

YANTAR

Heroes and Other Worlds

Wstęp

Przygoda została napisana na potrzeby systemu Kryształ Czasu, ale na mechanice HOW. Przeznaczona jest dla drużyny o średnim doświadczeniu, z rozwiniętymi statystykami bo i przeciwnik nie będzie byle jaki. Konstrukcja scenariusza wymaga obecności złodzieja i jakiegoś czarodzieja. 4-osobową drużynę powinny uzupełniać dwie postacie dobrze posługujące się bronią, bo w przebiegu przygody raczej dojdzie do walk.

Mobilność drużyny ze względu na okoliczności zewnętrzne jest poważnie ograniczona. Czas akcji – późna wiosna, ewentualnie lato.

Werbunek drużyny

Do Get-warr-garu przypląnął czarnoksiężnik **Nayar** z Osmundu. Przypląnął w bardzo ważnej misji, którą zlecili mu jego mocodawcy – hierarchowie nielegalnego w tym królestwie kultu Seta. Musi zwerbować grupę gotowych na wszystko i doświadczonych najemników, którzy przenikną do pewnego miasteczka i odzyskają coś, co zostało skradzione przez jego mieszkańców. Tak po długich poszukiwaniach trafia do doświadczonego zabójcy, znającego doskonale miejscowy półświatek. Może też znać jednego z członków drużyny – zabójcę czy też złodzieja. Sam nie może wyjechać z miasta, bo stale musi doglądać interesów, ale może to zaproponować drużynie. Skonfrontuje bohaterów z Nayarem (jeśli zechcą podnieść rękawicę). Reszta jest w rękach drużyny – jeśli nie zgodzą się to scenariusz się kończy. Jeśli w to wejdą – zaczyna się.

Nayar – wysoki, szczupły, ostrzyżony za zero. Delikatne dłonie i smukłe palce świadczą dobitnie o tym, że nie dzierżył nigdy miecza. Przy czym instynkt podpowie graczom, że wcale nie oznacza to, że jest bezbronny... Mówi powoli i stanowczo. Mieni się być adeptem sztuki czarnoksięskiej i skromnym klerykiem w kulcie Seta.

Interesuje go zdobycie złotego kielicha, znajdującego się w podziemiach świątyni Seta w miasteczku Yantar. Kielich ten został przed dwudziestu paru laty skradziony z największej z ukrytych świątyń Seta na Osmundzie. Jest bardzo ważnym przedmiotem kultu. Kapłani po latach ustalili jego miejsce pobytu – nadszedł czas na jego odzyskanie. W tym celu wysłano Nayara – bezwzględного i skutecznego czarnoksiężnika, wraz z czterema towarzyszącymi mu dla bezpieczeństwa zbrojnymi. Nayar proponuje za wykradzenie kielicha 150 sztuk złota (dla wszystkich).

Jak się Nayar zabezpieczy przed ucieczką drużyny z kielichem? Otóż pojedzie ze swoimi czterema siepaczami za drużyną i będzie się czał w pobliżu (drużyna może mieć nawet kilka razy wrażenie, że jest obserwowana). Gdy uciekną z Yantar, natychmiast do nich dołączą. Teraz są dwa warianty – albo uczciwie zapłaci albo w sposobnym momencie zaatakuje. Rozstrzygnięcie zależy od MG – niech np. uczciwe potraktowanie będzie nagrodą za dobrą grę.

Kielich

Magiczny, złoty kielich. Uchwyt stanowi tułów kobry, na łbie spoczywa duża korona, uformowana w czarę, do której można wlewać płyny. Podstawę stanowi okrągły, wypukły dysk. W oczodołach węża osadzone są skrzące się rubiny, łuski są precyzyjnie wyrzeźbione, a wokół brzegów kielicha wygrawerowany jest jakiś tekst w nieznanym nikomu mowie (Dawna Mowa). Napis głosi: „Arctivalus – Kielich Wiary”. Arctivalus to pierwszy właściciel przedmiotu, legendarny czarnoksiężnik, twórca wielu przedmiotów magicznych, pozostających dziś w posiadaniu osób parających się magią, zwłaszcza czarnoksiężką. Jaką mocą dysponuje czara? Każda osoba, która napije się z niej i nie zda testu IQ – natychmiast umiera. Udany test (wykonuje się go tylko raz w życiu) pozwala zyskać dodatkowo 10% szansy (do innych modyfikatorów wynikających z różnych okoliczności) na wezwanie awatara Seta podczas obrzędu odbywającego się według obrządku obowiązującego w kulcie Seta. Po udanym teście IQ osoba, która nie jest wyznawcą Seta nie uzyskuje żadnej korzyści podczas picia z kielicha. Dodatkowo leczy wszystkie rany, w ciągu minuty nawet śmiertelne.

Miasteczko Yantar

Małe, liczące 1000 mieszkańców miasteczko rekrutujące się w 100% z uciekinierów z Osmundu i ich potomków. Leży nad brzegiem morza, około 50 mil od Gasty (w kierunku Get-warr-garu). Obszar obejmowany przez nie zajmuje półkole o promieniu około 15 mil. Założone zostało przez mniej więcej stu laty przez dużą grupę uciekinierów z Osmundu. Wszyscy byli poddanymi barona Adamona, wielkiego obszarnika, który skrycie wyznawał Seta. Złodzieje najęci przez Adamona okradli główną ukrytą świątynię kultu unosząc z niej liczne skarby, w tym magiczny puchar (Kielich Wiary). Poróżniło to uznanego, bogatego i wpływowego Adamona z hierarchią kultu, więc sporządzono na niego donos do króla i jego urzędników. Kult Seta jest zakazany na Osmundzie, więc dekonspiracja byłaby dla księcia równoznaczna ze śmiercią. Zebrał więc skrycie dobytek, gotowiznę, poddanych i okrętami, barkami, kryptami handlowymi opuścili wyspę. Szybko przedostali się na wody terytorialne Orcusa Wielkiego, wpłynęli na redę w Gaście i oddali się w opiekę urzędnikowi Katana, prosząc o ochronę, ziemię i przywileje – w zamian przyjmując na siebie zwyczajne brzemie poddanych Imperium. Otrzymali splachęć ziemi niedaleko Gasty, gdzie założyli osadę Yantar. Setyci zawrzeli strasliwym gniewem – nie mogli już wyrzucić zemsty na okrytych katańskim parasolem ludziach Adamona.

Mijały lata. Czas pokrył wydarzenia czarnym pyłem zapomnienia. Osada rozwinęła się w miasto. Dziś Yantar liczy około 1000 dusz. Wszyscy mieszkańcy są potomkami niegdysiejszych uciekinierów. Tworzą zwartą, bardzo hermetyczną społeczność. W ciągu dziesiątków lat nikt obcy nie osiedlił się tutaj ani w obszarze przez miasto kontrolowanym. Jest to przywilej uzyskany od gubernatora Gasty, który skrzętnie egzekwują. W mieście nie można się swobodnie zatrzymywać, nawet na nocleg w karczmie. Prawo to mają jedynie handlujący z miastem licencjonowani kupcy, urzędnicy Imperium, no i ew. w szczególnych sytuacjach inni (decyzja MG, gracze muszą przekonać władze miasta – czyli MG, jeśli chcą tu się zatrzymać na kilka dni). Raz na tydzień do miasta przypływa statek handlowy odbierający bursztyn i przywożący artykuły potrzebne mieszkańcom. BG dostaną namiar na tego kupca i tylko od nich zależy czy uda im się go przekonać by ich zabrał. Nie będzie lekko, bo kupiec wie, że łatwo może stracić koncesję na handel z mieszkańcami Yantar a za dobrze mu się żyje by ryzykować. Powód musi być sensowny i wiarygodny. Lub dużo kasy – nie mniej niż 20sz (zacznie od 30

targowanie się). Druga kwestia to jak uda im się wejść do miasta, wszak jako marynarze nawet nie mają takiego prawa, wymiana odbywa się zwykle w porcie. To pole popisu dla BG.

Mieszkańcy wciąż pozostają wyznawcami węzowego boga. Są nawet bardziej ortodoksyjni niż inne, rozrzucone po świecie grupy kultu. Szeregowi wyznawcy są fatalistami, wierzącymi, że wszystko co zarządzi bóg lub jego ziemscy reprezentanci, musi być wykonane. Żaby to dobrze zilustrować – jeśli kapłani zarządzają ceremonię w celu prześlągania gniewu Ojca Seta, to bez problemu znajdą się ochotnicy gotowi oddać pierworodnych czy jedynaków na ofiarny ołtarz. MG musi zdecydowanie oddać charaktery fanatyków z Yantar. Szeregowi mieszkańcy często się modlą. W domach, kapliczkach, knajpach są ołtarzyki poświęcone Setowi i założycielowi Yantar – księciu Adamonowi. W karczmach nierzadko można się natknąć na zbiorowe modły, biczowanie się wyznawców czy chóralne kantyczki ku czci Seta. Mieszkańcy są potwornymi oszołomami na skalę niespotykaną nigdzie indziej na Orcusie.

Bezwzględna władzę sprawuje hierarchia kapłańska, choć formalnym zwierzchnikiem jest burmistrz. Jest to niezbędna fasada, przydatna w kontaktach z przedstawicielami Imperium. Nie można absolutnie manifestować innej przynależności religijnej jeżeli już się w mieście znajdzie. Trzeba się też bezwzględnie podporządkować wszystkim lokalnym prawom. Kary za wykroczenie są nieporównanie straszniejsze niż w innych dominiach.

W mieście ze względu na pewne wydarzenia (o czym szerzej dalej) panuje godzina policyjna. Po zmroku (około 21) nikt, kto nie ma specjalnej przepustki nie może opuszczać terenu posesji. Kara za nieprzestrzeganie tego zarządzenia jest tylko jedna – śmierć przez szarpanie rozpalonymi cęgami. Zezwolenie na nocleg w mieście w którejś z dwóch funkcjonujących knajp wydawane jest na każdy dzień osobno. Nie ma tak, że ktoś sobie wjeżdża i siedzi ile chce. Osoba karana bez ważnego zezwolenia traktowana jest jako najgorszy wróg miasta i jego mieszkańców – a co z tego wynika też najświętszej wiary. Jako taki – patrz wyżej. Nie wolno o żadnej porze dnia czy nocy poruszać się po mieście z bronią. Nikogo tu nie obchodzą bzdury związane z rycerskim pochodzeniem, broń zostaje w depozycie w garnizonie albo, jeśli MG ma dobry humor, może być w karczmie. Broń zostanie wydana przy wyjeździe albo w szczególnej sytuacji (patrz dalej).

MG musi bardzo skupić się na odegraniu klimatu panującego w miasteczku, jest to bardzo ważne, by gracze byli trochę przerażeni stosunkami panującymi w Yantar. Powinni być sparaliżowani, bo swobodne działanie w tym mieście jest bardzo utrudnione. Muszą naprawdę wykazać się dobrym pretekstem na wjazd, by móc szperać tak jak są przyzwyczajeni.

Po mieście chodzą liczne patrole, dzień i noc. Miasto utrzymuje silne oddziały wojska, ponieważ nie jest otoczone murami. Bywały już w przeszłości ataki piratów, poza tym okolica pełna jest dzikich zwierząt. Wreszcie, co najważniejsze – każda autokracja, zwłaszcza teokracja, wymaga bardzo silnego i sprawnego aparatu władzy. Żołnierzy pod bronią w każdej chwili jest 50, z czego 10 w dwóch konnych patrolach poza miastem. Nie są to jednak wszystkie możliwości mobilizacyjne miasta. W sytuacji dużego zagrożenia, np. atakiem z zewnątrz, rozdaje się broń dodatkowym 300 zdolnym do noszenia broni mężczyznom. Broń wydaje się z miejscowego garnizonu. Są to głównie kordy i łuki.

Ważne persony w mieście

1. El Saggioth – główny kapłan świątyni Seta w Yantar. Wiek około 60 lat. Wysoki, chudy jak tyka, lekko przygarbiony. Oblakany fanatyk. Czarodziejem jest kiepskim, czary do IQ 10, ale bardzo charyzmatyczny. Boją się go wszyscy, jest coś w jego zachowaniu i spojrzeniu co zmraża nawet burmistrza. Uwielbia składać ofiary, to jego prawdziwe hobby. Sadysta nieopanowany. Szara eminencja w mieście. Doktrynę Seta ma w paluszku. Trzeba na niego uważać, bo jeśli się coś wydarzy w mieście to kto wie, czy winą nie zostaną obarczeni przybysze...

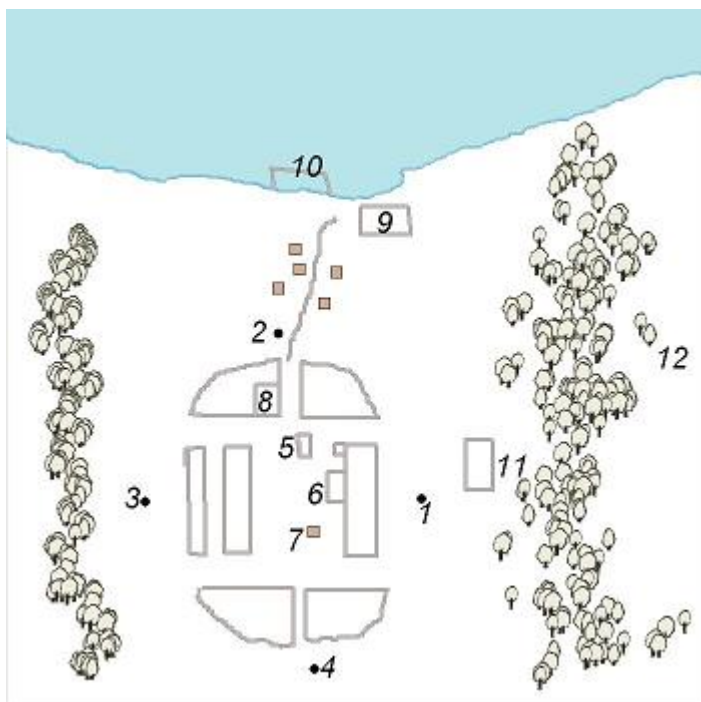
ST 8 DX 9 IQ 12 EN 8 MV 5 DM k6+3 nóż

Czary: 1. 2. 3. 4.

2. El Khemsa – dowódca garnizonu. Wiek około 40 lat. Mocno zbudowany, dobry żołnierz. To najwyżej postawiona osoba w mieście, która nie jest fanatykiem religijnym. Nigdy jednak tego nie przyzna otwarcie, uważa na to co i komu mówi. W krytycznej sytuacji można na niego liczyć, ucieknie z graczami. Niech jednak dokonają cudów na płaszczyźnie dyplomacji i zdobywania zaufania by tego dokonać, bo Khemsa nie ma dokąd pójść. Myślał kiedyś o ucieczce i zostaniu najemnikiem. To jest wciąż możliwe. Uczulam jednak, że nie może się to stać zbyt łatwo. To atut dla BG, ale ukryty w rękawie.

ST 12 DX 12/10/2 (miecz +2) IQ 10 EN 10 MV 5 AR-5 (ringmail i tarcza) DM 2k6+3 miecz

3. El Delias – burmistrz miasta. Teoretycznie najważniejsza w nim osoba. Potomków księcia Adamona nie ma już wśród żywych, zginęli kilkadziesiąt lat wcześniej podczas napadu piratów. Miastem rządzi więc burmistrz wybierany przez kapitułę kapłanów na okres 10 lat. Delias jest fanatykiem, ale przebłyski zdrowego rozsądku miewa czasem. Na przykład jego inicjatywą było wysłanie synów pięciu prominentnych mieszkańców na studia do Ostrogaru. 60 lat na karku, niski, baryłkowaty. Nieprzekupny, gdy ktoś spróbuje to Saggioth będzie miał ofiarę. Nie jest jak on zaślepiiony, żyje też w realnym świecie. Uznaje korzyści płynące z handlu i kontaktów ze światem.



10 – Port.

11 – Cmentarz pod lasem. Są tu zwykłe groby, ale i grobowce największych osobistości z historii miasta.

1, 2, 3, 4 – Wieże obserwacyjne. Do lasu jest mniej więcej 300 metrów z każdej strony. Wieże są oświetlone. Wyglądem przypominają myśliwskie ambony, tylko są wyższe. Mniej więcej 3 – piętrowe. Jest to system wczesnego ostrzegania. Obsada – 2 strażników na każdej, mają świstawki. Głośno gwizdzą, gdy coś się dzieje, ktoś ucieka...

5 – Ratusz. Tu trzeba wejść po pozwolenie na pobyt.

6 – Świątynia Seta.

7 – Studnia. Jest zabudowana, punkt dystrybucji wody w mieście. Ludzie zajeżdżają tu z beczkami.

8 – Garnizon miejski.

9 – Targowisko.

Grota, w której Dagobert i spółka przyzwali Yothę, jest kilka kilometrów na wschód od miasta. Odkrywki bursztynów znajdują się kilometr na zachód, niemal wzdłuż linii brzegowej. Odkrywka to dziury w ziemi, ręczne pogłębiarki, wiadra, dźwigi do wyciągania urobku, kołowrotki, bloczki.

Strażnicy

ST 10 DX 8 IQ 9 MV 5 AR-4 (tarcze i skórznie) DM k6+3 włócznie i tasaki.

O co chodzi?

Gracze pod żadnym pozorem nie mogą wiedzieć co będzie się działo w Yantar. Nie wiedzą o żadnych demonach. Wezwanie demonów i tego konsekwencje są główną treścią przygody, choć drużyna przyjedzie tu w zupełnie innym celu. I o to chodzi – rozwija się bardzo groźna sytuacja a nikt nie jest świadom zagrożenia. Dopiero w miarę upływu czasu okazuje się, że zlecenie, jakie otrzymała drużyna jest zupełnie bez znaczenia w porównaniu do tego, co dzieje się niejako na boku, poza głównym nurtem.

Przed pięciu laty miasto wyekspediowało do Ostrogaru pięciu swoich najlepszych synów, synów prominentnych mieszkańców. Była to inicjatywa burmistrza Deliasa, który mimo tego, że reprezentuje dość skrajne skrzydło Setytów, zachowuje resztki rozsądku. Rozsądek nakazuje kształcić ludzi, którzy umożliwią w dalszej perspektywie rozwój miasta. Owi synowie mieli zgłębić tajniki architektury, gospodarki leśnej, handlu itp. Owszem, zgłębiali, ale nie tylko to. Dostali się do grona dekadentów zajmujących się nekromancją dla zgrywy. Oni zaangażowali się jednak dużo mocniej niż reszta. Zaczęli uczestniczyć w najbardziej krwawych obrzędach, jak składanie ofiar Morglithowi. Po ukończeniu Akademii wrócili do Yantar bogatsi o zdobytą wiedzę i... księgę ukradzioną mentorowi. Księga zawiera rytuały przywołania demonów.

Chłopcy posiadają niestety tylko szczątkową wiedzę z dziedziny demonologii. Zorganizowali w swej kryjówce w lesie rytuał, w trakcie którego wypowiedzieli zgodnie z procedurą wszystkie niezbędne inkantacje. Miały one na celu przywołanie Yothy (opis księgi poniżej), pierwszego z 11 demonów, które opisuje księga. W ciągu godziny nic się nie wydarzyło, nie było błysków i fajerwerków. Wrócili więc do domów, mocno rozczarowani. Księga wylądowała w kufrze Dagoberta, syna burmistrza. Panowie jednak nie odrobili lekcji, nie doczytali księgi do końca bo o demon i owszem, pojawił się, ale parę godzin później, a księga znikła z kufra. Po kilku dniach zaczął się dym stanowiący oś niniejszego scenariusza. Domorośli czarnoksiężnicy zawiesili działalność i zapomnieli o wszystkim, do czasu jednak...

Krótką charakterystyka złodziejasków:

El Dagobert – syn burmistrza, lat 25. Niski jak ojciec. Niemala tusza jak na ten wiek. W mieście pełni funkcję pisarza. Nie jest to typ herosa, do odważnych nie należy. Teraz zwłaszcza boi się potwornie, że zaginiona księga odnajdzie się w łapach Saggotha. Podejrzewa, że ktoś ją ukradł, z drugiej strony zna miejscowych. W mieście złodziejstwo nie istnieje z powodów ideowych. Poza tym karane jest to śmiercią przez ćwiartowanie. Gdyby wyciągnął ją ojciec sprawa też pojawiłaby się na wokandzie, bo nie darowałby mu tego na pewno. Jedno

z fundamentalnych założeń doktryny w kulcie Seta wyklucza jakiekolwiek kontakty z demonami, istotami niosącymi chaos i bezmyślne zniszczenie. Reprezentuje je np. kult Hasar-gruna, sióstr Nata-Kranta czy nawet Morglitha. Dagobert boi się Saggotha, przyciśnięty mocno przez drużynę, np. szantażowany będzie służył pomocą.

El Merrick – syn medyka i też medyk. Świetnie zna się na ziołach. Nie jest fanatykiem. Nawet nienawidzi ich, uważa za psychopatów. Wolnomyśliciel, choć myśli wcale szybko. Najbardziej inteligentny z całej piątki. W całym galimatiasie poszuka jak największych dla siebie korzyści. Też jest gotów współpracować, ale nie z powodów ideowych, ale dla odniesienia korzyści materialnej. To warto podkreślić, że jak lekarze jest interesowny. Najmniej z piątki godny zaufania.

El Tehumal – wojskowy, sierżant w garnizonie, zaufany Khemisy. Też nie jest oszołomem. W ogóle nasza piątka jest wyleczona z oparów kultu przez ozdrowiający pobyt w Ostrogarze. Charakter – sztywno trzyma się reguł, jak to wojskowy. Pod wpływem perswazji Khemisy da się przekonać w razie czego. Syn jednego z 10 radnych, el Margusa.

El Hellias – świetny architekt. Też syn jednego z radnych. Ten najłatwiej będzie mógł zostać urobiony przez BG. Fechtuje jak się patrzy, kobieciarz. Tu się nie może zrealizować. Chce uciec do miasta, póki co nie ma na to zgody ojca i arcykapłana.

El Denides – podobnież prominent. Zwolni ojca na stanowisku sędziego. Nie będzie chciał współpracować ze względu na skrupuły i przywiązanie do tradycji, ale szantaż zdziała cuda. Nie może się dać zbyt łatwo zastraszyć – np. na początku postraszy ich kontrszantażem – Saggoth wielce szanuje jego ojca za bezwzględność i religijność...

Jakie są konsekwencje rytuału? Miał on miejsce półtora miesiąca temu. Początkowo nic się nie działo. Po dwóch tygodniach ciszy zaczęło się. Giną ludzie. Nie ma tu żadnych reguł – giną kobiety, mężczyźni, starcy, nawet zniknął jeden posterunek z wieżyczki. Od początku do dnia pojawienia się drużyny znikło dwanaście osób. Giną bez najmniejszego nawet śladu, nikt nic nie widział, żadnej krwi, nic.

Kto albo co za tymi zniknięciami stoi? Otóż pierwszy z przyzwanych demonów, Yotha jest za nie odpowiedzialny. Nabiera sił pochłaniając kolejne ofiary, by wezwać resztę swoich braci. (patrz opis książki). Ma galaretowatą, amebowatą konstrukcję, więc wlewa się na ofiarę i pochłania, błyskawicznie rozpuszczając tkanki. Przybiera na moment krwistoczerwone zabarwienie. Teraz sił już nabrał, rozpocznie więc przyzywanie kolejnych opisanych w księdze demonów.

Jak reaguje miasto na te zjawiska? To jasne. Za tym czego nie da się wytłumaczyć stoi Set. Na pewno pała słusznym gniewem na wyznawców, tak myślą mieszkańcy, ponieważ zbyt dużo czasu poświęcają sprawom świeckim. Wpadną więc w małą, początkowo kontrolowaną jeszcze histerię – biczowania, modły, kantyczki itd. Kapłani poszukają winnych... W miarę upływu czasu i pogarszania się sytuacji zaczną się krwawe ofiary na rynku, histeria będzie wspinała się na wyższe poziomy. Coraz trudniej będzie się z nimi dogadać, mogą być nawet agresywni. Drużyna musi bardzo uważać, gdy sytuacja w mieście stanie się ciężka.

W związku z zaginięciami burmistrz zarządził godzinę policyjną. Od godziny 21 mniej więcej (zmrok zapada) do świtu (piąta rano). W tym czasie nikt, kto nie posiada specjalnej przepustki nie może się poruszać poza terenem swojej posiadłości. Zgadnijcie, jaka jest kara za nieprzestrzeganie tego przepisu?

Księga

„Demonarius – Strażnicy Bramy” – tytuł. Silnie magiczna księga, zawierająca opisy rytuałów przywołania demonów. Demony te to strażnicy bramy, stanowiącej przejście między planem materialnym a planem egzystencji demonów. Rytuały muszą zostać przeprowadzone w określonej kolejności. Pierwszy musi być wezwany Yotha, potem pozostałe. Jeżeli po jego przywołaniu rytuał zostanie przerwany, dzieło może podjąć Yotha. Trwa to jednak dużo dłużej. To się właśnie dzieje – Dagobert z towarzyszami wezwał Yothę, ale rozczarowani pozornym brakiem efektów zamknęli sesję. Yotha nabiera sił chłonąc kolejne ofiary i w ciągu dwóch, trzech dni zacznie po kolei wzywać następne.

Gdy pojawi się już 10 demonów, wtedy tworzą krąg i wspólnie przywołują wielkiego strażnika bramy – Azaela. Trwa to około 1 godziny. Jego pojawienie się jest równoznaczne z pełnym pęknięciem barier dzielących te dwa światy. Demony niczym nie skrępowane wylewają się do świata materialnego. Jeżeli do tego dojdzie, to Mistrz gry drużyna powinna być martwa. Jeżeli spróbują uciekać przed końcem rytuału, też powinna być martwa. Nie rozwiązanie problemu to też – sugeruję – śmierć. Założenie jest następujące – nie ma litości dla kiepskich graczy. Powinni umrzeć, jeśli nie poradzą sobie ze scenariuszem. Jak to im wytłumaczyć? Jeżeli uciekną nawet na 20 kilometrów MG autorytatywnie może stwierdzić, że demony rozlały się po okolicy na nawet 50 kilometrów. Nie ma przed nimi ucieczki.

Demony z księgi:

1. Yotha – najważniejszy zawodnik, sprawca wszystkich zniknięć w mieście. Bezkształtna, przelewająca się galareta, niemal niewidoczna. Nocą niewidoczna. Można się zorientować, że jest obecny, bo rozmywa kontury przedmiotów, które zasłania. Kiedy zostanie pokonany, pojawia się zaginiona księga. On nią jest. Pojawia się tylko nocą, w jaskini, w której został przywołany. Toczy się do miasta i tam pożywia. Działa na niego tylko broń magiczna i naturalnie czary.

ST 50 DX 10 IQ 10 MV 5 DM k6/rundę bez wyparować pancerza

SP: 1. Niewrażliwość na broń niemagiczną – srebrna zadaje połowę ran, magiczna normalnie. 2. Hipnoza – przelewa się i fluktuuje, zmienia barwy, mieni się. To działa jak hipnoza. Osoba, która tych przemian nie odeprze testem 4/IQ nie może się poruszać do następnej rundy. Test ponawia się co rundę. Stanu nie przerywa nawet zadanie obrażeń. 3. Kwasowy rozprysk – raz na rundę może wystrzelić porcję kwaśnej mazi, która zadaje k6 ran w pierwszej rundzie, w drugiej k3. Usiłuje 4. Teleportacja – gdy straci więcej niż 30 punktów ST to usiłuje uciec. Proces teleportowania się do jaskini trwa 3 rundy. W tym czasie mogą go jeszcze dobić.

2. Ismael – wielki czerw z ludzką głową. Ma petryfikujące spojrzenie. Przemieszczając się zostawia ślad jak ślimak – śluzową ścieżkę i wygniecioną trawę.

ST 60 DX 8 IQ 10 MV 4 AR-2 DM k6 pysk oraz specjalne

SP: Petryfikacja. Nieudany test 3/SF skutkuje natychmiastową petryfikacją. Zdolności może używać co rundę.

3. Baal – trzymetrowy stwór przypominający wyglądem ghula. Potrafi przywoływać i kontrolować umrzyki, zwykle zombie.

ST 40 DX 9 IQ 10 MV 7 EN 10 (tylko jako punkty magii) DM 2k6 szpony 2AT AR-1

SP: 1. Przywołanie umrzyków – na każdy punkt EN może wezwać 5k6 zombie pierwszego dnia, drugiego 10k6, trzeciego 15k6 itd. Jego moc rośnie, stąd i martwiaków będzie coraz więcej. 2. Odporność na broń niemagiczną – zwykła broń zadaje połowę obrażeń, pełne rany tylko srebrna i magiczna. 3. Aura Strachu – każdy w odległości 20 metrów musi zdać test strachu (3/IQ) albo w walce dostaje do wszystkich czynności karną kostkę.

4. Yaggamothotep – mumia w złotych bandażach, towarzyszą jej roje much i choroby.

ST 40 DX 8 MV 4 IQ 11 DM 2k6 łapy

SP: 1. Niewrażliwość na broń niemagiczną. Rany zadaje tylko broń magiczna, srebrna i magia. 2. Choroby – po zranieniu trzeba zdać test 4/ST albo postać zaraża się zgnilizną mumii i umiera po k6 godzinach jeśli nie zostanie magicznie uleczona. Choroby roznoszą też baki, ale to odnosi się tylko do mieszkańców miasteczka.

5. Uriah – wielki korpus, wystające spod żeber arterie, wiele serc. Ocieka śmierdzącym śluzem. Z nim związana jest plaga robaków.

ST 30 DX 12 IQ 12 MV 6 DM 2k6 pejcz

6. Saal – wysysacz dusz. Barylkaty stwór opleciony powrozami z doczepionymi buteleczkami zawierającymi wysane dusze. Pozostawia kadłuby bez umysłu, rośliny, jeżeli osoba nie obroni się przed tą zdolnością na 3/IQ.

ST 30 DX 7 MV 4 IQ 12 DM k6 pazury

SP: 1. Wyssanie duszy – j.w.

7. Bragg – wielka kula strzelająca piorunami.

ST 20 DX 12 MV 8 IQ 12 EN 20 (punkty magii) DM specjalne

SP: 1. Błyskawica – co rundę strzela błyskawicami zadającymi 2k6 ran. Koszt 1 EN. 2. Wrażliwość na zimno. Czary oparte na zimnie zadają pełne rany, broń nie działa w ogóle, magia ognia zadaje połowę ran.

8. Loco – demon szaleństwa. Po jego pojawieniu się zaczną się nieuzasadnione akty agresji – matka atakuje dzieci, BG drugiego BG (jeśli nie zda testu 3/IQ). Mały, przypominający gremlina stwór.

ST 10 DX 14 IQ 12 AR-1 DM k6 szpony

SP: 1. Siewca nienawiści – jego obecność jest przyczyną niewytłumaczalnych aktów agresji. 2. Magia – operuje prostą magią bojową, czary do IQ 12.

9. Arif – chmura dusząca ludzi o rozmiarach 5m x 5m x 2m. Osoba pochłonięta przez chmurę musi zdać test 4/ST co rundę, inaczej dostaje k6 ran od duszenia.

ST 20 DX 16 IQ 10 MV 12 DM specjalne

SP: 1. Szybkie poruszanie – nie sposób przed nią uciec, porusza się z zawrotną prędkością. 2. Wrażliwość na magię opartą na elektryczności. Czary zadają podwójne obrażenia. Broń nie czyni mu żadnej szkody.

10. Yaro – porusza się tuż pod powierzchnią ziemi, zostawia skiby jak pług. Atakuje spod ziemi. Wygląda jak żywiołak ziemi.

ST 60 DX 10 IQ 10 MV 7 DM specjalne

SP: 1. Miażdżący uścisk – Yaro atakuje z zaskoczenia, bronić się przed tym można tylko unikami. Po udanym trafieniu miażdży swoją ofiarę zadając 2k6 ran na rundę. Uwolnić się z tego można zdając bardzo trudny test 5/DX.

Azael – jego wygląd i parametry są nieważne. Jak się już pojawi drużyna jest martwa bez zbędnego turlania kostkami.

Każdy z nich pojawia się w jaskini po zmroku i ściąga do miasta. Atakują przy pomocy dostępnych środków miasto. Im później i im jest ich więcej tym ataki są dłuższe. Bezpośrednio miasto atakują hordy zombie, pełen otwarty atak będzie miał miejsce po wezwaniu ostatniego z nich – Azaela. Jeśli BG uda się pokonać któregoś z demonów to następnego dnia i tak pojawia się razem z innymi. Jedynym sposobem na położenie temu kresu jest pokonanie strażnika Yothy, wtedy cały proces zostaje przerwany. Do następnego razu...

Kalendarz wydarzeń

1 noc – tzn. pierwsza od momentu pojawienia się drużyny, znikają cztery osoby.

2 noc – pojawi się po raz pierwszy Ismael, znika kolejnych kilkanaście osób. Skala zniknięć zaczyna niepokoić „ciało” (ważnych w mieście). Atmosfera staje się nerwowa. Dagobert zostaje złapany przez straż (opis dalej).

3 noc – pojawia się Baal. Pierwszy atak zombich w liczbie około 50. Ginie znów kilkanaście osób. Histeria w mieście narasta. To ważne by odpowiednio ukazać atmosferę lęku i narastającej opresji ze strony władz.

4 noc – znika 30 osób, jest 4 i 5 demon, plaga robactwa, dziwna choroba – czernieją ofiary i w ciągu godziny umierają. Gracze nie ulegają jej – mają inne zadanie. Poważny atak zombich, około 200. W dzień o tym ataku będzie poważna mobilizacja większej ilości żołnierzy. Zaczną się ofiary i rytuały mające odwrócić gniew Seta.

5 noc – Saal, Bragg i Loco hulają, kolejny atak – około 500 zombiaków. Pożary w mieście. Chaos, rozprężenie, naczelnicy próbują uciekać.

6 noc – są już wszystkie demony. Rzeź miasta, około 1000 zombich. Przed świtem zacznie się rytuał przywołania Azaela. Świt oznacza koniec drużyny i miasta.

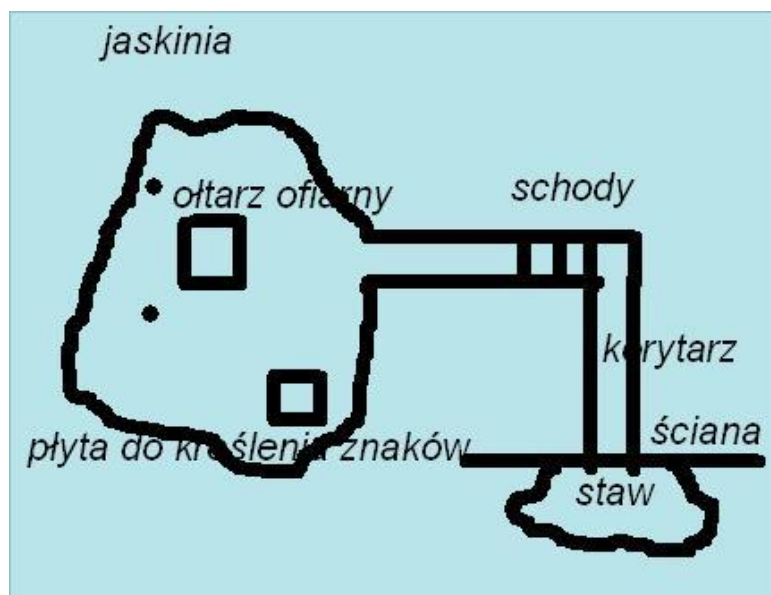
Tajemnicza wyprawa Dagoberta

Dagobert i pozostali uczestnicy feralnego wzywania demonów zaczynają podejrzewać, że jednak coś przywołali. Znikają ludzie a chłopaki pamiętają, że specjalistą w tej dziedzinie jest Yotha. Umawiają się więc na nocne spotkanie w grocie, by ustalić plan działania na najbliższą przyszłość. Wracają osobno i w tajemnicy, bo przecież nikt nie może się poruszać po mieście nocą. Dagobert został zauważony w czasie przemyskania przez miasteczko do domu. Patrol straży głośno krzyknął „Stać!”, to mogło zaalarmować drużynę, bo wydarzenie miało miejsce obok karczmy, w której się zatrzymali. Gracze powinni zobaczyć z okna całą sytuację, bo ułatwi to drużynie dojście do sedna sprawy. Może dowiedzą się, kim jest zatrzymana osoba, może spróbują się z nią skontaktować. Pewnie też dowiedzą się o grocie.

Co zrobili strażnicy po zatrzymaniu Dagoberta? Kiedy zorientowali się, kim jest nocny wędrowiec ściszyli głos i starali się załagodzić całą sytuację. Po chwili wypuścili go. Tak zakończył się ważny incydent, który może się okazać przełomowym dla zasadniczej treści scenariusza.

Grota

Jest to miejsce, w którym spiskowcy odprawili rytuał przywołania demonów. Znajduje się około 5 kilometrów od miasta, w kierunku wschodnim. Nie jest widoczna z zewnątrz. Znajduje się w niewielkim kompleksie skalnym, zwanym przez mieszkańców Yantar „skałkami”. U podstawy jednej ze skał jest niewielki staw, przylegający do ściany. Aby odnaleźć wejście do groty, należy zanurzyć się w chłodnej wodzie przy ścianie. Jest tam sporej wielkości otwór, oczywiście pod poziomem wody. Należy wpłynąć krótkim, metrowej długości tunelem pod skałę. Wewnątrz skały jest korytarz wodny długości około 5 metrów. Kończy się nagle litą skałą. Z wody wyłaniają się schody wykute w skale, po lewej ręce. Kilka stopni, dalej korytarz 20-metrowy kończący się sporą jaskinią. W korytarzu są uchwyty z pochodniami.



W jaskini jest ołtarz ofiarny, kamienna, gładka płyta, na której znajdują się resztki magicznych symboli. Pod ścianami jest kilkanaście kostek granitowych, na których poustawiane są czaszki (pewnie wykopane na cmentarzu). Na ścianach wymalowano demoniczne jakieś kreatury. Jest i kuferek, w którym bohaterowie znajdą 5 tog w kolorze czarnym, oraz mały, srebrny sztylecik, niezwykle ostry. Nie jest magiczny.

Jeżeli drużyna z jakichś względów zechce tu przenocować, to będą musieli stawić czoła Yocie. Pojawi się on jak każdej nocy. Po pokonaniu zamieni się w księgę.

Jest szansa przyłapania spiskowców przez drużynę tu, np. przy wychodzeniu z groty.

Jak zakończyć by przeżyć?

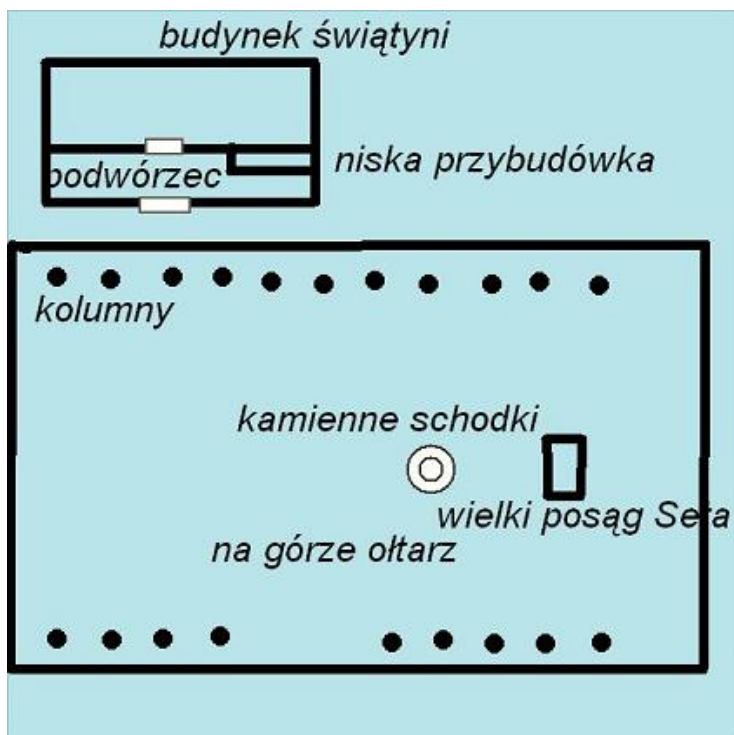
Nie da się ukryć, że w którymś momencie bohaterowie muszą załatwić Yothę, bo jest on kluczem do rozwiązania problemu. Bowiem pojawia się wówczas księga, w której zawarty jest opis rytuału, niezbędnego do odwołania reszty wezwanych już przez Yothę demonów. Nie dopełnienie tej czynności będzie błędem, albowiem po dobie księga znowu zniknie i Yotha pojawi się znowu. Tyle. Mało i dużo.

Opis świątyni

Budynek świątyni otoczony jest kamiennym murem o wysokości dwóch i pół metra zwieńczonym metalowymi, zastrzonymi prętami. Przy bramie od zewnątrz stoi stale dwóch strażników w 4-godzinnych cyklach. Wewnątrz, na dziedzińcu jest jeszcze jeden. Uzbrojenie – tasaki, tarcze, pancerze zbrojnikowe i okute metalem pałki. Są nieprzekupni, niechętnie rozmawiają z kimkolwiek. Potrafią walczyć wcale nieźle.

Strażnicy

ST 10 DX 9 IQ 9 MV 5 AR-5 (tarcze i zbrojniki) DM k6+3 włócznie i tasaki.



To wszystko wydaje się być diablo regularne, ale tak nie jest. Są nisze, posągi, zdobienia.

Kamienny ołtarz można obrócić. Należy w tym celu wprowadzić do otworu przy podstawie gruby metalowy pręt, schowany za posągiem Seta, mocno pociągnąć. Ujrzy się wtedy schodki prowadzące na dół, do podziemi. Wewnątrz świątyni zwykle nie ma nikogo. W trakcie obrzędów wierni stoją lub klęczą wokół ołtarza, przy którym stoją prowadzący ceremonię kapłani.

Kapłani

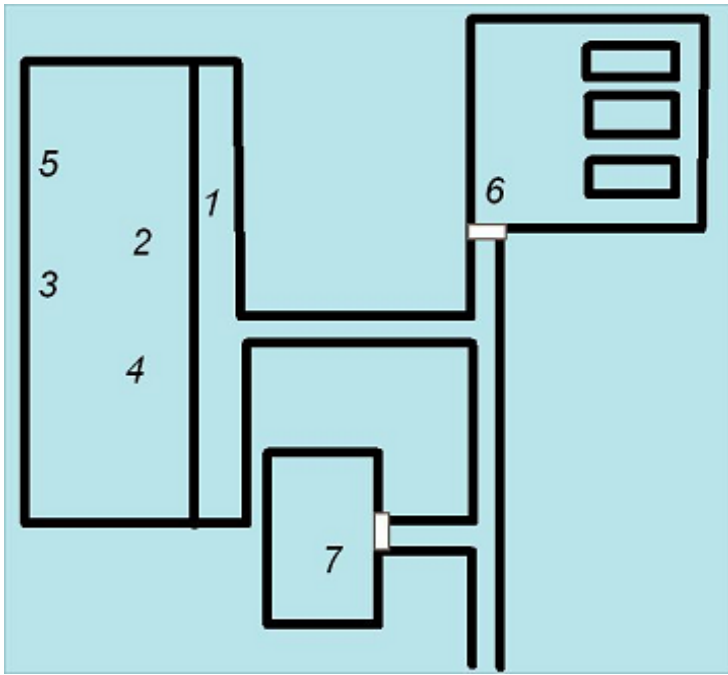
ST 9 DX 9 IQ 10 EN 8 (tylko jako źródło mocy)
MV 5 DM k6+3 nóż

Czary: 1. 2. 3. 4. 5.

Podziemia

1. Szachownica z białych i czarnych płytek, stąpienie na białą powoduje uruchomienie jednej z kuszek tkwiących w ścianie i wystrzelenie pocisku. Nieistotne są obrażenia (k6) tylko fakt, że strzałki są zatrute – nieudany rzut 3/ST oznacza śmierć, udany osłabienie na k6 godzin (karna kostka do testów).
2. Fontanna – trochę wody, nic szczególnego. Zasilana gdzieś z dołu, odpływ też tam jest.
3. Wąż – olbrzymi pyton. Wygląda jak rzeźba, ale to złudzenie, jest jak najbardziej żywy, aż za bardzo. Opleciony jest wokół niewielkiego walca z granitu. Na nim spoczywa poszukiwany kielich. Niestety

dotknięcie kielicha powoduje obudzenie śpiącego pytona. trzeba będzie stoczyć z nim walkę. Jedyny sposób ominięcia tego przykrego obowiązku to telekinetyczne wyprowadzenie kielicha z pomieszczenia.



4. Słupy kamienne po obu stronach węża, symetrycznie. Wyrzeźbione są na nich sylwetki kapłanów w obszernych togach. Naciśnięcie obu oczu jednocześnie na prawym filarze powoduje wysunięcie skądś tam schowka z małym puzdrem. MG może dać w nim jakiś magiczny przedmiot, byle nie za mocny. Prócz tego są tam klejnoty na sumę 100 sz.
5. Drzwi – prowadzą na górę do kłapy w suficie, po otwarciu jej ląduje się w przybudówce przylegającej do świątyni. Właz może być otwarty.
6. Sarkofagi wyższych kapłanów. Wajcha w ścianie. Ściągnięcie jej otwiera kratę zamykającą drogę do komnaty z sarkofagami. Jeśli BG zechcą opędzlować sarkofagi to niech znajdą stary miedziany guz przy zetłalej todze jednego z nich.
7. Duży magazyn ze wszystkim co może być potrzebne – bele płótna, świece, zioła, deski, narzędzia, żywność, wino, woda itp.

Kapłanów jest łącznie 6, mieszkają w mini kasztelu w dzielnicy patrycjatu. Skryptornia i pracownia znajdują się właśnie tam. W podziemiach bywają dwa, trzy razy dziennie, w okolicach obrzędów, czyli o mniej więcej o 10 i 20. Saggioth jest słaby w bezpośrednim starciu, ale jego akolici znają nieco czarów bojowych. Potrafią też znośnie machać kordami, które zawsze przy sobie noszą.

Sprawa księgi

Młodzi studenci ukradli w Ostrogarze księgę. To zbyt ważna księga by jej właściciel to zostawił. Zdobył więc informacje o młodzikach, ich pochodzeniu i wysłał ekspedycję mającą odzyskać skradziony przedmiot. W jej skład wchodzi: dwaj zabójcy i czarodziej. To najmici znani w środowisku, dobrze przygotowani do walki.

Wątek należy wprowadzić w dowolnym, zależnym od uznania MG momencie. Przybysze mogą nieco skomplikować sytuację, mogą porwać któregoś z chłopaków, może jakiś szantaż, mogą zaatakować BG jak staną się dla nich zagrożeniem. Obojętne, byle zostali dobrze wykorzystani bo to trudny przeciwnik. Jest też opcja wykorzystania ich jako pomoc w odzyskaniu księgi – BG mogą to tak załatwić, ale nie będzie to łatwe, bo chcą zabić złodziei i tylko okoliczności w mieście mogą zmienić to postanowienie.

Yarlak i Yoran (bracia orkowie)

ST 14 DX 10 IQ 10 EN 8 AR-1 DM k6+3 szabla i k6+4 nóż (oburęczność)

Umiejętności: 1. Szabla i nóż po +2 2. Skradanie +2 3. Czujność +2 4. Atletyka +3 5. Rzucanie +3 6. Półswiatek +2 7. Wspinaczka +1 8. Tropienie +2 9. Spot hidden +2.

Ekwipunek: standardowy jak torba, koc, hubka i krzesiwo plus: 2 buteleczki ziela Graama, fiołka trucizny, fiołka ziela usypiającego. Obaj mają magiczne noże zadające +1 obrażeń. Noże są ładnie wykonane poza tym, że są magiczne są bardzo cenne. Przy sobie mają po 5 sz i 20 ss. Do tego mają 4 woreczki z wybuchającym proszkiem, dającym też mnóstwo dymu, łatwo uciec w razie zagrożenia (chwilowe ogłuszenie jak nie wyjdzie test 4/SF).

Tagal, mag (człowiek)

ST 8 DX 11 IQ 13 EN 12 AR -2 DM k6+3 sztylet

Umiejętności: 1. Wiedza – magia +3 2. Sztylety +2 3. Scholar +3 4. Dawna Mowa +2.

Czary: 1. Magic missile 2. Entangle 3. Darkness 4. Piorun 5. Uśpienie 6. Hipnoza 7. Barkskin 8. Mage armor 9. Hold person.

Ekwipunek: magiczna księga (3 czary można z niej przepisać – do wyboru z IQ 8, IQ 9 i IQ 10), magiczny atrament i pióro, rulon z 5 kartami pergaminu, ekwipunek podróżny, magiczny pierścień AP -1, amulet z 20 punktami EN, magiczny tatuaż dający AP -1 i drugi z odpornością na czary ognia (dostaje połowę ran), 10 sz i 50 ss w sakiewce, 6 fiolek – 1 z zieleń Graama, 2 z trucizną, 1 z zieleń zwiększającym IQ o 1 na k6 godzin i 2 z maścią latania (każda porcja jak czar latanie, ale działa 10 minut).

Podsumowanie

Scenariusz jest trudny więc nagrodą powinno być 150 – 200 PD + urobek bohaterów.