

ZABIĆ SMOKA!

GRYFIE WZGÓRZE



ZABIĆ SMOKA!

GRYFIE WZGÓRZE

AUTOR:

BERNARD ABRAMOWICZ

ILUSTRACJE:

ADRIANNA WIŚNIEWSKA

REDAKCJA:

WOJCIECH ROSIŃSKI, TYTUS „LOKI” RDUCH

KOREKTA:

MACIEJ „SZNUREK” SZNURKOWSKI

WYDAWCA:

TOMASZ BAR

HEXY STUDIO:

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



Zabić Smoka!

Hexy Studio - 2023

SŁOWO WSTĘPU

GRYFIE WZGÓRZE to przygoda do gry **Zabić Smoka!** Domyślnie jest skonstruowana w taki sposób, by rozegrać ją podczas jednego spotkania, ale pewne elementy scenariusza mogą zostać rozszerzone w celu wydłużenia rozgrywki. Głównym elementem przygody jest eksploracja lochu, tytułowego Gryfiego Wzgórza. Oprócz zwiedzania kolejnych poziomów podziemi gracze mają szansę odkryć zapomnianą od wielu wieków tajemnicę.

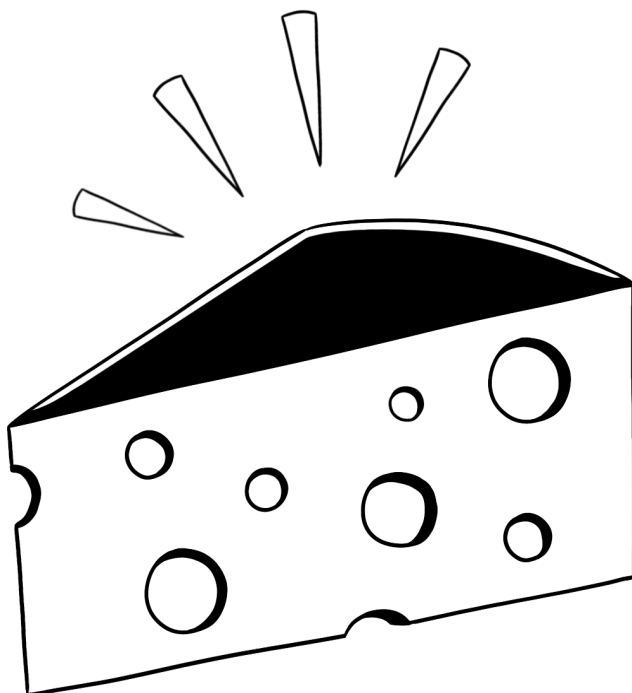
Choć rozwiązania siłowe są możliwe, przygoda nie kładzie na nie nacisku. Istoty takie jak gryf czy gobliny mogą być łatwo uznane za typowych przeciwników do pokonania za pomocą miecza. Są to jednak myślące (lepiej lub gorzej) stworzenia z własnymi celami, motywacjami i obawami. Da się z nimi rozmawiać, pertraktować i szukać wspólnego języka.

W związku z powyższym eksploracja pokojowych rozwiązań może stanowić główną oś rozgrywki, ale gracze mają oczywiście pełną swobodę wyboru, jeśli zdecydują, że rozlew krwi bardziej pasuje do ich postaci.

Przed odwiedzeniem lochu należy rozegrać wstęp – **Serowe Śledztwo**. Ten człon przygody jest dość krótki, lecz może być rozwinięty według uznania osoby prowadzącej. Rolą wstępu jest nakreślenie sytuacji wyjściowej i skierowanie poszukiwaczy przygód do lochu.

PORA DNIA

Pora dnia w świecie gry ma znaczenie dla przebiegu przygody. Zależnie od tego, czy bohaterowie działają w dzień, czy podczas nocy, gobliny będą zachowywać się na różne sposoby.



Za lasami i górami, gdzieś w królestwie Fahrun leży wioska Wędzin, słynąca z najlepszych wędzonych serów królestwa. Nieopodal wioski wznosi się wzgórze, pod którym znajduje się królewski grobowiec, miejsce spoczynku Dawnych Władców. W jaskiniach nad grobowcem od dawna lęgną się gobliny, łase na ser z wioski.

Kilka tygodni temu na czubku wzgórza uwił gniazdo potężny i magiczny gryf, a następnie podporządkował sobie gobliny, które zaczęły go czcić. Obdarzone częścią magicznej mocy swojego pierzastego bóstwa zielone szkodniki zaczęły dopuszczać się kradzieży sera, na niewyobrażalną wręcz skalę. Mieszkańcy wioski Wędzin popadli w rozpacz i gotowi są zapłacić każdą sumę bohaterom, którzy rozwiążą problem znikającego sera.

CZARNY GRYF

ZAROZUMIAŁY, WŁADCZY, ŁASY NA POCHLEBSTWA, ZAWZIĘTY

Coś wzywa mnie pod tym wzgórzem, przeleciałem wiele krain, szukając tego, czego naprawdę pragnę, jestem już tak blisko i nie zamierzam z tego rezygnować.

Czarny gryf jest potężną magiczną istotą, lecz nie pamięta swej przeszłości i tego, kim był przed wiekami. Teraz jest dumnym stworzeniem, które czuje, że jest o krok od wypełnienia swego przeznaczenia. Przyleciał na wzgórze przyciągnięty magiczną mocą ukrytego skarbu i nie opuści okolicy, póki go nie zdobędzie. Choć wyczuwa obecność czegoś cennego w podziemiach, nie wie, co to jest.

Ów skarb jest potężnym przedmiotem, przed wiekami użytym do rzucenia klątwy, która aż do dzisiejszego dnia ciąży na nim, utrzymując go pod obecną postacią. Jego obecny plan zakłada wykorzystanie goblinów do zdobycia skarbu, lecz niestety zielone stworki ciągle go zawodzą, mylnie interpretując jego polecenia. Cierpliwość gryfa powoli się kończy i chętnie zleci zdobycie skarbu komuś bardziej kompetentnemu. Jest skłonny zaoferować potężną moc śmiałkom, którzy mu pomogą. Dostarczenie mu skarbu jednak nie odczyni klątwy, natomiast podsyci negatywne cechy gryfa i sprawi, że nie będzie chciał dotrzymać obietnicy.

GOBLINY

GŁUPKOWATE, NAIWNE, LENIWE, ZASTRASZONE PRZEZ GRYFA

Gryf kazał przynieść dużo skarb i dużo złoto, ser złoty, ser dobry!

Gobliny zamieszkują jaskinie wewnątrz wzgórza. Przez wiele księżycowych cykli żyły w spokoju, tylko czasem kradły z pobliskiej wioski uwielbiany przez nie ser (cenią go na równi ze złotem), starając się unikać bezpośredniej konfrontacji z ludźmi.

Niedawno przybyły gryf został uznany przez ich plemię za dawno wyczekiwane bóstwo, którego pojawienie było zapowiedziane przez gwiazdy. W związku z tym gobliny zaczęły go czcić i ślepo wykonywać wszelkie jego rozkazy.

SKARB I KLĄTWA

Gryf ma obsesję na punkcie ukrytego pod wzgórzem skarbu i fascynuje go fakt, że jakiś przedmiot może tak silnie na niego oddziaływać. Choć najchętniej sam zagłębiłby się w ciemności grobowca, by zdobyć obiekt swojej fascynacji, czuje, że jakaś prastara moc powstrzymuje go od zejścia do wnętrza wzgórza. Siła ta to zaklęcie ochronne, uniemożliwiające magicznym istotom przeniknięcie do wnętrza zapomnianej królewskiej krypty.

Choć gryf nie pamięta tego, był dawniej człowiekiem, młodą królewną, która chciała oszukać swego brata, następcę tronu Fahrun, by zdobyć wielkie bogactwo i władzę dla siebie samej. Jej zdrada wyszła na jaw, dlatego została przeklęta przez od dawna chorego i umierającego ojca za pomocą Magicznego Berła. Klątwa przemieniła ją w bestię — czarnego gryfa. Odebrała jej też wszelkie wspomnienia dotyczące jej prawdziwej tożsamości i podsyciła jej wrodzoną chciwość.

Król prędko pożałował swojej decyzji, niestety jego zamieniona w skrzydlatego stwora córka opuściło królestwo, co uniemożliwiło odwrócenie zaklęcia. Zrozpaczony władca zmarł wkrótce po tym.

Pod zmienioną postacią królewna przemierzała przez lata liczne krainy, nie mogąc zaspokoić głodu bogactwa, albowiem tylko jeden skarb jest tym, czego tak nieznośnie, lecz nieświadomie pragnie – to samo Magiczne Berło, które odebrało jej człowieczeństwo. Skarb ten może w dobrych rękach odwrócić klątwę

rzucaną przez króla, a w złych wręcz przeciwnie – zwiększyć jej moc i utrwalić magiczną przemianę.

Grobowiec jest miejscem wiecznego spoczynku jej ojca, a znajdujący się w nim skarbiec skrywa w sobie królewskie insygnia – w tym również artefakt, który skazał ją na tułaczkę.

Niestety zaklęcie ochronne grobowca nie pozwala gryfowi ani żadnym innym magicznym potworom zbliżyć się do królewskiego grobu.

KRADZIEŻ SERA

Gryf czując, że coś zabrania mu zejść niżej, postanowił wykorzystać przygłupie i naiwne gobliny. Obdarzył je częścią swej magicznej mocy, dzięki czemu przez pewien czas mogą stawać się niewidzialne – lecz umiejętność ta działa jedynie podczas dnia. Korzystając z tej przewagi, plemię miało wynieść z grobowca poszukiwany przez swoje nowe bóstwo skarb.

Niestety pomimo nadprzyrodzonych sztuczek goblinom nie udało się zdobyć poszukiwanego przedmiotu. Wyniosły z podziemi tyle złota, ile potrafiły, ale wciąż nie udało im się dostać do skarbcza, co rozwścieczyło gryfa. Skrzydlata bestia poirytowana niekompetencją pomocników próbuje zmotywować ich do większego wysiłku różnego rodzaju groźbami i karami.

Gobliny nie są zbyt inteligentne i często mylnie interpretują polecenia bóstwa. Błędnie myślą, że powodem irytacji gryfa jest niewystarczająca ilość zgromadzonych dla niego bogactw.

Postanowiły naprawić swoje błędy, przygotowując dla władcy WIELKI PODAREK, gigantyczną porcję jedynej rzeczy wartej w ich oczach nie mniej niż szczerze złoto – przepysznego, śmierdzącego sera.

Korzystając z otrzymanej niewidzialności, gobliny zaczęły urządzać coraz śmielsze wyprawy rabunkowe do pobliskiej wioski, co zagroziło dobrobytowi jej mieszkańców. Chcąc dodatkowo zmylić mieszkańców, w przypływie wątpliwego geniuszu zielone złodziejaszki przygotowały drewniane nakładki na stopy w kształcie niedźwiedziej łapy.

Dzięki temu zostawiane przez nie ślady powinny odwrócić uwagę mieszkańców Wędzina od ich plemienia — przynajmniej w teorii. W praktyce bowiem odciski drewnianych nakładek w ziemi są dość pokraczne. Dodatkowo ten gobliniński wynalazek wywołuje dość sporo hałasu podczas poruszania się po twardych powierzchniach.



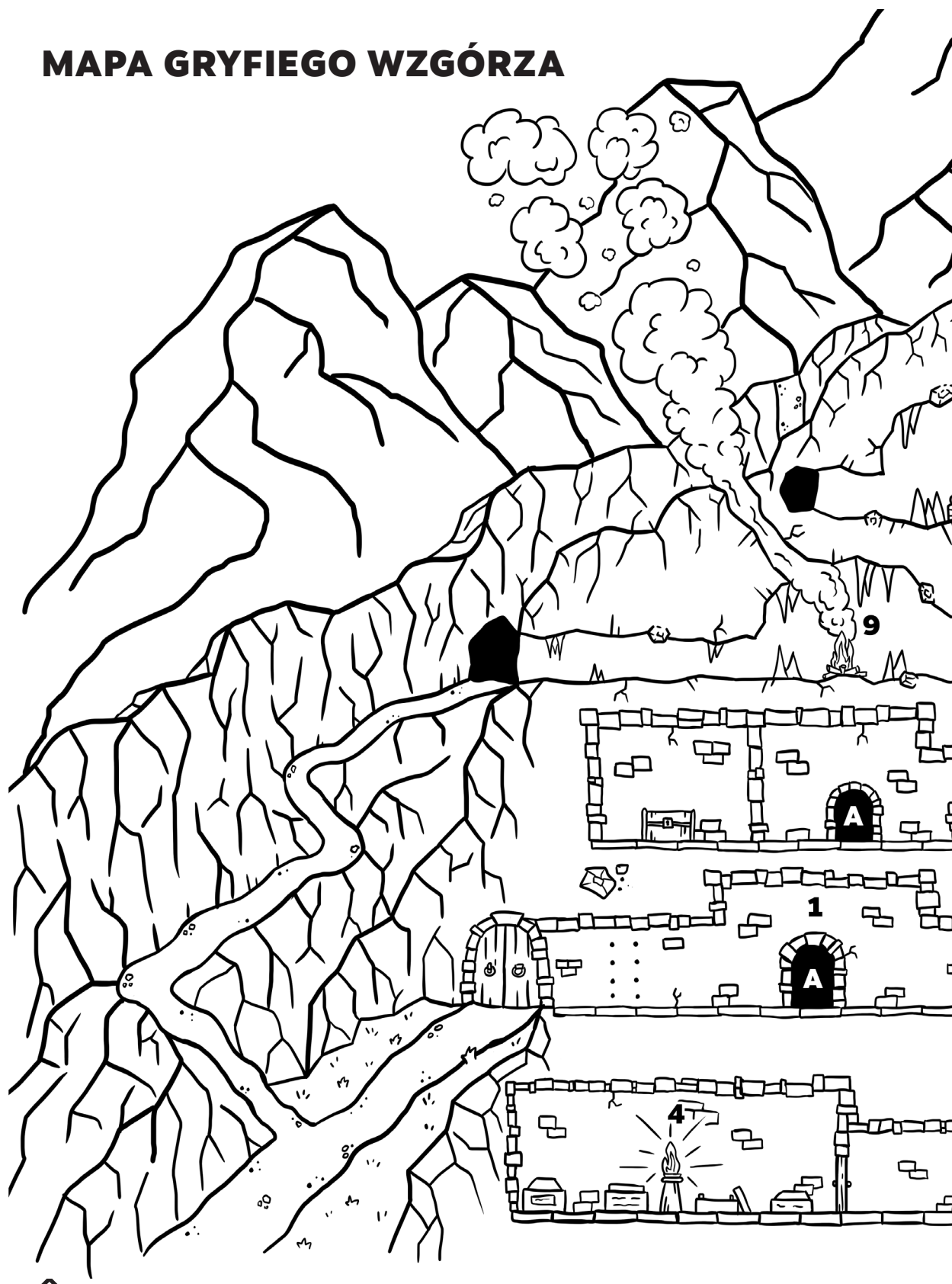
k4 – Powód przybycia drużyny do Wędzina

- 1 Zostali wysłani przez samego króla Fahrun, który w zamian za powstrzymanie dalszych kradzieży obiecał im wymarzone tytuły szlacheckie
- 2 Skusiły ich ogłoszenia o nagrodzie pieniężnej dla bohaterów, którzy rozwikłają tajemnicę znikającego sera
- 3 Są prawdziwymi entuzjastami wędzonych serów i chcą ocalić coroczny festyn serowarstwa przed całkowitą katastrofą
- 4 Podążają tropem legendarnego gryfa w nadziei na zdobycie jego bogactw – według prastarych legend tam, gdzie stwór uwije swe gniazdo, spoczywać ma skarb ponad wszelkie skarby

k12 – Plotki

- 1 Gryfa widziano tylko raz, jak przelatywał nad wioską
- 2 Gryf wylądował na wzgórzu i prawdopodobnie tam uwił gniazdo. Wokół wzniesienia ludzie zaczęli znajdować niezwykle czarne pióra. Kolekcjonuje je gajowy wioski (ma ich trzy, lecz bardzo je ceni)
- 3 Gryf rzucił na wioskę klątwę, przez co ser samoistnie znika. „Nie wolno jeść sera, bo samemu też można zniknąć! Kilku wytwórców już zniknęło!” (tak naprawdę się wyprowadzili, bo problem był nie do zniesienia) (**FAŁSZ**)
- 4 Ser znika w zatrważającym tempie, lecz nikogo nie przyłapano na kradzieży
- 5 Od dawna nie widziano goblinów z jaskiń, choć w przeszłości to właśnie one podkrażały ser. Mieszkańcy zwykle to ignorowali, bo gobliny kradły niewielkie ilości
- 6 Gobliny nauczyły się teleportować dzięki pomocy nikczemnego gryfa! (**FAŁSZ**)
- 7 Z jaskiń we wzgórzu nocą słychać dziwne zawodzenia i jęki
- 8 Pod wzgórzem znajduje się królewski grobowiec z zapomnianych czasów. Jest to mroczne, prastare miejsce. Niewiele o nim wiadomo, a kilku poszukiwaczy przygód, którzy zdecydowali się go zbadać, nigdy już nie wróciło. Prawdopodobnie zjadły ich gobliny!
- 9 Pod wzgórzem nie ma żadnego grobowca, to pieczara, gdzie uwięziono samego Piekielnego Czarta. Gobliny służą mu i próbują nocami odprawić rytuał, który go uwolni. Potrzebują sera do swoich bluźnierczych obrzędów (**FAŁSZ**)
- 10 W wiosce pojawiły się naprawdę dziwne ślady, niepasujące do żadnego znanego stworzenia (ślady z goblinskich nakładek na stopy). Prowadzą do ograbionych serowych piwniczek i wędzarni
- 11 Podobno w grobowcu pochowany jest potężny czarodziej, który potrafił władać serem! To ojciec założyciel nieistniejącego już miasteczka, które stało dawniej w miejscu, w którym obecnie znajduje się Wędzin
- 12 Ser znika tylko w trakcie dnia. Niezwykłym kradzieżom towarzyszą niewytłumaczalne zjawiska, jak lewitujące przedmioty oraz hałasy, których źródła nie da się zidentyfikować (gobliny korzystające z niewidzialności)

MAPA GRYFIEGO WZGÓRZA





LOCH POD GRYFIM WZGÓRZEM

Do wzgórza prowadzi zapuszczona droga. Idąc wzdłuż niej, można dostrzec okruchy sera oraz dziwne ślady niezidentyfikowanych stworzeń. Ślady skręcają w zarośla stromeego, usianego ostrymi skałami i kłującymi krzewami zбочza.

Jeżeli bohaterowie zdecydują się wejść na zбочze, dotrą do **JASKIŃ GOBLINÓW** [8].

Jeżeli pójdą ścieżką, po chwili dojdą do **WEJŚCIA DO GROBOWCA** [1].

1. WEJŚCIE DO GROBOWCA

Murowane wejście do grobowca stoi otworem. Od zewnątrz na łuku nad wejściem znajduje się ukryty nieco za bluszczem napis: *Szukając złota, skarbu nie odnajdziesz, dary czyniąc, wnet potęgę znajdziesz.*

Tuż za progiem znajduje się ukryta wyrzutnia zatrutych strzałek (SU 4, ST 16). Pułapkę uruchamia płyta naciskowa w podłodze, a pociski wylatują z trudnych do zauważenia otworów między blokami kamienia. Obok pułapki leżą wyschnięte zwłoki, w które wbita jest garść niewielkich drewnianych strzałek.

Wewnątrz jest przejście do komnaty powyżej [A]. W podłodze po obu jego stronach znajdują się przyciski, które otwierają przejście. Oba przyciski muszą być dociśnięte, aby drzwi się otworzyły. W momencie zwolnienia przycisków kamienne wrota gwałtownie się zamykają. Na końcu pomieszczenia są schody prowadzące do **DOLNEGO KORYTARZA** [3].

W NOCY: Słychać plemienne śpiewy goblinów dochodzące z wyższej części podziemi.

2. KORYTARZ Z MOSTEM

Przejście [A] prowadzi do niedokończonego korytarza, który został częściowo zaadaptowany przez żyjące powyżej gobliny. Po lewej stronie znajduje się tajny pokój ze skrzynią [SKARB K20]. Może zostać wykryty przez przyjrzenie się dokładnie ścianom lub ich opukanie (akcja Szukanie tajnych przejść).

Przy moście stoją na straży dwa gobliny. Są **ZAWSZE** na posterunku (w ciągu dnia są niewidzialne). Rzuć na zachowanie goblinów lub jeżeli postacie grających wcześniej wywołały jakikolwiek hałas, który mógłby zaalarmować strażników, automatycznie wybierz wynik 1.

Za mostem znajduje się przejście [B] prowadzące do **GOBLIŃSKIEGO WIĘZIENIA** [7] oraz ukryte za rumowiskiem ziemi i kamieni przejście do **SKARBCA** [6]. Kamienie wydają się nienaturalnie ciężkie i wręcz połączone ze sobą jakąś niewidzialną siłą – jest to element czaru ochronnego spowijającego skarbiec.

k4 – Zachowanie goblinów

- 1 Gobliny czujnie rozglądają się po okolicy
- 2 Gobliny stoją na moście i są zajęte pluciem w dół
- 3 Gobliny śpią oparte o swoje włócznie
- 4 Gobliny się kłócą i zaraz dojdzie między nimi do szarpaniny

3. DOLNY KORYTARZ

W suficie korytarza został wydrążony komin o szerokości dwóch metrów prowadzący do wyższego poziomu podziemi. Gobliny wyrzucają do niego resztki jedzenia, które gromadzą się na stosie gnijących odpadków pod wylotem komina. Można się nim wspiąć wzwyż do 2, następnie do 7 oraz 9 – wspinaczka na każdy poziom wymaga testu ST 16.

Przy jednym końcu korytarza znajdują się schody do **WEJŚCIA [1]** i przejście do **OBRABOWANEGO GROBOWCA [2]**. Na drugim końcu usytuowane jest przejście do **KRÓLEWSKIEJ KRYPTY [5]**.

ZA DNIA: Niewidzialny goblin przetrząsa śmierdzące resztki, pod nosem mruczając: *Gdzieś tu musi być...* (szuka skarbu k12, który spadł mu z mostu, gdy szedł do gryfa).

W NOCY: Pijany i obsmarkany goblin leży na stosie odpadków. Trudno się z nim porozumieć, ale chętnie opowie historię o tym, jak cudem przeżył upadek z wyższych poziomów lochów i wprowadzi Bohaterów po **SPLĄDROWANYM GROBOWCU [4]**.

Chopcie za mnom! Wicie ten niebieska ogień? Pokaża wam sztukę! Tylkom siem wdrapię... o tera tyko gasimmmmy i taaa dam! (sika na niebieski płomień w lokacji 4)

Pijany goblin będzie podążał chwiejnym krokiem za postaciami graczy, bełkocząc bez sensu.

4. SPLĄDROWANY GROBOWIEC

Na ścianach widnieją tu płaskorzeźby przedstawiające głowy orłów i lwów. W dwóch szeregach stoi tu 8 kamiennych

sarkofagów, z czego 3 stojące obok siebie są nadal zamknięte. Otwarte sarkofagi noszą ślady świeżych zniszczeń i spoczywają w nich k3+1 szkielety okryte poszarpanymi resztkami ozdobnych szat.

Stojący między sarkofagami wysoki kamienny znicz oświetla pomieszczenie bladym niebieskim światłem. Na jego podstawie wydrapano krzywo napis w języku goblinów: *Nie gasić.*

Postacie posiadające umiejętność wiedza, są w stanie rozpoznać znaczenie napisu. Niebieski ogień nigdy się nie wypala, ale daje słabsze światło niż zwykły (można nim podpalić pochodnię). Jego blask zapewnia spokój umarłym. Jeżeli ogień zostanie zgaszony, szkielety ożyją i będą szukać zemsty na wszelkich istotach, które śmiały zbezcześcić ich groby.

W DZIEŃ: K4 niewidzialne goblino próbują otworzyć środkowy sarkofag, którego pokrywa ani drgnie. Stękają z wysiłku.

W NOCY: Grobowiec wydaje się pusty.

SARKOFAG PRZY WEJŚCIU: Goblino zamknęły tu jednego ze swoich za karę, bo gryf kazał ukarać go za bycie głupim. Więzień ma przy sobie trochę sera (k12 w tabeli sery).

ŚRODKOWY SARKOFAG: Ma cięższe wieko od innych i podniesienie go to nie lada wyzwanie (ST 19). W środku jest przejście do małego pomieszczenia pod kryptą. Są tam ukryte skarby [K4 + K6 + K8 + K10 + K12].

NAJDALSZY SARKOFAG: Znajduje się w nim szkielet czarodzieja, trzymającego księgę zaklęć – Seromancję. Pokrywa chroniona jest zaklęciem obronnym, aby je przełamać, bohaterowie muszą poświęcić 3 punkty many (łącznie) albo zgasić Niebieski Płomień.

5. KRÓLEWSKA KRYPTA

Jest to pięknie zdobiona, duża krypta o wysokim stropie. Wieko stojącego na środku pomieszczenia królewskiego sarkofagu zostało przyozdobione wizerunkiem władcy. Na przeciwnej ścianie do wejścia znajduje się portyk, wewnątrz którego stoi wielki kamienny posąg rycerza. Portyk skrywa wrota do **SKARBCA** [6]. Na każdej z czterech ścian przymocowany jest wysoko ozdobny kinkiet.

Wzdłuż krawędzi sarkofagu znajdują się złocenia układające się w napis:

*Pradawna klątwa przez króla rzucona,
rodzinna więź na wieki stracona, niech co
śmielszy ojcowskie łyzy wróci, zgubny los córki
magią obróci* – osoba posiadająca umiejętność rzemiosło zauważy, że słowo łyzy zostało celowo wyróżnione.

Przy podstawie sarkofagu znajduje się miejsce na dary. Leżą tam stare świece i zasuszone kwiaty, które dotknięte obrócą się w pył. Wnętrze sarkofagu jest puste.

Są dwa sposoby na uhonorowanie dawnego króla i otwarcie przejścia do **SKARBCA** [6]:

Pierwszy z nich to złożenie darów zgodnie ze wskazówką zapisaną przy wejściu

do podziemi – każdy z bohaterów winien oddać jeden ważny dla siebie przedmiot i złożyć go w wyznaczonym miejscu przed sarkofagiem.

Drugi sposób to skropienie płyty sarkofagu za pomocą łyzy. Wystarczy do tego jedna kropla.

Jeżeli bohaterowie spędzą zbyt wiele czasu w pomieszczeniu bez otwarcia drzwi do skarbcza lub znieważą to święte miejsce, do życia obudzi się **KAMIENNY STRAŻNIK** krypty. Bohaterowie mają na rozwiązanie zagadki 5 minut od momentu wejścia do pomieszczenia. Upływ czasu będą sygnalizowały kinkiety na ścianach – co minutę jeden z nich będzie rozpalał się zielonym płomieniem. Po upływie 5 minut oczy posągu również zapłoną zielonym światłem i figura ruszy na intruzów.

Pokonanie **KAMIENNEGO STRAŻNIKA** skutkuje otwarciem się wrót do **SKARBCA** [6] znajdujących się w portyku.

6. SKARBIEC

Wewnątrz skarbcza, na podwyższeniu ze schodami znajduje się tron. Snop światła (za dnia słonecznego, w nocy księżycowego) oświetla siedzący na nim szkielet w królewskich szatach. Na czaszce spoczywa korona, a kościste dłonie wciąż trzymają **MAGICZNE BERŁO** i ceremonialny miecz. Na kolanach szkieletu spoczywa pojedyncze gryfie pióro.

Jeżeli bohaterowie nie uhonorowali króla w poprzedniej komnacie, szkielet jest nieruchomy, a pomieszczenie wypełnia ponura aura.

Jeżeli bohaterowie okazali szacunek królowi i uniknęli walki ze strażnikiem krypty, szkielet będzie spowity iluzją, nadającą mu wygląd żywego, lecz pogrążonego we śnie człowieka. W skarbcu słyszalne będą niewyraźne szepty z zaświatów.

Gdy ktoś zbliży się do tronu, król otworzy oczy, a następnie przemówi do śmiałków i opowie im historię kłątwy ciążyącej na gryfie. Poprosi o odczarowanie jego córki i wyjaśni, że to jedyny sposób, aby berło odzyskało swą pełną moc.

Aby złamać kłatwę, należy przekonać gryfa, by oddał coś cennego, nie żądając nic w zamian, a następnie wypowiedzieć magiczną formułę: *Prawdziwe lico apiać ukazane, co bezecne i przeszłe, w końcu wymazane!*

Gdy widmo króla skończy przemawiać i odpowie na pytania bohaterów, spowijająca szkielet iluzja rozplynie się w powietrzu. Po chwili bohaterowie usłyszą odgłos osypującego się rumowiska prowadzącego na Korytarz z **MOSTEM** [2] – otworzy to przed nimi nową drogę wyjścia ze skarbcza.

7. GOBLIŃSKIE WIĘZIENIE

Podłużne pomieszczenie z dwoma bocznymi tunelami [B, C] prowadzącymi na sąsiadujące poziomy podziemi. Na jednym końcu pomieszczenia jest przejście do sąsiedniej **KOMORY Z OGNISKIEM** [9] zasłonięte kawałkiem starej tkaniny. Na przeciwległym krańcu znajduje się przejście w głąb, do jaskini z **ROZPADLINĄ** [8].

W suficie i podłodze znajdują się otwory stanowiące przedłużenie komina, przez

który gobliny wyrzucają resztki jedzenia do **DOLNEGO KORYTARZA** [3].

Pod sufitem komory znajduje się niewielka klatka z powyginanych tyczek – siedzi w niej skulony więzień. Jest to jeden z mieszkańców wsi Wędzin. Jest przerażony, ponieważ usłyszał, że jeżeli gryfowi nie spodoba się wielki podarek przygotowywany przez gobliny, to on zostanie następną ofiarą złożoną skrzydlatej bestii. W zamian za uwolnienie da postaciom gryfie pióro oraz ser (k12 w tabeli sery), który ukrył przed goblinami.

W DZIEŃ: Nic się nie dzieje, gobliny wyruszyły po ser do wioski.

W NOCY: Rzuć k4 w tabeli poniżej.

k4 – Spotkanie z goblinami

- 1 Oddział k4 **GOBLINÓW** wychodzi z **KOMORY Z OGNISKIEM** [8] sprawdzić, czy więzień nie próbuje się wydostać
- 2 Dwa gobliny siedzą przy dziurze w ziemi i śmieją się z kolegi, który jakiś czas temu spadł
- 3 Jeden gobliniński strażnik stoi przy klatce. Jest całkowicie pochłonięty naigrywaniem się z więźnia i nie zwraca uwagi na otoczenie
- 4 Czysto - gobliny są w komorze obok [9] i śpiewają, tańcząc wokół ogniska

8. JASKINIA Z ROZPADLINĄ

Do jaskini prowadzi naturalny tunel z goblinińskiego **WIĘZIENIA** [7]. W połowie tunelu został umieszczony drewniany znak z krzywo narysowaną czaszką i znakiem X.

Jest to duża kawerna z olbrzymią rozpadliną skalną w podłożu. Po drugiej stronie rozpadliny widać murowaną ścianę ze sporym pęknięciem, przez które mógłby przejść człowiek. Jest to szyb do SKARBCA [6], schodzący kilkanaście metrów w dół, stopniowo się rozszerzający. Aby przeskoczyć nad niebezpieczną szczeliną, należy zdać test **SPRAWNOŚCI (ST 17)**.

U sklepienia jaskini pomiędzy stalaktytami zwisają liczne zdrewniałe pnącza ze świecącymi fioletowym blaskiem owocami o słodkim zapachu. Dno i ściany rozpadliny poniżej poziomu gruntu przypominają z bliska wysuszoną roślinną tkankę o nieregularnym kształcie (SU 3). To mięsożerna roślina-pułapka, żywiąca się goblinami i zwierzętami. Znajdujące się na suficie owoce są jej sposobem na wabienie ofiar. Niebezpiecznik, który wpadnie w roślinne sidła, zostaje unieruchomiony, chyba że zda test siły (ST 15) – może podjąć jedną próbę uwolnienia się w każdej swojej turze. W innym przypadku natychmiastowo rozpoczyna się proces trawienia i za każdą turę postać otrzymuje 4 obrażenia.

W DZIEŃ: Goblin wisi nad rozpadliną, kurczowo trzymając się ręką jednego z pnączy, i błagalnie woła o pomoc. Z pazuchy wystaje mu jeden dorodny fioletowy owoc. Bohaterowie mają tylko kilka chwil na to, by go uratować. Jeżeli tego nie zrobią, goblin spadnie na dno rozpadliny, gdzie błyskawicznie oplotą go korzenie rośliny pułapki i zamienią go w pokarm.

Uratowany goblin wręczy grającym ser (rzut k12 w tabeli sery) i jeden dojrzały owoc. Osoba z umiejętnością Alchemia będzie wiedzieć, że to świetlowoc zdradliwy, i znać jego właściwości.

W NOCY: Nic się nie dzieje.

ŚWIETLOWOC ZDRADLIWY

Słodki okrągły owoc mięsożernej rośliny występującej w jaskiniach. Jego twarda skórka świeci na purpurowo, przez co łatwo go zobaczyć w ciemności. Miąższ jest wykorzystywany przez gobliny do robienia prymitywnego napitku o właściwościach odurzających.



Każdy owoc zawiera jedną niewielkich rozmiarów twardą pestkę, którą łatwo jest przeoczyć i połknąć. Pestka ta w godzinę po spożyciu wypuszcza pędy w żołądku istoty, która ją spożyła, i ją paraliżując. Następnie zaczyna powoli trawić tkanki ofiary, wykorzystując ją jako źródło energii do dalszego rozwoju.

Mięszsz wywołuje po spożyciu uczucie niesamowitej pewności siebie i drastycznie zwiększa skłonność do podejmowania wszelkiego rodzaju ryzyka. Jako składnik eliksiru wywołuje wyjątkową podatność na sugestie innych osób.

9. OGNISKO GOBLINÓW

Gobliny gromadzą się tutaj nocą, by odprawić rytualne tańce i śpiewy na cześć gryfa. Na ścianach są świeże malowidła przedstawiające skrzydlatą bestię. Z sufitu zwisają paciorki, a klepisko wokół ogniska pokryte jest śladami dzieiątek par stóp.

W DZIEŃ: Jest spokojnie, ognisko zostało zagaszone. Większość goblinów wyruszyła po ser i skarby, lecz na podłodze śpią k3, głośno chrapiące gobliny. Są widzialne tak długo, jak śpią. Jednak jeśli ktoś je obudzi, aktywują swoje moce niewidzialności i rzucają się do ucieczki.

W NOCY: Jest głośno, jeden goblin gra na prymitywnych bębnach, a reszta podskakuje w podrygach wokoło ogniska. W sumie znajduje się tu k6+2 **GOBLINÓW**, jest pośród nich wódz plemienia.

10. NAJWYŻSZE KOMNATY

Górny poziom podziemi składa się z dwóch komnat oddzielonych niewielką zasłonką.

W lewej komnacie znajduje się ogromny stos sera na platformie z tyczek przystosowanej do niesienia przez dużą grupę goblinów. W drugiej jest namiot **SZEFA GOBLINÓW** i dziura w posadzce prowadząca do niższych poziomów lochu. Z obu komnat można dostać się tunelami na szczyt wzgórza, do **GNIAZDA GRYFA [II]**.

W DZIEŃ: K3+1 niewidzialnych **GOBLINÓW** przekłada ser na stosie i kłóci się o to, jak powinien być ułożony. W namiocie siedzi wódz goblinów i struga za pomocą zaczarowanego noża do sera koślawe nakładki na stopy, mające udawać kształt niedźwiedzich łap.

W NOCY: Dwa **GOBLINY** ukradkiem pałaszują ser przeznaczony dla gryfa. Są niesamowicie obżarte i mają rozepchane brzuchy. Przyłapane zaczynają szukać wymówek, ale widać po nich, że wciąż mają apetyt na więcej sera. Namiot wodza goblinów jest pusty i można w nim znaleźć wystrugane nakładki na stopy i zaczarowany nóż do sera.

11. GNIAZDO GRYFA

Na szczycie wzgórza gniazdo uwił sobie potężny **CZARNY GRYF**. W owym gnieździe znajdują się przeróżne skarby (po dwa z każdego rodzaju kości skarbów), lecz gryf ma w zwyczaju przesiadywanie na tych skarbach w obawie, że ktoś mu je ukradnie.

W DZIEŃ: Gryf śpi, ale jego sen należy do lekkich i łatwo go zbudzić. Dwa gobliny chłodzą go za pomocą pokracznych wachlarzy. Są widoczne, ponieważ gryf nie przepada za tym, gdy gobliny korzystają z przyznanej im mocy niewidzialności w jego obecności.

W NOCY: Gryf oddaje się prostym uciechom, które niestety szybko go nudzą. K3+1 **GOBLINY** opowiadają mu dowcipy, improwizują proste sztuczki teatralne lub robią to, na co akurat władca ma kaprys (np. stanie na rękach lub trzymanie otwartych oczu bez mrugania).

Oby określić nastawienie gryfa do bohaterów, rzuć k4:

k4 – Nastrój gryfa

- 1 Gryf jest poirytowany, że zakłócono mu jego spokój
- 2 Gryf jest podejrzliwy co do intencji przybyłych
- 3 Gryf jest zaciekawiony gośćmi i skory do rozmów
- 4 Gryf jest uradowany, że ktoś go odwiedził

Jeżeli bohaterowie przerwali niemiło drzemkę gryfa, odejmij 1 od wyniku rzutu na nastawienie.

Niezależnie od nastawienia gryf, widząc, że bohaterom udało się dostać do jego gniazda pomimo obecności goblinów w podziemiach, będzie zainteresowany zatrudnieniem ich. W zamian za odnalezienie i dostarczenie mu skarbu zaoferuje im bogactwo oraz część swojej magicznej mocy.

Jeśli bohaterowie podejmą się zadania, zazdrosne gobliny będą przeszkadzać im w jego wypełnieniu na każdym kroku w obawie, że przestaną być potrzebne gryfowi, a ten będzie chciał się ich pozbyć.

Jeżeli bohaterowie odmówią lub rozłoszczą Gryfa – ten nakaże goblinom ich pojmać.

Jeżeli bohaterowie zdobyli już **MAGICZNE BERŁO**, gryf będzie próbował je zdobyć za wszelką cenę. Na początku będzie próbował przekupstwa, a w przypadku odmowy przekazania berła zaatakuje postacie grających wraz ze swoimi goblinami.

ZAKOŃCZENIE

Przygoda ma wiele możliwych zakończeń, przykładowe to:

- Zabicie gryfa spowoduje, że klątwa przestanie działać, Berło nie odzyska swej dawnej mocy, a gobliny będą szczęśliwe, że zostały wyzwolone spod władzy kapryśnego bóstwa.
- Podarowanie gryfowi Magicznego Berła sprawi, że klątwa zostanie wzmocniona, a Gryf nie odzyska swej dawnej postaci. Gryf, korzystając z mocy Berła, zmieni postacie graczy w gobliny i podbije wioskę. Z czasem stworzy własne mroczne królestwo, które będzie rozszerzać, podbijając kolejne ziemie.
- Zdjęcie klątwy to najtrudniejsze, lecz najbardziej pozytywne rozwiązanie. Klątwa zostanie zdjęta, a berło odzyska swą dawną moc i zostanie podarowane bohaterom przez Królowną, która odzyskała dawną postać. Skarby zostaną przekazane mieszkańcom wioski, a gobliny pod władzą odmienionej Królowny nauczą się współpracować z tymi, których kiedyś okradły.

k12 – Sery

ZWYKŁY SER [I SZ]

- Przeciętny wyrób serowarski. Można z jego pomocą skłonić gobliny do krótkiej rozmowy, ale większe prośby lub dodatkowe informacje wymagają większych ilości sera lub sera lepszej jakości.

Masz więcej? Możemy pogadać dłużej!

Może być wykorzystany jako zapasy w trakcie odpoczynku lub akcji lochowej przekąska. Przy ucieczce przed goblinami liczy się jako kość skarbu K6.

ZNAKOMITY SER [IO SZ]

Solidny przykład kunsztu wędzińskich serowarów. Za taki ser gobliny są skłonne wyświadczyć drobną przysługę (lub przynajmniej spróbować). Im trudniejsze zadanie, tym więcej sera będą oczekiwać gobliny.

- 8-10 *Masz więcej? Skrzyknijemy kolegów!*

Może być wykorzystany jako zapasy w trakcie odpoczynku lub akcji lochowej przekąska. Może być także wykorzystany jako komponent przy przyrządzaniu eliksiru leczącego. Przy ucieczce przed goblinami liczy się jako kość skarbu K8.

ARCYZNAKOMITY SER [50 SZ]

Owoc pracy miejscowych sermistrzów, godny miejsca na królewskim talerzu. Za taki ser gobliny zrobią wszystko, co w ich mocy, by spełnić twoją prośbę – o ile nie kłóci się to bezpośrednio z wolą gryfa.

- 10-11 *Masz więcej? Dobra, gryf nie musi o tym wiedzieć!*

Może być wykorzystany jako zapasy w trakcie odpoczynku lub akcji lochowej przekąska. Może być także wykorzystany jako komponent przy przyrządzaniu eliksiru leczącego lub many. Przy ucieczce przed goblinami liczy się jako kość skarbu K10.

NIEPOWTARZALNY SER Z MLEKA NIETOPERZA ALBINOSA [500 SZ]

Król wśród serów, jedyny w swoim rodzaju. Jego zapach zadowoli nozdrza nawet najbardziej wybrednego konesera. Dla takiego sera gobliny są skłonne na jakiś czas zapomnieć, kto jest ich prawdziwym władcą, i słuchać rozkazów osoby, która poczęstowała je tak wybitnym wyrobem.

- 12 Istnieje tylko jedna bryłka tego sera, powtórne wylosowanie wyniku 12 powinno być traktowane jako wylosowanie arcyznakomitego sera.

Może być wykorzystany jako zapasy w trakcie odpoczynku lub akcji lochowej przekąska. Może być także wykorzystany jako komponent przy przyrządzaniu eliksiru leczącego. Przy ucieczce przed goblinami liczy się jako kość skarbu K12.

CZARY

SEROMANCJA

POZIOM I Sermutuje dowolny niemagiczny przedmiot w ser (rzuć k12 z tabeli sera, zaklęcie może stworzyć niepowtarzalny ser więcej niż raz).

POZIOM II Zmienia dowolną istotę w świadomą breję roztopionego sera, efekt trwa godzinę. Zmieniona istota może się nadal poruszać.

POZIOM III Przyzywasz istotę z Serowego Wymiaru, by służyła ci przez jeden dzień.

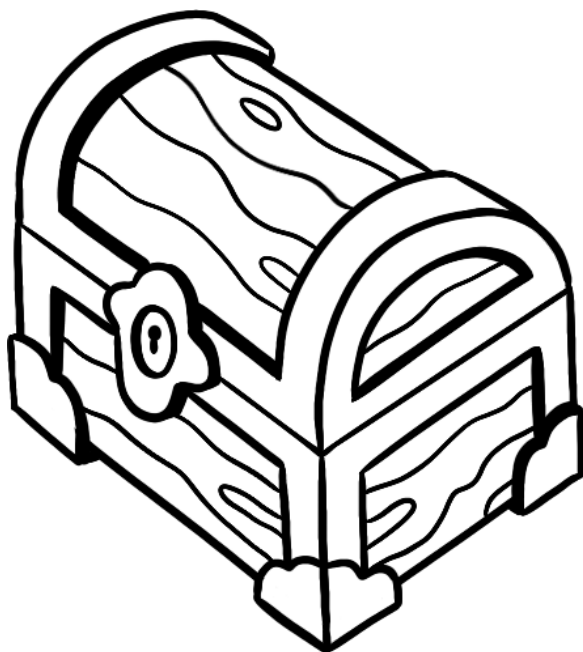
PRZEDMIOTY

ZACZAROWANY NÓŻ DO SERA – broń [A: 1, O: 1, poręczny, rzucany]. Wygląda jak zwykły nóż, lecz krojony nim ser zamienia się w monety odpowiadające wartości krojonego wytworu.

PIÓRO GRYFA [100 sz] – wyjątkowo duże, czarne pióro o metalicznym połysku. Czuć w nim zaklętą moc magii. Pióro gryfa dla goblinów jest symbolem władzy. Okazanie pióra goblinom onieśmiela je, dopóki na jedno pióro nie przypada więcej niż dwójka. Jako składnik eliksiru odnawia k6 punktów many. Może zostać użyte jako komponent, istnieje wtedy 4+ na k6 szansy, że nie zostanie zużyte.

MAGICZNE BERŁO [1000 sz] – kunsztownie wykonane i zdobione kamieniami szlachetnymi królewskie insygnium. Zostało użyte do rzucenia klątwy na królową i zamieniło ją w czarnego gryfa. Dopóki klątwa nie zostanie odczyniona, nie może być używane do rzucania zaklęć.

Po odczynieniu klątwy pozwala raz na dzień rzucić znane przez użytkownika zaklęcie bez konieczności wykonywania testu czy ponoszenia jakichkolwiek kosztów.



PRZECIWNICY

GRYF

PŻ: 29 PP: 0 RUCH: 5/10 (lot) SW: 16 PD: 350

DZIUB - ATAK/OBRONA (8)

SZPONY - ATAK SPECJALNY (6), kiedy gryf przelatuje nad postaciami lub obok nich, może wykonać atak szponem bez konieczności wykorzystania akcji.

UDERZENIE SKRZYDŁAMI - AKCJA SPECJALNA ZAMIAST RUCHU, ODNOWA: 4+ Gryf wzbija się w powietrze na wysokość 5 pól. Wszystkie postacie, które z nim sąsiadują, muszą zdać test siły lub zostają powalone na ziemię i otrzymują 3 punkty obrażeń.

GOBLIN

SW: 12 PŻ: 5 PP: 2 Ruch: 5 PD: 50

OSTRZE - ATAK/OBRONA (4)

ŁUK KRÓTKI - ATAK/OBRONA, DYSTANSOWY (4)

UKRADKOWY - jeżeli goblin próbuje się ukryć lub atakuje z ukrycia, jego SW wzrasta o 2.

SZEF GOBLINÓW

SW: 13 PŻ: 10 PP: 3 Ruch: 5 PD: 100

OSTRZE - ATAK/OBRONA (4)

ŁUK KRÓTKI - ATAK/OBRONA, DYSTANSOWY (4)

UKRADKOWY - jeżeli SzeF Goblinów próbuje się ukryć lub atakuje z ukrycia, jego SW wzrasta o 2.

BOMBA DYMNA - AKCJA SPECJALNA, ODNOWA: 6. SzeF Goblinów detonuje bombę dymną, co sprawia, że wszystkie gobliny w walce mają szansę się ukryć.

KAMIENNY STRAŻNIK

SW 18 PŻ 15 PP 12 Ruch 6 PD: 500

GRZMOTNIĘCIE - ATAK/OBRONA (9/9)

STRUMIEŃ GORĄCEJ WODY - ATAK/OBRONA DYSTANS (8/8)

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA BROŃ ORAZ Ogień

- kamienny strażnik jest niepodatny na obrażenia od niemagicznej broni kłutej i ciętej oraz ognia. Broń obuchowa zadaje mu jedynie połowę obrażeń.

CHODZĄCA SKAŁA - postać, która wykorzysta narzędzia, aby zaatakować kamiennego strażnika za pomocą kilofu lub innego podobnego przedmiotu związanego z górnictwem, ma ułatwienie do ataku i zadaje podwójne obrażenia pancerza.

SZKIELET

SW: 12 PŻ: 8 PP: 2 Ruch: 5 PD: 50

WŁÓCZNIA - ATAK/OBRONA (4)

ŁUK - ATAK/OBRONA, DYSTANSOWY (4)

KOŚCISTY - bronie zadające obrażenia kłute oraz obuchowe zadają szkieletowi połowę obrażeń zaokrągloną w górę.

SZKIELET CZARODZIEJ

PŻ: 8 PP: 2 RUCH: 5 SW: 12 PD: 100

KOSTUR - ATAK/OBRONA (6)

KOŚCISTY - bronie zadające obrażenia kłute oraz obuchowe zadają szkieletowi połowę obrażeń zaokrągloną w górę.

CZARY - szkielet czarodziej zna czary: kriomancja, petryfikacja, telekineza oraz seromancja. W trakcie jednego dnia jest w stanie rzucić 3 czary 1 poziomu oraz 2 czary 2 poziomu. Efekty czarów zakładają wartość atrybutu magia na poziomie 3.

ŻYWIOŁAK SERA

PŻ: 23 PP: 0 RUCH: 3 SW: 15 PD: 200

GOUDATAK - ATAK/OBRONA (5)

PROMIEŃ FONDUE - ATAK/OBRONA (5), DYSTANSOWY

SEROWA KLĄTWA - kiedy żywiołak sera po raz pierwszy zada obrażenia postaci, rzuć k6. Wynik 6 oznacza, że postać ma od tej pory nietolerancję laktozy i wszystkie serowe ataki zadają jej podwójne obrażenia.

COŚ TU ŚMIERDZI!

I o dziwo nie chodzi o sery, z których słynie na całą krainę wieś Wędzin, ponieważ te zaczęły niedawno znikać w niewyjaśnionych okolicznościach.

Kto jest za to odpowiedzialny? Jaki związek ma z tym królewska bestia, od której nazwane zostało wznoszące się nad wioską wzgórze? Jakie jeszcze sekrety skrywa ta, wydawałoby się, spokojna okolica?

Odkryj odpowiedzi na te pytania, wyruszywszy na przygodę, która czeka na **GRYFIM WZGÓRZU!**

