

DŽINN

WPROWADZENIE :

Podczas pościgu za zbiegłym więźniem bohaterowie zostaną wplątani w intrygę, której przeżycie może się okazać ponad ich siły. Wir wydarzeń rzuci ich do na pozór spokojnej wsi, gdzieś w bretońskich górach. Lecz tam, w niewielkiej świątyni czai się zło, Džinn zapomniany dawno temu. Zbieg okoliczności sprawił iż trafił on w te okolice, które uginają się teraz pod ciężarem jego terroru. Tylko jeden człowiek może go pokonać. Czy młodemu kapłanowi Alluminasa uda się przekonać awanturników o słuszności swej sprawy? Czy razem pokonają Džinna? Jaka moc jest zaklęta w czarnym kamieniu? Odpowiedzi na te pytania możesz znaleźć w tej przygodzie Mistrzu Gry.

TREŚĆ PRZYGODY :

Jest zima. Gościńce w dzień i w nocy pełne są wygłodniałych zwierząt. Dni są krótkie.

EPIZOD PIERWSZY

1. Drużyna zostaje wynajęta w niewielkim miasteczku La' Croix w Bretonii, przez tamtejszego szeryfa. Ich celem jest odnaleźć zbiegłego więźnia, oskarżonego o zabójstwo młodej dziewczyny. (zbieg uciekł dzień temu. Niestety szeryf miał za mało ludzi by zarządzić pościg. Powie BG, że w gospodzie u Bertolo będzie na nich czekał jego człowiek, który im pomoże).
2. BG wyruszają za miasto. Dostają pełnomocnictwa od szeryfa. Zbieg ma być przyprawiony żywy lub martwy.
3. Dzień drogi od miasta BG trafiają na przydrożną gospodę. Jej właściciel mówi, że po południu gościł człowieka odpowiadającego opisowi zbiega (był na łaciatym koniu). Ponieważ zapada noc BG muszą spędzić ją w zajeździe. Gospodarz wynajmie im pokoje. W zajeździe przebywa jeszcze **kupiec z Gisoreux, półork, i dwa pijane krasnoludy** z pobliskich gór. W nocy do pokoju BG wkradnie się półork i spróbuje ich pozabijać, jeśli mu się nie uda i zostanie obezwładniony powie iż jest łowcą nagród. Wynajął go wielki akolita boga Alluminasa Grimalauf , aby odszukał człowieka imieniem Parvenaard. Parvenaard został pojmany w La' Croix i oskarżony. Niestety udało mu się uciec, kradnąc święty kamień. Działający nierozważnie szeryf miasta wynajął najemników aby schwytali zbiega, narażając tym samym święty przedmiot, który mógłby stać się ich zdobyczą. Dlatego akolita rozesłał łowców nagród w celu zlikwidowania BG. **Shremhrezhowi** (półorkowi) wiadomość o tym, że BG będą przejeżdżali obok gospody przyniósł tresowany orzeł. Półork nie widział Parvenaarda, ale gospodarz powiedział mu, że pojechał w kierunku gór. Miał za nim ruszyć rankiem.

4. Rankiem mocno pada. BG ruszą dalej. Zaraz za gospodą natrafiają na dosyć zasypany już ślad końskich kopyt. Jadąc za tropem dojadą do rozstajów dróg. Przy niewielkim drewnianym palu wbitym w ziemię znajdują gromadę wilków pożerającą martwego, łaciatego konia. w pobliżu leżą też dwa ciała drapieżników i **zakrwawiony miecz, nie ma ciała jeźdźcy**. Pada coraz mocniej !
5. Droga prowadzi w kierunku gór. Krajobraz staje się wyżynny i coraz częściej wokół widać wielkie głazy narzutowe. (jeśli był jakiś trop zostawiony przez zbiega, został zasypany). W południe BG będą przejeżdżali przy jednym z takich głazów. Wysoko nad nim będą krążyły trzy cienie. Drapieżny ptak będzie siedział na śniegu nieopodal. Za głazem będzie leżał ranny i wyczerpany Parvenaard. Jeśli BG go nie zauważą należy przejść do (EPIZODU DRUGIEGO). Jeśli go znajdą patrz dalej.
6. Parvenaard jest poważnie ranny. Wilki rozszarpały mu udo. Jakimś cudem udało mu się dojść do tego miejsca. Cały jest siny z zimna. Parvenaard opowie BG swoją historię. Otóż klerycy Alluminasa odnaleźli w pobliskich górach starą zniszczoną świątynię. Penetrując jej wnętrze natrafili na dziwną amforę zatkaną korkiem i zapieczętowaną. Mimo sprzeciwu wielu braci Wielki Akolita otworzył butlę i z jej wnętrza wydobyła się straszna bestia. Pięciu z ośmiu kleryków padło od razu porażonych potwornym strachem, a reszcie udało się uciec do La'Croix. Od tamtej pory upiór z butli zapanował nad okolicą otaczającą świątynię. Zaczął zabijać ludzi z pobliskiej wioski i niszczyć zabudowania. Wielu śmiałków wyruszało aby na polecenie zakonu zabić bestię, lecz tchórzliwi już widząc ją z daleka uciekali, a ci odważni padali jej ofiarą. Czując wyrzuty sumienia z powodu rozpętania tej jatki Parvenaard postanowił. pomóc wieśniakom. Wykraść ze świątyni święty kamień Alluminasa, aby przy jego pomocy spróbować pozbyć się bestii. Zdołał jednak dotrzeć tylko do La'Croix gdzie został zatrzymany przez straż i wtrącony do więzienia, gdyż przez przypadek pojmano go przy zwłokach młodej dziewczyny. Zdołał uciec przekupując strażnika. Ukradł konia i ruszył do Schua (wioski). W drodze zatrzymał się na popas w gospodzie. Później dotarł do rozdroża gdzie zaatakowało go stado wilków. Zabiły one jego konia i raniły go. Udało mu się jednak uciec, gdyż wilki zajęły się padliną. Tak dotarł do tego miejsca.
7. Parvenaard poprosi BG o pomoc w dotarciu do wioski. Jeśli się zgodzą i go zabiorą, po dniu drogi dotrą do wioski. (Patrz EPIZOD TRZECI). Jeśli odmówią i wydadzą go władzom w La'Croix wraz z kamieniem, otrzymają nagrodę. W przeciwnym razie Akolita wyśle pościg za nimi.

EPIZOD DRUGI

1. Jeśli BG nie znajdą Parvenaarda i ruszą dalej do wioski dotrą do niej po dniu jazdy. W niewielkiej, podgórskiej wiosce zostaną dobrze przyjęci. (ludzie myślą, że to kolejni śmiałkowie przybyli by im pomóc). Wioska liczy około trzydziestu mieszkańców, żyjących w dziewięciu chatach. Nie ma tam gospody, ale coś w rodzaju świetlicy, w której gromadzą się ludzie w trakcie świąt lub narad. Sołtys Bergson pozwoli BG tam spać. Powie im, że nazajutrz odbędzie się polowanie na niedźwiedzia i zaprasza ich na nie. Jeśli zapytają o bestię, powie że pojawia się ona raz na tydzień, więc na razie jest bezpiecznie, a jak wiadomo ludzie chcą jeść. *W tym samym czasie Parvenaard odnajdzie*

wędrownym kupiec (z gospody) i zaopiekuje się nim. Po dniu kuracji w mieszkalnym wozie Parvenaard ucieknie uprowadzając konia. Do wsi dotrze kiedy BG będą na polowaniu.

2. Na polowanie wyruszą ze wsi cztery grupy. W jednej z nich będą dwaj wieśniacy i BG. Ta grupa, która pierwsza natrafi na siedliszczę niedźwiedzia będzie miała dać sygnał rogiem dla innych. Wszyscy wyjdą w góry. BG pierwsi natrafiają na trop zwierzęcia, który doprowadzi ich do małego wąwozu gdzie znajduje się jego jaskinia. Jeden z wieśniaków da znak rogiem i wtedy do wąwozu wyjdzie niedźwiedź. Widząc wielu uzbrojonych ludzi wpadnie w furję. Po walce do BG dotrą inne grupy. W nagrodę za pomoc BG otrzymają skórę zwierzęcia. Kiedy wszyscy będą wracali do wioski omal nie stratuje ich galopujący jeździec w długich szatach. BG mogą się domyślić, że to Parvenaard. Mogą ruszyć jego śladem na piechotę lub wrócić do wioski po konie. Jeśli pójda za nim patrz (EPIZOD PIĄTY). Jeśli wróca po konie patrz (EPIZOD SZÓSTY).

EPIZOD TRZECI

1. BG i Parvenaard dotrą do wioski w chwili, gdy wieśniacy będą zgromadzeni w świetlicy. (duża chata). Jeśli tam pójda zobaczą uczęszczających ludzi. Od sołtysa dowiedzą się, że bestia już od tygodnia nie zaatakowała wioski, pewnie się wyniosła. Z tej okazji urządzono polowanie na niedźwiedzia i ucztę. (skóra zwierzęcia wisi na ścianie). Parvenaard powie sołtysowi, że jest naiwny myśląc, że bestia odeszła. Poprosi BG aby bezzwłocznie udali się z nim do ruin świątyni i sprawdzili co się tam dzieje. (jest południe). Sołtysowi każe zabarykadować się z ludźmi w chacie. (patrz EPIZOD CZWARTY)

EPIZOD CZWARTY

1. Drużyna po około godzinnej jeździe pod górę (półtorej godziny marszu) dotrze do sporego parowu, zakończonego szeroką przepaścią, uskokiem. Za nią jest dalej parów. Przepaść jest na tyle szeroka, że nie da się jej przeskoczyć (30-35 metrów). Ku wielkiemu zdumieniu BG Parvenaard wejdzie w przepaść i przejdzie na jej drugą stronę. Później podniesie garść kamyków i rzuci ją, i oczom BG ukaże się wąski długi most. (patrz EPIZOD SIÓDMY). (test ryzyka by przejść + z akrobatyki i podobnych, konie muszą zostać).

EPIZOD PIĄTY

1. Idąc tropem jeźdźca (ślady na śniegu) BG dotrą (po godzinie) do sporego parowu, zakończonego szeroką przepaścią, uskokiem. Za nią jest dalej parów. Przepaść jest na tyle szeroka, że nie da się jej przeskoczyć (30-35 metrów). Jeśli jakiś BG sypnie w przepaść kamieniami pokaże się wąski most. (test ryzyka by przejść + z akrobatyki i podobnych, konie muszą zostać). Prowadzi on na drugą stronę przepaści.

EPIZOD SZÓSTY

1. Jeśli BG wróca do wioski po konie zastaną w niej pięciu ludzi na koniach. Od razu rozpoznają szeryfa. Czterej pozostali ubrani są w długie białe szaty. Jeden z nich przedstawi się jako wielki akolita i rozkaże BG zaprowadzić się do Parvenaarda. (patrz EPIZOD PIĄTY)

EPIZOD SIÓDMY

1. Po drugiej stronie przepaści schodzi się po kamiennych stopniach do drugiej części parowu. Znajdują się tam ruiny prastarej świątyni. Parvenaard stanie przy jej wejściu i zawoła w dziwnym języku (klasycznym - **Maro przybywaj !**). BG usłyszą dziwne szумы, gwizdy i ziemia zacznie lekko drżeć. (czarodzieje mogą wyczuć zawirowania mocy).
2. Nagle z tyłu ktoś krzyknie i na wzniesieniu , z którego właśnie zeszli BG zobaczą pięć postaci. Cztery są w białych długich szatach, piąta jest szeryf z La'Croix. Jedna z odzianych na białą postaci krzyknie **Stój to Dżinn, on zniszczy kamień!**. Parvenaard obejrzy się za siebie i w tym momencie z ruin wyleci dziwny eteryczny kształt, przypominający trochę ducha. Z eterycznych palców Dżina wystrzelą bladoniebieskie ogniki i uderzą prosto w Parvenaarda rzucając go o pobliską skałę. Z jego ust popłynie krew. (**jest nieprzytomny. Ocknie się po K8 rundach**). Pozbawiony się pierwszej ofiary Dżinn zajmie się resztą. Zacznie strasznie ryczeć (**testy OP lub panika= ucieczka**).Będzie próbował zabić wszystkich, akolitę na razie pomija.
3. Po śmierci kleryków Parvenaard dojdzie do siebie. Wyjmie z poły płaszcza całkiem czarny kamień i wzniesie go ku górze, wymawiając szybko kilka słów. Dżinn zwróci się w jego kierunku i zawyje. Akolita minie go biegiem i rzuci się w kierunku Parvenaarda. Nie zdąży. Promienie słoneczne padną na kamień rozświetlając go (staje się biały). Potężna wiązka energii uderzy w Dżina niszcząc go. Akolita umrze na miejscu. Wszyscy BG wykonują test **Inicjatywy na - 30 lub dostają K10 obrażeń bez względu na WT**. Ci którzy przeżyją zobaczą, że kamień pękł. **Wszyscy NPC giną automatycznie. Wyjątkiem jest Parvenaard.**
4. Parvenaard podziękuje żywym BG za pomoc, wyjmie z sakwy **x** pierścieni i wręczy je BG. Są to pierścienie rozświetlające mrok. Działają na hasło **światło**. Później wszyscy wrócą do wioski, gdzie zostaną owacyjnie przyjęci przez wieśniaków.

Świątynia :

Budowla na planie kwadratu. Przy wejściu dwie potężne, proste, rozsypujące się kolumny. W środku trzy pomieszczenia. **W lewym** kawałki starego spróchniałego drewna, prawdopodobnie pozostałości po łożu lub meblach. Srebrny kielich przywalony stertą gruzu. Wszystko pokryte kurzem.

Sala środkowa. Mały kamienny ołtarz, i stojący za nim posąg nagiego wojownika bez twarzy. Na ołtarzu dwa srebrne świeczniki. Wszystkie ściany pokryte starymi, wyblakłymi malowidłami przedstawiającymi gwiazdy i planety oraz dziwne postaci.

Prawa sala. Podobnie jak w lewej mnóstwo gruzu i szpargałów. Parę szkieletów w tym jeden bardzo stary. Na tych młodszych strzępki ubrań. Pomiędzy szkieletami leży duża drewniana butla.

Charakterystyki bohaterów występujących w przygodzie

Parvenaard kapłan Alluminasa (drugi poziom), eks nowicjusz 24 pkt. magii

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op Sw Ogd

3 43 35 4 4 10 50 1 39 39 49 39 39 39

Wygląd : średniego wzrostu (177 cm), czarne, krótkie włosy, szare oczy, śniada cera, około 30 lat

Ubranie : biały długi płaszcz z kapturem, kozuch, wysokie skórzane buty, rękawice

Przedmioty : symbol religijny (medalion w kształcie słońca), 5 ZK w sakiewce, święty kamień, sztylet

Umiejętności : czytanie i pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język klasyczny, teologia, język tajemny - magii elementarnej, rzucanie czarów kapłańskich poziom 1, 2, medytacja, krasomówstwo, rozpoznawanie ożywieńców, wykrywanie magicznych przedmiotów,

Czary :

Proste :

magiczny alarm

Comprehend languages

Deepsleep

Feather Fall

Parvenaard niemalże całe życie spędził w zakonie Alluminasa niedaleko La'Croix. Został tam oddany przez rodziców, gdy był jeszcze niemowlęciem. Inicjacje przeszedł dwa lata temu. Odkąd najwyższym akolitą został Grimlauf, człowiek o radykalnych poglądach dążący do władzy nawet po trupach innych, Parvenaard często wyruszał na samotne krucjaty w celu nawracania ludu Bretonii. Na jednej z takich krucjat, w okolicy wsi Schua odkrył starą świątynię, do której zaprowadził później swoich braci.

Dżinn	-	65	pkt.
magii			
charakter : zły)			

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op Sw Ogd

7 * 9 **5 31 100 2 80 90 90 90 90 45

Zasady specjalne :

* eteryczne ciało Dżinna nie zadaje normalnych obrażeń, może on atakować czarami lub ogłupiać istoty szaleńczym rykiem. (krzyk Dżinna może spowodować nawet śmierć jeśli test OP nie wyjdzie o ponad 40 %, w innych wypadkach sieje tylko strach).

US również nie znajduje zastosowania przy tej postaci.

** Obrażenia (liczą się tylko te zadane bronią magiczną) , które otrzymuje Dżinn zaczyna się liczyć dopiero jeśli na kostce wyjdzie dublet. Później procedura jest już normalna tzn. od obrażeń odejmuje się WT. Najszybciej można go zniszczyć przy pomocy jakiegoś przedmiotu artefaktycznego działającego na istoty eteryczne.

Czary :

Magia wojenna :

Iceball

Fireball

Break Shield

Lightning

Excite Terror

Dżinn pochodzi z Arabii. Jego imię brzmi Al' Fahrez. Kiedyś około siedemset lat temu był czarnoksiężnikiem. Pokonany w straszliwej bitwie o władanie nad pustynną krainą, został zabity a jego ducha zamknięto w butli, którą wyrzucono do oceanu. Zbiegiem okoliczność butla przetrwała i dobiła do brzegów Królestw Estalijskich. Tam znalazł ją młody rycerz, który podążał akurat do Bretonii. W okolicach miasteczka La' Croix został napadnięty i obrabowany przez zbójców. Zbójcy wkrótce sprzedali łup i tak oto butla trafiła w ręce kapłana Solkana. Człowiek ten władał potężną mocą i szybko przekonał się o cennie swego nabytku. Chcąc wykorzystać Dżinna do własnych celów postanowił otworzyć butlę, uprzedni rzuciwszy zaklęcie ochronne. Zaraz po wyjęciu korka, kapłan stał się pierwszą ofiarą silnego psychicznie Dżinna. Jednak zaklęcie zadziałało zamykając go na powrót do butli. Spędził tam kilka setek lat, aż do momentu gdy odnaleźli go kapłani Alluminasa.

Ze względu na nieskuteczne zaklęcie użyte przez jego pogromców przed wiekami Al'Fahrez nie jest

zależny od tego kto posiada butlę.

Shremhrezh (półork - charakter neutralny), najemnik

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op Sw Ogd

4 43 35 5* 3 9 56 1 29 39 24 39 29 18

Zasady specjalne : niechęć do humanoidów

Wygląd : 179 cm wzrostu, muskularny, silnie owłosiony, wystająca żuchwa, (mówiąc syczy)

Ubranie : skórzane spodnie, także same buty, koszulka kolcza (1 PP), skóra niedźwiedzia (0/1 PP),

hełm ocieplony (1PP).

Przedmioty : kusza + amunicja, miecz, tarcza z okuciami, sztylet, flakonik z trucizną, kolczyk (ucho), 2k6 ZK w sakiewce.

Umiejętności : rozbrajanie, uniki, sekretny język bitewny, silny cios*, ogłuszenie, wiedza o truciznach, jeździectwo, powożenie

Shemhezh został poczęty podczas jednego z krwawych najazdów orków na siedziby ludzkie. Odrzucony przez orków i miastowych ludzi, wychował się na prowincji. Od najmłodszych lat ćwiczył się w rzemiośle wojennym by później zostać najemnikiem.

Sołtys Bergson i wieśnicy

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
3 31 25 3 3 6 30 1 29 29 29 29 29 29

Umiejętności :

Przec

opieka nad zwierzętami
kaftan, skórzane kurty i czapy

płócienny

powożenie
pas

sl

25 % szansy na bijatykę
buty, sztylet, pałka

skórzane

Szeryf La' Croix

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 51 35 4 3 8 40 2 29 39 29 29 29 29

Umiejętności :

rozbrajanie
wyżej

uniki

silny

cios

K6

złotych koron

ogłuszenie

Grimlauf i inni kapłani 30 pkt. magii

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 47 25 4 4 8 45 1 29 59 49 49 49 39

czytanie/pisanie
szata, symbol Alluminasa na szyi, długie buty

długa biała

teologia
skórzane kurty,

ciepłe

sekretny język klasyczny

wiedza o magicznych pergaminach

język tajemny magiczny

rzucanie czarów kapłańskich poz. 1

medytacja

krasomówstwo

prawo, historia, wiedza o demonach

Czary :

Proste :

Elementalne :

Mgiczny alarm

Assault of stone

Zwalenie z nóg

Iceball

Comprehend languages

Deepsleep

Feather Fall

gospodarz Bertolo

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
3 38 23 3 4 6 28 1 29 43 31 36 38 41

Wygląd : gruby, łysy, broda (ruda)

Umiejętności : gadanina, krasomówstwo, gawędziarstwo, targowanie się, szacowanie,

Przedmioty : fajka, za ladą pałka drewniana,

Ubranie : skórzane spodnie, płócienna koszula i kurta,

kupiec z Gisoreoux

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 41 42 4 4 10 28 1 29 33 41 36 38 45

Wygląd : wysoki blondyn, dobrze ubrany

Przedmioty : 4k6 Zk, mnóstwo garnków na wozie, sztylet, kusza i miecz również na wozie,

Umiejętności : krasomówstwo, targowanie się, szacowanie, ogłuszanie,

krasnoludy Ranfag i Trumi , zabijacy

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	63	35	4	5	7	29	1	24	66	39	66	66	22

Umiejętności :

silny

cios

niedźwiedzia

celne
strzelanie
kolczy

szósty
zmysł

metalurgia
złotych koron

wspinaczka

Choroby : alkoholizm

niedźwiedź

SZWWUS S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 33 4 4 11 30 2 24 10 24 24

Zasady specjalne : atakuje dwa razy pazurami, zraniony jest podatny na furję,
wzbudza strach w istotach poniżej 3 m wzrostu.