

# ŻÓŁTA BESTIA

## KRÖMENTÖRTCHIE

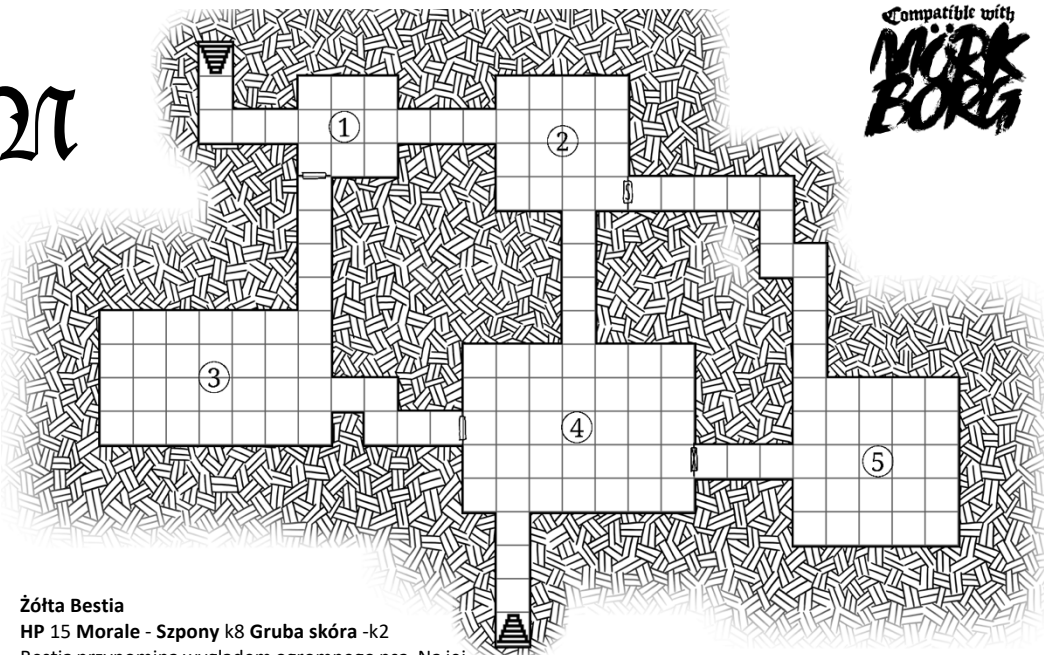
Gdzieś pośród jałowych pól **Wästlandu** leżą pozostałości dawno zapomnianego kasztelu **Krömentörtchien**, niegdyś siedziby straszego **Żółtego Biskupa**. Kasztel popadł w ruinę przed wiekami i jedynie jego podziemia przetrwały do chwili obecnej. Według legendy kasztelu broni mordercza **Żółta Bestia**.

### Co was tutaj sprowadziło? (k6)

1. Skrzynia srebra ukryta podobno przez **Żółtego Biskupa** gdzieś w podziemiach kasztelu.
2. Kultysty porwali waszego krewnego/przyjaciela. Czy zdążycie go ocalić?
3. Gonią was nieumarli. Może w podziemiach się przed nimi ukryjecie?
4. Bogaty szlachcic z **Galbenbeck** chce zdobyć trofeum **Żółtej Bestii**. Wynajął was.
5. Od tygodnia śnicie o tajemniczych podwodnych istotach. Kierując się wizją dotarliście do ruin kasztelu.
6. **ÖN** zażył sobie oczu **Żółtego Biskupa**. Czy zdążycie zanim się zniecierpliwi?

### Pomieszczenia

1. Niewielka komnata o **murowanych ścianach**, na środku ukrzyżowane zwłoki z powieszoną na szyi tabliczką „ODEJDŹCIE”. Jeśli ktoś podejrze bliżej trup okaże się być zombie (s. 65) i zaatakuję. Presence DR14 albo postać jest zaskoczona. Podłoga pokryta **gęstym kurzem**. Widać ślady **pletwiastych stóp** idących na południe.
2. Środek pomieszczenia to jama, do której kultysty wrzucają ciała składane w ofierze. Gdy usłyszysz ruch, zwłoki ożywają (8 zombie). Trzeba przejść wąską kładką (w przypadku walki lub innych utrudnień Agility DR12). Z południa widać delikatny blask światła i odgłosy krzątania. W rogu znajduje się kamienny posąg **Żółtego Biskupa**. Za nim ukryte przejście do [5] zabezpieczone pułapką (trujący gaz, Toughness DR10 albo d6 obrażeń).
3. Leże (6) **głębiniaków**, niegdyś sług Żółtego Biskupa. Śmierdzi rybą i stęchlą wodą. Podłoga **pokryta śluzem**. Oświetlone **zimnym światłem** dziwnych kamieni. W rogu **studnia** prowadząca do systemu zalanych wodą podziemnych jaskiń. Przejście do [4] zabarykadowane od drugiej strony. W zamian za zdobycie topazów z oczu posągu w [5] głębiniaki oferują leczącą maść (leczy k6 HP i wybraną chorobę, po k3+3 dniach postać sama zaczyna zamieniać się w głębiniaka).
4. Kwatery kultystów (7). W rogu klatki z dwójką więźniów. Wyjście prowadzące do ukrytej kłapy na skarpie u stóp ruin kasztelu. Przywódca **Joel** (Prowler, s. 71, miecz d6) w sytuacji zagrożenia (obłany test morale) przyzwie **Bestię**. Może wypuścić jednego więźnia, jeśli postacie pozbędą się potworów, które osiedliły się w podziemiach ([3]).
5. Drzwi z [4] zabezpieczone zamkiem. Klucz posiada **Joel**, przywódca kultystów. Na środku posąg **Żółtego Biskupa**. Trzeba go strzaskać na kawałki, aby **Bestia** stała się wrażliwa na ataki (trzy udane testy Str DR 14). Wyładowania **żółtej magicznej energii**. Zbliżenie się do posągu spowoduje pojawienie się **Bestii**. Pod posągiem ukryta jest skrzynia ze skarbem (4x rzut na *corpse plundering*). Oczy posągu to żółte topazy warte 50s każdy.



### Żółta Bestia

**HP 15 Morale - Szpony k8 Gruba skóra -k2**

Bestia przypomina wyglądem ogromnego psa. Na jej ciele widoczne są pulsujące żyły żółtej energii. Ślepią płoną piekielnym blaskiem. Uciekajcie!

**Specjalne** Jeśli pomnik Żółtego Biskupa nie został zniszczony zabita Bestia odrodzi się po 2k6 minutach.

### Głębiniak

**HP 8 Morale 8 Miecz/włócznia k6**

**Śliska skóra -k2**

**Specjalne:** Plunięcie śluzem. Agility DR14 albo oślepienie na k2 rund (DR testów wymagających wzroku +2)

Głębiniaki pochodzą z podwodnego świata położonego głęboko na dnie Bezczesnego Morza. Dotarli do ruin kasztelu poprzez podziemne, zalane wodą jaskinie. Niegdyś spętane magią **Żółtego Biskupa** szukają sposobu na uwolnienie się spod jego władzy. Wyglądają jak humanoidalne połączenie ryby i ropuchy. Porozumiewają się chrypiącym i skrzekliwym, ale zrozumiałym językiem.

### Spotkania losowe (k6)

1. Bestia was znalazła!
2. k4+1 kultystów (Earthbound, s. 70).
3. Złodzieje grobowców bliźniacy **Mort** i **Vort** (Scum, s. 59).
4. Duch jednego z zamordowanych mieszkańców zamku (Wraith, s. 61).
5. k3+1 **głębiniaków**.
6. k3+1 zombie (s. 65) wydostało się z jamy.

**Rzucaj co 15 min. czasu sesji lub kiedy uznasz za stosowne.**