystyki o 20 (lub wielokrotność), uwzględniając wysokości cech. Pozwoli używać magii półboskiej drugiego poziomu, widzieć w każdych ciemnościach i pod wodą. Zamieni dwie z sześciu kończyn w skrzydła i doda ciału długi ogon. Macki zamienią się w kończyny, skrzydła zaś pozwolą latać z szybkością $\frac{1}{2}$ naturalnej SZ.

Przepoczwarzanie na poziom III wymaga wchłonięcia 5000EŻ

Najwyższy jest poziom V, Przechodząc na kolejny potwory mogą zamienić się w pięć osobników z poziomu I, lub stać się kopią Księcia (bez możliwości używania przemian), ale z własnymi statystykami, działają równocześnie z półbogiem, jakby ten pozostawił w nich część swej jaźni.



Należy też pamiętać, że sługi zwiększają swe statystyki, wraz z osiąganiem przez Księcia nowych poziomów. Książę w momencie rzucania czarów miał poziom 10. Opis zwiększanych statystyk w opisie czaru półboga krąg V.

Może się stać, że drużyna z łatwością upora się z zadaniem, nie ponosząc ciężkich obrażeń i zrobi to wcześniej. Jeśli gracze uparcie ruszą w kierunku następnych kopców, opisz jak widzą z daleka wylegającą się bestię, która udaje się w kierunku rzeki. Taktyka jest prosta, jeśli potwory opanują rzekę, przeprawa może być niezwykle uciążliwa dla wojska. Stwory zaś zbiorą żniwo i wzmocnią swe moce.

Powrót na wyspę

Zmordowani, ale i pełni dumy, miejmy nadzieję w aureoli glorii drużyna powraca na wyspę. Już od ciebie zależy Mistrzu Gry czy Brulia próbowała odzyskać swój skarb, czy stanie się to dopiero teraz. Topielica nie jest trudnym przeciwnikiem, dobrze więc by bohaterowie walczyli z nią zmęczeni po walkach z reptilionami i stworami Księcia.

Wieczorem w strugach deszczu zawita najpierw do kuźni, tu uśmierci pomocnika Cyntii, następnie będzie szukała swojego skarbu. Najpierw będzie

kusiła wyglądając pięknie i ponętnie (obecnego właściciela skarbu), następnie zaatakuje łapami, spróbuje pochwycić i wciągnąć do wody, lub dusić.

Człowiek - kobieta; PROFESJA: Złodziej; POZ: 0; CHAR: neutralnie zły

ZAWODY: Dojarka specjalista, Pasterz, Utopica p.4

NADATURALNE: Biseksualna

UŁOMNOŚCI: Zachłanna, Mściwa

ŻYW 165; SF 286; ZR 60/120; SZ 54/107; INT 64; MD 44; UM 53; CH 8/80; PR 11/112;

ODP: 1-64; 2-63; 3-76; 4-47; 5-48; 6-48; 7-40; 8-19; 9-32; 10-19;

Zapasy; bgł. 47; TR 89 ; op. 4; SKUT ; OB 5; SP 2B ; AT 1; Typ DW;

Kindżał; bgł. 38; TR 79 ; op. 2; SKUT kł 41 tn 51 ; OB 4; SP B ; AT 2

Łapy; bgł. 102; TR 143/137 ; op. 3; SKUT tn 102 ; OB 10+10; SP B ; AT 2

Necro aura i aura przywiedłej urody ; OGR. - , -; OB. DAL 31/91 bliska 51/111 ;

WYP. 20 / 20 / 20 (niższe współczynniki obrony dotyczą stanu przed trzecią ofiarą, kiedy jeszcze nie uzyskała cechy mobilność)

Zd. Spes: Kuszenie –może zauroczyć osobę która nie odeprze tej formy sugestii z anty odpornością -40

szat skarbu –podczas bezpośredniej walki o swój skarb otrzymuje tylko połowę obrażeń i ma zwiększone odporności o +20.

nieumieralność- jeśli zginie dalej niż 20m od swego ukochanego skarbu odradza się w rzece po upływie całej nocy, zabić ją można tylko w jego pobliżu, lub używając mieczy ewidentności, lub czarów typu płomień życia i dezintegracja, jest też niewrażliwa na kapłańskie zniszczenie martwiaka (działa ono jak odegnanie).

mobilność-w wodzie, lub podczas ulewnego deszczu współczynniki ZR i SZ są całkowite.

Pozostałe umiejętności typowe dla martwiaka typu Utopiec.



Dzień ostatni

Rankiem deszcz przestaje padać, głównie dzięki zabiegom El Tanny. Ale na północy widać nadchodzącą nawałnicę. Bohaterowie odpoczywają i leczą rany, w zależności jak poszło im wypełnianie zadania, są chwaleni, lub ganieni przez Gustawa. Można wyglądać przez lunetę. Nowe rzeczy to: Z zachodu zbliża się duża karawana, dotrze na południe. [20 wozów i stu zbrojnych pod dowództwem znajomego orkowego setnika], na południu widać przepływający się legion IX. Zaś na północy na szerokiej rzece widać statki, to legion XII nadciąga, używając statków.

Karawana

El Morgan rozszerzy w uśmiechu gębę widząc drużynę. Porozmawia z Gustawem, uchyli czapki rycerzowi, spróbuje oczarować żołnierskim żartem Cyntię, tu zostanie zbyty. W końcu zwróci się do drużyny.

-To udało wam się przeżyć, jak widać cuda się zdarzają i można na nie liczyć. Mniemam że wychylimy wieczorem antałek, to opowiecie jak to się wam udało.

Ponoć picie z farciarzami daje farta. – poklepie protekcjonalnie kogoś z drużyny. Widać jednak, że darzy awanturników dużo większym szacunkiem niż przed wyjazdem.

Karawana szykuje się do przeprawy, zaś setnik udaje się na naradę z kapłanem. Przeprawa odbędzie się po południu, lub następnego dnia z rana. Wieczorem w stołpie odbędzie się uczta. Setnik proponuje drużynie dalszy udział w kampanii, jeśli się zgodzą otrzymają po 50 złotych ryjów i amulet z 100PM. Kapłan dostarczy też nowych wieści. Kilka z łodzi legionu XII zostało zatopione na rzece przez potwory. Dalej nastąpi wymiana informacji między setnikiem, Gustawem i drużyną. Setnik szybko pchnie gońców na północ i południe, a Gustaw rozbije klejnot przywieziony przez El Morgana.



Jeśli drużyna spisała się dzielnie podczas uczyty mogą dostać prezenty. Gustaw dla gorliwego wyznawcy Katana odprawi ceremonię, która w wypadku powodzenia %W +30 i %ZWX5 ze względu na świątynie i czary, zwiększy ZW +1(na stałe) i bez względu na powodzenie powyższych testów da +10 do szczęścia na 40 dni [dla zasług, kapłan w zależności od MG może podarować któremuś bohaterowi specjalny przedmiot, może to być wyjątkowa zbroja, oręż, lub magiczny przedmiot], El Tanna podaruje komuś płaszcz ochrony przed złą pogodą i słój miodu dającego wigor (5 porcji +10 do czynności przez 4h po zjedzeniu, powoduje też 2X lepsze samozdrowienie przez 8h), oraz wywary z ziół: roscor sor X2, co kar sor, tornt sor, lont gur tu tarnt sor, tomr sotin sor X2, bur coto sor, bez konserwacji będą zdatne do użycia przez 100 dni, El Morgan miecz krótki o parametrach 100tn 100k +10TR wytrzymałość X3 (domieszka adamandytu), nóż kordelas drożny, Tan Fiennes pierścień (może otworzyć nie jedne drzwi), oraz sztylet typowy doskonałej jakości +10TR wyt. X2 z

ametystem , wartość 100zł, Cyntia odda połowę zawartości szkatuły, jeśli jeszcze jej gracze nie kupili, zatrzyma regularną gotówkę, należy przyjąć że reszta to klejnoty i monety nietypowe. Podaruje też komuś taniec, jeśli był dla niej miły. Przyznać trzeba, że taniec z Cyntią wart jest nie jednej nocy z inną kobietą. Gorąca jak ogień, ulotna jak wiatr, silna jak ziemia i nieobliczalna jak woda. Strażnicy po litrze spirytusu krasnoludzkiego.

O tym kto dostanie prezenty, zdecyduje jego aktualna sława i rzuty na reakcję. Jak i osobiste upodobania darczyńców.

Podaję jeszcze funkcje i poziomy postaci NPC.

Tan Maksymilian Rycerz p5 człowiek świetne wyszkolenie w mieczu i jeździe konnej. [jeździec spec, spec szkolenie wojskowe, myśliwy, tancerz]

Cyntia półorczyca Barbarzyńca p4. [kował, woźnica, nurek, kurtyzana-tancerka]

El Tanna Elfa druid/mag 4/2 [pszczelarz spec, hodowca, ogrodnik, zielarz]

Pomocnik elfy półelf druid 0 [pszczelarz, hodowca, piekarz]

Gustaw półork kapłan/zabójca 9/2 [poborca podatków mistrz, dozorca]

El Bastian i El Kaspian (dowolne funkcje żołnierskie p8.)

{zarówno kapłan i strażnicy ze względu na wiek mają obniżoną SZ akt do połowy, nie kumuluje się to ze zbroją.}

Thurg ork złodziej/kupiec 2/4 [bimbrownik, stolarz, woźnica, stajenny]

Jak i kiedy użyć hobbita?

Pewne fakty już ujawniono, El Dorian Cavien, udając wystraszonego i pokrzywdzonego tłumacza, kupca, będzie wlewał w uszy drużyny kłamstwa. Pozostawienie w więzieniu w stołpie jest dla niego świetną okazją, by spróbować ucieczki. Główną przeszkodą jest teraz dla niego rzeka. Żaląc się na swój los prosi o pomoc w wydostaniu się z niewoli. W zamian za to może osobiście wskazać, lub wyrysować mapę do miejsca ukrycia skarbu reptilionów w Górach Gwizdów.

-Najpierw mnie une gady kopali, straszili gwałtami, musiałem im tłumaczyć. Taki jeden reptilak z pióropuszem, szefem tam był, sprytnie jaskinie maskował, ale poległ. Jak jeża go legioniści naszpikowali. Un wielka skrzyń masa i jedzenia w jaskini schował, a szaty i oręż też. Od Cwanego Swarrga, czwororękiego, czarnego pirata kupował, krążkami z runami mu płacił. Ja Wam wszystko

powiem, tylko minie katańskim nie oddawajcie, bo mnie będą koñmi rwać, widzieliście co to za gwałtownicy.

Hobbit - Bard / Iluzjonista; POZ: 4 / 4; CHAR: neutralnie/zły

ZAWODY: Tłumacz, Jubiler , Fałszerz , Cukiernik , Złotnik

NADNATURALNE: odporny na choroby, wytrzymały

UŁOMNOŚCI: kłamca

ŻYW 121; SF 107; ZR 157; SZ 89; INT 175; MD 135; UM 120; CH 143; PR 117; WI 42; ZW 1

ODP: 1-108; 2-104; 3-94; 4-71; 5-65; 6-92; 7-40; 8-40; 9-40; 10-56;

Mały kamień ; bgł. 94; TR 121 ; op. 1; SKUT ob 67 (57) ; OB +0; SP B ; AT 4

Kindżał; bgł. 99; TR 126 ; op. 2; SKUT kł 77 tn 97 ; OB +8 (+16); SP B 2OB; AT 2 (4)

Nóż typ; bgł. 99; TR 126 ; op. 1; SKUT kł 67 (77) tn 77 ; OB +5 (+10); SP B 2OB; AT 3 (6)

Branniu - Judo; bgł. 97; TR 124 ; op. 4; SKUT ; OB +14; SP B ; AT 1

ZBROJA: Kamizelka twardości ; OGR. - , -; OB. 133/bliska z nożem 138; WYP. 120 / 120 / 120

Czary: ILUZYJNA ZBROJA, WYOBRAŻENIE, WIDZIADŁO, AURA ILUZJI, WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI, NIEWIDZIALNOŚĆ, POBUDZENIE/OSŁABIENIE EMOCJI, ANIMACJA LINY, PRZESUNIĘCIE, ILUZJA PRZEDMIOTU, OŚLEPIAJĄCY BŁYSK, NAMIĘTNOŚĆ, SUGESTIA, MAGICZNE SKRZYDŁA, UŚPIENIE/WZMOCNIENIE DŹWIĘKU, PSYCHICZNA TARCZA

Heroiki: Pieśń powitalna, Ostrze snu

Pięć guzików na kamizelce, każdy jest amuletem zawierającym 20 PM, na każdym jest blokada 5 PM.

Zapóżyczona umiejętność: Oswobodzenie.

Jeśli będzie się spodziewał rozmowy z kimś z drużyny, przygotowuje czary takie jak: aura iluzji, a może nawet namiętność. W wypadku gdy rozmowa i namawianie do pomocy w ucieczce nie odniosą skutku, Dorian spróbuje ucieczki sam. Stanie się to w nocy, może nie pierwszej, ale hobbit będzie się spieszył. Jedną z możliwych taktyk jest taka, że użyje oswobodzenia, następnie uśpienie dźwięku, animacja liny, niewidzialność, dodatkowo może wspomóc się osłabieniem emocji, sugestią, przemieszczeniem. Jeśli zdobędzie instrument, wystarczy flet po giermku, który drużyna dostanie od rycerza, może dodatkowo wykonać heroikę ostrze snu i spróbować uśpić drużynę twardym snem. Wydostawszy się na zewnątrz użyje magicznych skrzydeł by przedostać się

przez rzekę. Pozostanie mu niewiele PM, rzuci na siebie niewidzialność i początkowo przemieszczał się będzie wzdłuż brzegu, następnie ukradnie tratwę i spróbuje spłynąć w dół rzeki. Na rzece jest 20% szans że zostanie zaatakowany przez topielicę. Warto by świadkiem takiego zdarzenia był ktoś z drużyny.

Dorian będzie uciekał kierunku Gór Gwizdów i Twardego Jęzora, gdzie ukrywają się jego wspólnicy. Należy się spodziewać, że w takim przypadku drużyna uda się za nim w pościg. Hobbit za wszelką cenę będzie unikał bezpośredniej walki, przyparty do muru użyje oślepiającego błysku i niewidzialności i iluzyjnej zbroi, ostatecznie będzie walczył dwoma ukradzionymi nożami.

Może się zdarzyć, że awanturnicy dotrą za nim do twardego jęzora. Jest to sucha dolina utworzona z magmowych skał wylewnych. W takim wypadku drużyna może wpaść w zasadzkę zastawioną przez reptilionów. Początkowo zaatakuje ich z ukrycia czwórka łowców, dużymi kamieniami, oszczepami i procami (biegłość jak w kamieniach). Po pierwszej fali ataku drużyna może jeszcze uciec, do pierwszej czwórki dołączy zaraz jak z pod ziemi kolejnych czterech, w tym jeden kapłan, na końcu jeszcze dwóch i mag. Jeśli drużyna przegra tą walkę i nie ucieknie, będzie to koniec przygody. Gady nie zabijają śmiałków, chyba że ktoś będzie sprawiał duże kłopoty, ale uwiężą ich w jaskini.

Inną wersją jest, że w więzieniu w stołpie dojdzie do konfrontacji hobbita i Cyntii. Kobieta rozpozna go jako sprzedawczyka i pirata. Doniesie o tym kapłanowi i drużynie, wzywając na pomoc rycerza.

-Ten gównojad, pokurcz pokręcony. Zaraz, zaraz..El Dorian się przedstawiał. Obżerał się i chlał z Cwanym Swarrgiem na tej parszywej bali z uciekinierami z więzienia na Nagiej Wyspie. Nie będę siedziała w jednej piwnicy z tym ścierwem. Albo to zabierzecie, albo ja wychodzę.

Mięśnie kobiety napięły się jak naciąg balisty i nie jest łatwo ją utrzymać.

Od tego momentu hobbit z pewnością będzie uważniej pilnowany. Co stanie się z Dorianem zależy od drużyny i Gustawa. Może spróbuje uciec jeszcze raz, podczas zamieszania z reptilionami i Brulią. MG może użyć go w dowolnym momencie i przyjąć dowolną taktykę ucieczki i walki. Przeglądany wyjawia co napisano wcześniej o piratach, kryjówe reptilionów i planowanym ataku olbrzymów z Szklanych Wzgórz. Wyciągnięcie tych informacji nie może być oczywiście łatwe. Pamiętajmy by hobbit mataczył. Rozpoznany przez Cyntię, też od razu nie przyzna się do kontaktów z piratami. Będzie twierdził, że robił dobrą minę do złej gry itp.

Na tym kończymy przygodę, choć jak napisano wcześniej można kontynuować kampanię. Za zakończenie gracze powinni dostać po 100 PD, za rozwiązanie zagadek i zwycięstwo w walkach dalsze 20 za utopię, 30 za reptilionów i 50 za służę półboga, za dobre pomysły kolejne 10-100 PD indywidualnie, za odpowiednie wczucie w postać 5-50 PD. Dodatkowo wątek z hobbitem 100 PD do podziału.

Słowo podsumowania

Wydarzenia tu opisane mogą następować w różnej kolejności, podana przeze mnie chronologia jest przykładowa. Należy przyjąć, że od przybycia na wyspę do koniunkcji powinno minąć siedem, do ośmiu dni. MG może ten czas skrócić, lub wydłużyć, w zależności od poczynąń graczy. Np. jeśli pozwolimy graczom na poziomach 0 na wyszkolenie, można ten czas wydłużyć. Bardzo różne mogą być profity uzyskane przez drużynę, co związane powinno być z zaradnością i bohaterstwem. Niektóre fakty powtarzają się w tym opisie, innych może czymś zdaniem zabrakło, ale pozostawiam całokształt do dyspozycji Mistrza Gry. Na pewno pojawienie się potworów rozsiewe w okolicy przeróżne plotki, tu uwzględnione w formie obrazków.



W tekście użyłem fragmentów poezji Arthura Rimbaud, liczę że nikogo nie uraziłem używając tak wysokiej sztuki w scenariuszu do gry. Wiersze nie mają bezpośredniego związku z fabułą, służą jedynie nastrojowi.

Odchodzę,

*Dla chwili uniesień krótkiej, Jak
spódniczki dziewcząt na wiosnę.*

ja