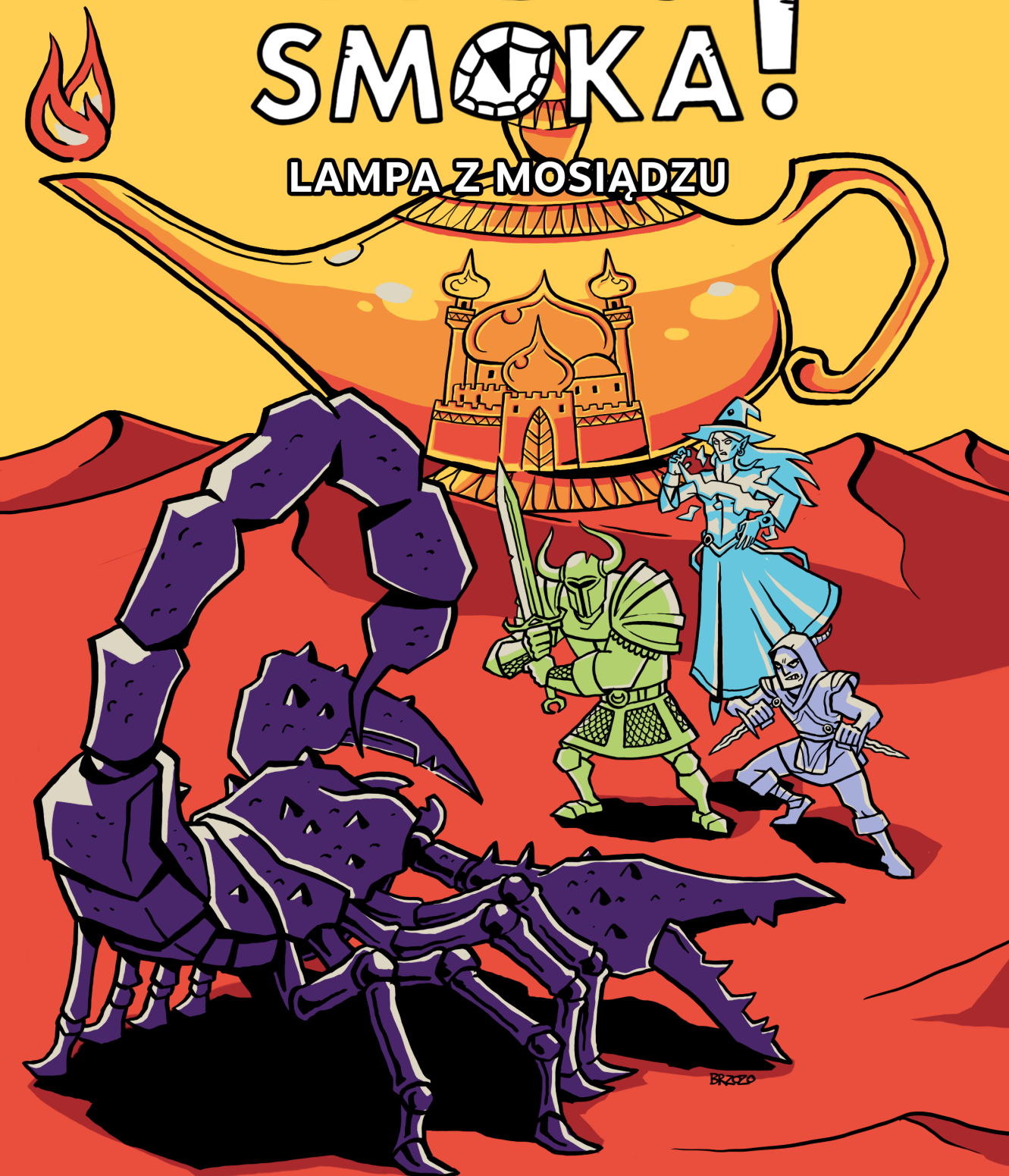


ZABIĆ SMOKA!

LAMPA Z MOSIĄDZU



ZABIĆ SMOKA!

LAMPA Z MOSIĄDZU

AUTOR:

JACEK „BRZOZO” KUZIEMSKI

ILUSTRACJE:

JACEK „BRZOZO” KUZIEMSKI

REDAKCJA:

TYTUS „LOKI” RDUCH, WOJCIECH ROSIŃSKI

KOREKTA:

MACIEJ „SZNUREK” SZNURKOWSKI,

WYDAWCA:

TOMASZ BAR

HEXY STUDIO:

**KAMIŁA WITUSIŃSKA, PIOTR ŻUCHOWSKI,
PRZEMYSŁAW GUL, WOJCIECH GUZOWSKI,
ROBERT STUCKI, MAREK RACZYŃSKI**

PODZIĘKOWANIA:

**PAWEŁ BOGDASZEWSKI, JAKUB HAKAŁO,
ŁUKASZ KOŁODZIEJ, MATEUSZ HUPERT**



Zabić Smoka!

Hexy Studio - 2023

O CZYM JEST PRZYGODA

Bohaterowie trafiają do pustynnej krainy zakłętej we wnętrzu czarodziejskiej lampy. Głównym celem śmiałków będzie ucieczka z tego nieprzyjaznego miejsca. Po drodze napotkają pustynne monstra, kultystów rządzonych przez proroka oraz luksusowy pałac zamieszkały przez tchórzliwego sułtana. Przygoda napisana została z myślą o postaciach na trzecim oraz czwartym poziomie.

HISTORIA

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami, za siedmioma rzekami istniało państwo Iram rządzone przez sułtana **UBARA**.

Pewnego dnia wezyr, czarnoksiężnik **ZURVAN**, postanowił przejąć władzę. Wywołał wielką magiczną burzę piaskową i przekonał sułtana, że oto zbliża się gniew bogów. Zrozpaczony sułtan prosił go o ratunek. Wezyr zapieczętował dwór w mosiężnej lampie, obiecując, że gdy burza minie, uwolni władcę.

Nigdy tego nie zrobił. Państwo Iram upadło i zniknęło z kart historii.

We wnętrzu lampy życie toczyło się swoim rytmem. Dzięki potężnej magii Zurvana ludzie zaczęli starzeć się niezwykle wolno.

Pewnego razu zarządca pałacu **SATHAM** doznał wizji. Przekonał część dworzan, by porzucili służbę i zaczęli czcić nieznaną wcześniej bóstwo — **KRÓLOWĄ SKORPIONÓW**. Niewierni zostali wygnani z pałacu. Tak powstało plemię **Nędzarzy**, błąkające się po okolicznej pustyni.

To właśnie pod jej piaskami żyje strażniczka komnat Wezyra. Pół kobieta, pół skorpion pragnąca zaludnić krainę swymi dziećmi.

Raz na jakiś czas do wnętrza lampy wpadają przypadkowe osoby, przekonane o znalezieniu zamkniętego w lampie dzina. Wiele z nich zginęło z rąk potworów lub **Nędzarzy**. Nieliczne znalazły bezpieczny kąt w pałacu sułtana bądź w szeregach wygnanych.

LAMPA

Przedmiot, który zawiera w sobie pustynną krainę. Jest kunsztownie wykonanym mosiężnym naczyniem, u którego ujścia tli się niegasnący płomyk. Bohaterowie mogą natknąć się na lampę jako rupieć na bazarze czy jako część skarbu pilnowanego przez potwora. Potarcie jej lub próba otworzenia spowodują wciągnięcie do jej wnętrza wszystkich żywych istot w promieniu kilku metrów. Wciągnięte istoty materializują się w powietrzu, kilkanaście metrów nad powierzchnią pustynnej krainy. Lot będzie krótki. Jeśli nie zrobią niczego, by zapobiec upadkowi, otrzymają 3 punkty obrażeń.

POKUSY LAMPY

Życie wewnątrz lampy, szczególnie w pałacu sułtana Ubara, może okazać się dla bohaterów graczy niezwykle kuszące. Jeżeli postanowią, że chcą na zawsze pozostać w lampie i cieszyć się luksusami oraz przywilejami, pozwól im na to lub opisz upływ kilku dni, tygodni czy nawet miesięcy, a następnie przerwij go atakiem sił **Królowej Skorpionów** na pałac.

WNĘTRZE LAMPY

Wewnątrz naczynia znajduje się kieszonkowy wymiar. Otoczony jest mosiężną kopułą. U jej szczytu znajduje się nieruchome słońce, będące otworem, przez które wpadają promienie płomyka lampy. W krainie nigdy nie zapada zmierzch. Ściany wymiaru są tak strome i gładkie, że nie da się na nie wspiąć. Muru nie da się też uszkodzić ani skruszyć. Teleportacja poza jego obszar jest niemożliwa.

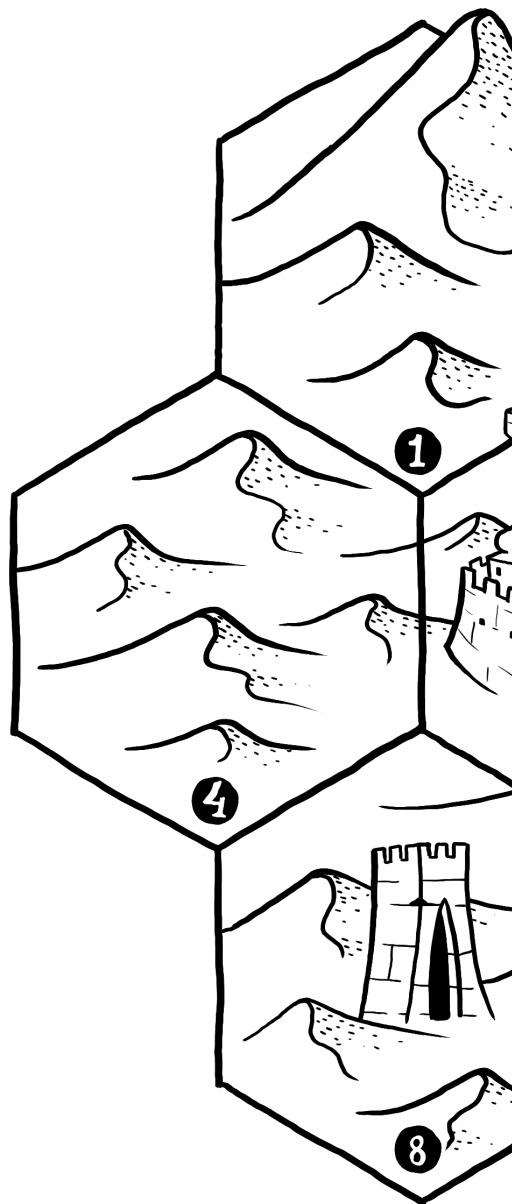
Najprostszą drogą ucieczki z lampy jest wyfrunięcie przez otwór w nieboskłonie. Trudniejszym sposobem zaś zniszczenie rdzenia podtrzymującego czar Zurvana.

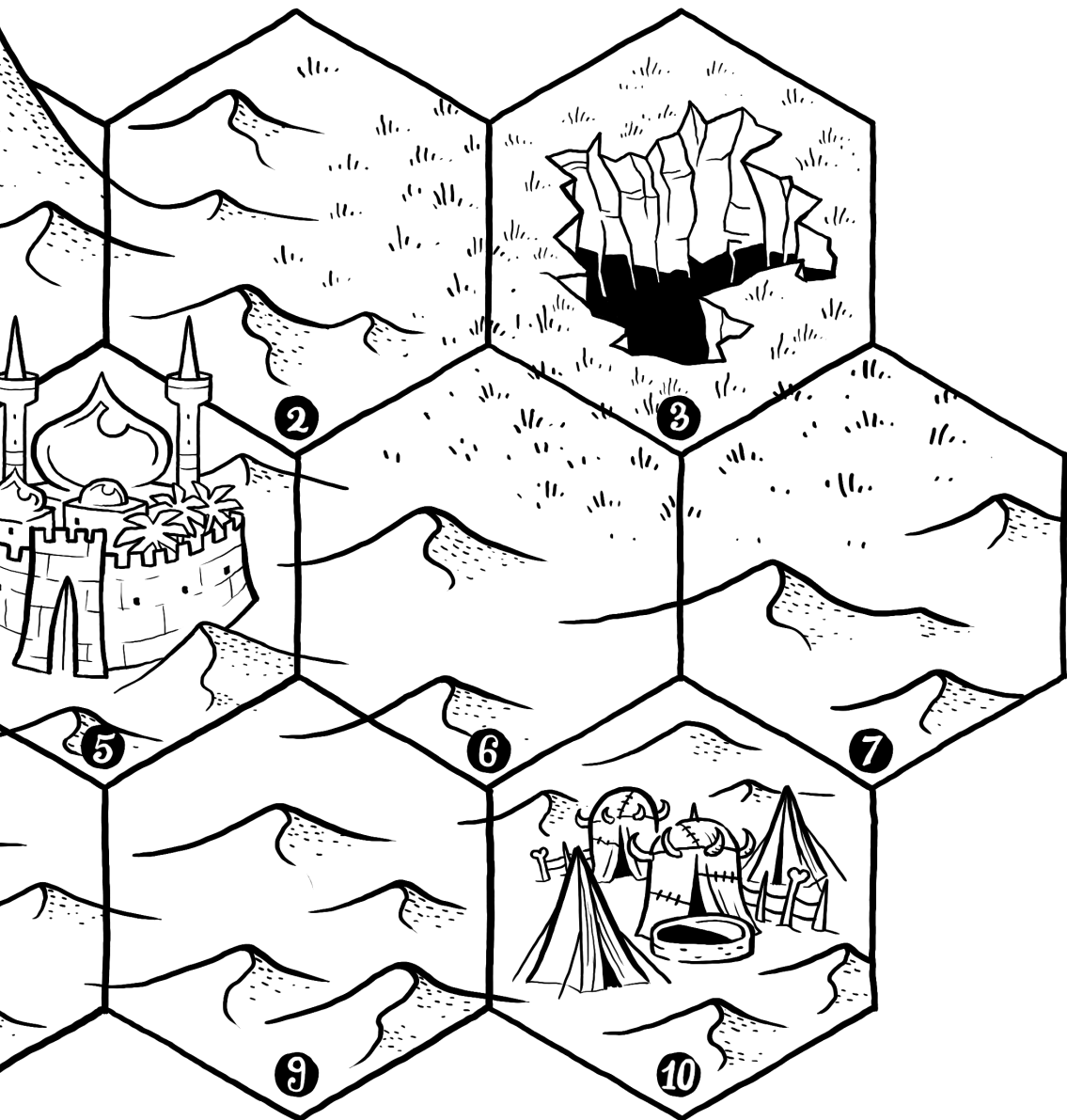
Mieszkańcy różnie podchodzą do faktu uwięzienia wewnątrz artefaktu. Jedni wierzą, że lampa chroni ich przed gniewem bogów i kiedyś powróci wezyr Zurvan, a czar lampy po prostu pryśnie. Drudzy zapomnieli o zewnętrznym świecie i wierzą, że kraina to wszystko, co istnieje. Trzeci, najmniej liczni, szukają ucieczki.

PUSTYNIA

Pustynię tworzą głównie czerwone, piaszczyste wydmy, odcinające się na tle złocistego nieba. Mimo że kraina jest odcięta od zewnętrznego świata, żyją tu niektóre gatunki zwierząt i potworów. Miejsce to jest niebezpieczne również ze względu na Nędzarzy, polujących na zwierzęta i ludzi.

Podczas podróży z jednego pola na inne wylosuj wydarzenie losowe do rozegrania, korzystając z tabel na kolejnej stronie. Najpierw wylosuj typ wydarzenia, a następnie konkretne wydarzenie z odpowiedniej tabeli.





**RZUĆ K10, BY SPRAWDZIĆ NA MAPIE,
NA KTÓRYM POLU BOHATEROWIE SPADNĄ.**

ZDARZENIA NA PUSTYNI

k3 – Wydarzenia losowe

- 1 Spotkania
- 2 Miejsce
- 3 Zwierzę/Potwór

k8 – Potwory/zwierzęta

- 1 Sępy (k6)
- 2 Oryksy (k20)
- 3 Węże piaskowe (k4)
- 4 Hieny (k6)
- 5 Ogromne skorpiony (k4)
- 6 Czerwce pustyni (2k4+1)
- 7 Harpie (k4)
- 8 Ghule (k4)

k10 – Miejsca

- 1 Zapomniany cmentarz
- 2 Gniazdo harpii — w środku 2k4 jaja
- 3 Kałuża wody
- 4 Trup poszukiwacza przygód (kość skarbów k10)
- 5 Posąg sułtana z kamieniami szlachetnymi w miejscu oczu (kość skarbów k12)
- 6 Ukryty dół z kolcami SU: 3 SW: 13
- 7 Fatamorgana
- 8 Kryjówka myśliwych
- 9 Wyszchnięta studnia
- 10 Wrak miedzianego golema

Pamiętaj, że powyższe tabelki nie są w pełni gotowymi wydarzeniami, lecz inspiracjami. Zinterpretuj je, zadając sobie pytania takie jak: co w danym miejscu robi potwór? Na co polują dworzanie? Skąd przyszły ghule?

k10 – Spotkania

- 1 TASMINA zmierza do kapliczki (8) /zgubiła się
- 2 TASMINA ucieka przed grupą Nędzarzy
- 3 SUNBREL zmierza przez pustynię
- 4 SUNBREL atakowany jest przez ogromne skorpiony
- 5 Grupa dworzan na polowaniu
- 6 Grupa dworzan walczy z harpiami
- 7 Grupa Nędzarzy niesie zdobycz do wioski (10)
- 8 Grupa Nędzarzy walczy z grupą dworzan
- 9 Grupa Nędzarzy walczy z ghulami
- 10 Prorok SATHAM modli się samotnie na pustyni



1. WIELKA WYDMA

Piaszczysta diuna widoczna z każdego zakątka krainy. Po wejściu na nią można objąć wzrokiem całą pustynię i zorientować się w okolicy. W jej zboczu ukryty jest warsztat **ALDEDA**. W środku znajduje się latająca machina, którą buduje w tajemnicy przed współbraćmi. Machina, mimo że zbudowana z prymitywnych materiałów, wydaje się solidna. Brakuje w niej jednak silnika.

Rzucić k3, jeśli wypadnie 1, Alded jest w swym warsztacie. Kiedy ktoś go odnajdzie, będzie próbował uciekać. Zatrzymany zacznie szczerze rozmawiać z bohaterami.



k6 – Co widać z wielkiej wydmy

- 1 **WIEŻE PAŁACU (5)**, z których słychać śpiew
- 2 Grupa hien okraża nieszczęśnika
- 3 **Z JAMY KRÓLOWEJ SKORPIONÓW (3)** wypęła ogromny skorpion
- 4 Do **KAPLICZKI (8)** zmierza samotna postać
- 5 Grupa ghuli poszukuje ofiar
- 6 Stado oryksów pasie się spokojnie

3. JAMA KRÓLOWEJ SKORPIONÓW

Przepastna dziura w ziemi, dom **KRÓLOWEJ SKORPIONÓW**. Jej dno usypane jest kośćmi. Królowa jest poczwarą stworzoną przez **ZURVANA** do pilnowania wrót laboratorium. Pół kobieta, pół skorpion żyje w ciemnościach, otoczona olbrzymimi skorpionami. Nie może stąd wyjść, gdyż światło dnia pali jej skórę. W jej leżu znajduje się 2k4 kokony, w których dojrzewają podobne jej poczwary. Znajduje się tu również wąski korytarz prowadzący do **PRACOWNI ZURVANA**.

5. PAŁAC SUŁTANA

Pałac znajduje się w centrum krainy. Urządzono go tak, by był w pełni samowystarczalny. Okala go wysoki mur obronny, wewnątrz którego na polach rosną warzywa, a w sadzie owoce. Hodowane są również krowy, konie, kozy oraz pszczoły. Pałac wzniesiony został z piaskowca. Ściany i kolumny wysadzone są lazurytami oraz turkusami. W pomieszczeniach znajdują się bogate dywany i wyszywane złotem jedwabne kobierce.

Głową społeczności jest sułtan **UBAR**, a jego prawą ręką kapitan straży **TORUG**. Mieszka tu około półtorej setki osób, które rzadko zapuszczają się poza mury. Dworzanie starają się utrzymać rytm dobowy. Przez dwanaście godzin we dworze jest jak w ulu. Przez kolejnych dwanaście, większość mieszkańców odpoczywa. Czas odmierzany jest dzięki mosiężnej klepsydrze stojącej w ogrodzie. Nadworny pieśniarz obraca ją co sześć godzin, a następnie oznajmia porę dnia ze szczytu jednej z wież.

Krząta się tu 8 miedzianych golemów. Konstrukty pomagają przy codziennych pracach i sprzątaniu. Słuchają rozkazów osoby noszącej zaklętą bransoletę – czyli aktualnie sułtana.

Jeśli bohaterowie zapragną wejść do pałacu, mogą próbować wynegocjować ze strażnikami i ich kapitanem wpuszczenie do środka. Jeśli będą chcieli się do pałacu zabrać, w jednej ze ścian jest szczelina przysypana piaskiem. Dziura prowadzi

do starej szafy w łaźni. Do pałacu można dostać się również przez tajne przejście w studni w **WIOSCE NĘDZARZY (10)**.

Jeśli bohaterom uda się wejść do pałacu i sprawić, by społeczność im zaufała, otrzymają zakwaterowanie i zadanie. Każde naruszenie miru pałacowego zostanie ukarane wygnaniem.

KOMNATA ZURVANA

Komnata Zurvana jest jedynym zamkniętym na klucz pomieszczeniem w pałacu. Jej wrota to ogromne metalowe drzwi w kształcie głowy kobry. Jedyny klucz posiada **SATHAM**. Wrota są magiczną pułapką (**SW: 19**). Podczas próby otwarcia ich wytrychem lub wyważenia postać zostanie porażona promieniami z oczu kobry. Porażony bohater otrzymuje utrudnienie do wszystkich rzutów na 2k6 tur. Drzwi można bez problemu otworzyć od wewnątrz.

We wnętrzu znajdują się typowe dla sypialni i biura meble. Na regale stoi złota figurka przedstawiająca pół kobietę pół skorpiona. Na podłodze leży dywan niedbale przykrywający klapę w podłodze. Pod nią są schody prowadzące do **PRACOWNI ZURVANA**.

k4 – Potencjalne wydarzenia w pałacu

- 1 Urodziny **UBARA**
- 2 Święto plonów
- 3 Napaść ogromnych skorpionów
- 4 Dzień wolny od pracy



k6 — Możliwe plotki i tematy rozmów

- 1 Królowna spędza za dużo czasu w łaźni
- 2 Sułtan ograł w warcaby wszystkich mieszkańców zamku
- 3 **TORUG** był niewolnikiem, dlatego jest ślepo posłuszny sułtanowi
- 4 Pod piaskami pustyni żyje potwór strzegący skarbu
- 5 Golemy stworzył **ZURVAN**. Gdy się zepsują, nie da się ich naprawić
- 6 Ataki wielkich skorpionów się nasiliły

k6 — Zadania Sułtana

- 1 Zakraść się do wioski Nędzarzy i zdać relację sułtanowi
- 2 Każdy z bohaterów musi zagrać z sułtanem w warcaby
- 3 Patrolować mury przez 6 godzin. 2 na k6 szans na atak potworów
- 4 Nosić wodę ze studni na pole uprawne — odkrycie tajnego przejścia
- 5 Porwać jednego z Nędzarzy i przyprowadzić go do pałacu na przesłuchanie
- 6 Odkryć, co czai się w jamie **KRÓLOWEJ SKORPIONÓW**

10. WIOSKA NĘDZARZY

Wokół murowanej studni stoi wioska Nędzarzy. Gęszcz namiotów zbudowany jest z dostępnych materiałów: kości, chitynowych pancerzy oraz skór. Mieszka tu niecała setka osób. Starszym wioski jest prorok SATHAM. Nędzarze czczą KRÓLOWĄ SKORPIONÓW. Wierzą, że ześle im chwałę i wolność. Polują na zwierzyńę, potwory i ludzi, by karmić boginię w jej leżu.

Jeśli bohaterowie napotkają wioskę lub jej mieszkańców, Nędzarze będą starali się ich pojmać i przyprowadzić przed oblicze proroka. Satham oceni przydatność bohaterów i zdecyduje, czy warto przyjąć ich do społeczności, czy raczej złożyć w ofierze. Złożenie bohaterów w ofierze poprzedzi święto: tańce, bicie w bębny, śpiewy. Potem zostaną wrzuceni do JAMY (3).

Jeśli bohaterowie zostaną w wiosce, będą mogli prowadzić handel wymienny z Nędzarami, by pozyskać wodę, żywność, broń czy inne podstawowe zasoby. Wszystkie bronie Nędzarzy mają właściwość Prymitywna. Znaczy to, że gdy w teście na atak wypadnie naturalna 1, broń się rozpada. Kiedy bohaterowie skończą handlować, podejdzie do nich ALDED, by w imieniu proroka powierzyć im zadanie do wykonania.

Nikt o tym nie wie, ale w głębi studni, w ścianie znajduje się tunel prowadzący do pałacu.

k4 – Wydarzenia w wiosce

- 1 Święto łowów
- 2 Wioska atakowana jest przez harpie
- 3 Przygotowania do ataku na pałac
- 4 Dzień snu i odpoczynku

k6 – Możliwe tematy rozmów

- 1 Sułtan zapomniał o swym ludzie — jest uzależniony od grania w warcaby
- 2 SATHAM wciąż posiada klucze do pałacu. Poprowadzi nas kiedyś ku chwale
- 3 Ze studni czasem słychać dziwne głosy
- 4 SUNBREL nie jest istotą ze świata ludzi
- 5 Bogini ma sprowadzić na ziemię swych synów, by uratować Nędzarzy
- 6 Słońce to otwór w kopule nieba

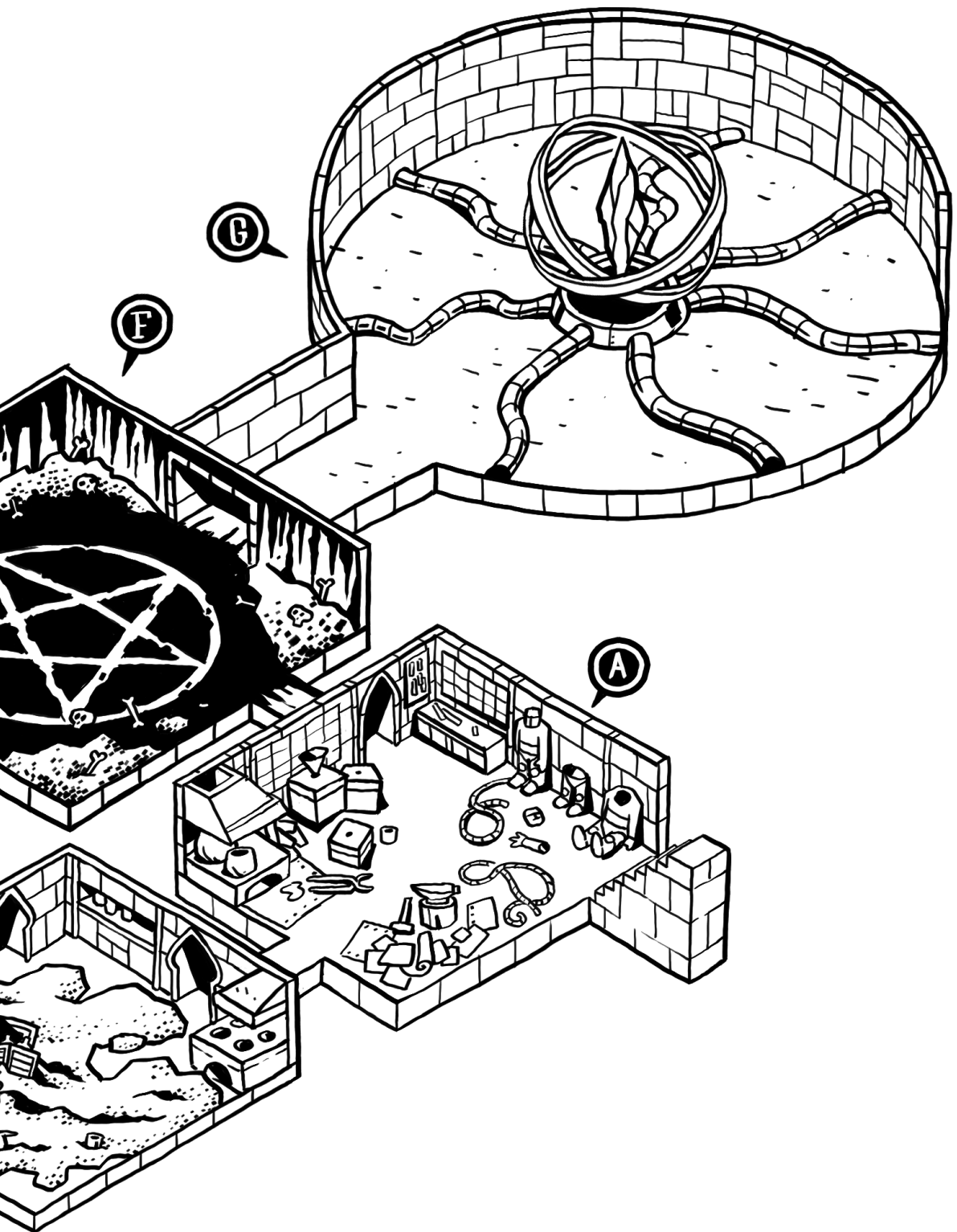
k6 – Zadania w wiosce

- 1 Porwać człowieka, by złożyć go w ofierze KRÓLOWEJ SKORPIONÓW
- 2 Patrolować okolicę wioski na wypadek ataku potworów lub dzikich zwierząt
- 3 Odszukać handlarza i kupić u niego drewno
- 4 Upolować coś dla mieszkańców wioski
- 5 Zakraść się do pałacu i porwać królownę
- 6 Zakraść się do pałacu i zabić TORUGA



PRACOWNIA ZURVANA





Komnaty czarnoksiężnika znajdują się głęboko pod piaskami pustyni, na samym dnie lampy. Prowadzą tam dwie drogi: schody z jego komnaty w PAŁACU (5) oraz skalny korytarz z leża KRÓLOWEJ SKORPIONÓW (3). W laboratorium panuje ciemność, podłoga jest tam mosiężna tak jak ściany wymiaru (to po prostu dno lampy).

A. WARSZTAT GOLEMÓW

Pomieszczenie pełne jest wiszących na ścianach narzędzi, plakatów z projektami, form, części do budowy i niedokończonych konstruktów. W rogu znajduje się piec hutniczy. Za jednym z plakatów ukryty jest sejf z kryształem dusz, który napędza mechanizm golemów. Przy nieudanej próbie otwarcia sejf poraża prądem wszystkie istoty w pokoju. SU: 3, ST: 12

KRYSTAŁ DUSZ – Magiczny kamień pełen zaklętych w środku dusz. Wykorzystuje się go jako wysoce wydajne paliwo w silnikach magicznych konstruktów.

B. LABORATORIUM

Komnata, która była niegdyś miejscem alchemicznych eksperymentów Zurvana. Jedna ze ścian oberwała się, przez co wnętrze obsypał piasek. Na środku komnaty wystaje kufer z miksturami: żywotnika (k4) oraz eteru (k4). W komnacie śpi 2k6 czerwców pustyni. Wkroczenie do niej nieuważnie wystraszy czerwce. SU: 3

C. BIURO ZURVANA

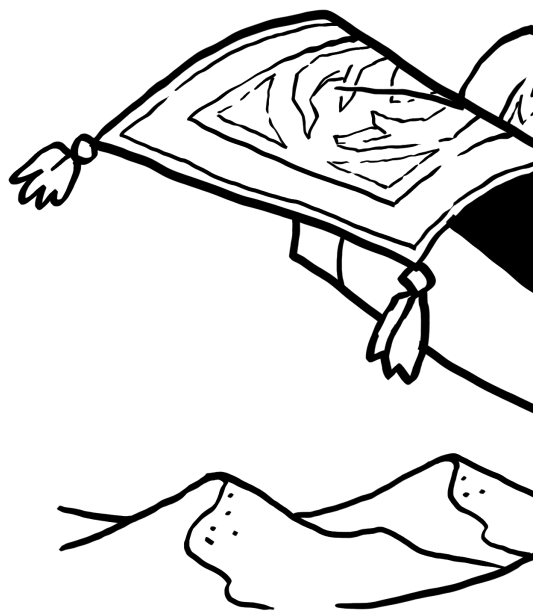
Znajdują się tu rozpadające się książki i pożółkłe notatki. Bohaterowie mogą bez problemu znaleźć tutaj szyfr do sejfu z WARSZTATU GOLEMÓW (A). Na podłodze leży niepozorny, wyliniały latający

dywan. W szufladzie biurka znajduje się dziennik Zurvana, w którym dokładnie objaśnione jest, jak wszystko zaplanował i jak zniszczyć rdzeń, jednak wczytanie się wymaga czasu (akcja odpoczynkowa). Próba wyniesienia dziennika z pomieszczenia spowoduje nagłe osuwanie się sufitu, miążdżącego wszystko po drodze. Po opadnięciu sufitu nie da się przejść przez pomieszczenie. SU: 4 SW: 16.

LATAJĄCY DYWAN – Dywan, na którym zmieści się 6 osób. Dywan potrafi wlecieć na żądanie właściciela. Jego ruch to 12.

D. ZBIORNIKI

Pomieszczenie, w którym stoją zbiorniki, pełne zielonego szlamu z unoszącymi się w środku martwymi nieudanymi wynikami eksperymentów. Jeden zbiornik jest rozbity i pusty. Łatwopalny szlam rozlał się po całym pomieszczeniu.



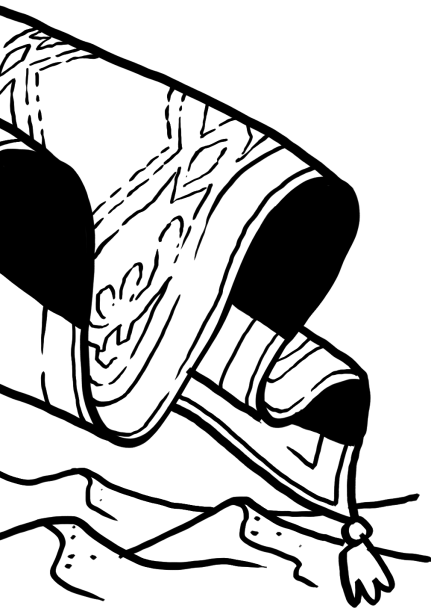
Wkroczenie na niego zadaje 4 punkty obrażeń ignorujących pancierz na rundę. Na półce w pomieszczeniu stoją k4 mutageny skorpiona.

Rzuć k6, jeśli wypadnie 1, 2 lub 3, w pomieszczeniu przebywają 2 ogromne skorpiony. Szlam nie zadaje im obrażeń.

MUTAGENY SKORPIONA – Pozwala dowolnej istocie zamienić się w ogromnego skorpiona na godzinę. Po powrocie do swojej formy istota zostaje zatruta.

E. ZRUJNOWANA KOMNATA

Komnata, do której prowadzi korytarz z leża **KRÓLOWEJ SKORPIONÓW (3)**. Trudno powiedzieć, do czego służyła. Jest pełna jaj i wylinek ogromnych skorpionów. Jeden z kokonów zawiera dojrzałe Dziecko Królowej Skorpionów. Stopień jego ukrycia to 4. Jeśli bohaterowie wkroczą do lochu i zwiedzą dwa pomieszczenia, poczwarą się wykluje. Jeden z dwóch korytarzy prowadzących w głąb laboratorium jest zasypany piaskiem.



Odkopanie go nie jest problemem, ale wymaga czasu (minimum 1 godzina z narzędziami i 3 godziny bez nich, jeśli będzie kopało 6 osób).

F. SALA DUSZ

Przechodnie pomieszczenie lochu. Cuchnie siarką. Na popękanych ścianach osiadła gruba warstwa spalenizny. Na podłodze jest ledwie widoczny wymalowany pentagram. Pod ścianami leżą kupki popiołu, z których wystają kości. To miejsce, w którym **ZURVAN** tworzył kryształ dusz. Jeden z czterech korytarzy prowadzących dalej w laboratorium jest zasypany piaskiem. Odkopanie go nie jest problemem, ale zajmie czas (jak w opisie **ZRUJNOWANEJ KOMNATY (E)**).

G. RDZEŃ

Duże, okrągłe pomieszczenie. Na jego środku jest mechanizm zbudowany z wielkich obręczy kręcących się wokół okazałego kryształu dusz. Miedziane rury odchodzące od mechanizmu znikają w ścianach. Kamień rozświetla pomieszczenie. Zbliżenie się do mechanizmu wywołuje ciarki i elektryzuje włosy. Maszyna podtrzymuje istnienie kieszonkowego wymiaru. Próba zniszczenia mechanizmu bronią skutkuje tym, że obrażenia trafiają do atakującego. Tylko inny kamień dusz wrzucony do wnętrza rdzenia może go zniszczyć.

Po wrzuceniu kamienia do środka mechanizm zacznie przyspieszać i błyskać, a materia, z której stworzony jest kieszonkowy wymiar, pękać. Rzeczywistości połączą się w miejscu, w którym pozostawiona była lampa.

SUNBREL NIESTRUDZONY

Pomniejszy dżin będący międzywymiarowym kupcem. Ma trzy metry wzrostu, ogromny plecak oraz parasol. Korzysta z krainy wewnątrz lampy jako skrótu między innymi planami. Nie jest zainteresowany sprawami śmiertelników, jednak bez problemu odpowie na wszystkie pytania bohaterów.

SW: 22 PŻ: 40 PP: 2 Ruch: 8 PD: 500

PARASOL – ATAK/OBRONA (9)

ZAMIANA W CHMURĘ: Na początku swojej tury Sunbrel może zamienić się w chmurę. Nie może atakować. Jego ruch zwiększa się o +4. W formie chmury zranić da się go jedynie magią. Może powrócić do zwykłej formy w dowolnym momencie w trakcie swojej tury.

MIĘDZYWYMIAROWA PODRÓŻ: Sunbrel oraz wszystko to, co na siebie założył, przenosi się do innego, pobliskiego wymiaru.

PLECAK SUNBRELA: Torba napakowana po brzegi przedmiotami. Sunbrel ma wszystkie dostępne u każdego sprzedawcy przedmioty oraz kilka wyjątkowych. Interesuje go wymiana. Najlepiej na przedmioty posiadające ciekawą historię lub obdarzone emocjami. Niechętnie przyjmuje pieniądze.

WYJĄTKOWE PRZEDMIOTY:

- **NIKAB OCZAROWANIA** – Niqab zrobiony z czerwonego jedwabiu. Osoba nosząca go może rozkocharać w sobie jedną osobę. Czar pryska, gdy nakrycie głowy zostanie zdjęte.

- **SEJMITAR SŁOŃCA** – Atak/Obrona (3) – Magiczna Szabla, która uderzając w przeciwnika, rozświetla się blaskiem słońca na jedną rundę.
- **KAMIEŃ INKLUZJI** – Bursztyn wielkości piłki. Rzucony w istotę, zamyka ją w swoim wnętrzu. By uwolnić ofiarę, kamień trzeba rozbić.
- **ODDECH IFRYTA** – Dwuręczny wachlarz, na którym namalowane jest Miasto z Mosiądzu. Można machnąć nim w ramach akcji, co przywołuje kulę ognia (działa jak czar piromancja rzucony na II poziomie). Efekt ten może zostać użyty 3 razy dziennie.
- **WARCABY SZULERA** – Kunsztownie wykonane warcaby zrobione z hebanu i kości słoniowej. Właściciel przedmiotu zawsze wygrywa grę.
- **PŁASZCZ MISTRZA SKRYTOBÓJCÓW** – Niepozorny płaszcz z białego lnu. Jeśli istota go założy, jej strój upodabnia się do ubrań innych istot wokół. Ma ułatwienie do testów sprawności, gdy stara wtopić się w tłum.

SATHAM, PROROK NĘDZARZY

Starzec odziany w czarne szaty i noszący magiczny diadem. Dawny zarządca pałacu, który znalazł w swej komnacie diadem podrzucony przez Królową Skorpionów. Obiecała mu tron, jeśli tylko zacznie składać jej ofiary. Podburzył część dworzan, obiecując jej nadejście, za co został wypędzony. Odchodząc, zabrał klucze do dworu i zawsze je ze sobą nosi. Marzy o ścięciu głowy sułtanowi. Wierzy, że dzięki dzieciom Królowej Skorpionów może się to niedługo udać.

SW: 11 PŻ: 12 PP: 2 Ruch: 6 PD: 220

SZTYLET OFIARNY – Atak/Obrona (5/5), ignoruje pancerz

DIADEM KRÓLEWEJ SKORPIONÓW:

– Przedmiot, dzięki któremu prorok porozumiewa się ze swą boginią. Satham może raz na walkę natychmiast wezwać 2 ogromne skorpiony.

ALDED, MYŚLIWY NĘDZARZY

Został wciągnięty do lampy dawno temu. Pamięta o świecie zewnętrznym i chciałby tam wrócić. Buduje maszynę latającą, by uciec przez otwór w suficie. Brakuje mu silnika, który można by wyciągnąć z jednego z golemów pracujących w zamku. Zaproponuje bohaterom włamanie się do pałacu.

SW: 15 PŻ: 15 PP: 3 Ruch: 5 PD: 150

TOPÓR – Atak/Obrona (4), rzucany

WŁÓCZNIA – Atak/Obrona (6), rzuca (Alded posiada 2 włócznie)

SIEĆ – Atak (nie zadaje obrażeń), rzuca. Trafiona siecią istota zostaje unieruchomiona, nie może również atakować, jest w stanie jedynie się bronić. Oswobodzenie się z sieci wymaga zdania testu na szybkość o poziomie trudności 16 z utrudnieniem.

RÓG – Myśliwy w razie kłopotów może zadać w róg, by przywołać do pomocy k4 Nędzarzy. Pomocnicy pojawiają się po 2 rundach.

TASMINA, KRÓLEWNA IRAMU

Córka sułtana Ubara. Pragnie uciec z krainy. Wierzy, że wiedza na temat ucieczki znajduje się w komnacie Zurvana. Zaproponuje bohaterom kradzież klucza z rąk Sathama.

SW: 10 PŻ: 10 PP: 1 Ruch: 5 PD: 100

NÓŻ – ATAK/OBRONA (3/2), RZUCANY (TASMINA POSIADA 10 NOŻY)

SHENZI – Królowie zawsze towarzyszy hiena o imieniu Shenzi, która jest gotowa do obrony swej pani. Shenzi ma statystyki zwykłej hieny i traktuje Tasminę jak część stada (obecność królowny dodaje jej +1 SW).

WEZWANIE STRAŻY – akcja specjalna, odnowa: 3+, królowna wzywa na pomoc k3 strażników dworskich, którzy przybywają w najbliższej rundzie.

UBAR, SUŁTAN IRAMU

Ubar jest tchórzliwym wąsaczem o krągłej sylwetce. To nałogowy gracz w warcaby, pokonał już wszystkich mieszkańców pałacu. Chętnie zagra partię z kimś nowym. Jeśli przegra, będzie zachwycony i postara się spełnić jedno życzenie zwycięzcy.

SW: 10 PŻ: 10 PP: 1 Ruch: 5 PD: 200

WYSADZANY BRYLANTAMI KASTET – Atak/Obrona (3)

BRANSOLETA GOLEMÓW – dzięki magicznej bransolecie sułtan może zdalnie rozkazywać pałacowym goleom.

WEZWANIE STRAŻY - akcja specjalna, odnowa: 3+, Ubar wzywa na pomoc k3 strażników dworskich, którzy przybywają w najbliższej rundzie.

TORUG, KAPITAN STRAŻY PAŁACOWEJ

Ork zakuty w ciężką zbroję. Jest posłuszny i wierny sułtanowi, nieufny wobec obcych. Nim został wciągnięty do lampy, wiół żywot niewolnika. Wewnątrz lampy zyskał pozycję, przez co zrobi wszystko, by utrzymać dotychczasowy status quo.

SW: 16 PŻ: 20 PP: 4 Ruch: 4 PD: 200

SEJMITAR - Atak/Obrona (7)

WŁÓCZNIA - Atak/Obrona (6), rzuca

ŁUK - Atak/Obrona (5), oburęczny, dystansowy

DOWÓDCA - Strażnicy znajdujący się w jednym pomieszczeniu z Torugiem lub w zasięgu 9 metrów od niego otrzymują kostkę ułatwienia do rzutów na atak.

KRÓLOWA SKORPIONÓW

Poczwara żyjąca pod pustynią, stworzona przez Zurvana do pilnowania wejścia do laboratorium. Od głowy do pasa jest człowiekiem, od pasa w dół jest wielkim skorpionem. Nakazała skorpionom podrzucić swój diadem do pałacu, dzięki czemu mogła oszukać Sathama i obwołać się boginią. Jej celem jest przejęcie krainy i zaludnienie jej innymi pół ludźmi, pół skorpionami. Jednak by wydać z siebie takie kokony, musi pożreć ogromne ilości mięsa.

SW: 17 PŻ: 20 PP: 4 Ruch: 6 PD: 350

SZCZYPCE - Atak/Obrona (6)

Włócznia - Atak/Obrona (6), rzuca (królowa posiada dwie włócznie)

KWAŚNY KOLEC - Atak/Obrona (9). Istota, która otrzyma obrażenia jadowitym ogonem, musi zdać test siły, inaczej zaczyna halucynować. Otrzymuje kostkę utrudnienia do obrony i ataku. Postać może powtórzyć test siły na początku swojej tury. Zdany test zapewnia odporność na specjalny efekt kwaśnego ogona do końca walki (ale nie zapobiega podstawowym obrażeniom).

UCZULENIE NA SŁOŃCE - Światło słoneczne powoduje, że otrzymuje na początku swojej tury k6 obrażeń, a ataki i obrona przeciwko niemu mają ułatwienie.



LUDZIE

NĘDARZ

Pustynny kultysta Królowej Skorpionów.

SW: 12 PŻ: 12 PP: 1 Ruch: 6 PD: 70

PROCA - Atak/Obrona (3), dystansowa

WŁÓCZNIĄ - Atak/Obrona (4), rzucana

BRUDNA ZAGRYWKA - Raz na walkę Nędzarz może sypnąć pyłem w oczy przeciwnika. Oślepiąca istota otrzymuje utrudnienie do rzutów na obronę. Istota może oczyścić oczy, wykorzystując na to akcję.

MYŚLIWY NĘDZARZY

Nędzarz patrolujący pustynię w poszukiwaniu zdobyczy.

SW: 15 PŻ: 15 PP: 3 Ruch: 5 PD: 150

TOPÓR - Atak/Obrona(4), rzucana

WŁÓCZNIĄ - Atak/Obrona (5), rzucana (myśliwy posiada dwie włócznie)

SIEĆ - Atak (nie zadaje obrażeń), rzucana. Trafiona siecią istota zostaje unieruchomiona, nie może również atakować, jest w stanie jedynie się bronić. Oswobodzenie się z sieci wymaga zdania wymagającego testu na szybkość o poziomie trudności 16 z utrudnieniem.

RÓG - Myśliwy w razie kłopotów może zadać w róg, by przywołać do pomocy k4 Nędzarzy. Pomocnicy pojawią się po 2 rundach.

STRAŻNIK DWORSKI

Wyszkolony wojskowy na usługach sułtana.

SW: 14 PŻ: 17 PP: 4 Ruch: 5 PD: 140

SEJMITAR - Atak/Obrona (6)

WŁÓCZNIĄ - Atak/Obrona (5), rzucana

ŁUK - Atak/Obrona (4), oburęczny, dystansowy

SZYK OBRONNY - Jeżeli na sąsiadującym polu znajduje się inny strażnik dworski, ataki przeciwko niemu mają utrudnienie.

DWORZANIN

Mieszkaniec pałacu sułtana.

SW: 10 PŻ: 10 PP: 0 Ruch: 5 PD: 40

KINDŻAŁ - Atak/Obrona (3)

WEZWANIE STRAŻY - Akcja specjalna, odnowa: 3+, Dworzanin wzywa na pomoc k3 strażników dworskich, którzy przybywają w najbliższej rundzie.

POTWORY

OGROMNY SKORPION

Gigantyczne pajęczaki posłuszne Królowej Skorpionów.

SW: 13 PŻ: 16 PP: 3 Ruch: 6 PD: 80

SZCZYPCE - Atak/Obrona (5)

KOLEC JADOWY - Atak/Obrona (8), trujący

WSPINACZKA - Gigantyczne skorpiony, podobnie jak ich mniejsi kuzyni, bez problemu wspinają się po ścianach.

DZIECKO KRÓLOWEJ SKORPIONÓW

Samiec zrodzony przez Królową na jej podobieństwo, by podbić powierzchnię. Odporny na słońce.

SW: 17 **PŻ:** 20 **PP:** 4 **Ruch:** 6 **PD:** 350

SZCZYPCE – Atak/Obrona (6)

WŁÓCZNIA – Atak/Obrona (6), rzuca (dziecko posiada 2 włócznie)

KWAŚNY KOLEC – Atak/Obrona (8). Istota, która otrzyma obrażenia jadowitym ogonem, musi zdać test siły, inaczej zaczyna halucynować. Otrzymuje kostkę utrudnienia do obrony i ataku. Postać może powtórzyć test siły na początku swojej tury. Zdany test zapewnia odporność na specjalny efekt kwaśnego ogona do końca walki (ale nie zapobiega podstawowym obrażeniom).

CZERWIEC PUSTYNI

Płochliwy owad wielkości psa, żyjący w koloniach pod piaskiem. Nędzarze produkują z niego czerwony barwnik. Wystraszony, atakuje.

SW: 9 **PŻ:** 5 **PP:** 1 **Ruch:** 8 **PD:** 25

SZCZĘKI – Atak/Obrona (3)

OWADZI MÓZDZEK – Jeśli jakaś istota zostanie zraniona przez czerwca, wszystkie czerwce biorące udział w starciu obiorą ją jako swój główny cel.

HARPIA

Pół kobieta, pół ptak. Arogancka i inteligentna istota łaknąca mięsa dla swych piskląt.

SW: 11 **PŻ:** 8 **PP:** 0 **Ruch:** 2/9 (lot) **PD:** 70

PAZURY – Atak/Obrona (4)

ŚPIEW – Każda istota, która usłyszy śpiew harpii, musi wykonać test sprawności o poziomie trudności równym **SW** harpii. Jeśli test zostanie obłany, istota traci wolną wolę i zmierza najprostszą drogą ku źródłu śpiewu. Urok działa, póki potwór śpiewa.

GHUL

Nieumarła i plugawa bestia żywiąca się trupami.

SW: 14 **PŻ:** 16 **PP:** 0 **Ruch:** 6 **PD:** 100

PAZURY: Atak/Obrona (8)

POŻARCIE TRUCHŁA – Akcja specjalna. Ghul może pożywić się pobliskim truchłem, aby odzyskać pełne życie.

TRUPI JAD – Istota, która otrzyma obrażenia od ghula, musi zdać test siły albo zostaje sparaliżowana. Postać może powtórzyć test siły na początku swojej tury. Zdany test powoduje odporność na trupi jad do końca walki.

MIEDZIANY GOLEM

Miedziany konstrukt zbudowany dawno temu przez Zurvana.

SW: 14 **PŻ:** 30 **PP:** 5 **Ruch:** 3 **PD:** 100

PIĘŚCI - Atak/Obrona (9)

SŁABY PUNKT - Na plecach golema znajdują się elementy silnika napędzanego magicznym kryształem. Trafienie w elementy unieruchamia golema na stałe. Cios należy traktować, jakby SW wynosiła 19.

MŁYN - Akcja specjalna - golem używa jej tylko wtedy, gdy jego PŻ wynosi 10 lub mniej. Zaczyna kręcić się, wykonując ataki pięścią przeciwko wszystkim sąsiadującym istotom.

ZWIERZĘTA

SĘP

SW: 7 **PŻ:** 10 **PP:** 0 **Ruch:** 1/9 (lot) **PD:** 40

SZPONY - Atak/Obrona (3)

DZIÓB - Atak/Obrona (4)

ORYKS

SW: 8 **PŻ:** 7 **PP:** 0 **Ruch:** 9 **PD:** 30

ROGI - Atak/Obrona (3)

WĄŻ PIASKOWY

SW: 12 **PŻ:** 7 **PP:** 0 **Ruch:** 5 **PD:** 50

Kły jadowe - Atak/Obrona (3), trujące

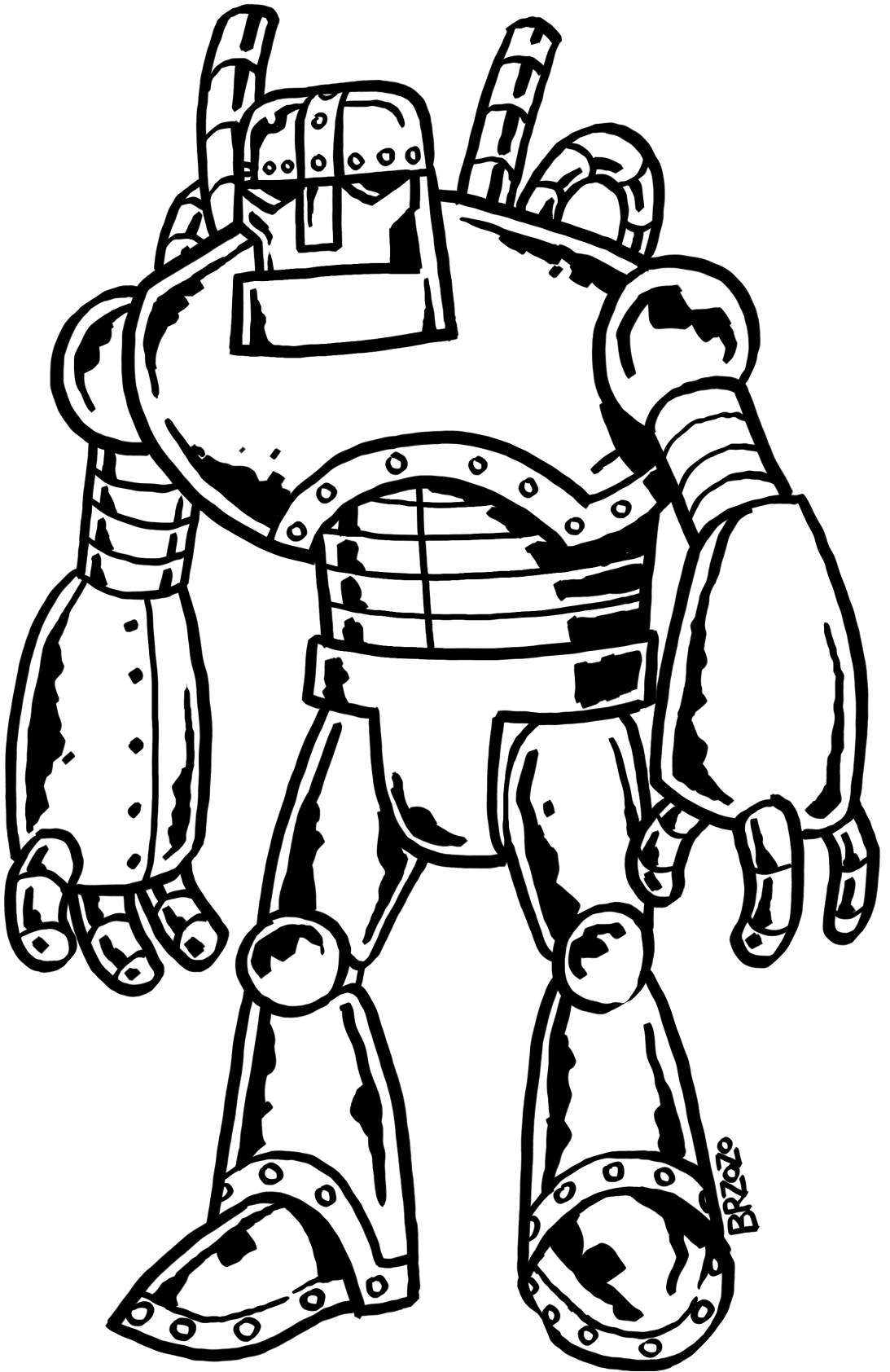
PIASKOWY KAMUFLAŻ - Poruszając się po piasku lub podobnym terenie, wąż pozostaje niezauważony do czasu, aż zbliży się do postaci na 3 pola.

HIENA

SW: 11 **PŻ:** 15 **PP:** 0 **Ruch:** 6 **PD:** 50

UGRYZIENIE - Atak/Obrona (6)

TAKTYKA STADNA - Hiena ma +1 SW za każdą inną hienę biorącą udział w walce.



UWAŻAJ, CZEGO SOBIE ŻYCZYSZ

Stara mosiężna lampa skrywa pradawny sekret. W jej wnętrzu potężny czarnoksiężnik zamknął za pomocą swej magii całą krainę. W ten sposób artefakt stał się więzieniem, z którego nikomu do tej pory nie udało się uciec.

Czy bohaterowie twoich graczy będą pierwszymi, którym się to uda? Czy dołączą już na zawsze do sułtańskiego dworu uwięzionego w pałacu pośród krwiście czerwonych wydm?

