

Winnica rodziny Boratius

Autor Piotr Ramel Koryś, loch z One Page Dungeon.



Bogaty kupiec, Elpenius Boriatius, wynajmuje bohaterów do oczyszczenia jego rodzinnej winnicy z ghuli, podejrzewa swojego konkurenta, iż on podrzucił zgniłe mięso, które zwabiło te monstra. Tak naprawdę Elpenius jest

Pradawnym, potomkiem kultystów Srithimakshat, Wężowej Grozy zamieszkującej ową „winnicę”, a tak na prawdę świątynie kultu tego monstrum, faktycznie ukrytej w jednej z piwnic winnych rodziny Boratius. Elpenius nie wiedział o tym kulcie, dopóki nie natrafił na stare księgi, a także jeden z magów rozszyfrował sny kupca, po czym został pierwszym kultystą po kupcu, no i pierwszym posiłkiem przebudzonej Srithimakshat. Zaczął gromadzić przy sobie różnych bogatych ludzi, którzy organizowali posiłki Grozie, w zamian za jad, który eliminował przeciwników, czy też dzięki jadowi organizowano „zielone gody”, gdzie dwa rody łączyły się, posag był przekazywany, spadek przepisany, a małżonek umierał nagle. Działali w różnych branżach, a także w kilku miejscach w Krainie Stu Mór, więc udawało im się jakiś czas ukrywać. Niestety, wszystko się skończyło po kilku latach. Nie stało już rodów do załatwiania, ani złota do ukrywania. Kult zaczął oszczędzać.

Teraz Srithimakshat jest niezadowolona z ostatnich ofiar (dostarczanych od kultystów) i zaczęła żywić się wyznawcami. Elpenius boi się, że w końcu albo Groza opuści kryptę i zacznie szaleć w wiosce doglądającej winnic, albo od razu uda się tajemnym przejściem do jego posiadłości, żeby zasmakować w dawno nie jadanym, pradawnie sezonowanym, posiłkiem.

Kiedy trafiła się okazja kupienia z nielegalnego podziemnego kręgu ghula, kult uczynił to. Dzięki temu i poświęceniu najbiedniejszego kultysty (bez jego zgody, oczywiście), ghule się zaczęły mnożyć (mięsa było dosyć, te samo źródło z podziemnych kręgów załatwiało truchło przegranych). Teraz niewolnicy i biedacy z ulic Jundarru są zamieniani w ghule, a kult ma sprawdzić nową technikę zdobywania ofiar. A nasi Bohaterowie służą jako test owej nowej metody.

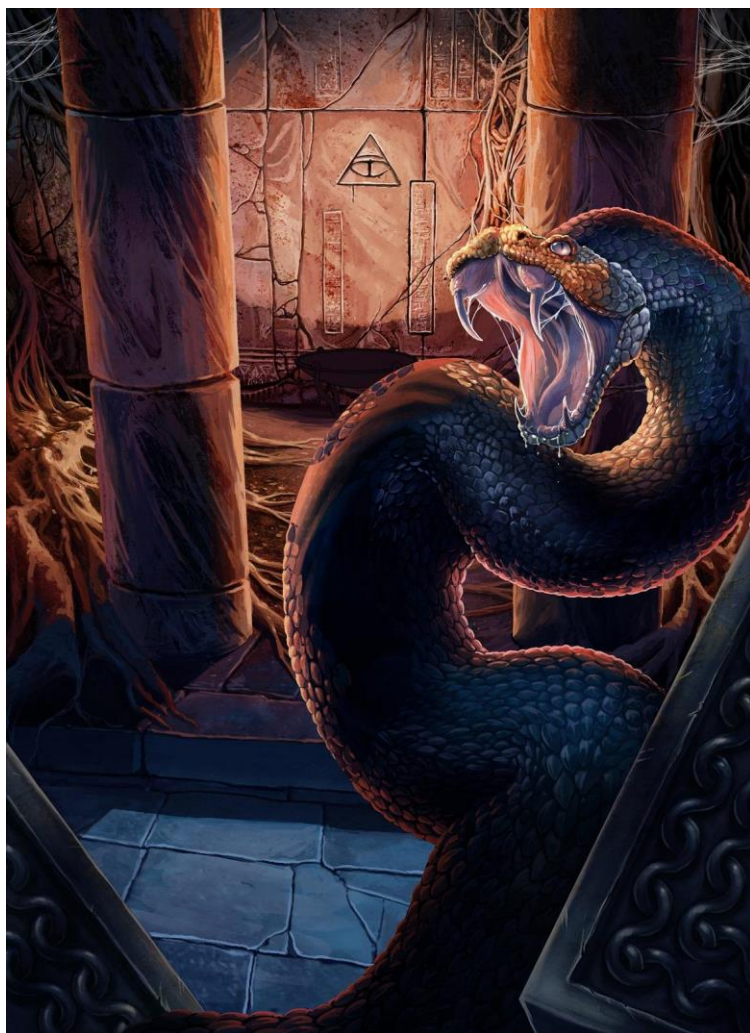
Winnica

1. Wejście do piwnicy. 50% szans na 2 ghule.
2. 1k3 ghule, dość świeże zwłoki wieśniaków i zamorskich niewolników. Na jednej z ścian, na rzeźbach, znajduje się kielich, który da się wyjąć z płaskorzeźby.
3. 2k2+1 ghule, 3 postumenty z 3 symbolami: Amfora, Czaszka i Głowa Węża. Za pustą ścianą znajduje się przejście do piwnicy posiadłości Elpeniusa
4. Leże Sristhimakshat.
5. Wielkie beczki z winem, kilkaset butelek zalakowanych z winem. Jeżeli jednak drużyna nie chce ujawnić, skąd mają owe wina, to lepiej, aby przelali do bukłaków, może do małych beczulek. 1k4 ghule.
6. Za ukrytym przejściem (znajduje się za półką na wina w 1) – Skarby rodziny i kultu, patrz niżej (W skarbcach bogaczy). Aby otworzyć przejście, trzeba nacisnąć na płaskorzeźbach Amforę, Czaszkę i Głowę węża
7. Wielka klatka, w niej kult tworzy ghule. W niej zamknięte 1k4+1 ghule, wiele gnijących zwłok, na ścianie płaskorzeźby, z nich da się wyjąć kilka szlachetnych kamieni (2k4 klejnotów warte po 30 srebrników i 2k6 sztuk biżuterii zdobionej drogimi kamieniami, z których każdą można sprzedać za 45 srebrników)



Przeciwnicy

Srithimakshat - Wężowa Groza



W Krainie Stu Mórz węże są w kilku rozmiarach. Mały, duży, wielki, O BOGOWIE!. No i są Grozy. To węże, które przeważnie pod wpływem Chaosu, rosną za szybko i ich siedlisko im nie wystarcza, więc wyruszają na polowania. Nie pogardzą wtedy dużymi zwierzętami, końmi czy bydłem, a dodatek pasterza albo jeźdźca traktują jako deser. Niektóre z takich węży są czczone jako bóstwa pewnych dość desperackich kultów. Węże są cały czas głodne, więc inicjat w takim kulcie może skończyć się obiadem z bóstwem.

Kostki wytrzymałości 12k8
(54 PW)

KP: 20

Atak: +12 do trafienia, 1d8+3

obrażeń (ugryzienie)

Światopogląd: Chaotyczny

PD: 3500

Uwagi:

Duszenie: Zamiast atakować, Wężowa Groza może spróbować zgnieść przeciwnika w śmiertelnym uścisku. Jeśli trafi, atakowany musi zrobić test Siły z modyfikatorem - 8, albo zostanie pochwycony i otrzymuje 1k12 obrażeń na rundę. Potwór może dusić cel, a do tego atakować innych przeciwników.

Jad: każda istota ugryziona przez Wężową grozę, musi wykonać rzut obronny przeciw truciźnie, porażka oznacza, że postać jest poważnie chora przez 1k4 tygodnie. Nie leczy się podczas odpoczynku, a do tego otrzymuję -3 do Siły, Zręczności i Kondycji na czas choroby. Po kolejnym nieudanym rzucie obronnym przeciw truciźnie, PW postaci spadają do zera.

Ghule

Ghul to nieumarły kanibal, ofiara ghulowej gorączki, która ożywia zwłoki i zsyła na nie głód ludzkiego ciała – żywego, gdy to możliwe, i martwego, jeżeli to konieczne. Zwykle kryje się w nekropoliach albo siedzibach nekromantów. Jego dotyk jest szczególnie niebezpieczny – jeżeli bowiem dotknięty umrze od zadanych ran, sam zmienia się w ghula.

Kostki wytrzymałości: 2k8 – 9 PW

KP: 14

Atak: +3 do trafienia, 1k4 – pazury

Światopogląd: Chaotyczny

PD: 50

Uwagi:

Dotyk śmierci – dotknięty przez ghula musi wykonać rzut obronny przeciw truciźnie lub ulega paraliżowi na 1k4 rund; zabici pazurami ghula sami zmieniają się w ghule.

Elpenius Boriatus

Niedobitek Pradawnych

Ci Pradawni, którzy cudem przeżyli Kataklyzm, uważają się za szlachtę Stu Mórz, i mogą to osiągnąć dzięki majątkom antenatów. Ubierają się w bardzo specyficzne stroje (czarne i lśniące, często nie przystające do obecnej mody, co zwiększa fakt, że są uznawani za co najmniej ekscentrycznych), ich broń wydaje się magiczna, a łatwość rozmowy z demonami czy duchami wprawia większość magów w zazdrość.

Kostki wytrzymałości: 1k8 (5 HP)

KP: 17

Atak: +2 do trafienia, 1d8+2 obrażeń (Ostrze Pradawnych)

Światopogląd: Chaotyczny (Sristhimakshat)

PD: 30

Uwagi:

Rzucanie czarów (Ci Pradawni potrafią rzucać Czary, Sztuczki i Rytuału jak pierwszopoziomowy mag, mają 14 Int i Mdr do rzutów).

Tajemne imię – Pradawny ma tajemne imię, którego znajomość daje nad nim władzę,

Strażnicy Elpeniusa

Kostki wytrzymałości: 1k6 – 4 PW

KP: 14

Atak: +0 do trafienia, 1k8 – długi miecz

Światopogląd: zwykle Neutralny

PD: 20

2k4 + liczba wojowników w drużynie graczy.

Po pokonaniu kupca i jego ludzi w jego rezydencji można splądrować jego podręczny skarbiec, na pewno nie tak bogaty, jak ten, w jego rezydencji w Jundarrze. (W kufrach kupców)

Po zabiciu Elpeniusa i Srithimakshat, bohaterowie mogą przehulać za(g)robione srebrniki, otrzymując doświadczenie wg zasad Hulanki z Zaginionych Światów (1 srebrnik to 1PD). Ale pamiętajcie, że kult nie przestał istnieć, mimo straty Grozy. Członkowie są potężni, więc nasi bohaterowie zyskali potężnych wrogów.

2k6 W skarbcach bogaczy

2 Drogocenne dzieło sztuki, na przykład złota figurka Pradawnych albo bezcenny dywan utkany zręcznie przez ludzi zza morza. Zainteresowany znawca zapłaci za nie nawet 2,000 srebrników

3 Cenny dokument, na przykład mapa, magiczny zwój albo kronika

4 Stos sztuk złota wartych 5k20 + 200 srebrników

5 Niecodzienna lokata kapitału, na przykład sztabki złota warte do 500 srebrników dla złotnika

6 1k12 sztuk broni albo zestawów pancerza 7 2k8 + 20 srebrników w brzęczącej monecie

8 3k6 sztabek niesamowicie cennego i rzadkiego materiału, na przykład mithrilu albo gwiazdnego metalu

9 2k20 + 100 srebrników w brzęczącej monecie

10 Cenny mebel, na przykład oprawiane w srebro lustro, witraż okienny albo zamorskiej produkcji kufer. Trudno go przenieść, ale wart jest 450 srebrników

11 Wskazówka! Przedmiot szczególnie interesujący dla drużyny, być może korespondencja między jej rywalami albo plany zasadzki bandytów

12 Drobnny magiczny przedmiot. Nada się każdy z wykonanych obiektów opisanych w podręczniku Zaginionych Światów, jak również 1k4 magicznych eliksirów albo broń +1 z gwiazdnego metalu

2k6 W kufrach kupców

2 Szkatuła, a w niej księga wiedzy albo inny cenny dokument

3 Zamorskie dobra: jedwabie, klejnoty, dzieła sztuki lub egzotyczne owoce. Właściwy kupiec zapłaci za nie 1,000 srebrników albo i więcej

4 Narzędzia i surowce: młoty i kowadła, kądziele i wełna czy farby i barwniki. Trudno je przewieźć, ale można je sprzedać stosownym rzemieślnikom za 600 srebrników

5 Zamknięta i okuta żelazem skrzynia zawierająca 2k4 klejnotów warte po 30 srebrników i 2k6 sztuk biżuterii zdobionej drogimi kamieniami, z których każdą można sprzedać za 45 srebrników

6 Dobrze zakonserwowane jedzenie – dość, by karmić jedną osobę przez 4k6 tygodni

7 Pospolite towary: tkaniny, drewno, metale albo mąka, warte 4k20 + 200 srebrników

8 Szkatułka zawierająca 2k20 + 100 srebrników

9 Ukryta pod stertą pospolitych towarów jedwabna sakiewka z 4k20 + 15 srebrnikami

10 Baryłka świętego alkoholu o wartości 5k10 + 300 srebrników

11 Pasażer albo więzień potrzebujący pomocy lub posiadający cenne informacje (albo i to, i to)

12 Magiczny przedmiot o średniej mocy, owinięty w dobrze naoliwioną skórę i ukryty w beczce wody, przewożony na zlecenie potężnego klienta – na przykład magiczny sygnet lorda albo zaklęty kufer bogatego patrycjusza żyjącego