



BESZAMEL

O RETY! GALARETY!

Przygoda dla 6-poziomowych postaci

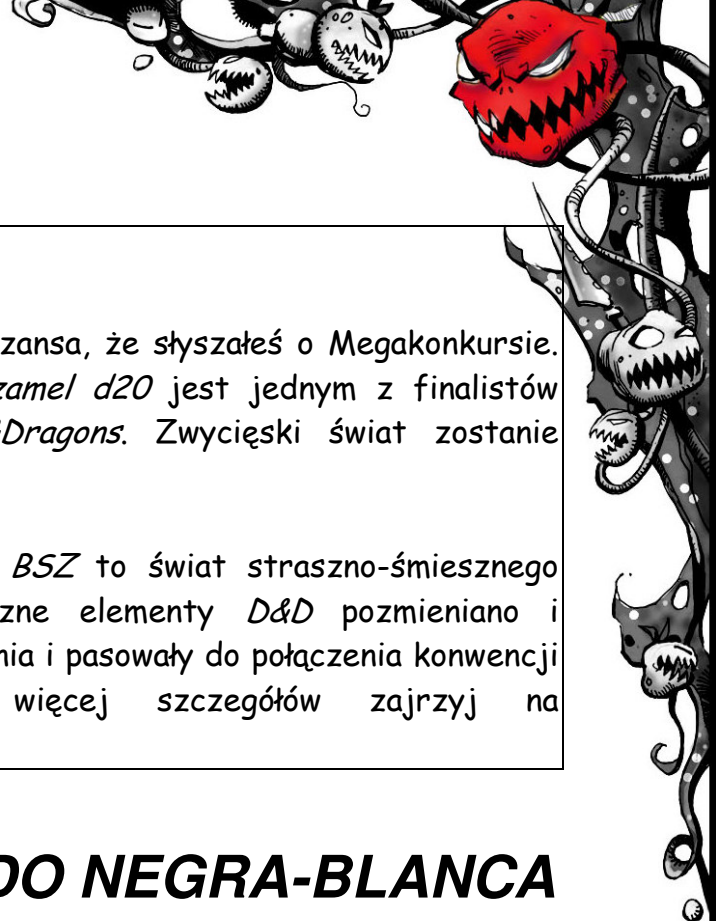
Scenariusz: Tomasz „kaduceusz” Pudło

Reżyseria: Marek Starosta

Zdjęcia: Teluk

O rety! Galarety! to przygoda dla szóstopoziomowej drużyny, luźno osadzona w powstającym świecie *Beszamelu d20*. Wkomponowanie jej w dowolną kampanię nie powinno sprawiać większych kłopotów. Wykorzystano zasady D&D 3.5. Konwencja: straszno-śmieszne gastronomiczne fantasy. Przed poprowadzeniem można sobie dla inspiracji obejrzeć takie filmy, jak *Sin City*, *Casablanca* lub... *Delikatessen*.

Akcja scenariusza koncentruje się wokół nietypowych potworów i ich oszalałego twórcy. Postacie graczy zostają wynajęte do zbadania terenów zamkniętej od dawna rzeźni, którą władze miasta oddały w zarząd przybyłemu zza morza czarodziejowi. Na miejscu, bohaterowie odkryją potworną (dosłownie i w przenośni) instalację, napotkają zwariowaną bandę koboldów i natkną się na ślady swoich poprzedników. Co gorsza, trafią też w tryby intrygi obląkanego maga kanapkowego; intrygi, której finał może ich nieco przerosnąć.



„BESZAMEL d20”, a co to??!!!

Skoro czytasz ten scenariusz, jest duża szansa, że słyszałeś o Megakonkursie. Jeśli nie, należy ci się wyjaśnienie: *Beszamel d20* jest jednym z finalistów konkursu na nowy świat do *Dungeons&Dragons*. Zwycięski świat zostanie opublikowany nakładem Wydawnictwa Alea.

W tej chwili wystarczy ci wiedzieć, że *BSZ* to świat straszno-śmiesznego gastronomicznego fantasy, gdzie klasyczne elementy *D&D* pozmieniano i wzbogacono tak, by kręciły się wokół jedzenia i pasowały do połączenia konwencji horroru, komedii i przygody. Po więcej szczegółów zajrzyj na www.megakonkurs.com.

SCENA I: PRZYBYCIE DO NEGRA-BLANCA

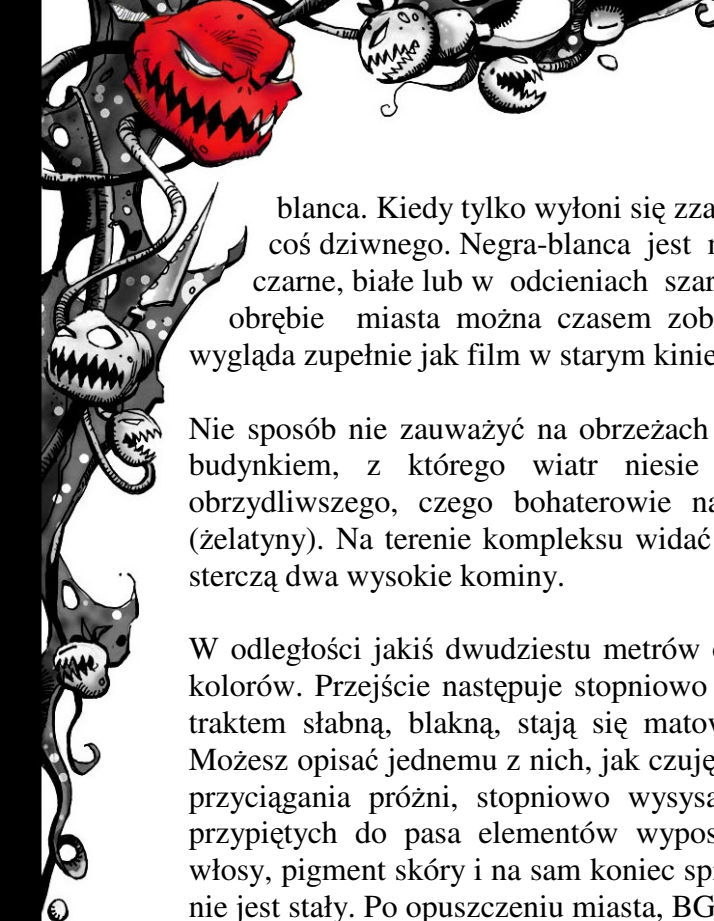
Drużyna przybywa z przesyłką na południe Tygla (kontynentu niziołków), w okolicy pustkowi Patelni a konkretnie do Baronii Rachatłukum. To niewielkie państewko, którego południową granicę wyznacza pustynia, od wschodu ograniczone przez Letnie Morze a od północy przez łańcuch górski, za którym rozciąga się księstwo Pyrlandii. Rachatłukum, rządzone przez leciwego barona i jego urzędników, nie odgrywa większego znaczenia na mapie politycznej niziołkowych krain. Mieszkańcy baronii od niepamiętnych czasów zajmują się handlem. Baronia jest miejscem, gdzie na poszukiwaczy przygód czekają ogromne bogactwa, przepych i orientalne smaki. W tym scenariuszu spokojna atmosfera kraiku zostanie zburzona, a miast bogactw drużyna trafi do leża monstrualnych bestii (z których część wygląda całkiem apetycznie).

Dokładną charakteryzację Baronii Rachatłukum znajdziesz dopiero w opisie świata *Beszamel d20*. Na potrzeby tego scenariusza musisz wiedzieć, że stylizowana jest na średniowieczny kraj arabski.

Nie ma większego znaczenia, kto wysłał graczy do Baronii Rachatłukum. Może oddają przysługę znajomemu magowi? Być może podjęli się tego niezbyt dochodowego zadania tylko po to by mieć pretekst do odwiedzenia kolejnego zakątka *Beszamelu*? Tak czy inaczej przewożony przez nich pakunek to mała, metalowa skrzyneczka o tajemniczej zawartości. Drużyna nie powinna mieć pretekstu, by otwierać przesyłkę. Jeżeli jednak tak się stanie - a znając graczy niczego wykluczyć nie można - zrabowanie jej zawartości da bohaterom wielką przewagę w późniejszych scenach. W tym brudnym scenariuszu opłaca się grać nie fair!

METALOWA SKRZYNECZKA – ZAMEK: OTWIERANIE ST 25, ZABEZPIECZONY CZAREM
TAJEMNY ZAMEK. ZAWARTOŚĆ: 5 MAGICZNYCH PRZEPISÓW (ZWOJÓW), KAŻDY Z
POJEDYNCZYM CZAREM CZERSTWE W ŚWIEŻE (KAMIEŃ W CIAŁO).

By dotrzeć do Negra-blanca trzeba podążać głównym traktem, wiodącym z Pyrlandii przez góry. Gracze nocowali w karczmie u podnóża gór i z samego rana ruszają szlakiem wiodącym na południowy wschód. Wkrótce stanie się oczywiste, z czego najbardziej słynie Negra-



blanca. Kiedy tylko wyłoni się zza horyzontu, z oczami bohaterów zacznie dziać się coś dziwnego. Negra-blanca jest miastem pozbawionym kolorów. Wszystko jest tu czarne, białe lub w odcieniach szarości. Jak się potem okaże, przebywając dłużej w obrębie miasta można czasem zobaczyć przeblysłk barw. Na chwilę obecną jednak, wygląda zupełnie jak film w starym kinie.

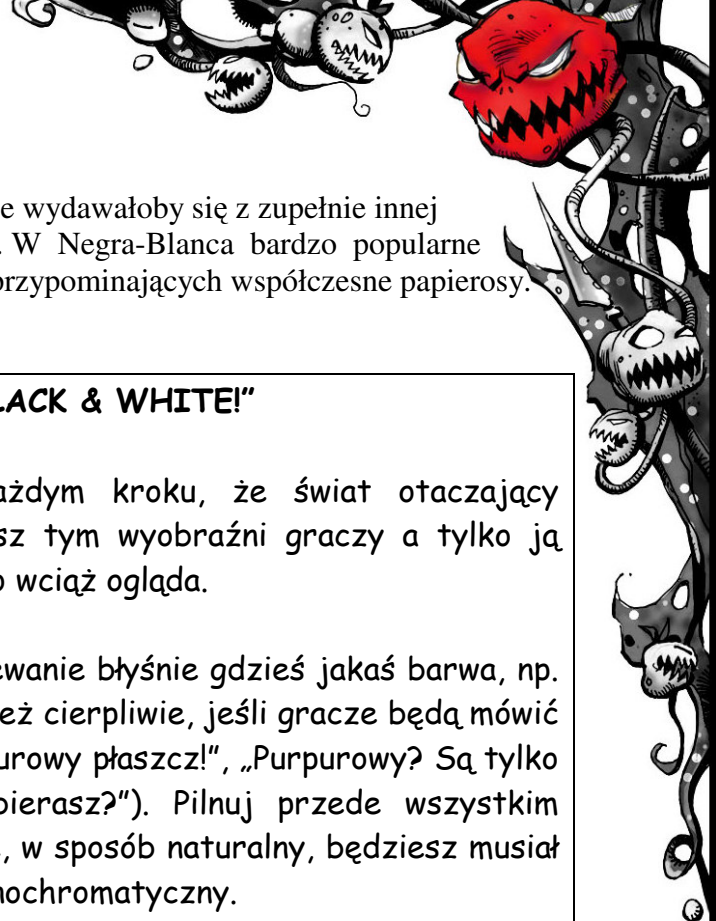
Nie sposób nie zauważyć na obrzeżach miasta rozległego kompleksu z długim parterowym budynkiem, z którego wiatr niesie odór surowego mięsa, krwi i czegoś jeszcze obrzydliwszego, czego bohaterowie na chwilę obecną nie są w stanie zidentyfikować (żelatyny). Na terenie kompleksu widać jeszcze jeden charakterystyczny budynek, z którego sterczą dwa wysokie kominy.

W odległości jakiś dwudziestu metrów od murów miasteczka zaczyna się sfera pozbawiona kolorów. Przejście następuje stopniowo i łagodnie. Barwy otoczenia w miarę maszerowania traktami słabną, blakną, stają się matowe i sprane. To samo dotyczy Bohaterów Graczy. Możesz opisać jednemu z nich, jak czują siłę podobną do delikatnego wietrzyku, albo słabego przyciągania próżni, stopniowo wysysającą kolory z jego butów, rękawic, nóg, ramion, przypiętych do pasa elementów wyposażenia, stroju, wreszcie monochromatyzującą jego włosy, pigment skóry i na sam koniec spijającą barwę z oczu, które stają się teraz szare. Efekt nie jest stały. Po opuszczeniu miasta, BG ponownie nabiorą barw.

Przed bramami miasta bohaterów otoczy grupa żebraków proszących o wspomnienie choćby miedziakiem. Jeżeli któryś z bohaterów okaże się szczodry, przywódca grupy - umorusany w błocie niziołek - podziękuje mu słowami: „Na szczęście nie wszyscy przyjezdni są tacy sami”. Jeżeli bohaterowie pogonią niziołków, a w drużynie jest pożeracz, usłyszą gniewne okrzyki o „Zawyspiarskich bydlakach!” i „Koparach!” (jak się pogardliwie określa tę rasę). Strażnicy przy bramie, gdy zapytani o żebraków, odpowiedzą, że od kiedy pożeracz imieniem Hesus J. Rondell przegonił ich z budynków starej rzeźni, biedacy nie mają się gdzie podziać.

ŻEBRACY PRZY BRAMIE – PW 1-8, NIZIOŁKI, PLEBEJUSZE, POZIOMY 1-3, najbardziej rozgarnięty z nich nazywa się Kaban i jest śniadym, chudym (jak na niziołka) opiumistą, od którego cuchnie dawno niemytym ciałem. Ma półprzymknięte nieobecne oczy i wieczny półuśmiech w kąciку ust. Odruchowo wyciąga rękę po jałmużnę, kiedy z kimś rozmawia. Żebracy stanowią grupę zapalną, niezadowoloną i w miarę zorganizowaną. Jeśli gracze posiadają talenty przywódcze i np. obiecują biedakom pomoc w ponownym zajęciu terenu rzeźni, może im się udać wykorzystać nędzarzy w swoich celach (np. w walce z koboldami lub do odwrócenia ich uwagi, kiedy BG będą się zakradać na teren rzeźni, o czym dalej).

Poza monochromatycznością, miasteczko wygląda podobnie, jak w innych rejonach Tygla. Kilka niskich wieżyczek, należących prawdopodobnie do magów, kapłanów, lub wysokich urzędników, centralny plac targowy, labirynt węższych i szerszych uliczek, wszystko otoczone murem obronnym. Uwagę graczy może zwrócić roślinność – palmy i paprocie rosnące na ulicach i w ogrodach domów, zagrody dla wielbłądów, egzotyczne papugi na gałęziach a także trzymane przez mieszkańców w klatkach. Wiele domów ma formę kopuły z niskimi wejściami i małutkimi okienkami. Uwagę zwraca również port, gdzie cumuje wiele statków oraz jedno z nielicznych na Tygłu lotnisk dla machin latających (jeden pas startowy, kilka hangarów i kantyna – nie organizuje się regularnych lotów, raczej trzeba namówić prywatnego posiadacza jednej z maszyn, by zgodził się kogoś ze sobą zabrać). Mieszkańcy ubierają się na modłę arabską, a wiele kobiet zakrywa chustkami włosy i usta (moda przywieziona z Bezkresnego Archipelagu przez pożeraczki). Wśród przybyszów



z północnych części Tygla, modne są również stroje wydawałoby się z zupełnie innej epoki – prochowce, garnitury, cylindry i kapelusze. W Negra-Blanca bardzo popularne jest palenie szisz, cygaretek i skrętów z tytoniem przypominających współczesne papierosy.

„TWÓJ NORMALNY DZIEŃ! ZAWSZE BLACK & WHITE!”

Mistrzu Podziemi, nie podkreślaj na każdym kroku, że świat otaczający bohaterów jest czarno-biały! Nie pomożesz tym wyobraźni graczy a tylko ją zmęczysz. Oko przyzwyczaja się do tego, co wciąż ogląda.

Podkreślaj za to kontrast, kiedy niespodziewanie błysnie gdzieś jakaś barwa, np. złoty promień słońca zza chmur. Poprawiaj też cierpliwie, jeśli gracze będą mówić o kolorach (np. „Idę na bazar i kupuję purpurowy płaszcz!”, „Purpurowy? Są tylko szare, jasnoszare i szarobure. Jaki wybierasz?”). Pilnuj przede wszystkim własnych opisów. Jeśli w którymś momencie, w sposób naturalny, będziesz musiał w opisie nazwać jakiś kolor, zmień go na monochromatyczny.

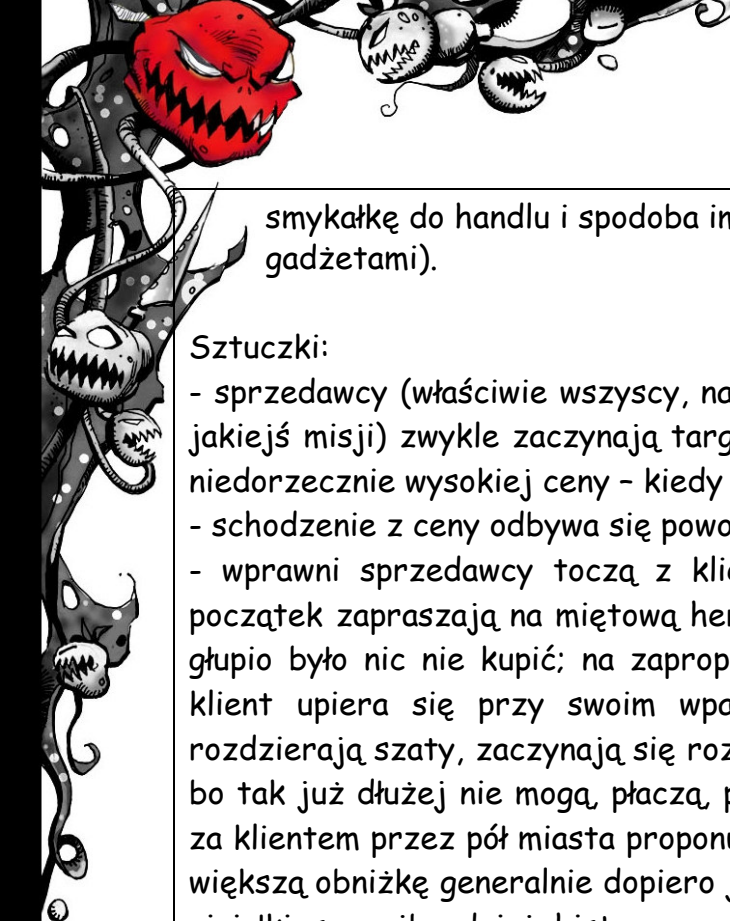
Jeśli dobry z ciebie narrator, możesz pobawić się opisami i konwencją „filmu noir”. Niech podejrzane typki wydychają chmury niebieskiego, tytoniowego dymu a zasztyletowany w ciemnym zaułku nieszczęśnik leży w powiększającej się plamie szkarłatu. Niech jedna z twarzy w palarni opium ma niezdrową żółtą barwę. Tylko nie przesadź!

Miejscem, do którego drużyna ma dostarczyć przesyłkę, jest sklep z magicznymi gadżetami ”1001 cudów”. Sklep mieści się na drugim końcu promenady biegnącej przez całe miasto w kierunku morza; tej samej, przy której stoi „Ricc’s Cafe” - najbardziej znany lokal w mieście.

Wchodzący do sklepu awanturnicy mogą (NASŁUCHIWANIE ST15) dosłyszeć fragment rozmowy, jaką właściciel prowadzi z klientem. Pożeracz (pożeracze są rasą przypominającą ludzi, o śniadej cerze i charakterystycznej kościanej zuchwie, u mężczyzn często obitej metalem), ubrany w dziwny strój i z goglami zasłaniającymi oczy, o długich zaniedbanych dreadach i wyglądzie rastamana charczy: „Nie martw się, jest u mnie bezpieczna. Nic jej się nie może stać”. Na widok przybyszów elf - właściciel przybytku, odskakuje od pożeracza jak oparzony. Pożeracz, jak gdyby nigdy nic kontynuuje głośniejsze: „Jak nie to nie. Mam czas. Rzucę jeszcze okiem na te pergaminy.”, po czym odchodzi w głąb sklepu.

KUPIĆ, NIE KUPIĆ...

Przy okazji wizyty BG w sklepiku, możesz graczom opowiedzieć o zwyczaju panującym w rejonie Patelni - nie ma tu stałych cen. Okoliczna ludność traktuje targowanie jako sztukę i życiową pasję. O każdą rzecz trzeba się targować (nie przesadź, odgrywaj z graczami nie więcej niż jedną-dwie sceny targowania na scenariusz; inaczej przestanie to być zabawne - no chyba, że Twoi gracze mają



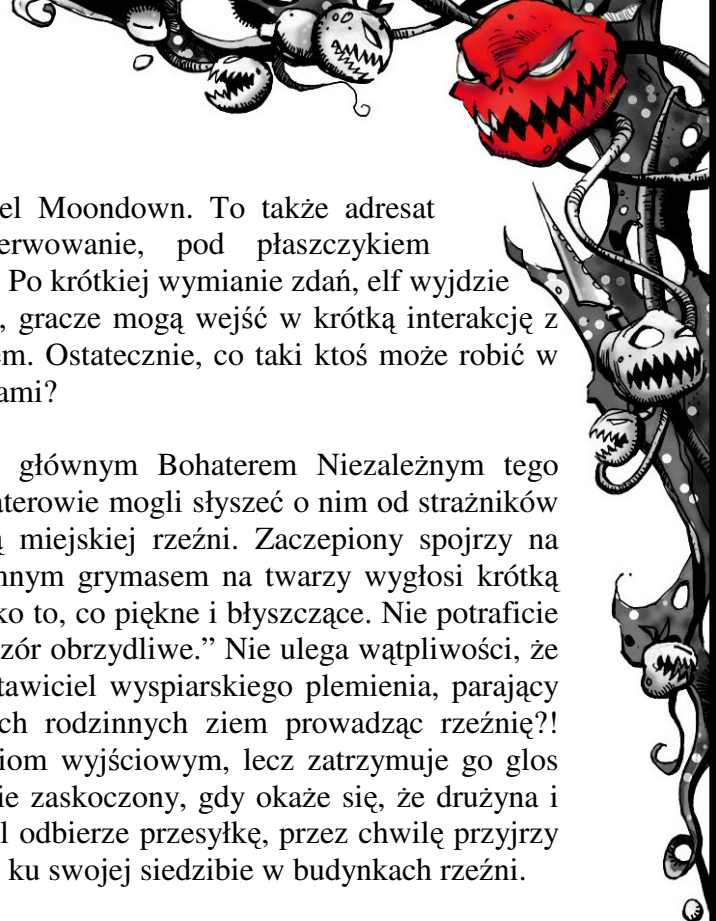
smykałkę do handlu i spodoba im się to, albo mają w drużynie handlarza gadżetami).

Sztuczki:

- sprzedawcy (właściwie wszyscy, nawet np. osoba wynajmująca awanturników do jakiejś misji) zwykle zaczynają targi od nedorzecznie niskiej - kiedy kupują - i nedorzecznie wysokiej ceny - kiedy sprzedają,
- schodzenie z ceny odbywa się powoli i o niewielkie jednostki,
- wprawni sprzedawcy toczą z klientem prawdziwą wojnę psychologiczną; na początek zapraszają na miętową herbatę i sezamowe ciasteczka, żeby klientowi głupio było nic nie kupić; na zaproponowane ceny oburzają się i obrażają; jeśli klient upiera się przy swoim wpadają w szat, albo dostają ataku histerii: rozdierają szaty, zaczynają się rozbijać po swoim kramie, grożą że sklep spala, bo tak już dłużej nie mogą płaczą, pytają z czego mają wyżywić rodzinę, biegną za klientem przez pół miasta proponując coraz niższe ceny (zgadzają się na nieco większą obniżkę generalnie dopiero jak klient już wychodzi), etc., etc. Przy czym niziołki są najbardziej histeryczne, krasnoludy najbardziej napastliwe a elfy najlepiej zachwalają swój towar i najbardziej snobują: „Pan żeś chyba nigdy nie widział prawdziwego damastu! Ten miecz pochodzi ze skarbcza pustynnego demona, tylko głupiec nie poznałby się na jego magicznej mocy! 5 szt. złota?! Co? A może za darmo byście panie chcieli? To chyba nie jest sklep dla was, idźcie sobie. Może tam w tym goblin'skim straganiku z tandetą coś sobie znajdziecie. Sio! To jest porządny sklep! Najmniej 1500!“).
- żonglowanie cenami, walutami i gratisami tak by skonfundować klienta a w rezultacie wydebić więcej: „5 szt. złota?! To daj mi dwie i ten pierścień! Co, pierścień wart jest 7 szt.? Dobra to daj sam pierścień a ja dorzucę jeszcze wachlarz z liścia palmowego!“ etc. etc.

Jednocześnie musisz pamiętać, że Twoim celem nie jest „wygranie” ani udowodnienie wyższości negra-blanc’ijskich kupców. Podrocz się z graczami, stawiając na ich drodze wyzwanie w postaci sprytnego kramarza, ale jeśli będą się starać i dobrze potargują, daj im to czego chcieli.

Warto pamiętać jeszcze o jednym - brak kolorów odbija się na wielu dziedzinach życia, m. in. na handlu. Czasem trudno jest odróżnić złotą monetę od srebrnej (złote są nieco ciemniejsze), co daje pole do oszustw i matactw. Kiedy BG będą chcieli zapłacić lokalnymi monetami (których nie znają), każ im zrobić test spostrzegawczości, jeśli się nie uda mają 50% szans na to, że wybiorą dobrą monetę.



Właściciel „1001 cudów” to elf imieniem Seavel Moondown. To także adresat przesyłki. Wyćwiczone oko dostrzeże zdenerwowanie, pod płaszczykiem uprzejmości Seavela (WYCZUCIE POBUDEK ST12). Po krótkiej wymianie zdań, elf wyjdzie na zaplecze. Zanim wróci z kluczem do skrzynki, gracze mogą wejść w krótką interakcję z śmierdzącym surowym mięsem i krwią pożeraczem. Ostatecznie, co taki ktoś może robić w sklepie wypełnionym drogimi, magicznymi gadżetami?

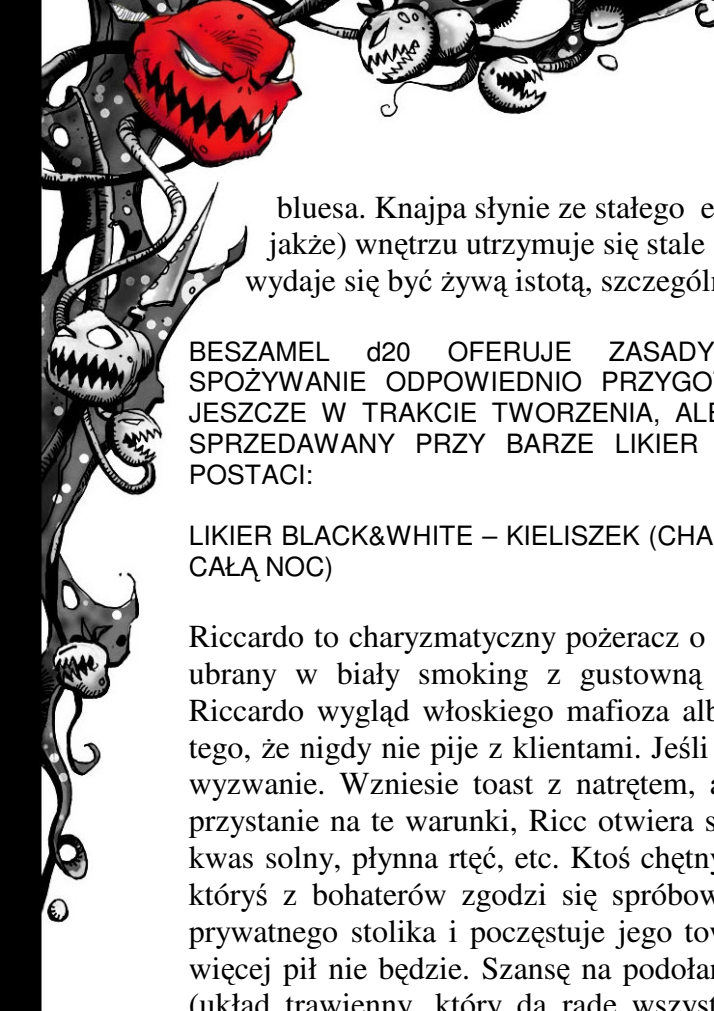
Pożeracz ma na imię Hesus J. Rondell i jest głównym Bohaterem Niezależnym tego scenariusza, więc poświęć mu chwilę uwagi. Bohaterowie mogli słyszeć o nim od strażników przy bramie – to on jest niepodzielnym władcą miejskiej rzeźni. Zaczepiony spojrzy na graczy zza swoich brudnych gogli i z nieprzyjemnym grymasem na twarzy wygłosi krótką tyradę: „Głupi poszukiwacze przygód. Cenicie tylko to, co piękne i błyszczące. Nie potraficie dostrzec, ile pożytku mogą przynieść rzeczy na pozór obrzydliwe.” Nie ulega wątpliwości, że pożeracz jest nieco stuknięty. W końcu co przedstawiciel wyspiarskiego plemienia, parający się na dodatek magią, robi tak daleko od swych rodzinnych ziem prowadząc rzeźnię?! Dryblas przepycha się między graczami ku drzwiom wyjściowym, lecz zatrzymuje go głos Seavela – „Panie Rondell, to dla pana.” Elf będzie zaskoczony, gdy okaże się, że drużyna i pożeracz nie mają ze sobą nic wspólnego. Rondell odbierze przesyłkę, przez chwilę przyjrzy się uważnie postaciom graczy, po czym czmychnie ku swojej siedzibie w budynkach rzeźni.

SEAVEL MOONDOWN (PW 21. ELF MĘŻCZYŻNA. FACHOWIEC 7. SW 6)
HESUS J. RONDELL (PW 29. POŻERACZ MĘŻCZYŻNA, MAG KANAPKOWY 7. SW 7)

Ponieważ po zainkasowaniu ewentualnej zapłaty gracze nie mają chwilowo nic do roboty, przyjmijmy, że udadzą się do osławionego „Ricc’s Cafe”. W końcu, jak rasowi poszukiwacze przygód, wykonali jedną misję i najwyższa pora rozejrzeć się za następną! Po drodze lub w knajpie powinni zauważyć afisze o zaginionej dziewczynie. Młódka nazywa się Jalana Moondown, a oferowana nagroda nie jest zbyt wysoka i wynosi 500 sztuk złota. Nagrodę oferuje paladyn imieniem Pieron Calabra (Pieron jest golemem-szybkoWAreM – drewniano-stalowym konstruktem, należącym do specyficznej dla Beszamelu rasy), a dalsze informacje można uzyskać w „Ricc’s Cafe”. Ujawnij te informacje tylko wtedy, jeżeli gracze zainteresują się afiszem o poszukiwanej i zatrzymają na chwilę, by odczytać jego treść.

Jalana jest córką Saevela. Pożeracz Rondell porwał ją i szantażem zmusił sklepikarza do sprowadzenia potrzebnych mu magicznych zwojów. Obiecał uwolnić dziewczynę, ale zmienił zdanie w wyniku działań paladyna. Pieron śladem porwanej trafił do rzeźni, nie udało mu się jednak uwolnić ukochanej elfki. Oboje kochanków jest na łasce pożeracza, praktycznie bez szans na samodzielne uwolnienie. Podczas próby ucieczki odkryli zasadę działania stworzonej przez niego instalacji. Rondell nie dopuszcza wyniesienia tej wiedzy poza rzeźnię.

Ricc’s Cafe” znajduje się blisko portu i zawsze jest pełne awanturników. Nie bez powodu. Gracze mogli usłyszeć już wcześniej opowieść o Riccardo – pożeraczu przybyłym (podobnie jak Rondell) z Bezczesnego Archipelagu. Riccardo, lub po prostu Ricc, uciekł z rodzinnych wysp przed karą za jakiś czyn, o którym w okolicy krążą legendy. Pożeracz sprzyja wszelkiej maści zbiegom. W jego lokalu można znaleźć fałszerza, który wystawi lewe papiery a także zaokrętować się na rejs w dowolnie wybranym kierunku. Oczywiście wszystko to słono kosztuje. Do lokalu ciągną marynarze oraz wszelkiego rodzaju naciągacze i drobni kombinatorzy. Knajpa nie ma nadzwyczajnego wyglądu. Za wystrój służą wielkie donice z paprociami i palmami, powstawiane w każdy kąt. Na niewielkim, okrągłym podwyższeniu pośrodku sali stoi czarny fortepian, przy którym gra elegancko ubrany niziołek. Pianiście akompaniuje puszysta niziołkowa dama w wieczorowej sukni z dużym dekoltem. Duet czuje



bluesa. Knajpa słynie ze stałego efektu kolorystycznego – otóż w czarno-białym (a jakże) wnętrzu utrzymuje się stale słabo błękitna chmura papierosowego dymu, która wydaje się być żywą istotą, szczególnie zainteresowaną stolikami do gry w karty.

BESZAMEL d20 OFERUJE ZASADY POPRAWIANIA WSPÓŁCZYNNIKÓW POPRZEC SPOŻYWANIE ODPOWIEDNIO PRZYGOTOWANYCH POSIŁKÓW I NAPOJÓW. ZASADY SĄ JESZCZE W TRAKCIE TWORZENIA, ALE DLA ZABAWY MOŻESZ ZAOFEROWAĆ GRACZOM SPRZEDAWANY PRZY BARZE LIKIER BLACK&WHITE, KTÓRY ZMIENIA WSPÓŁCZYNNIKI POSTACI:

LIKIER BLACK&WHITE – KIELISZEK (CHA +1 NA JEDNĄ GODZINĘ), BUTELKA (CHA +3, S -2 NA CAŁĄ NOC)

Riccardo to charyzmatyczny pożeracz o krótkich włosach zaczesanych do tyłu na brylantynę, ubrany w biały smoking z gustowną jedwabną muszką. Stalowa dolna szczęka nadaje Riccardo wygląd włoskiego mafioza albo łotra z filmów o Jamesie Bondzie. Ricc słynie z tego, że nigdy nie pije z klientami. Jeśli ktoś jest wyjątkowo natarczywy, Ricc proponuje mu wyzwanie. Wzniesie toast z natrętem, ale obaj muszą wypić to, co im należy. Jeśli klient przystanie na te warunki, Ricc otwiera specjalny barek w którym czekają: trutka na szczury, kwas solny, płynna rtęć, etc. Ktoś chętny na zmiksowanego z tych okropieństw drinka? Jeśli któryś z bohaterów zgodzi się spróbować i podoła wyzwaniu, Ricc zaprosi go do swego prywatnego stolika i poczęstuje jego towarzyszy dowolnymi napojami na koszt firmy. Sam więcej pił nie będzie. Szansę na podołanie wyzwaniu mają praktycznie tylko inni pożeracze (układ trawienny, który da radę wszystkiemu – nawet diamentom) lub osoby posiadające magiczne właściwości neutralizowania trucizn.

Ricc sprzyja uciekinierom, ale nie zamierza narażać siebie i swojego lokalu dla pierwszych lepszych awanturników, którzy wpadną do jego baru. Jeśli drużyna wejdzie w konflikt z prawem, będzie musiała szukać pomocy wśród podejrzanej klienteli lokalu. Będzie się też musiała wykosztować i narażać na oszustwo.

W pewnym momencie do lokalu wkracza właśnie taka drużyna poszukiwaczy przygód, nosząca ślady niedawnej walki – krasnal i niziołek wloką nieprzytomnego, zakrwawionego elfa, idący za nimi golem utyka a jego uszkodzona noga skwierczy, strzela iskrami i wydaje straszne dźwięki przy każdym kroku. Drugi elf – kobieta, zostaje przy drzwiach na straży i rozglądają się nerwowo.

- Mówiłem, żeby nie odłączać się od paladyna – sarka niziołek z wysiłkiem sadzając przy stoliku nieprzytomnego elfa. – Sprowadzał na nas przychylność bogów, mówię wam.

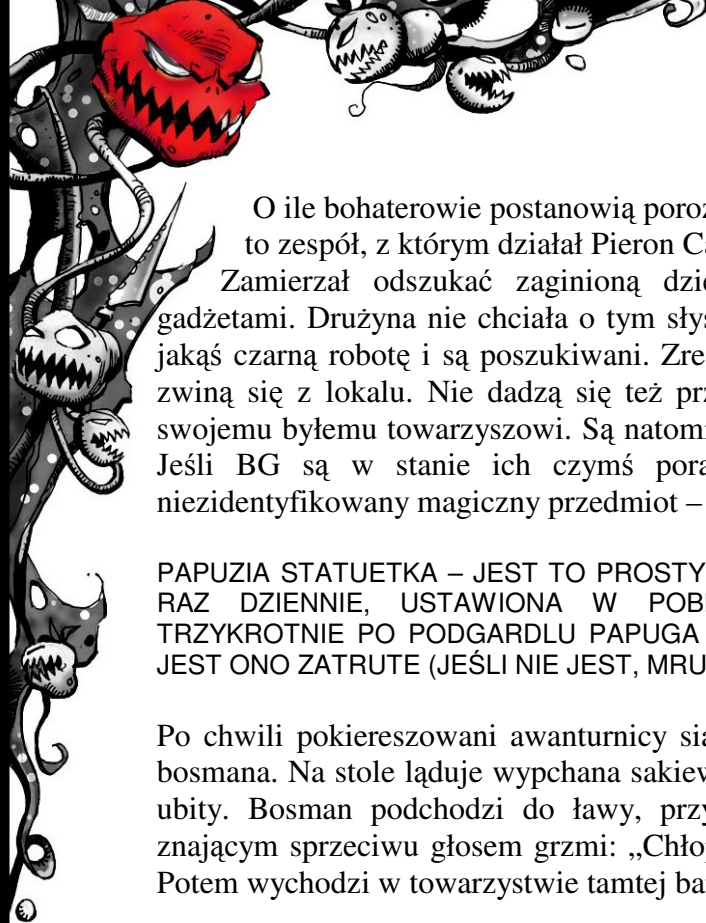
- Szkoda, że jej na siebie nie sprowadził – krzywi się elfka przy drzwiach. – Ricc! – krzyczy do właściciela – jakieś wieści o Pieronie?

Ricc odrywa się od partii szachów i pociąga łyk martini – Przykro mi, ale nie.

- Widzisz! My się przynajmniej wykaraskaliśmy. Polazł szukać tej swojej Jalany i nie wrócił. Osiół jeden!

W miarę trwania dyskusji, pokiereszowani awanturnicy zaczynają się coraz gorzej wypowiadać o paladynie. Jeśli w drużynie jest bohater praworządny-dobry (jeśli używacie gotowych postaci zamieszczonych na końcu tego scenariusza, będzie to niziołkowy handlarz gadżetami), takie komentarze mogą wzbudzić jej sprzeciw. Jeśli twoi gracze lubią odgrywać dyskusje, sprowokuj spór ideologiczny w obronie paladyna.





O ile bohaterowie postanowią porozmawiać z drużyną dowiedzą się, że faktycznie jest to zespół, z którym działał Pieron Calabra. Poróżniły ich kwestie charakterologiczne. Zamierzał odszukać zaginioną dziewczynę, którą wcześniej poznał w sklepie z gadżetami. Drużyna nie chciała o tym słyszeć. Jest jasne, że w międzyczasie sami wykonali jakąś czarną robotę i są poszukiwani. Zresztą nie chcą o tym rozmawiać i naciskani szybko zwiną się z lokalu. Nie dadzą się też przekonać do pozostania w mieście ani do pomocy swojemu byłemu towarzyszowi. Są natomiast zainteresowani leczniczym jadem i napitkiem. Jeśli BG są w stanie ich czymś poratować, mogą w zamian liczyć na tajemniczy, niezidentyfikowany magiczny przedmiot – małą kamienną figurkę papugi.

PAPUZIA STATUETKA – JEST TO PROSTY I SKUTECZNY MAGICZNY WYKRYWACZ TRUCIZN. RAZ DZIENNIE, USTAWIONA W POBLIŻU JAKIEGOŚ POŻYWIENIA I POTŁADZONA TRZYKROTNIE PO PODGARDLU PAPUGA OŻYWA I ZACZYNA DZIUBAĆ POŻYWIENIE, JEŚLI JEST ONO ZATRUTE (JEŚLI NIE JEST, MRUGA TYLKO PRZEZ CHWILĘ OCZAMI).

Po chwili pokiereszowani awanturnicy siadają do stolika z krasnoludem, który wygląda na bosmana. Na stole ląduje wypchana sakiewka, kilka pierścieni i interes błyskawicznie zostaje ubity. Bosman podchodzi do ławy, przy której pije pół tuzina wilków morskich i nie znającym sprzeciwu głosem grzmi: „Chłopaki, zbierać mi się! Za pół godziny odpływamy!” Potem wychodzi w towarzystwie tamtej bandy.

Ponieważ gracze zostali właśnie jedyną w okolicy drużyną – mogą się spodziewać atrakcyjnych propozycji.

SCENA II: CZEGO SIĘ NIE ZROBI DLA PASZY?

Pasza Sezames jest najwyższym urzędnikiem rządzącym miastem (jest też dalekim kuzynem Maksia Bajera – o ile gracze gotowymi postaciami). Od początku nie uśmiechało mu się oddanie budynków starej rzeźni w ręce czarownika przybłądy. Hesus J. Rondell robił jednak dobre wrażenie, a niszczące budynki rzeźni, zajęte przez biedotę, straszły mieszkańców. Od czasu podjęcia decyzji minęły już dwa lata. Rondell przegonił bezdomnych, zajął budynki, otoczył teren wysokim parkanem i rozpoczął tam jakąś działalność. Okoliczni mieszkańcy przyzwyczaili się, że rzeźnia jest jego, a zatrudnione w roli posługaczy koboldy strzegące terenu przestały kogokolwiek dziwić. Ocena nowego sąsiada poprawiła się jeszcze od kiedy pożeracz ponownie uruchomił rzeźnię, zaczął skup tucznika, sprzedaż mięsa po atrakcyjnych cenach oraz produkcję najlepszej w regionie żelatyny.

Pasza jednak nigdy nie porzucił swoich podejrzeń. Dwóch jego agentów wysłanych na przeszpiegi nie wróciło z terenu rzeźni. Tajemniczy pożeracz zaczął ostatnimi czasy coraz częściej pojawiać się w mieście – pasza jest zaniepokojony. Bogowie raczą wiedzieć, co tamten knuje. Tajemnicą poliszyneła w miejscowym półświatku jest, że Sezames poszukuje kogoś, kto za sowitą opłatą wyprawiliby się do rzeźni i wrócił z informacjami. Póki co, jedyną osobą, która podjęła się tego zadania był paladyn Pieron Calabra. Jego prawdziwą motywację i los znamy. Jeżeli gracze zapytają o niego w związku z zaginioną elfką, ktoś z bywalców „Ricc’s Cafe” może wspomnieć, że paladyn zawarł jakiś układ z paszą i od tego czasu nie widziano go w okolicy. Nikt poza Rondellem nie wie, że jest jeszcze jeden powód działań paszy – urzędnik znalazł kupca na budynki rzeźni i chce się pozbyć niewygodnego

obecnego właściciela by ubić interes swojego życia.

Pożeracz Rondell wie o odczuciach paszy i z każdym dniem rośnie w nim przekonanie, że urzędnik zapragnie wygnać go z miasta. Wkrótce przestanie czekać na następnych ruch przeciwnika i zaatakuje samemu.

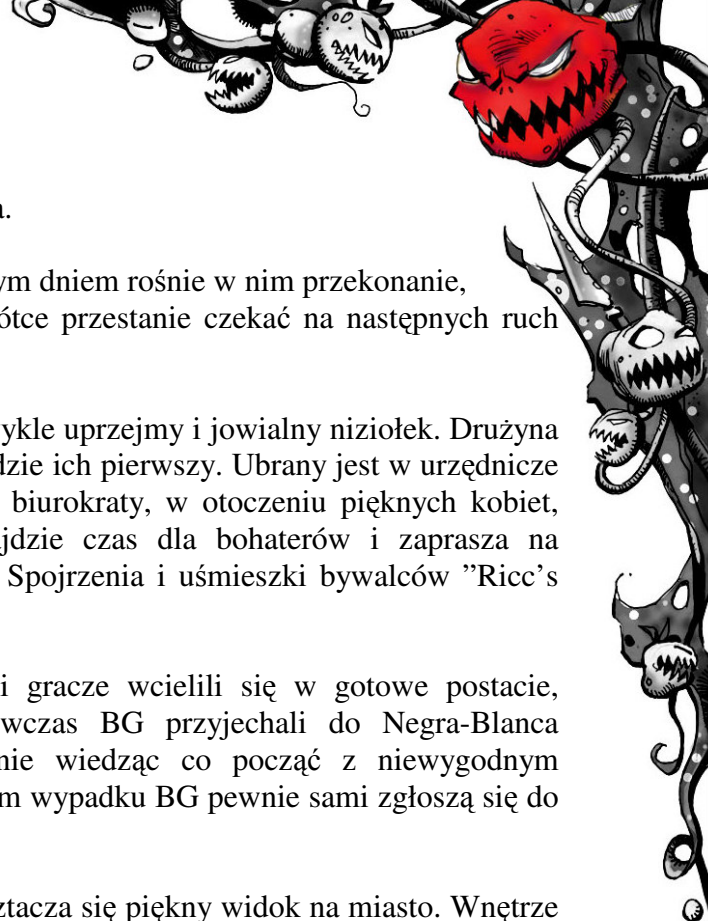
Sługa paszy, który bywa w lokalu Ricc'a, to niezwykle uprzejmy i jowialny niziołek. Drużyna dotrze do niego bez problemu, jeśli to on nie znajdzie ich pierwszy. Ubrany jest w urzędnicze szaty i bawi zbyt dobrze jak na skromną pensję biurokraty, w otoczeniu pięknych kobiet, grając za duże stawki w ruletkę. Chętnie znajdzie czas dla bohaterów i zaprasza na popołudniowe spotkanie ze swoim przełożonym. Spojrzenia i uśmieшки bywalców "Ricc's Cafe" są znaczące.

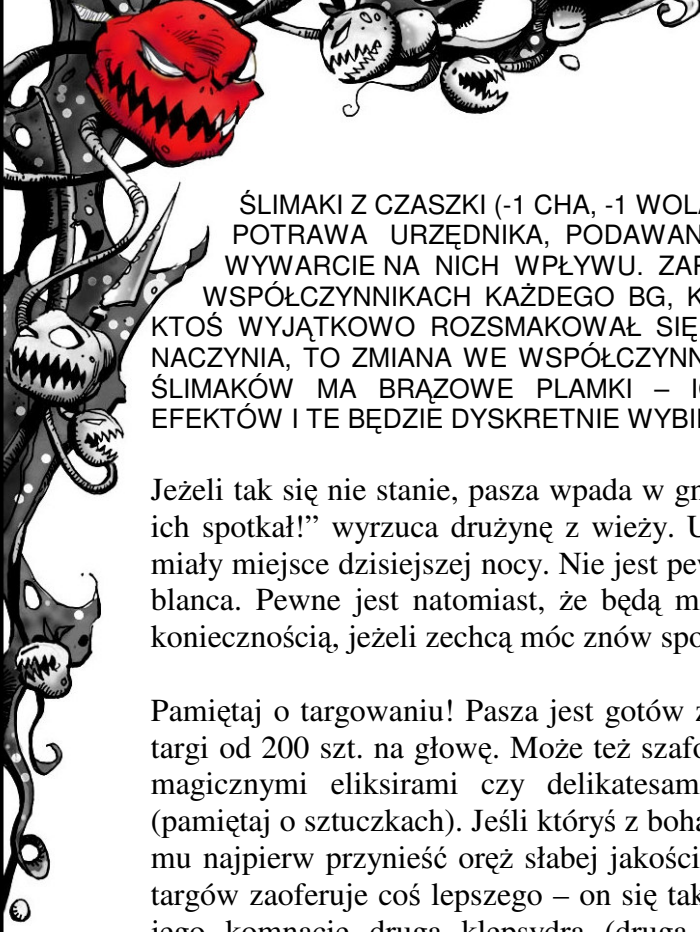
Zwerbowanie BG będzie o wiele prostsze, jeśli gracze wcielili się w gotowe postacie, zamieszczone na końcu tego scenariusza. Wówczas BG przyjechali do Negra-Blanca specjalnie na wezwanie Sezamesa. Urzędnik nie wiedząc co począć z niewygodnym rzeźnikiem, ściągnął na jego kark Sanepid. W takim wypadku BG pewnie sami zgłoszą się do Sezamesa.

Z trzypiętrowej wieży, w której mieszka pasza, roztacza się piękny widok na miasto. Wnętrze salki audiencyjnej jest wyściełane dywanami i miękkimi poduszkami. Gdy bohaterowie wchodzi, bard jest już w trakcie snucia opowieści o wydarzeniach z historii Baronii Rachatłukum. Streść graczom w kilku zdaniach historię bitwy dwóch smoków, która pozbawiła miasto barw. Smoki starły się w sporze terytorialnym o to kto ma kontrolować ziemie dzisiejszej baronii. Gdy stało się jasne, że bestie są sobie równe w sile szczęk i pazurów, rozpoczęło się prawdziwe starcie – pojedynek na magię. Jak głosi legenda, trwał trzy dni i trzy noce a niebo aż po horyzont rozświetlały wyładowania mistycznych energii. W finale stworzenia wyczerpały niemal cały swój potencjał i „rwały” moc prosto z otoczenia a wraz z magiczną energią wysysały krainę z barw. Pojedynek pozostał nierozstrzygnięty. O świcie czwartego dnia smoki były tak osłabione, że nie były w stanie dalej walczyć. Żadne też już nie chciało tego kawałka ziemi, który wyssały do cna. Porzuciły je i odleciały.

Pasza to jowialny grubas o wielkiej, puszystej brodzie, ubrany w kilka warstw białych i jasnoszarych delikatnych tkanin oraz gruby pas z jakiegoś szlachetnego metalu. Nosi fez i śmieszne pantofle z długimi zakręconymi ku górze noskami. Ma około 40 lat. Przez większą część rozmowy je: ślimaki - przynoszone przez służących na wielkich tacach, figi, daktyle, chałwę. Ma też zabawny zwyczaj wyskubywania – w wielkim skupieniu, nie przerywając rozmowy – resztek jedzenia ze swojej brody.

Po wysłuchaniu opowieści, pasza proponuje lokalny poczęstunek (ślimaki w ozdobnej wazie wykonanej z czaszki), a następnie zwróci się do graczy. Zacznie niezobowiązująco od pytań o przeszłe dokonania bohaterów i ich karierę. To dobry moment, żeby się popprzechwalać, opowiedzieć jakąś zaimprovizowaną historyjkę i generalnie poodgrywać postacie – o ile twoi gracze to lubią. Potem przyjdzie czas na przedstawienie zadania. Misja jest z pozoru prosta. Drużyna ma niepostrzeżenie wkraść się nocą do rzeźni i dowiedzieć się, co właściwie robi tam Hesus J. Rondell. „Zadanie ma być wykonane starannie - łatwe jak bułka z masłem”. Pasza nie wyjawia graczom informacji o nieznanym losie swoich poprzednich agentów, ani słowem nie zająknie się też o paladynie. Scenariusz zakłada, że gracze przyjmują ofertę urzędnika.





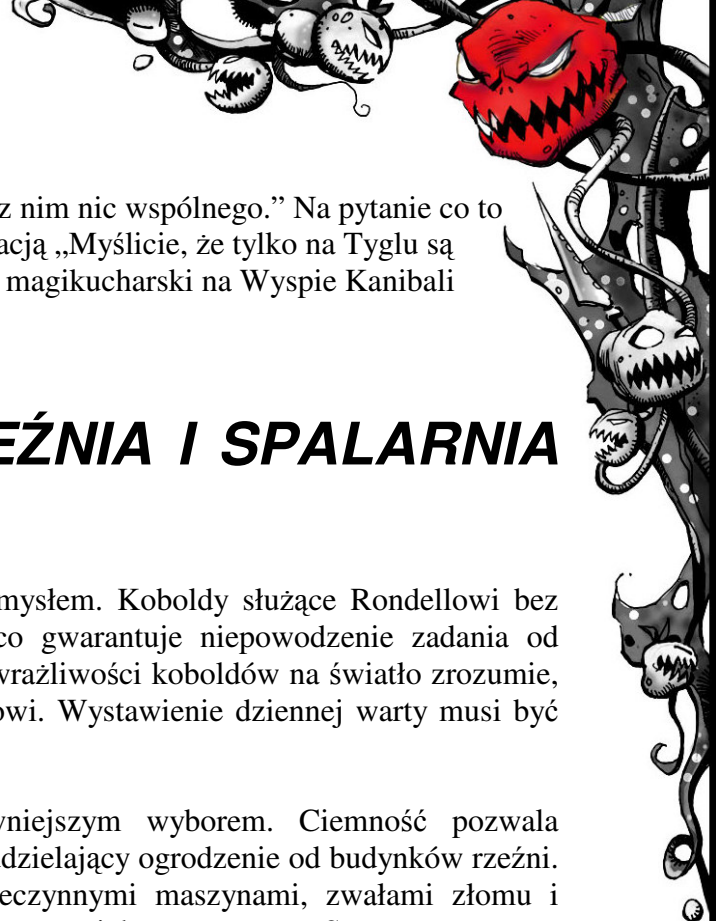
ŚLIMAKI Z CZASZKI (-1 CHA, -1 WOLA NA 12H) – NIESTETY ŚLIMACZKI TO ULUBIONA POTRAWA URZĘDNIKA, PODAWANA BY OSŁABIĆ WOLĘ ROZMÓWCÓW I UŁATWIĆ WYWARCIE NA NICH WPŁYWU. ZAPAMIĘTAJ LUB Dyskretnie zapisz zmianę we WSPÓŁCZYNNIKACH KAŻDEGO BG, KTÓRY SKOSZTOWAŁ OSOBLIWEGO DANIA. JEŚLI KTOŚ WYJĄTKOWO ROZSMAKOWAŁ SIĘ W PRZEKĄSCE I NP. ZJADŁ CAŁĄ ZAWARTOŚĆ NACZYNIA, TO ZMIANA WE WSPÓŁCZYNNIKACH WYNOŚI (-3 CHA, -3 WOLA NA 12H). KILKA ŚLIMAKÓW MA BRĄZOWE PLAMKI – ICH JEDZENIE NIE POWODUJE NEGATYWNYCH EFEKTÓW I TE BĘDZIE Dyskretnie WYBIERAŁ SEZAMES.

Jeżeli tak się nie stanie, pasza wpada w gniew. Krzycząc: „Nie potrafią docenić jaki zaszczyt ich spotkał!” wyrzuca drużynę z wieży. Uwiarygodni to dodatkowo wydarzenia, które będą miały miejsce dzisiejszej nocy. Nie jest pewne, czy bohaterowie będą jeszcze wtedy w Negra-blanca. Pewne jest natomiast, że będą mieli kłopoty. Wyprawa do rzeźni stanie się wtedy koniecznością, jeżeli zechcą móc znów spokojnie poruszać się po Baronii Rachatłukum.

Pamiętaj o targowaniu! Pasza jest gotów zapłacić po 1000 sztuk złota na głowę, ale zacznie targi od 200 szt. na głowę. Może też szafować przysługami, sprzętem z miejskiej zbrojowni, magicznymi eliksirami czy delikatesami kulinarnymi. Wszystko to jednak oszczędnie (pamiętaj o sztuczkach). Jeśli któryś z bohaterów zażąda w rozliczeniu np. miecza, pasza każe mu najpierw przynieść oręż słabej jakości i na dodatek lekko zardzewiały. Dopiero w miarę targów zaoferuje coś lepszego – on się tak może bawić cały dzień, ale kiedy przesypie się w jego komnacie druga klepsydra (druga godzina) będzie chciał jakoś skończyć, bo ma obowiązki a chce by BG jeszcze tej nocy wykonali zadanie.

Zanim noc nastanie, drużyna ma czas by zyskać nieco informacji w samym Negra-blanca. Możesz przekazać graczom wyliczone poniżej plotki po udanym teście ZBIERANIA INFORMACJI (ST15, JEDEN UDANY TEST – JEDNA INFORMACJA) lub w wyniku ich własnej inwencji i interakcji z BNami:

- Pod bramami miasta bezdomni żalą się, że dawniej o budynki starej rzeźni walczyły dwie grupy – niziołki i koboldy; Rondell przegnał niziołki, a koboldy wziął pod swoją pieczę; „Koboldzicha som gupie! Mógł nas wziąć! Kiedyś byliśmy kimś, on nas zdegyradował!” – skarżą się biedacy. Można też od nich usłyszeć, że koboldy oddawały cześć jakiejś bestii żyjącej w podziemiach opuszczonej rzeźni.
- Melchior Blaszką - stary inteligentny kocioł (rasa charakterystyczna dla BSZ – żywe, gadające żeliwne kotły o rzeźbionych twarzach, chwytnym jęzorku, poruszające się na pająkowatych żelaznych odnóżach), poobijany i skorodowany, kaszlący rdzą, który dawniej pracował przy wytapianiu tłuszczu w rzeźni twierdzi, że Hesus na pewno nie używa spalarni; „Za dobrze znałem te maszyny, żeby dać się oszukać! One na pewno stoją nieużywane.” – krztusi między atakami kaszlu. Kocioł przyznaje, że z kominów spalarni nocą leci jakiś dym, ale nie zna jego pochodzenia.
- Szczurołap miejski twierdzi, że zwierzęta unikają terenu rzeźni; „Takiego szczura widziałem, wielkiego jak świniak! Nie wiem, co było go w stanie tak wystraszyć, że aż czmychnął stamtąd.” Zwierzęta ciągną do miasta zwabione odorami z rzeźni i przez to biedak ma więcej roboty.
- Bywalec ”Ricc’s Cafe” uśmiecha się słysząc pytania graczy; „Był już taki, co próbował.”. Wspomina paladyna Calabra i jego niedawne zaginięcie. Na pewno napomknie też o magicznym mieczu, jakim ów się szczycił. „Na waszym miejscu trzymałbym się od całej sprawy z daleka; to jakieś rozgrywki możnych”.
- Pożeracz, należący do miejscowej społeczności (być może nawet sam Ricc), nie ma co do Rondella wątpliwości. „To wyrzutek z Wyspy Kanibali. Skoro tam go



nie chcieli, my także nie powinniśmy mieć z nim nic wspólnego.” Na pytanie co to za wyspa pożeracz odpowiada z pewną irytacją „Myślicie, że tylko na Tyglu są szkoły magii kulinarnej?! Nasz uniwersytet magikucharski na Wyspie Kanibali słynie w całym Beszamelu!”

SCENA III: STARA RZEŹNIA I SPALARNIA ODPADKÓW

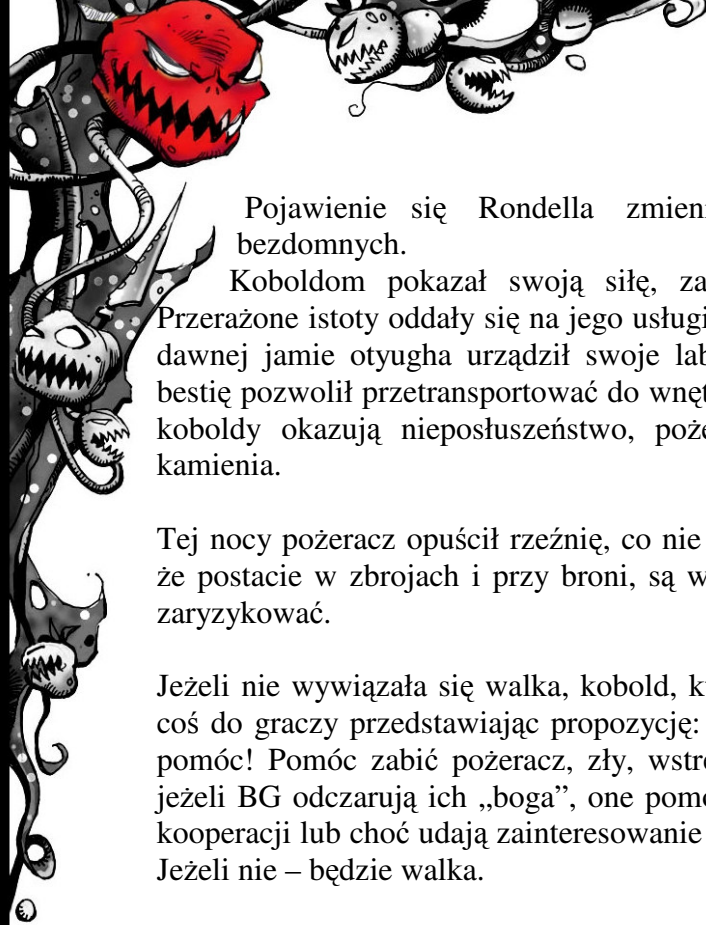
Wyprawa do rzeźni za dnia nie jest dobrym pomysłem. Koboldy służące Rondellowi bez problemu wypatrzą zbliżających się intruzów, co gwarantuje niepowodzenie zadania od paszy. Jednakże każdy, kto zdaje sobie sprawę z wrażliwości koboldów na światło zrozumie, że stwory są nadspodziewanie wierne czarodziejowi. Wystawienie dziennej warty musi być dla nich nie lada wyzwaniem.

Nocna eskapada wydaje się o wiele sensowniejszym wyborem. Ciemność pozwala niepostrzeżenie pokonać parkan i przebyć teren oddzielający ogrodzenie od budynków rzeźni. Droga pomiędzy wystawionymi na zewnątrz nieczynnymi maszynami, zwałami złomu i wyniesionego przez koboldy z budynków gruzu, to niełatwa sprawa. Szansa na to, że koboldy, które bronią dostępu na teren Rondella, usłyszą graczy jest duża; zwłaszcza jeżeli któryś z graczy jest w pancerzu (kary do CICHEGO PORUSZANIA SIĘ). Jeżeli zostaną wykryci, rozegraj scenę spotkania z koboldami.

Kompleks składa się z głównego długiego, parterowego budynku, spalarni odpadków oraz baraków. W północnej części głównego budynku zawalił się dach. Reszta została ponownie przystosowana przez Rondella. Baraki są w najgorszym stanie – nieużywane zapadły się do środka. Pod gruzem, w piwnicach urządziły sobie legowisko koboldy. Pomiedzy budynkami piętrzą się sterty maszyn – rzeźnia była kiedyś wielkim i dobrze prosperującym przedsiębiorstwem nastawionym głównie na ubój hodowanych przez okolicznych rolników świń i owiec. Kilka lat temu w okolicznych stadach świń wybuchła epidemia i zwierzęta trzeba było wybić. Rzeźnia przestała przynosić dochody i trzeba ją było zamknąć. Teraz liczba świń stopniowo wzrasta i do interesu można wrócić, ale jest on cieniem dawnej działalności. Na powietrzu stoją nieużywane, skorodowane i pogięte maszyny, fragmenty mechanicznych linii produkcyjnych, resztki mebli, które mieszkający tu bezdomni w większości porabiali na opał, góry gruzu wymiecionego przez koboldy. Z głównego budynku wiatr niesie odór surowego mięsa, parzonej skóry i gotowanej krwi.

Gdzieś w głębi kompleksu, mniej więcej w połowie drogi do starej spalarni, nagle kilka małych istotek wydobywa się z gruzu i gór kości, by otoczyć graczy. Koboldy pochodzą z pustyni Patelni. Ich skóra jest matowo czarna a rogi, zęby i ślepie białe. Nie atakują od razu. Wygląda na to, że ich przywódca, posługując się łamanym wspólnym, chce coś drużynie przekazać.

Zanim rzeźnię zajął Hesus J. Rondell, trwała tam nieustająca wojna między dwoma grupami. Niziołki, bezdomni i włóczędzy, rządili terenem za dnia. To oni uruchomili spalarnię, przy której mogli się ogrzać. Z zapadnięciem zmroku spomiędzy złomu i gruzu wydobywały się jednak koboldy. Bezdomni barykowali się w spalarni, lecz nie śmieli wychodzić na zewnątrz. Koboldy miały swojego „boga”. Jama otyugha, w południowej części piwnic zrujnowanego budynku, służyła za miejsce składania ofiar ze znalezionych odpadków.



Pojawienie się Rondella zmieniło wszystko. Pożeracz całkowicie przegnał bezdomnych.

Koboldom pokazał swoją siłę, zamieniając w kamień ich otyughowego „boga”. Przerażone istoty oddały się na jego usługi, ale nigdy nie zapomniały zniewagi. Czarownik w dawnej jamie otyugha urządził swoje laboratorium – wytwórnię żelatyny. Spetryfikowaną bestię pozwolił przetransportować do wnętrza nieczynnej już spalarni. Za każdym razem, gdy koboldy okazują nieposłuszeństwo, pożeracz torturuje statwę ułamując kolejne kawałki kamienia.

Tej nocy pożeracz opuścił rzeźnię, co nie umknęło uwadze koboldów. Już wcześniej pojęły, że postacie w zbrojach i przy broni, są w stanie zagrozić pożeraczowi. Postanawiają zatem zaryzykować.

Jeżeli nie wywiązała się walka, kobold, który uważa, że potrafi mówić wspólnym, bełkocze coś do graczy przedstawiając propozycję: „Wy uratować nasz bóg! To my pomóc, my dużo pomóc! Pomóc zabić pożeracz, zły, wstrętny pożeracz!” Koboldy stawiają sprawę jasno – jeżeli BG odczarują ich „boga”, one pomogą zabić Rondella. Jeżeli gracze przejawiają chęć kooperacji lub choć udają zainteresowanie propozycją koboldów, te prowadzą ich do spalarni. Jeżeli nie – będzie walka.

Koboldy nie są zbyt wymagającymi przeciwnikami, ale pożeracz wyposażył je we flaszki kwasu, wytworzonego w laboratorium (każdy kobold ma jedną). Kwas zadaje ciału trafionego k6 OBRAŻEŃ i ma wygląd szaroburego śluzu. Jeżeli atak jest wymierzony w ekwipunek (stworzenia będą zapewne starały się zniszczyć broń bohaterów) – patrz: PODRĘCZNIK GRACZA, S. 136, by określić ilość PUNKTÓW WYTRZYMAŁOŚCI oręża i tarcz. Koboldy będą się starały ukryć wśród gruzu i niewidoczne dla BG, atakować zza osłony.

KOBOLDY (12): PW 3-6, PATRZ: KSIĘGA POTWORÓW, POPRAWIONE WYPOSAŻENIE, SW 4.

Ostrożna drużyna może uniknąć spotkania z koboldami. Trafienie do starej spalarni nie jest trudne – jej kominy widać nawet w nocy. Miejsce jest jednak zaskakująco ciche. Informacje, uzyskane w mieście od starego inteligentnego kotła, okazują się być prawdziwe – instalacja nie działa. Wnętrze budynku jest zdewastowane. Pomiędzy resztkami dawnej maszynarii czai się jednak złowieszczy kształt. To otyugh zamieniony w kamień, ale przecież nocą wyobraźnia płata figle i nieprzygotowany na taki widok awanturnik, może w pierwszej chwili rzucić się do walki z posągami! Rumor przyciągnie wówczas koboldy, które wciąż wierzą, że ich bóstwo jest w stanie przełamać czar pożeracza. Otyugh jest w Beszamelu uważany za pożyteczne stworzenie i darzony sporą sympatią, jako wygodna niszczarka odpadków, więc kiedy minie pierwsze zaskoczenie BG prawdopodobnie zostawią go w spokoju (chyba, że masz w drużynie łowcę przysmaków – którego może zainteresować „łodyga otyugha” – dziwaczna kończyzna na której stwór ma oczy, uważana przez smakoszy za szczególnie smaczną).

Małe jaszczuropolodobne stworzonka postanowiły, że będą oddawać istocie cześć, spalając w ofierze co lepsze odpadki z rzeźni. Oto tajemnica pochodzenia rzadkiego dymu, wydostającego się nocami z kominów spalarni.

Prócz skamieniałego otyugha w spalarni można odnaleźć jeszcze jedną dziwną rzecz. Z wielkiego, nieobrobionego, sześciennego głazu wystaje skamieniałe mechaniczne ramię golema-szybkoWARa. Palce ma rozwarłe w spazmie, jakby chciało pochwycić

coś znajdującego się poza kamieniem.

Uwięziony w głazie Golem-SzybkoWAR Pieron Calabria to wielki, pocziwy mechaniczno-magiczny „robot”, którego korpus stanowi piec na węgiel a z pleców sterczy komin. Duszę z kryształu ma umieszczoną w drewnianej, wyrzeźbionej głowie. Porusza się na dwóch drewniano-stalowych nogach. Ma też parę mechanicznych ramion. W jednym ściska świecący magiczny miecz, druga zakończona jest szczypcami, jak u kraba. Golem nosi na szyi króliczą łapkę na szczęście i ma przykry zwyczaj zacinania się kiedy mówi (kiedy się zacina, powtarza 2-3 razy tą samą kwestię). Czasem zresztą zacina się cały, co może prowadzić zarówno do komicznych jak i do strasznych sytuacji, kiedy nagle zawiesi się podczas finałowej bitwy.

Scena z koboldami jest ważna – określa lojalność tych małych stworzonek. Nie są w stanie za bardzo zaszkodzić bohaterom (nie licząc oczywistego utrudnienia związanego ze zniszczeniem ekwipunku), lecz przebudzony otyugh może być dla drużyny cennym nabytkiem. Koboldy zdradzą też fakt nieobecności pożeracza oraz położenie laboratorium i powiedzą o pułapce strzegącej głównego wejścia. Nie pójdą tam jednak razem z drużyną. „Smok! Smok! My nie iść, on nas zjeść!” Nic nie jest w stanie przekonać ich do zmiany zdania. Wspomnienie o smoku może przypomnieć bohaterom opowieść zasłyszana u paszy. Zwykły zbieg okoliczności.

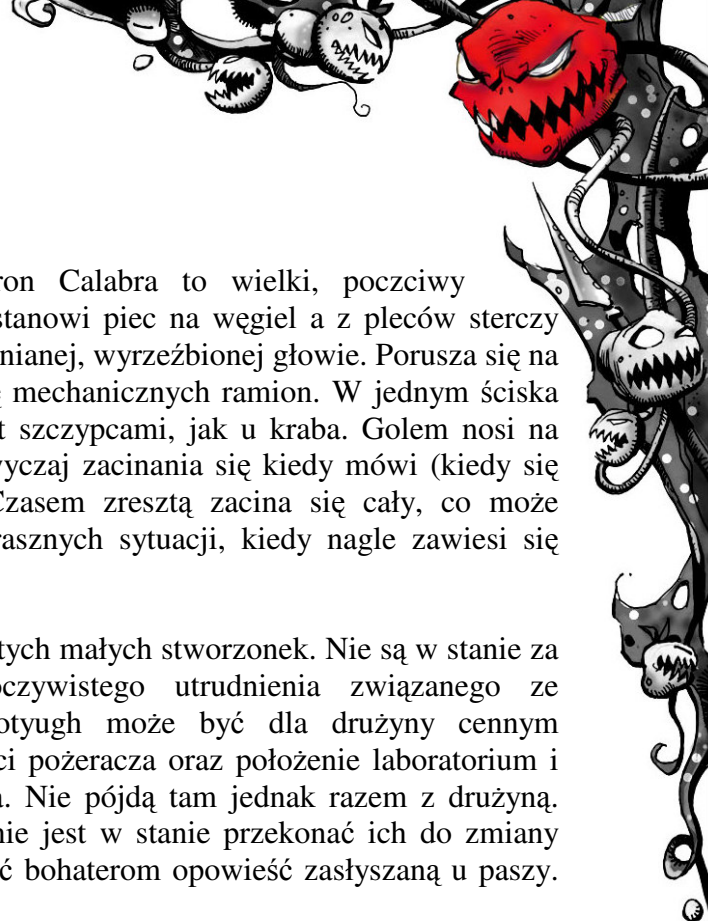
W scenariuszu przyjęto, że drużyna nie dysponuje magicznym przepisem (zwojem) *czerstwe w świeże (kamień w ciało)*, więc z ewentualnym odczarowaniem otyugha trzeba poczekać (jeżeli jest inaczej – tym lepiej dla nich!). Zwój można uzyskać w ”1001 Cudów”, w mieście.

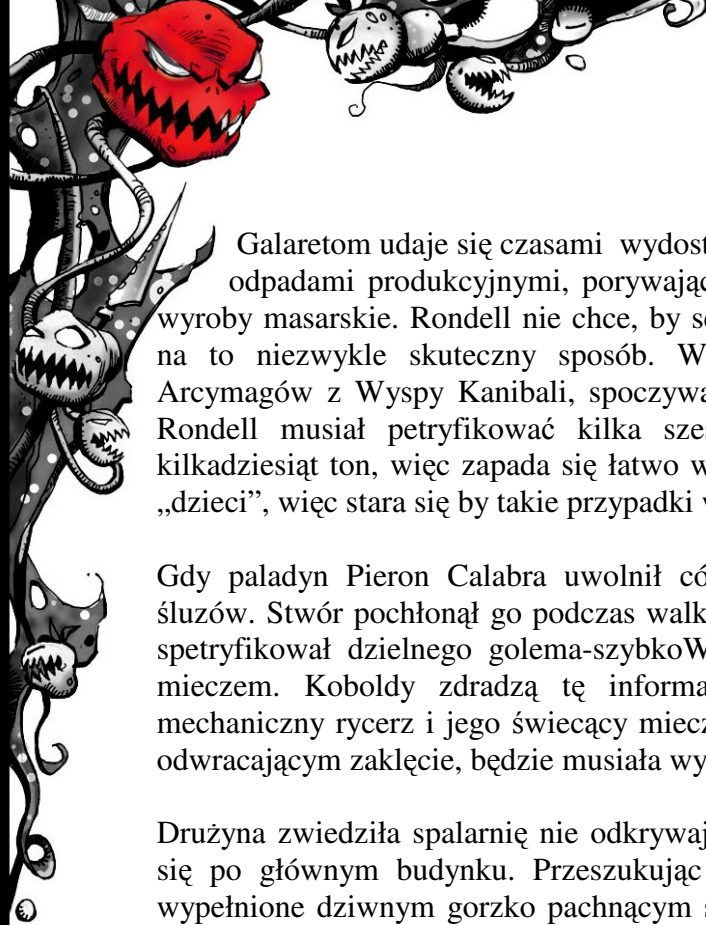
SCENA IV: WYTWÓRNA ŻELATYNY

Drużyna na pewno zwróci uwagę na fakt, że na terenie rzeźni odnaleźć można porozstawiane tu i ówdzie wielkie, nieociosane bryły kamienia. Ponieważ większość z nich zapadła się w gruncie pod dziwnymi kątami i jest przysypana gruzem z zawalonej części budynku, nie od razu widać, że wszystkie są sześcianami. Na niektórych niedbale wryto jakieś symbole. Test ODCYFROWYWANIA ZAPISKÓW (ST15; MOŻESZ ZAMIENNIE DOPUŚCIĆ TEST WIEDZY TAJEMNEJ), odkryje przed drużyną, że są to znaki pozostawione przez przesądne koboldy a mają odpędzać złe duchy.

Hesus J. Rondell rzeczywiście jest studentem, wygnanym z Wyspy Kanibali. Władze szkoły na wyspie oskarżyły go o hodowlę niebezpiecznych istot i uznały za częściowo niepoczytalnego. Rondell nie poddał się bez walki. Umknął z wyspy, zabierając ze sobą „maleństwa”, lecz podczas wynikłej walki stracił oko. Daleka Baronía Rachatłukum jest miejscem, gdzie postanowił wyleczyć rany i kontynuować swoje eksperymenty.

W laboratorium, w południowej części głównego budynku, Rondell hoduje galaretowate sześciany. Potwory pomagają mu pozbyć się najbardziej kłopotliwych odpadków z produkcji mięsa i żelatyny – resztek kości, skór, wnętrzności i krwi. Oto dlaczego spalarnia stoi nieużywana. Pożeracz hoduje potwory także z innego powodu – w jego szalonym umyśle, galarety zaspakają tęsknotę za domem, ponieważ w chory sposób kojarzą mu się z babciną leguminą – smakiem domu i dzieciństwa. Pożeracz usilnie próbuje wzmocnić to wspomnienie, nadając stworom owocowe zapachy.





Galaretom udaje się czasami wydostać na tren wokół rzeźni, gdzie krążą sycąc się odpadami produkcyjnymi, porywając zwierzęta przeznaczone na rzeź a nawet gotowe wyroby masarskie. Rondell nie chce, by sekret jego instalacji wydostał się poza rzeźnię. Ma na to niezwykle skuteczny sposób. W pustym oczodole, po oku wylupionym przez Arcymagów z Wyspy Kanibali, spoczywa potężny przedmiot magiczny – oko petryfikacji. Rondell musiał petryfikować kilka sześcianów. Zamieniona w litą skałę istota waży kilkadziesiąt ton, więc zapada się łatwo w glebę. Rondell bardzo nie lubi krzywdzić swoich „dzieci”, więc stara się by takie przypadki występowały jak najrzadziej.

Gdy paladyn Pieron Calabria uwolnił córkę Moondowna, napotkał jeden z uwolnionych słuzów. Stwór pochłoniął go podczas walki, a obserwujący ją Rondell wykorzystał moment i spetryfikował dzielnego golema-szybkoWARa wewnątrz bestii, razem z jego magicznym mieczem. Koboldy zdradzą tę informację graczom. „To? Tu zły pożeracz zamknął mechaniczny rycerz i jego świecący miecz!” Drużyna, która przybędzie z miasta ze zwojem odwracającym zaklęcie, będzie musiała wybrać – paladyn czy koboldzie bóstwo.

Drużyna zwiedziła spalarnię nie odkrywając sekretu pożeracza, pozostaje jej więc rozejrzeć się po głównym budynku. Przeszukując go bohaterowie mogą natknąć się na wagoniki wypełnione dziwnym gorzko pachnącym sypkim materiałem. Żwir? Kamienie? Nie mieliby problemu z rozpoznaniem, gdyby nie brak kolorów. A odpowiedź jest zaskakująca – to ogromne ilości pestek z owoców, które pożeracz przetwarza by nadać galaretom odpowiedni aromat (i nie tylko, o czym za chwilę).

Północna część budynku została wysprzątana i pożeracz urządził tam ponownie rzeźnię (choć o wiele mniejszą od pierwotnych możliwości przerobowych tego miejsca). Koboldy trzymają tam w boksach prosiaki; jest część służąca do ich zabijania i chłodnia, gdzie wiszą półtuszy i stoją kontenery z podrobami. Jeśli w rzeźni wydarzy się walka, może się w którymś momencie przenieść do tego klimatycznego, niepokojącego lokalu.

Jeżeli drużyna ma koboldy po swojej stronie, te szybko wskażą jej drogę do dawnego legowiska otyugha. Po drodze czeka ich jeszcze jedno spotkanie. Kiedy gracze kręcą się po wielkiej hali produkcyjnej pełnej działających i nieczynnych sprzętów, niespodziewanie atakuje ich galaretowany sześcian, który uwolnił się tej nocy z rzeźni. I tu uwaga – pożeraczowi udało się przełamać brak barw i nadać swojemu pupilkowi apetyczny kolor pomarańczowej galaretki owocowej, takiej jaką jadał w odległej ojczyźnie. Wielki, pachnący pomarańczą sześcian o jaskrawej barwie powinien być dla bohaterów szokiem.

GALARETOWATY SZEŚCIAN. TEN OKAZ JEST WYJĄTKOWO DUŻY. 8KW, 88PW, SW4. PATRZ: KSIĘGA POTWORÓW, S. 164.

Miejsca, przez które przeszedł potwór są niemalże całkowicie oczyszczone z substancji organicznych. Możesz opisać stos zwierzęcych kości przecięty na pół mocą kwasów trawiennych śluzu.

Jama otyugha jest zagłębieniem w zrujnowanej posadzce głównej hali rzeźni, wyróżniającym się swoją głębokością. Do dołu prowadzi wyłom w podłodze budynku a obok dołu widnieje otwór – wejście do laboratorium. Na dnie natomiast widać niewyraźny zarys wejścia do jeszcze głębiej położonej jaskini. Biję stąd potworny smród gotowanych ścięgien, kopyt i kości mieszający się w isticie odrażający sposób z zapachem rozgotowanych owoców i jakiś ziół. Smród wydaje się być fizyczną barierą przez którą ciężko bohaterom przebrnąć a

w miarę schodzenia niżej staje się coraz mocniejszy.

Droga górą prowadzi do pracowni Rondella i pozornie jest prostsza. Pozornie, bo pożeracz zabezpieczył ją pułapką, która sprawia, że źle postawiony krok powoduje obsypanie się lawiny odpadków ze stojącego nieopodal kontenera. Lawina poniesie nieszczęśnika/ów w dół.

ODPAWKOWA PUŁAPKA. SW5. 3k6 OBRAŻEŃ I BOHATER ZOSTAJE PRZYSYPANY KOŚCMI (PATRZ: ZASADY PRZYSYPANIA PRZEZ LAWINĘ, PMP, S. 85). RZUT OBRONNY NA REFLEKS (ST15) NEGUJE DZIAŁANIE PUŁAPKI – POSTACI UDAJE SIĘ ODSKOCZYĆ, ZANIM LAWINA JĄ PORWIE. PRZESZUKIWANIE (ST20), UNIESZKODLIWIANIE MECHANIZMÓW (ST20). POSTACIE, KTÓRE W MOMENCIE URUCHOMIENIA PUŁAPKI ZNAJDOWAŁY SIĘ NA DOLE OTRZYMUJĄ 6k6 OBRAŻEŃ, MAJĄ JEDNAK PRAWO DO RZUTU NA REFLEKS (ST15), KTÓRY POZWALA IM UKRYĆ SIĘ WE WNĘTRZU JASKINI I UNIKNĄĆ OBRAŻEŃ ORAZ PRZYSYPANIA.

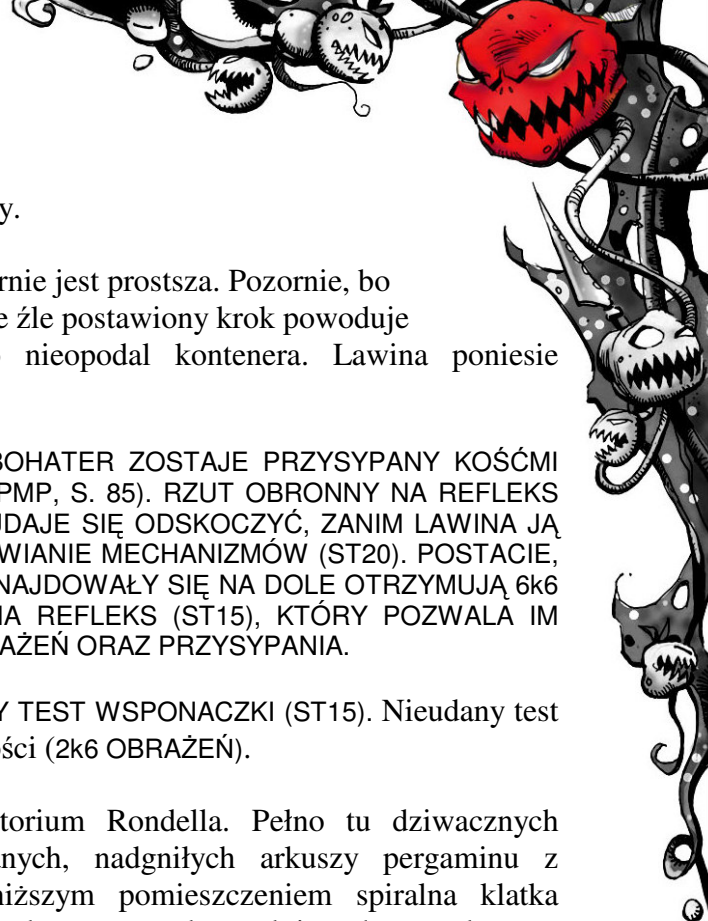
By zejść na dół, wymagany jest ŚREDNIO TRUDNY TEST WSPONACZKI (ST15). Nieudany test oznacza osunięcie się w dół i przywalenie stertą kości (2k6 OBRAŻEŃ).

Wejście górne prowadzi do osobistego laboratorium Rondella. Pełno tu dziwacznych przyrządów, bulgoczących kadzi i porzrzucanych, nadgniłych arkuszy pergaminu z zapiskami pożeracza. Laboratorium łączy z niższym pomieszczeniem spiralna klatka schodowa. Obok niej widać system rur i pokręteł, zapewne kontrolujących przepływ na niższym poziomie.

Pomagier Rondella, jego asystent w laboratorium i przywódca zespołu koboldów, które sprawiają mięso w rzeźni wabi się „Sierściuch” i wyjątkowo oryginalne z niego indywiduum. Aby upodobnić się do swojego pana, przymocował sobie na łepku, pomiędzy wystającymi różkami perukę przypominającą dredy, wykonaną ze starego mopa. Wstawił sobie też dwa złote (metaliczne w czarno-białym mieście) zęby a mówiąc przypomina Jamajczyka, co w połączeniu z kiepską znajomością języka wspólnego czyni z niego coś pomiędzy Kalim z „W pustyni i w puszczy” a obleśnym murzyńskim alfonsem z kiepskiego kryminały klasy B. „Sierściuch” jest nie tylko hersztem koboldów, jest też jedynym powiernikiem Rondella. Pożeracz ufa mu i słusznie, bo kobold skoczyłby za nim w ogień (dzięki Rondellowi zyskał status w swoim plemieniu). Jeśli gracze dogadają się z koboldami, muszą to zrobić za plecami „Sierściucha” bo choć jego podwładni marzą o przebudzeniu otyugha, to sam „Sierściuch” na pewno zostanie przy swoim panu.

Jaskinia na dnie, była kiedyś legowiskiem otyugha. Rondell stworzył tam laboratorium. W basenach widać bulgoczące, hodujące się galarety (jeszcze szare). Dookoła pełno szklanych tub, w których w formalinie pożeracz umieścił nieudane efekty swoich eksperymentów. Strumienie rozgotowanych ścięgien, kości i rogów bulgocą w kotłach, rurami przepływają przez to pomieszczenie i wlewają do systemu kadzi i basenów. Wyjście z tego poziomu jest całe ubrudzone w śluzie galaretowatego sześcianu, który niedawno wydostał się na zewnątrz. W pomieszczeniu słychać odgłos maszynierii, która tłoczy żelatynę ku górze do kadzi. Na stole laboratoryjnym obok różnych szklanych instrumentów ustawiona została duża szisza z której pachną zioła. Po bliższej inspekcji okaże się, że to fajkowe ziele – środek łagodnie rozweselający.

W ciasnej pracowni można znaleźć pamiątnik pożeracza. Z bełkotliwego wyводу wynika, że tej nocy pożeracz zakradnie się kanałami do miasta by uśmiercić paszę – pracodawcę graczy! Co gorsza Rondell ma zamiar podszyć się pod bohaterów za pomocą zaklęcia i w ten sposób zrzucić na nich całą winę!



PAMIĘTNIK HESUSA J. RONDELLA

Stare wpisy:

[...] W całej rodzinie, tylko babunia o mnie dbała! Tatko chciał, żebym prowadził rodzinną rzeźnię. Przyuczał mnie nawet, kto wie, może jeszcze kiedyś do tego wrócę... Ale o szkole magii, to słuchać nie chciał, tylko od razu mu rękami trzęsło i szukał pasa. [...] A babunia, zawsze mnie wystuchala. I zawsze mówiła, że ja bym się nadał na magika. I robiła mi taką pyszną owocową galaretkę. Zawsze jak przychodziłem, to dostawałem galaretkę i zawsze była innego koloru... tęsknię za domem. [...]

[...] przyjęli mnie do akademii, będę magiem!![...]

[...] jedno z moich „dzieci” wylazło w nocy z kadzi i wypadło z okna wieży... chyba będą kłopoty... następnym razem będę o „maleństwa” lepiej dbał [...]

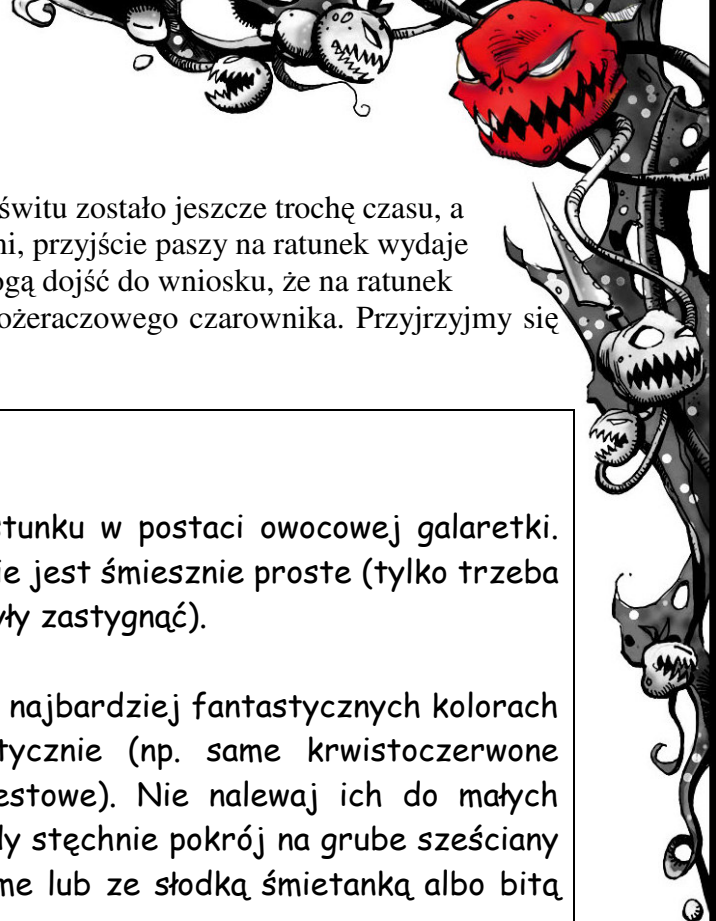
[...]Arcymagowie oskarżyli mnie, że hoduję niebezpieczne stworzenia i jeszcze mieli czelność nazwać mnie niepoczytalnym. Ja im pokażę. Jak zobaczą co dla nich przygotowałem to się przekonają, że jestem nie tylko poczytalny, ale też baaardzo sprytny! [...]

[...] Nie wszystko poszło tak jak chciałem, ale uciekłem. Tylko oko boli... [...]

Dzisiejszy wpis:

Pasza jest taki sam jak arcymagowie z akademii – wziął się na mnie! Nie spocznie póki mnie nie pogrąży. Odkąd powiedziałem, że nie oddam rzeźni temu kupcowi, który chce ją za pośrednictwem Sezamesa kupić, urzędas nie daje mi spokoju. Ale ja się nie dam. Nie pozwolę się znowu przegnać.

Mam już plan. Jak zapadnie zmrok, pójdę kanałami pod wieże Sezamesa! Upodobnię się do jednego z tych awanturników, których spotkałem w sklepie elfa, tych co się panoszą po mieście i myślą, że są tacy ważni. W przebraniu zabiję urzędasza a cała wina spadnie na poszukiwaczy przygód. Może wreszcie będę mógł spokojnie wrócić do pracy nam moimi „maleństwami” i ich nowym „braciszkiem” którego przywiozłem z pustyni...



To bardzo ważny moment przygody. Ponieważ do świtu zostało jeszcze trochę czasu, a gracze nie muszą przekradać się do miasta kanałami, przyjdzie paszy na ratunek wydaje się być wykonalne. Co bardziej cyniczni gracze mogą dojść do wniosku, że na ratunek za późno i pozostaje tylko poczekać na powrót pożeraczowego czarownika. Przyjrzyjmy się najpierw tej drugiej opcji.

GALARETY?! KURCZE, O RETY!!

Pomyśl o przygotowaniu dla graczy poczęstunku w postaci owocowej galaretki. Koszt zakupu to parę groszy a przygotowanie jest śmiesznie proste (tylko trzeba je zrobić kilka godzin wcześniej, żeby zdążyły zastygnąć).

W supermarketach można kupić galaretki w najbardziej fantastycznych kolorach i podbierać tak, żeby wyglądały klimatycznie (np. same krwistoczerwone poziomkowe, albo bluznierczo-zielone agrestowe). Nie nalewaj ich do małych salatek tylko do jednej dużej miski i kiedy stęchnie pokrój na grube sześciany (tak ze 4 cm). Galaretki możesz podać same lub ze słodką śmietanką albo bitą śmietanką w aerozolu.

Może ci się to wydawać niepotrzebnym zawracaniem głowy, ale zapewniam, że po kilku godzinach sesji, gracze łapczywie rzucą się na deser a przygoda zapadnie im dzięki temu bardziej w pamięć.

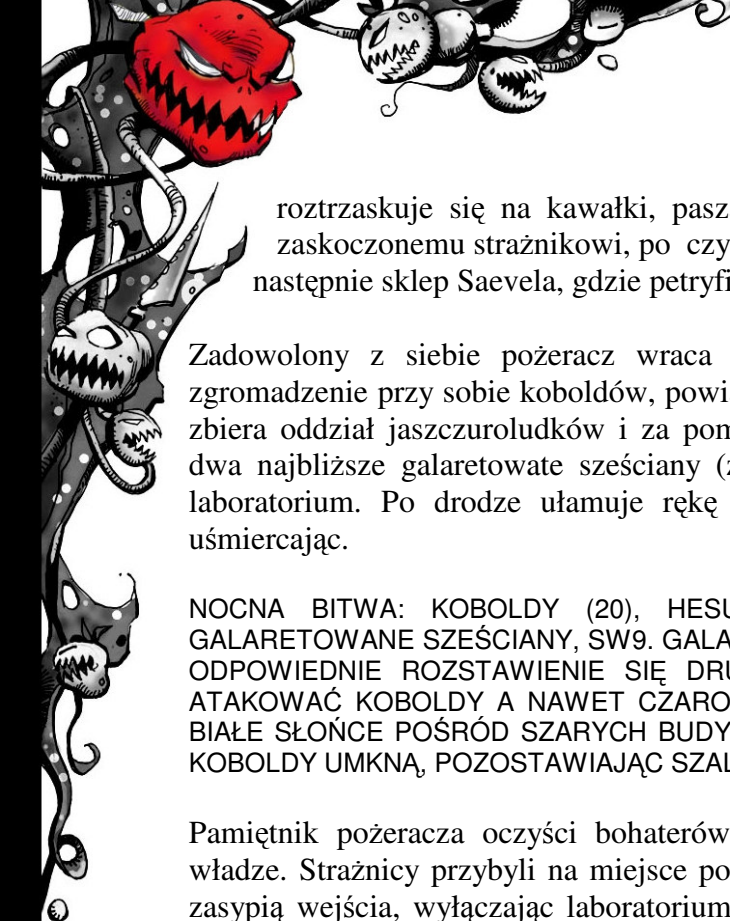
Możesz też przygotować trzy miseczki galaretki - pomarańczową, zieloną i czerwoną a potem rozdawać tym graczom, którzy pokonali danego stwora.

Przepis:

„Wesołe galaretki” - [M.S.: kaduceusz usłyszał ten przepis od Kasi, którą pozdrawiamy!] Jeśli jesteś w miarę odpowiedzialny a odrobina alkoholu na Twoich sesjach nie destabilizuje ich (Mistrzu Podziemi - „piłeś, nie prowadź!” :oP) możesz się pokusić o dolanie do galaretek przed zastygnięciem niewielkiej ilości alkoholu; najlepiej kieliszek wódki. Obejdiesz się chyba bez instrukcji krok po kroku? Kup po prostu ze 2-3 torebki galaretki i postępuj wg instrukcji na opakowaniu a na koniec, przed zastygnięciem, dolej procenty. Taki deser będzie znakomicie pasował do sesji.

ZAKOŃCZENIE PIERWSZE

Rondell przekrada się kanałami do miasta. Za pomocą przekształcenia siebie, zmienia się w najbardziej charakterystycznego z BG i korzystając z zaklęcia *suflet lekkości* (lot) dostaje się do sypialni paszy. Gdy ten, przerażony, budzi się ze snu, Rondell przemienia go w kamień mocą oka petryfikacji, a następnie zrzuca z balkonu na dziedziniec. Kamienny posąg



roztrzaskuje się na kawałki, pasza ginie. Rondell na krótką chwilę ukazuje się zaskoczonemu strażnikowi, po czym umyka w kierunku "Ricc's Cafe". Odwiedza następnie sklep Saevela, gdzie petryfikuje i roztrzaskuje sklepikarza.

Zadowolony z siebie pożeracz wraca do rzeźni. Jeżeli gracze nie zatroszczyli się o zgromadzenie przy sobie koboldów, powiadomią go one o intruzach w laboratorium. Rondell zbiera oddział jaszczuroludków i za pomocą zwojów, które otrzymał od BG, odczarowuje dwa najbliższe galaretowate sześciany (zielony i czerwony). Tak przygotowany, rusza ku laboratorium. Po drodze ułamuje rękę paladyna w sześcianie, skutecznie go przy tym uśmiercając.

NOCNA BITWA: KOBOLDY (20), HESUS J. RONDELL (MAG KANAPKOWY 7), DWA GALARETOWANE SZEŚCIANY, SW9. GALARETOWATE SZEŚCIANY SĄ DOŚĆ GŁUPAWE, WIĘC ODPOWIEDNIE ROZSTAWIENIE SIĘ DRUŻYNY MOŻE SPRAWIĆ, ŻE SZEŚCIAN ZACZNIE ATAKOWAĆ KOBOLDY A NAWET CZARODZIEJA. BITWĘ MOŻESZ ZAKOŃCZYĆ O ŚWICIE – BIAŁE SŁOŃCE POŚRÓD SZARYCH BUDYNKÓW DODA CAŁEJ SCENIE UROKU I SPRAWI, ŻE KOBOLDY UMKNĄ, POZOSTAWIAJĄC SZALONEGO MAGA SAM NA SAM Z BOHATERAMI.

Pamiętnik pożeracza oczyści bohaterów z zarzutów, lecz zostanie zarekwirowany przez władze. Strażnicy przybyli na miejsce pozakręcają zawory instalacji produkującej żelatynę i zasypiają wejścia, wyłączając laboratorium na dobre. O nagrodzie od martwego paszy raczej nie ma mowy, ale być może gracze odbiją to sobie zbierając magiczne przedmioty – oko petryfikacji oraz miecz Pierona Calabry. Gracze zapewne nie będąc chcieli zbyt długo pozostać w Negra-blanca i z powrotem wyruszą na szlaki Baronii Rachatłukum.

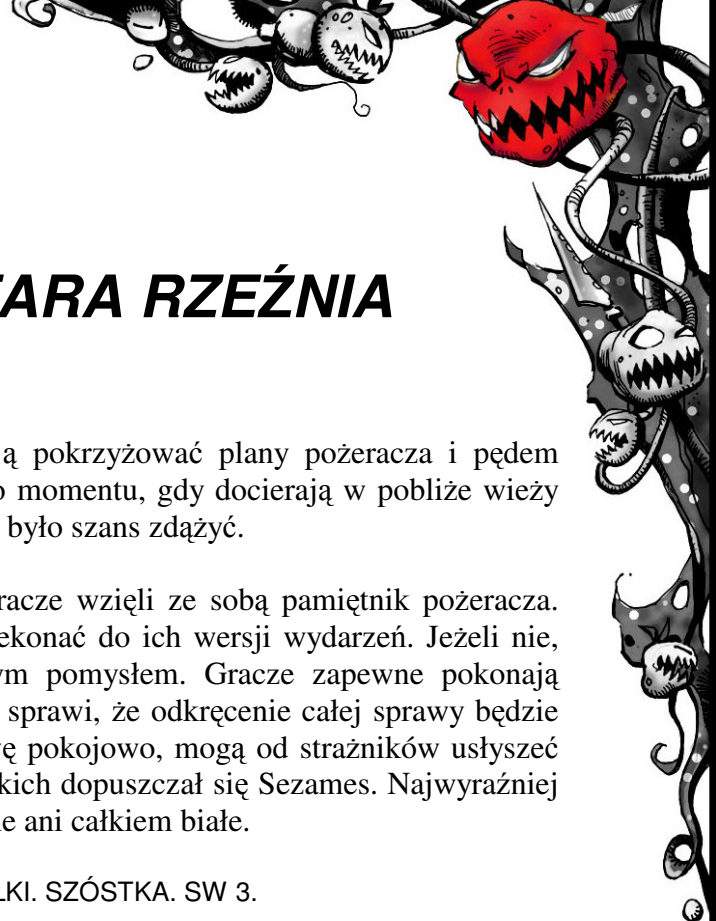
Ponieważ pamiętnik maga kanapkowego dostał się w ręce władz, a stary Moondown nie żyje, w tej wersji zakończenia nie ma raczej szans na odszukanie młodej Jalany i komnaty z ostatnim „maleństwem” szalonego pożeracza.

Rondell nie był zadowolony z działania swojej fabryki żelatyny. Nie miał serca zamieniać w kamień sześcianów, które traktował niemal jak dzieci. Sprowadził magiczne przepisy (zwoje) „by odczynić zło”, jak pisze w swym pamiętniku. W międzyczasie do głowy tego pioniera biotechnologii wpadł nowy szalony pomysł. Rondell w największej tajemnicy sprowadził do swojego laboratorium malutkiego czerwiałego paszczydła. Zwierzę okazało się idealnym narzędziem usuwania odpadków z rzeźni i nowym pupilkiem maga. Stale rosło, pożerając każdą podaną mu materię organiczną. Sala, w której pożeracz go trzyma, jest dobrze ukryta. Po zakręceniu zaworów w pracowni i wstrzymaniu przepływu żelatyny okazuje się, że kanał przechodzący przez dolne laboratorium prowadzi do trzeciej komnaty. Tam, przyłączone do ścian żelaznymi linami, spoczywa młode paszczydło. Tam też Rondell w metalowej klatce tuż przed paszczą robaka umieścił młodą, piękną elfkę.

Bestia jest właśnie owym „smokiem”, którego obawiały się koboldy. Jej obecność pod ziemią może też zasugerować graczom odzyskany miecz Pierona Calabry (patrz opis, dalej). Niekarmiony potwór po tygodniu podejmie uwięzioną powodzeniem próbę wyrwania się z więzających go oków. Jego pierwszą ofiarą będzie Jalana.

Kończąc sesję, wspomnij o dziwnej plotce zasłyszanej na trakcie: wielka bestia, która spustoszyła Negra-blanca, ponoć nadal grasuje w zachodniej części Baronii Rachatłukum.

Gracze mogą skorzystać z „Ricc's Cafe” by znaleźć jakiś statek, który zabierze ich z nieprzyjaznego miasta.



SCENA V: MIASTO I STARA RZEŻNIA RAZ JESZCZE

Przypuśćmy jednak, że bohaterowie postanawiają pokrzyżować plany pożeracza i pędem ruszają do miasta. Błyskawicznie przewiń opis do momentu, gdy docierają w pobliże wieży paszy. Wokół pełno straży. Cynicy mieli rację. Nie było szans zdążyć.

W tej chwili najważniejsza jest kwestia – czy gracze wzięli ze sobą pamiątnik pożeracza. Jeżeli go mają, straż po jakimś czasie da się przekonać do ich wersji wydarzeń. Jeżeli nie, pozostaje ucieczka. Konfrontacja nie jest dobrym pomysłem. Gracze zapewne pokonają strażników, ale obróci to przeciwko nim miasto i sprawi, że odkręcenie całej sprawy będzie graniczyło z niemożliwością. Jeśli załatwią sprawę pokojowo, mogą od strażników usłyszeć kilka ciekawych informacji na temat machlojek jakich dopuszczał się Sezames. Najwyraźniej w czarno-białym mieście nic nie jest całkiem czarne ani całkiem białe.

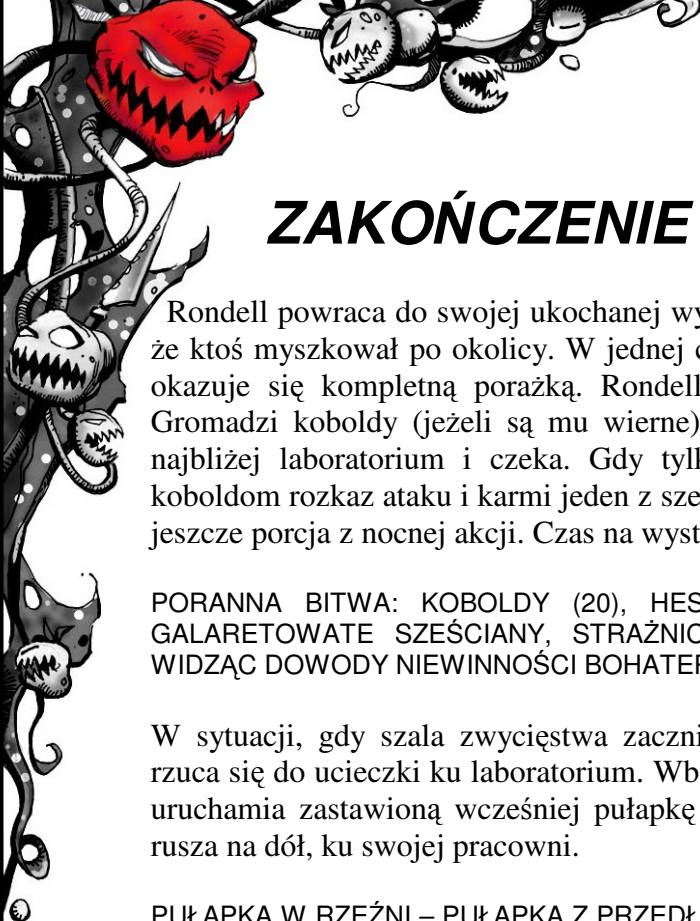
STRAŻNICY MIEJSCY. ZBROJNI 2-POZIOMU, NIZIOŁKI. SZÓSTKA. SW 3.

W miarę jak nastaje świt, dla graczy powinno stawać się jasne, że by zakończyć całą sprawę muszą ponownie udać się do rzeźni. To, czy drużyna wróci z grupką co odważniejszych strażników, czy też z pogonią na karku, ma nieco mniejsze znaczenie.

Druga sprawa – sklep Moondowna. Gracze mogą tam dostać pojedynczy zwój *czerstwe w świeże (kamień w ciało)*. Seavel skradł go z przesyłki dla pożeracza. Jednocześnie ich wizyta zapobiega odwiedzinom pożeracza i śmierci elfa. Ten ostatni słysząc co się dzieje na pewno poprosi ich o uratowanie córki, przetrzymywanej przez Rondella.

Drużyna wkracza do rzeźni tuż po świcie. O determinacji koboldów niech świadczy fakt, że wciąż czekają na ratunek, jaki bohaterowie mają przynieść ich bóstwu. Przy okazji nie dopuściły do tego, by Rondell uśmiercił Calabreę. Gracze muszą dokonać wyboru – paladyn, czy otyugh. Jeżeli w wyniku wydarzeń zapomnieli o zwoju – ich strata. Skutkuje to tym samym, co uwolnienie paladyna zamiast otyugha. Koboldy wycofują się do pożeracza, by ostrzec go i wspomóc. Z drugiej strony, jeżeli bohaterowie nie wykazali odpowiedniego pośpiechu w mieście a na karku mają pościg straży, wpada ona do spalarni w momencie, gdy muszą podjąć decyzję kogo odczarować. Wybór otyugha raczej nie przełoży się na zaufanie ze strony strażników.

Uwolnionego paladyna lub otyugha możesz śmiało dać graczom do kierowania podczas walki, a nawet odgrywania, jeżeli mają na to ochotę. Otyugh to strasznie pocziwe, choć nieco flegmatyczne bydle. Mówi powoli i dziwnie tubalnie z głębi swej budzącej respekt paszczy. Wylewnie podziękuje za ratunek i zadeklaruje swoją pomoc w walce z Rondellem. Będą oni wspomagać drużynę w zadaniu uwolnienia terenu rzeźni od Hesusa J. Rondella. Gracze mają też prawo pokierować koboldami, choć te na niewiele się zdadzą w świetle dnia.



ZAKOŃCZENIE DRUGIE

Rondell powraca do swojej ukochanej wytwórni żelatyny tylko po to, by zdać sobie sprawę, że ktoś myszkował po okolicy. W jednej chwili jego przemyślany plan wrobienia bohaterów okazuje się kompletną porażką. Rondell nie ma jednak zamiaru poddać się bez walki. Gromadzi koboldy (jeżeli są mu wierne), odczarowuje dwa galaretowate sześciany leżące najbliżej laboratorium i czeka. Gdy tylko wrogowie pojawią się na horyzoncie wydaje koboldom rozkaz ataku i karmi jeden z sześcianów czarem suflet lekkości, którego została mu jeszcze porcja z nocnej akcji. Czas na występ latającej galarety!

PORANNA BITWA: KOBOLDY (20), HESUS J. RONDELL (MAG KANAPKOWY 7), DWA GALARETOWATE SZEŚCIANY, STRAŻNICY (ZBROJNI 2), SW RÓŻNIE: 8-10. STRAŻNICY WIDZĄC DOWODY NIEWINNOŚCI BOHATERÓW, STANĄ PO ICH STRONIE.

W sytuacji, gdy szala zwycięstwa zacznie się przechylać na stronę bohaterów, pozeracza rzuca się do ucieczki ku laboratorium. Wbiega do rzeźni, przebiega przez czynną część, gdzie uruchamia zastawioną wcześniej pułapkę wśród sprawionych świńskich półtuszek i pędem rusza na dół, ku swojej pracowni.

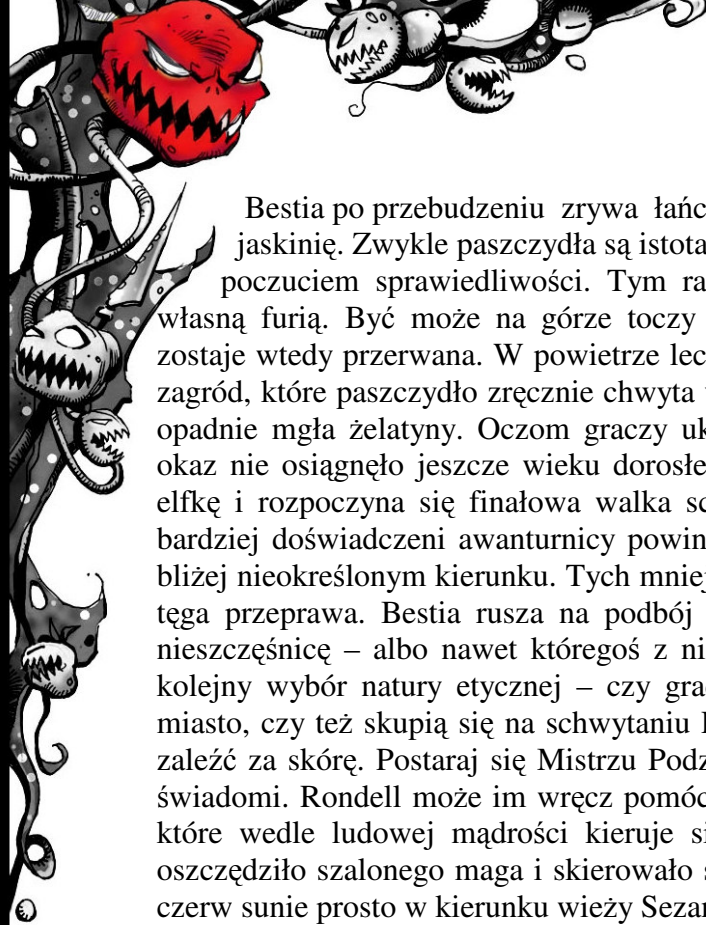
PUŁAPKA W RZEŹNI – PUŁAPKA Z PRZEDŁUŻONĄ OBAWĄ (PODRĘCZNIK MISTRZA PODZIEMI, S. 71) KIEDY BOHATEROWIE WPADAJĄ MIĘDZY RZĘDY SPRAWIONYCH ŚWIŃSKICH PUŁTUSZEK I KADZIE PEŁNE WNĘTRZNOŚCI, ZOSTAJE URUCHOMIONA PUŁAPKA (NA KILKU PÓLTUSZKACH WYRYTO DYSKRETNE GLIFY). BOHATEROWIE ZACZNĄ SIĘ CZUĆ NIESWOJO I BĘDĄ BARDZIEJ PODATNI NA EFEKTY STRACHU.

Tam połyka *rybi pęcherz (oddychanie pod wodą)* i wskakuje w strumień rozgotowanych ścięgien tak, by wydostać się po drugiej stronie – w jamie paszczydła.

Jeżeli drużyna podąża za nim dość szybko, ma wszelkie szanse domyślić się jego drogi ucieczki. Odległość do przepłynięcia nie jest duża. Zakręcenie zaworów w pracowni pozwoli też zmniejszyć przepływ żelatyny na tyle, by dało się przejść do ukrytej komnaty. Podróż przez białoszary, cuchnący intensywnie, strumień rozgotowanych ścięgien, kopyt i kości powinien być dla BG wielkim przeżyciem, szczególnie jeśli nawdychali się wcześniej fajkowego zioła. Kiedy wreszcie wydostają się na drugą stronę ich oczom ukazuje się następujący widok: piękna niewiasta uwięziona w klatce uczeponiej pod sufitem wielkiej pieczary. W drugim końcu sali ogromna, śmiertelnie niebezpieczna bestia, wielkością przypominająca smoka, przytwierdzona do skały żelaznymi linami wyglądającymi przy niej na śmiesznie cienkie. Jeśli ktoś wystarczająco szybko nie wyskoczy ze strumienia żelatyny, może zostać połknięty przez potwora, który ma dostęp do rynny z substancją i chyba czasem się z niej pożywia. System lin – zarówno tych od klatki, jak i od potwora, jest kontrolowany przez pojedynczy panel z czterema dźwigniami. W momencie gdy postacie trafiają do jamy, pozeracz roztrząsa panel z dźwigniami kontrolującymi opuszczanie klatki. Urządzenie zaczyna iskrzyć, dymić i bucieć.

Musisz dać graczom jasno do zrozumienia, że jeżeli zdecydują się skorzystać z dźwigni to niemal pewnym jest, że jednocześnie uwolnią bestię. Uwięziona jest jedynie córką sklepiarza, za to bestia wygląda jakby mogła połknąć BG na śniadanie, co jest zresztą zgodne z prawdą. Jeżeli pozostawią młodą Jalanę swojemu losowi konieczne może się okazać pozbycie się paladyna. Trudne jest życie awanturnika. Jeżeli jednak uwolnią Jalanę nie miną dwie rundy jak szarpany zepsutą maszyną paszczydło przebudzi się, by dokonać dzieła zniszczenia.





Bestia po przebudzeniu zrywa łańcuchy i wznosi się do góry zawałając przy tym jaskinię. Zwykle paszczydła są istotami kierującymi się bardzo silnym, choć osobliwym poczuciem sprawiedliwości. Tym razem jednak zwierze jest rozjuszzone i zaślepione własną furią. Być może na górze toczy się nadal walka z galaretowatymi sześcianami – zostaje wtedy przerwana. W powietrzu lecą surowe półtuszkę z chłodni, ale i żywe prosiaki z zagród, które paszczydło zręcznie chwytą w locie i połyka na przystawkę. Mija chwila zanim opadnie mgła żelatyny. Oczom graczy ukazuje się olbrzymie cielsko paszczydła. Mimo iż okaz nie osiągnęło jeszcze wieku dorosłego wygląda przerażająco. W jednej chwili połyka elfkę i rozpoczyna się finałowa walka scenariusza. Choć co ja mówię - co rozsądniejsi i bardziej doświadczeni awanturnicy powinni być już pół mili od śmietnika i oddalać się w bliżej nieokreślonym kierunku. Tych mniej rozsądnych a bardziej bohaterskich czeka bowiem tęga przeprawa. Bestia rusza na podbój miasta a Bohaterowie pewnie spróbują wydostać nieszczęśnicę – albo nawet któregoś z nich – z wnętrza bestii. Przy okazji, pojawia się tu kolejny wybór natury etycznej – czy gracze pognają za potworem aby ratować dziewczkę i miasto, czy też skupią się na schwytaniu Rondella, który na tym etapie musiał im już nieźle zależeć za skórę. Postaraj się Mistrzu Podziemi zaakcentować ten wybór. Niech BG będą go świadomi. Rondell może im wręcz pomóc w dokonaniu wyboru wskazując, że paszczydło – które wedle ludowej mądrości kieruje się zawsze poczuciem wyższej sprawiedliwości – oszczędziło szalonego maga i skierowało swój gniew w inną stronę (czy to przez przypadek, czerw sunie prosto w kierunku wieży Sezamesa?).

Jeżeli pożeracz nadal żyje za pomocą zaklęcia przekształcenia siebie zmienia swą postać tak, by przypominać Jalań. Jeżeli bestia pożre oryginalną półelfkę, to być może szalonemu magowi kanapkowemu uda się nawet ująć z życiem.

Możesz śmiało zdewastować stworem budynku rzeźni. Bestia od młodości była przez pożeracza trzymana na uwięzi, więc teraz cieszy się życiem, przestrzenią i pożywieniem, które niestety stanowić mogą również postacie graczy. Jeżeli jednak pożeracz ujawni się w swojej prawdziwej postaci, to bestia na pewno zwróci się w jego stronę przerywając wszelką pozostałą aktywność. Jeśli rzeźnia legnie w gruzach, paszczydło nie zawaha się wyruszyć dalej w miasto. Wówczas do walki z potworem włączą się właściciele machin latających z pobliskiego lotniska. Nie wyręczą graczy w pokonaniu bestii, ale będą odwracać jej uwagę i odciągać z dala od dużych skupisk mieszkańców. Widowiskowo może wyglądać udział w tej bitwie latających galaret. Połknięte przez paszczydło mogą przeżyć się przez jego skórę na wylot, mogą też zaatakować jedną z machin latających.

Pamiętaj o zasadach połknięcia. Któryś z bohaterów może zostać przez poczwarę pochłonięty lub jeśli bestia połknęła wcześniej elfkę, dobrowolnie rzucić się jej na ratunek do gardła czerwia.

Scenariusz kończy się uśmierceniem paszczydła. Zakończ pozostałe wątki krótkimi podsumowaniami. "O rety! Galarety!" pozostawia niewiele miejsca do późniejszych nawiązań. Jeżeli pożeraczowi udało się uciec, to zapewne kiedyś postara się zemścić na bohaterach, sprowadzając na nich kolejną ze swoich potwornych maskotek. Być może gracze usypią ciesząc oko kurhanik dla dzielnego paladyna i jego wybranki. Żywy Pieron może stać się cennym sprzymierzeńcem bohaterów. Miasto Negra-blanca nie jest szczególnie wdzięczne bohaterom, więc nie zanoszą się na to by pozostali oni tam dłużej.

STATYSTYKI

RONDELL, POŻERACZ, MAG KANAPKOWY 6,

INIC +2, PW 29, KP 14, SZYB 9M, ATAK: (UGRYZIENIE – SZCZĘKA Z KOŚCI - +3 WRĘCZ (1K6) +3/+5, S 10, ZR 14, BD 13, INT 12, RZT 16, CHA 8.

UMIEJĘTNOŚCI I ATUTY: 12 GOTOWANIE (MAGICZNE) +9, ALCHEMIA +9, KONCENTRACJA +4, WIEDZA (NATURA) +9, ZAPISANIE MAGICZNEGO PRZEPISU, CZAROWANIE W WALCE, TWARDOŚĆ I POPRAWIONA INICJATYWA

SPECJALNE CECHY: NIEPODATNOŚĆ NA TRUCIZNY, WSZYSTKOSTRAWNY,

O CZAROWANIU DECYDUJE ROZTROPNOŚĆ A NIE INTELEKT

JEZYKI: POŻERACZY, WSPÓLNY, SMOCZY, GOBLIŃSKI.

PRZEDMIOTY: 2 ZWOJE WSTRZYMANIA OSOBY, ZWÓJ BŁYSKAWICY, KARWASZE PANCERZA +1, PŁASZCZ ODPORNOŚCI [WYJĄTKOWO CUCHNĄCY], PIERŚCIEŃ OCHRONY +1, RÓDZKA Kwasowej STRZAŁY MELFA [8 ŁADUNKÓW], POJEDYNCZE OKO PETRYFIKACJI, POTENCJALNIE 4 ZWOJE KAMIEŃ W CIAŁO; GOGLE, POD KTÓRYMI UKRYWA SZKLANE OKO

PRZYGOTOWANE MAGICZNE PRZEKĄSKI (CZARY):

4 POZIOM: PSI PRZYSMAK (ZAURÓCZENIE POTWORA), CZARNA POLEWKA (OBŁOŻENIE KŁĄTWA)

3 POZIOM: RYBI PĘCHERZ (ODDYCHANIE POD WODĄ), SUFLET LEKKOŚCI (LOT) [2]

2 POZIOM: KANAPKA Z MIĘSEM KAMELEONA (PRZEKSZTAŁCENIE SIEBIE) [2], SŁABY NAPÓJ NIEWIDZIALNOŚCI (ZAMAZANIE) [2]

1 POZIOM: NAPÓJ ENERGETYCZNY (SZYBKI ODWRÓT) [2], ZIARNA ZIELONEGO PIEPRZU (MAGICZNY POCISK) [3; OBR 4 RAZY K4+4]

SZTUCZKI: KUGLARSTWO [2], TAŃCZĄCE ŚWIATŁA [2], WIDMOWY ODGŁOS [2]

TAKTYKA: RONDELL STARA SIĘ WYCOFAĆ. NAJPIERW WSPOMAGA SWOICH SPRZYMIERZEŃCÓW [LOT] I POWIĘKSZA SWOJĄ KP [ZAMAZANIE], NASTĘPNIE ATAKUJE CZARAMI OFENSYWNYMI. RÓDZKĘ MA PRZY SOBIE TYLKO WTEDY, GDY ZDOŁAŁ POWRÓCIĆ DO RZEŻNI. W RAZIE KŁÓPOTÓW STARA SIĘ UMKNĄĆ [LOT, SZYBKI ODWRÓT] LUB ZMIENIA SIĘ NIE DO POZNANIA [PRZEKSZTAŁCENIE SIEBIE]. RONDELL BARDZO OSTROŻNIE UŻYWA MOCY OKA PETRYFIKACJI – JEST TO JEGO OSTATNIA DESKA RATUNKU. PRZEDMIOT JEST SŁABSZY OD OPISANEGO NA STR. 218 PMP. ST RZUTU OBRONNEGO NA WYTRWAŁOŚĆ WYNOŚI TYLKO 15, A OKA MOŻNA UŻYĆ JEDYNIE 5 RAZY DZIENNIE. W MOMENCIE POWROTU DO LABORATORIUM RONDELL MA W ZAPASIE 3 LUB 2 UŻYCIA [2 ZMARNOWANE NA PASZĘ I BYĆ MOŻE JEDNO NA MOONDOWNA]. OKO JEST WARTE 45 TYSIĘCY SZTUK ZŁOTA.

WYTRW +2, REF +4, WOLA +8

CHARAKTER: CHAOTYCZNY ZŁY

MAG KANAPKOWY MUSI UGOTOWAĆ JAKĄS POTRAWĘ ZWIĄZANĄ Z CZAREM ZAMIAST STUDIOWANIA KSIĘGI I NOSI POTEM PRZY SOBIE, JAK PRZYGOTOWANY CZAR. POZA TYM NORMALNIE CZARUJE NORMALNIE

PIERON CALABRA, GOLEM-SZYBKOWAR, PALADYN 8

SW 8, PW (11+20 PANCERZ NATURALNY KONSTRUKTU = 77) SZYB 9M, KP 31 (+20 NATURALNY), INIT +1, ATAKI: +9/+6 STAŁOWE RAMIĘ NABIJANE (1K4), CZARY: AURA DOBRA, UGODZENIE ZŁA 1/DZIEŃ, WYKRYCIE ZŁA, WYTRW +9, REF +5, WOLA +6, S 15, ZR 12, BD 13, INT 10, RZT 14, CHA 15.

UMIEJĘTNOŚCI I ATUTY: DYPLOMACJA (CHA) +4, JEŹDZIECTWO (ZR) +4, KONCENTRACJA +4, LECZENIE +11, NAPRAWA URZĄDZEŃ MECHANICZNYCH +5, BŁYSKAWICZNY REFLEKS, ZOGNISKOWANIE BRONI [MIECZ DWURĘCZNY], WALKA Z WIERZCHOWCĄ

SPECJALNE CECHY: WIDZENIE W CIEMNOŚCIACH, NIEPODATNOŚĆ NA TRUCIZNY



CHARAKTER: PRAWORZĄDNY DOBRY

KW: K10

RZ. OBRON. + MODYFIKATOR Z CHARYZMY

PRZEDMIOTY: MIECZ DŁUGI ZGUBA BESTII, RESZTA POŻARTA PRZESZ SZEŚCIAN

CZARY:

1 POZIOM: BŁOGOSŁAWIEŃSTWO, BOSKIE WZGLĘDY

2 POZIOM: OPÓŹNIENIE TRUCIZNY

TAKTYKA: WYZNACZANA PRZEZ GRACZY, ALE NAJWAŻNIEJSZYM CELEM PIERONA JEST UWOLNIENIE UKOCHANEJ. JEGO MIECZ – ZGUBA BESTII – JEST SZCZEGÓLNI PRZYDATNY W WALCE Z PASZCZYDŁEM, PONIEWAŻ ZADAJE MU O WIELE WIĘKSZE OBRAŻENIA.

MIECZ CALABRY:

PIĘKNIE WYKONANY DŁUGI MIECZ O FANTAZYJNEJ RĘKOJEŚCI PRZEDSTAWIAJĄCEJ TRUDNE DO ROZPOZNANIA MONSTRA. MA DODATKOWĄ WŁAŚCIWOŚĆ – W BLISKIEJ ODLEGŁOŚCI [25M] BESTII ZACZYNA DELIKATNIE ŚWIECIĆ UPIORNĄ, ZIELONKAWĄ POŚWIATĄ.

PASZCZYDŁO [MŁODY]. TRAKTUJ JAK PURPUROWEGO ROBALA Z KSIĘGI POTWORÓW [STR. 132], ALE OBNIŻ KP DO 17, ZMNIEJSZ OBRAŻENIA NA 2K8 [UGRYZIENIE] I K6+6 [ŻĄDŁO], OBETNIJ O 5 OBA MODYFIKATORY ATAKU I ZREDUKUJ PW DO 140. RESZTA BEZ ZMIAN. SW 10. PSZCZYDŁO TO FIOLETOWY CZERW W ŻÓŁTE PRĘGI, KTÓRY POŻERA ISTOTY O CHARAKTERZE ZŁYM (POŁYKA TEŻ INNE, ALE POTEM JE WYPLUWA). UWAŻA SIĘ, ŻE TE ISTOTY UOSABIAJĄ SPRAWIEDLIWOŚĆ NATURY. TEN JEST JEDNAK STRASZNIE ROZGNIIEWANY.

OTYUGH. KSIĘGA POTWORÓW, STR. 123. TEN AKURAT OSOBNIK MA NA IMIĘ UGRMBAR. UWOLNIONY PRZEZ GRACZY GŁOŚNO WYRAZI SWOJĄ WDZIĘCZNOŚĆ [MÓWI WE WSPÓLNYM] I NA CZAS PRZEBYWANIA NA TERENIE RZEŻNI BĘDZIE SŁUŻYŁ RADĄ. JEGO PRIORYTETEM JEST ODZYSKANIE LEGOWISKA.

STRAŻNIK MIEJSKI, NIZIOŁEK ZBROJNY 3; SW 1,5; PW 17; INIT +1; SZYB 9M; KP 15 [KOSZULKA KOLCZA]; ATAK +4 DŁUGI MIECZ [K8+1]; +4 KUSZA LEKKA [K8]; MRO WTRW +3 REF +2 WOLA +1; S 13, ZR 13, BD 15, INT 10, RZT 11, CHA 11.

Otyughi w *Beszamelu* d20

Mieszkańcy Beszamelu nie znoszą marnotrawstwa. Szczególnie zaś nie lubią, kiedy marnuje się jedzenie. Zamiast wyrzucać zepsute, nadgniłe produkty spożywcze i odpadki, lepiej dać je komuś, kto je doceni. Stąd wielka (zwykle odwzajemniona) sympatia do Otyughów. Otyughi to takie żywe niszczarki odpadków. Często w okolicach miast, na wysypiskach śmieci lub w pobliżu dużych wytwórni (np. jak w tym przypadku – rzeźni) Otyughi tworzą swoje podziemne legowiska a kiedy istoty rozumne się o tym dowiedzą, często przynoszą w pobliże tych jam resztki jedzenia i odpadki a Otyugh chętnie je zjada. Oczywiście mimo, że są to istoty rozumne i mówiące Wspólnym, to mimo wszystko potwory. Otyugh może urządzić swoje legowisko w nieodpowiednim miejscu i nie chce się stamtąd wynieść, może się trafić zwyczajnie agresywny i nieprzyjemny osobnik. Należy także pamiętać, że choć otyughi są w stanie żywić się praktycznie każdą materią nieorganiczną, najbardziej gustują w świeżym surowym mięsie.

POSTACIE

MAKSIO BAJER – NIZIOŁEK, HANDLARZ GADŻETAMI 6

Handel to twój żywioł. Uwielbiasz się targować, zachwalać swoje towary i widzieć zadowolenie na twarzy klienta, któremu sprzedałeś fajny gadżet. Warto przy okazji zauważyć, że jesteś dokładnym przeciwieństwem stereotypowego wyobrażenia o handlarzu – nie chcesz nikogo oszukać ani ograbić wysoką ceną. Uszczęśliwianie ludzi wyjątkowymi przedmiotami, magicznymi artefaktami, mechanicznymi cudami i antycznymi bibelotami, to twoja życiowa pasja. Zarabiasz na tym – oczywiście – ale uczciwie a każdego klienta i w ogóle każdą osobę, którą spotkasz na swej drodze traktujesz z życzliwością i wielkodusznością prawdziwego niziołka. Masz wielkie serce i zawsze pomagasz potrzebującym.

Do drużyny przyłączyłeś się początkowo dlatego, że był w niej Chochel – agent Sanepidu. Każdy, kto podróżuje z agentem Sanepidu, ma łatwiej w życiu, bo są oni traktowani z wielkim szacunkiem a niekiedy nawet strachem. Od tego czasu przeszliście razem tyle, że staliście się prawdziwymi przyjaciółmi.

Kiedy Chochel zaproponował wyprawę do Baronii Rachatłukum, gdzie miał do załatwienia jedną sprawę, natychmiast się zgodziłeś. Jeszcze nigdy nie byłeś tak daleko na południu Tygla a zawsze bardzo chciałeś poznać tamtejsze rynki i spróbować swych sił w kraju, gdzie targowanie jest sztuką. Co więcej, twój daleki kuzyn Sezames jest wysoko postawionym urzędnikiem w jednym z miast baronii i może uda ci się go odwiedzić. Zaraz też znalazłeś sposób, żeby dodatkowo na tym zarobić – znajomy handlarz miał do przetransportowania specjalną przesyłkę dla właściciela sklepu w miejscowości Negra-Blanca, do której się udajecie. Za niewielką opłatą zgodziliście się zabrać ze sobą przesyłkę.

MAKSIO BAJER, NIZIOŁEK, HANDLARZ GADŻETAMI 6,

INIC +2, PW 37, KP 15, ATAKI +3/+6, SZYB 6M, S 8, ZR 15, BD 12, INT 14, RZT 14, CHA 17.

UMIEJĘTNOŚCI: 40, CICHE PORUSZANIE SIĘ +2, SKAKANIE +2, WSPINACZKA +2, NASŁUCHIWANIE +2, RZUCANIE +1, BLEFOWANIE +9, DYPLMACJA +4, ODCYFROWYWANIE ZAPISKÓW +4, PRZESZUKIWANIE +4, RZEMIOSŁO (KUPIEC) +9, SPOSTRZEGAWCZOŚĆ +4, STOSOWANIE MAGICZNYCH URZĄDZEŃ +9, SZACOWANIE +9, WYCZUCIE POBUDEK +4, WYSTĘPY +4, UNIKI, ZMIENIĆ NA HANDLARZA: PODSTĘPNY ATAK +3K6, WYKRYWANIE PUŁAPEK +2, UCHYLANIE, NIEŚWIADOMY UNIK, SKRUPULATNOŚĆ, ŻELAZNA WOLA

GADŻET: PARASOLOKOPTER

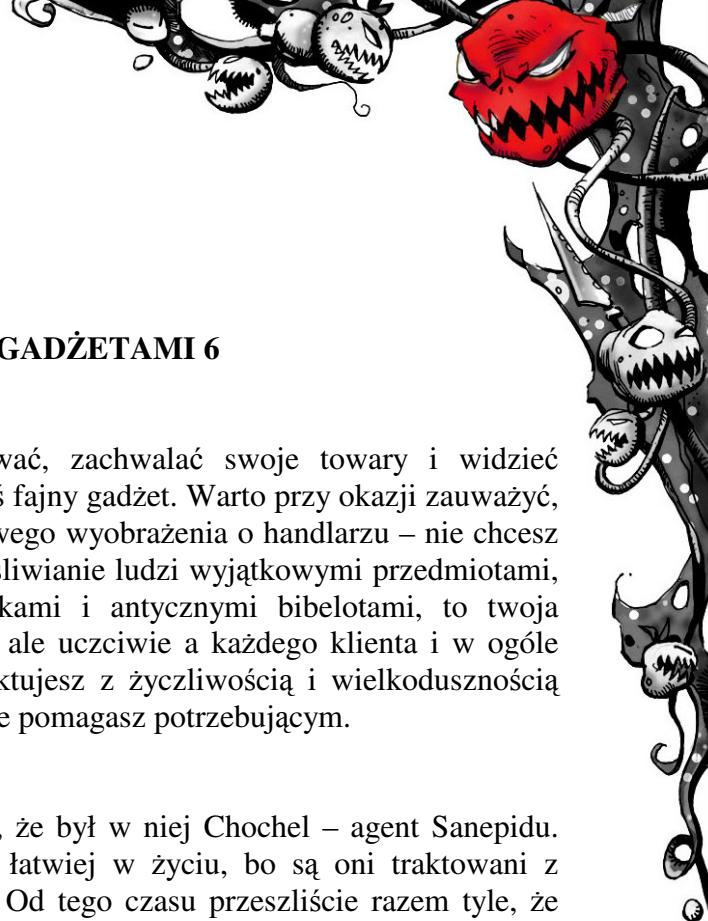
+1 DO OBRONNYCH

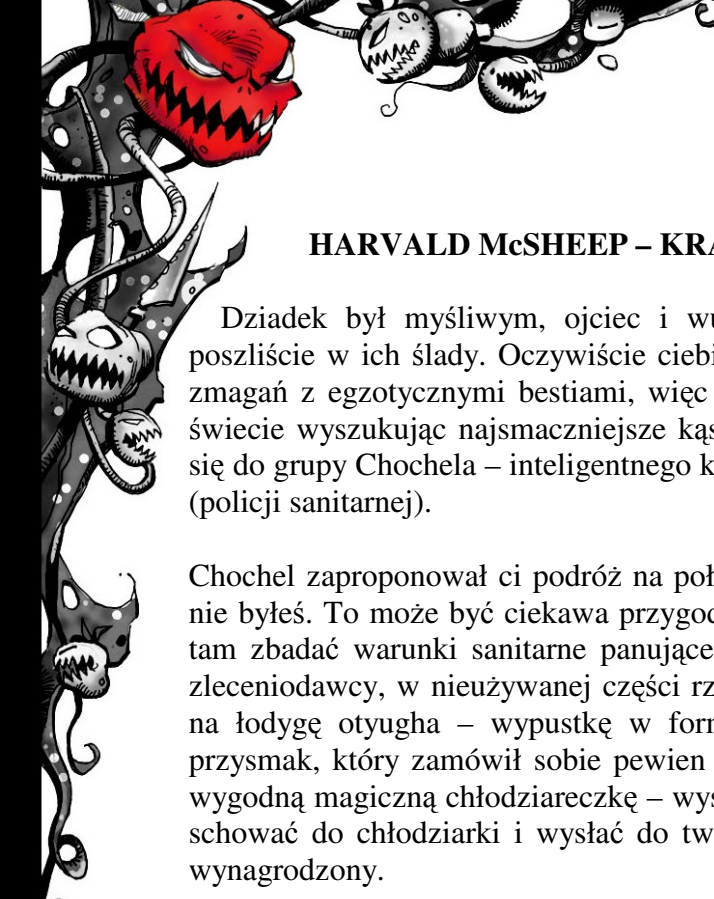
KW K6

PRZEDMIOTY: PLECAK Z BUKŁAKIEM, RACJA PODRÓŻNA NA 1 DZIEŃ, ZWIJANYM POSŁANIEM, WOREK, CHUBKA I KRZESIWO, LATARNIA (ZAKRYTA) I 1,5 L OLIWY. PUDEŁKO Z 10 BEŁTAMI, SKÓRZNIA, MIECZ KRÓTKI, LEKKA KUSZA, SZTYLET, KILKA GADŻETÓW NA SPRZEDAŻ (JAKIE?), 10 SZ. ZŁOTA

WYTRW +3, REF +7, WOLA +4

CHARAKTER: PRAWORZĄDNY DOBRY





HARVALD McSHEEP – KRASNOLUD, ŁOWCA PRYZYMAKÓW 6

Dziadek był myśliwym, ojciec i wujowie byli myśliwymi a potem ty i twoi bracia poszliście w ich ślady. Oczywiście ciebie zawsze ciągnęło do poznawania odległych krain i zmagania z egzotycznymi bestiami, więc zostałeś łowcą przysmaków. Podróżujesz po całym świecie wyszukując najsmaczniejszych kęsków na stoły bogaczy. Jakiś czas temu przyłączyłeś się do grupy Chochela – inteligentnego kota – który zjeździł cały Tygiel, jako agent Sanepidu (policji sanitarnej).

Chochel zaproponował ci podróż na południe, do Baronii Rachatłukum, gdzie jeszcze nigdy nie byłeś. To może być ciekawa przygoda. Dorzucił jeszcze coś na zachętę – Chochel jedzie tam zbadać warunki sanitarne panujące w pewnej rzeźni a jak się dowiedział od swojego zleceniodawcy, w nieużywanej części rzeźni zagnieździł się otyugh. Od dawna masz klienta na łodygę otyugha – wypustkę w formie pnącza na której stworzenie ma oczy. Jest to przysmak, który zamówił sobie pewien bogacz z Królewskiej Dziedziny. W plecaku nosisz wygodną magiczną chłodziareczkę – wystarczy tylko <CIACH!> odrąbać bestii to cholestwo, schować do chłodziarki i wysłać do twojego zleceniodawcy. Na pewno zostaniesz sownie wynagrodzony.

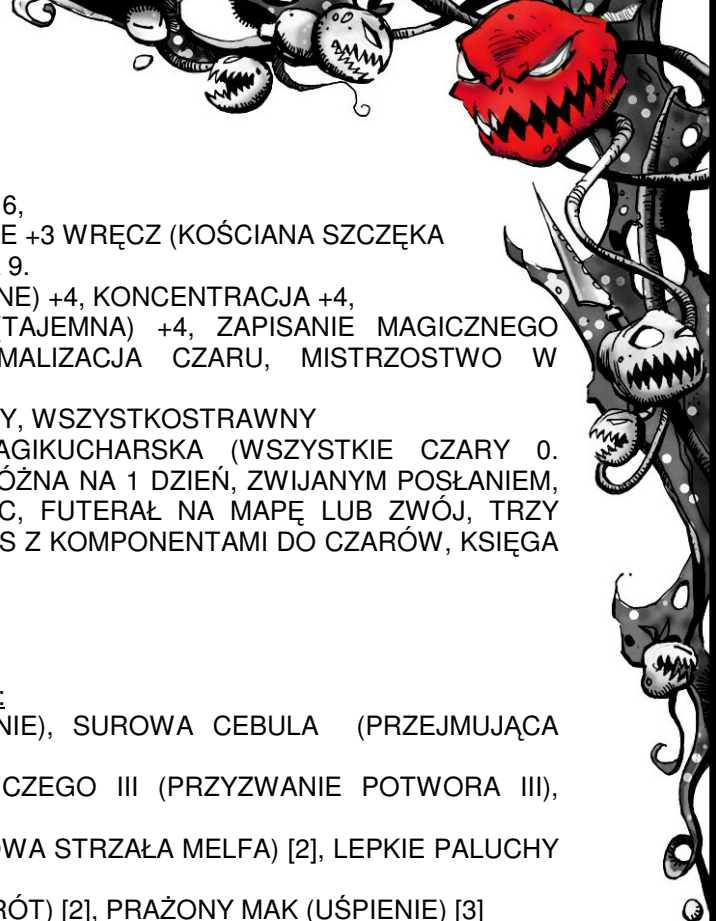
HARVALD McSHEEP, KRASNOLUD, ŁOWCA PRYZYMAKÓW 6,
INIC +2, PW 43, KP 15, ATAŁKI +3/+4, SZYB 6M, S 13, ZR 14, BD 15, INT 13, RZT 12, CHA 10.
UMIEJĘTNOŚCI: 28 CICHE PORUSZANIE SIĘ +4, LECZENIE +9 , POSTĘPOWANIE ZE ZWIERZĘTAMI +4 , SZTUKA PRZETRWANIA +4 , WIEDZA (NATURA) +4 , SKAKANIE +4 , ZAWÓD (ŁOWCA PRYZYMAKÓW) +9 . TROPIENIE, ZNA SIĘ NA TYM CO W ZWIERZAKU BĘDZIE SMACZNE, SAMOWYSTARCZALNOŚĆ DOSKONALSZY STYL WALKI, KRZĘPA, BEZPOŚREDNI STRZAŁ, PRECYZYJNY STRZAŁ
PRZEDMIOTY: ĆWIEKOWANA SKÓRZNIĄ, MIECZ KRÓTKI, ŁUK KRÓTKI, PLECAK Z BUKŁAKIEM, RACJA PODRÓŻNA NA 1 DZIEŃ, ZWIJANYM POŚŁANIEM, WOREK, CHUBKA I KRZESIWO, LATARNIA (ZAKRYTA) I TRZY POCHODNIE, KOŁCZAN Z 20 STRZAŁAMI.
WYTRW +9, REF +9, WOLA +5
CHARAKTER: NEUTRALNY DOBRY

FATIMA TAMANTA – POŻERACZ, MAG KANAPKOWY 6

W twoim plemieniu pożeraczy (charakterystyczna dla Beszamelu rasa śniadych humanoidów o wielkich kościanych zuchwach i przewodzie pokarmowym zdolnym trawić każdy rodzaj materii) kobieta mogła zostać łowcą przysmaków, żoną i matką, albo popłynąć na Wyspę Kanibali i spróbować swojego szczęścia w tamtejszej szkole magii kulinarnej.

Od jakiegoś czasu podróżujesz po krainach niziołków z inteligentnym kotem Chochelem i resztą przyjaciół. Eksplorujecie tajemnicze miejsca, szukacie nowych smaków a zwykle po prostu asystujecie Chochelowi w jego ekscytujących misjach agenta Sanepidu.

Tym razem droga wiedzie na południe, do Baronii Rachatłukum. Kiedy jeden z twoich nauczycieli z Wyspy Kanibali dowiedział się z listów, które wymieniacie, że wybierasz się do miejscowości Negra-Blanca, poprosił cię przy okazji o sprawdzenie plotki, jakoby ukrywał się tam mag kanapkowy – renegat, obłąkany pożeracz o imieniu Hesus J. Rondell, który zbiegł z Wyspy i jest teraz ścigany przez tamtejszych magów. Jeśli udałoby ci się schwycić gagatka, pozyskałabyś sobie ogromną wdzięczność arcymagów swojej rasy.



FATIMA TAMANTA, POŻERACZ, MAG KANAPKOWY 6,
INIC +2, PW 25, KP 12, SZYB 9M, ATAKI: UGRYZIENIE +3 WRĘCZ (KOŚCIANA SZCZĘKA
1K6) S 10,+3/ +5, ZR 14, BD 12, INT 13, RZT 17, CHA 9.
UMIEJĘTNOŚCI I ATUTY: 12 GOTOWANIE (MAGICZNE) +4, KONCENTRACJA +4,
ODCYFROWYWANIE ZAPISKÓW +4, WIEDZA (TAJEMNA) +4, ZAPISANIE MAGICZNEGO
PRZEPISU, PRZYSPIESZENIE CZARU, MAKSYMALIZACJA CZARU, MISTRZOSTWO W
MAGICZNYCH PRZEPISACH
SPECJALNE CECHY: NIEPODATNOŚĆ NA TRUCIZNY, WSZYSTKOSTRAWNY
DRĄG, SZTYLET, LEKKA KUSZA, KSIĘGA MAGIKUCHARSKA (WSZYSTKIE CZARY 0.
POZIOMU..., PLECAK Z BUKŁAKIEM, RACJA PODRÓŻNA NA 1 DZIEŃ, ZWIJANYM POŚLANIEM,
WOREK, CHUBKA I KRZESIWO, DZIESIĘĆ ŚWIEC, FUTERAŁ NA MAPĘ LUB ZWÓJ, TRZY
KARTKI PERGAMINU, ATRAMENT I PIÓRO, TERMOS Z KOMPONENTAMI DO CZARÓW, KSIĘGA
ZAKŁĘĆ, PUDEŁKO Z 10 BEŁTAMI
WYTRW +3, REF +5, WOLA +8
CHARAKTER: PRAWORZĄDNY DOBRY

PRZYGOTOWANE MAGICZNE PRZEKĄSKI (CZARY):

4 POZIOM: WOŁOWINA BEZ ATESTU (ZAKAŻENIE), SUROWA CEBULA (PRZEJMUJĄCA
ROZPACZ)
3 POZIOM: PRYZYWANIE ŻYWIOŁAKA SPOŻYWCZEGO III (PRYZYWANIE POTWORA III),
PIKANTNY KORECZEK (KULA OGNIŚCIA) [2]
2 POZIOM: NADKWAŚNA STRZAŁA ZGAGI (KWASOWA STRZAŁA MELFA) [2], LEPKIE PALUCHY
(PAJĘCZA WSPINACZKA) [2]
1 POZIOM: NAPÓJ ENERGETYCZNY (SZYBKI ODWRÓT) [2], PRAŻONY MAK (UŚPIENIE) [3]
SZTUCZKI: WITAMINY W PASTYLKACH (ODPORNOŚĆ) [2], DŁUGIE RAMIĘ AROMATU (DŁOŃ
MAGA) [2], ŚWIEŻY ODDECH (PROMIEŃ MROZU) [2]

CHOCHEL – INTELIGENTNY KOCIOŁ, AGENT SANEPIDU 6

Nienawidzisz brudu, syfu i niedbalstwa w kuchni. Całe życie służyłeś staremu i pocziwemu magowi kanapkowemu, jako jego wierny asystent. W laboratorium magikucharskim panował nienaganny porządek. Kiedy inteligentne kotły zbuntowały się przeciwko swoim właścicielom ty siedziałeś cicho. A kiedy zostały obwołane wolną rasą, zostałeś przy swoim panu. Dopiero kiedy biedaczek zmarł ze starości, musiałeś szukać sobie innego zajęcia. Zostałeś agentem Sanepidu – policji sanitarnej – i od tego czasu kontrolujesz karczmy i inne miejsca gdzie produkuje się żywność. Przez kilka ostatnich lat zaskarbiłeś sobie kilku oddanych przyjaciół, którzy towarzyszą ci w twoich przygodach.

Tym razem Sanepid wysłał cię do Baronii Rachatłukum. Twój przełożony miał dług wdzięczności u tamtejszego urzędnika Sezamesa i obiecał przysłać mu ciebie – jednego ze swoich najlepszych ludzi. Cóż, praca jak praca. Pojedziesz tam, skontrolujesz jedną rzeźnię, w której ponoć odchodzą jakieś podejrzone procedury (nie wspominając już o tym, że zagnieżdził się tam otyugh a może i inne paskudztwa) i wrócisz. Bułka z masłem!

Swojego przyjaciela krasnoluda namówiłeś, żeby z tobą jechał, właśnie tym otyugiem. Okazuje się, że jakaś część tej szkarady jest prawdziwym przysmakiem bogaczy. Krasnal chętnie z tobą pojedzie by stwora upolować. Reszta drużyny zgodziła się z własnych powodów. Niziołek załatwił nawet jakieś drobne zlecenie – przesyłkę, którą macie zawieźć do Baronii. Będą z tego dodatkowe pieniądze na piwo i podwieczorek.

Wyglądasz jak duży, pękaty, żeliwny garnek z wyrzeźbioną twarzą, ożywiony i gadający. Nie masz rąk więc ich rolę spełnia chwytny, mackowaty jęzor – jest bardzo wygodny, poza tym, że nie możesz trzymać dwóch rzeczy na raz ani jednocześnie trzymać czegoś i gadać (no możesz, ale nieco seplenisz). Poruszasz się na pająkowatych stalowych nóżkach.



CHOCHEL, INTELIGENTNY KOCIOŁ 6,
INIC +1, PW (49), KP 27 (+15 NATURALNY), ATAKI: MACKA +6 WRĘCZ (1K6+1), +4/+6,
SZYB 6M, S 12, ZR 13, BD 15, INT 14, RZT 12, CHA 13.
UMIEJĘTNOŚCI I ATUTY: 40 BLEFOWANIE +4, CICHE PORUSZANIE SIĘ +4, DYPLOMACJA +9,
NASŁUCHIWANIE +4, ODCYFROWYWANIE ZASPISKÓW +4, OTWIERANIE ZAMKÓW +9,
PRZEBIERANIE +4, PRZESZUKIWANIE +9, SPOSTRZEGAWCZOŚĆ +9, ZAWÓD (AGENT
SANEPIDU) +4. IDENTYFIKOWANIE (WSPÓŁCZYNÓW MODYFIKATORÓW) POTRAW,
NEGOCJOWANIE, NEGOCJOWANIE, DOCIEKLIWOŚĆ, ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZE
SPECJALNE CECHY: WIDZENIE W SŁABYM ŚWIELE, NIEPODATNOŚĆ NA TRUCIZNY
+ 2 DO WSZYSTKICH TESTÓW GOTOWANIA,
KW: K10
(WE WNĘTRZU KOTŁA) RACJA PODRÓŻNA NA 1 DZIEŃ, WOREK, CHUBKA I KRZESIWO,
LATARNIA (ZAKRYTA) I 1,5 L OLIWY, PRZEDMIOTY: KRÓTKA KUSZA, 10 BEŁTÓW W PUDEŁKU,
LUPA, NARZĘDZIA AGENTA SANEPIDU.
WYTRW +4, REF +6, WOLA +3
CHARAKTER: PRAWORZĄDNY DOBRY

Duce dziękuje Nicramowi za konstruktywną krytykę oraz Mateuszowi, Popiołowi, Pudłaczowi i Truskawce za wsparcie.

Marek Starosta dziękuje Duce za propozycję współpracy oraz swoim graczom: Levemu, Rudej i Filipowi (obecnemu tylko duchem) za cierpliwość w kwestii betatestów (Flepowi też ;o).

O współczynnikach

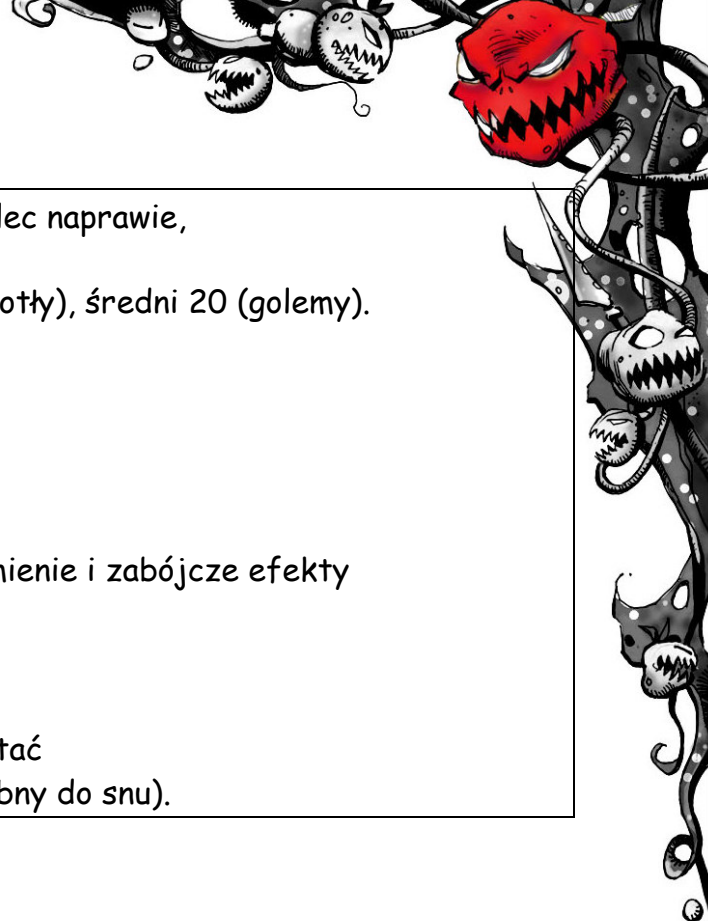
Mechanika *Beszamelu d20* nie będzie się w sposób znaczący różniła od podstawowej mechaniki *D&D* zawartej w *Podręczniku Gracza* i *Podręczniku Mistrza Podziemi*. Zostanie jednak uzupełniona m. in. o nowe rasy (takie jak pożeracze) i klasy (np. magowie kanapkowi).

Niektóre postacie w tym scenariuszu pochodzą z nowych ras i są przedstawicielami nowych klas, jednak stworzone zostały w oparciu o uproszczone zasady. Mechanikę nowych ras i klas w jej ostatecznej formie znajdziecie w podręczniku do *Beszamelu d20*.

O Beszamelowych Konstruktach Stów Kilka

Golemy i Kotły mają wszelkie standardowe cechy konstruktów a zatem: (str. 309 Księgi Potworów)

- kostka wytrzymałości k10,
- Bazowa premia do ataku równa 3/4 całkowitej liczby Kostek Wytrzymałości (jak kapłan),
- brak wyższych rzutów obronnych,
- niepodatność na trucizny, choroby i efekty nekromantyczne,



- sam z siebie nie leczy obrażeń, ale może ulec naprawie,
- brak biegłości w pancerzu,
- premiowe punkty wytrzymałości mały 10 (kotły), średni 20 (golemy).

Ale:

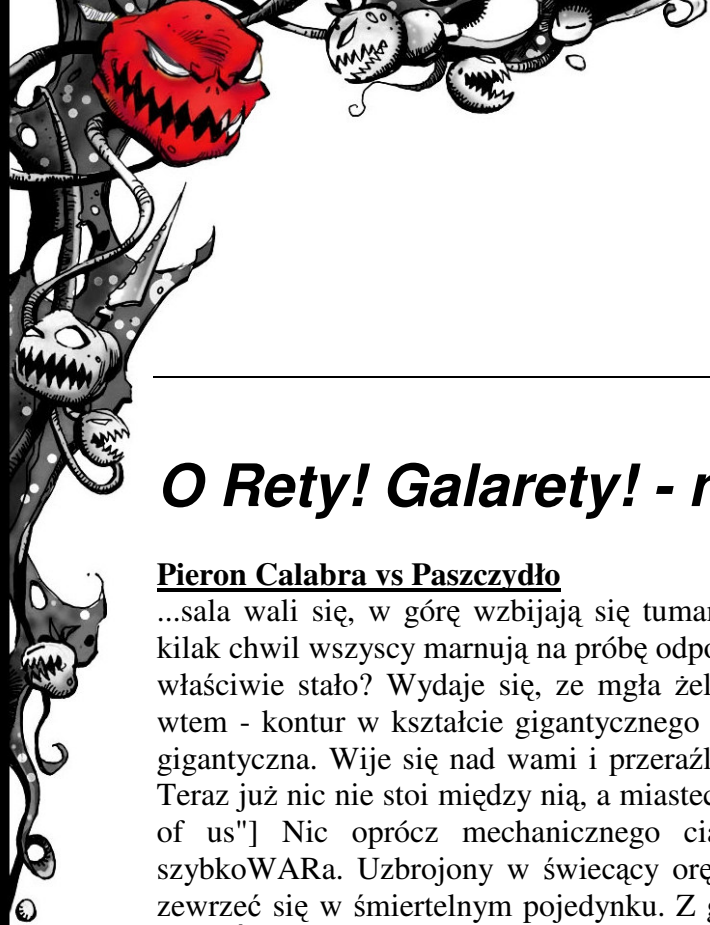
- umiejętności normalnie,
- ma wartość budowy,
- podatny na efekty wpływające na umysł
- podatne na efekt uśpienia, paraliż, oszołomienie i zabójcze efekty
- podlega trafieniom krytycznym, etc.
- podlega testom wytrzymałości
- normalnie ponosi śmierć
- można go wskrzeszać, może zmartwychwstać
- je i śpi (zapada w stan nieaktywności podobny do snu).

„POWIETRZE PACHNIE, JAK MALINOWA MAMBA!”

Muzyka na sesji. Niektórzy ją lubią, inni nie. Ja osobiście uwielbiam. Szczególnie kiedy sesja kładzie duży nacisk na interakcje między graczami i nie muszę ciągle czegoś opisywać ani zajmować się mechaniką, lubię sobie siedzieć w kącie i dobierać podkład muzyczny. Zwykle Mistrz Podziemi nie ma niestety takiego komfortu (musi w końcu prowadzić). Najlepsze rozwiązanie to nagrać dwie składanki: jedną z muzyką łagodną do spokojnych scen i drugą dynamiczną do akcji. Do tego ewentualnie dodajemy pojedyncze kawałki takie, jak temat przewodni kampanii, czy podniosłe chóry do finałowej walki.

Nie będę opisywał całej ścieżki dźwiękowej do scenariusza, ale mam kilka sugestii:

- do scen łagodnych znakomicie nadają się motywy lekko arabskie np. Dead Can Dance lub sama Lisa Gerard,
- do scen dynamicznych nie tylko tego scenariusza, ale całego BSZ znakomicie nadają się dynamiczne utwory Danego Elfmana,
- sceny w rzeźni dobrze jest doprawić muzyką reggae (np. odpowiednio mrocznym Habakukiem śpiewającym Kaczmarzkiego, czy co tam lubicie),
- finałowy atak paszczydła warto zrobić pod dyktando prawdziwie nastrojowego i mocnego brzmienia (coś a la zgrana do bólu przez wszystkich MP Carmina Burana, czy Duel of Fates z Gwiezdných Wojen; ja ze swej strony polecam Sephirot'a),
- żeby nadać wyjątkowy klimat spotkaniu z paszą, proponuję jakiś kawałek Tiger Lillies, np. Crack of Dome.
- tematem przewodnim Rondella jest utwór Danny'ego Ranksa „Fire Dem”



O Rety! Galarety! - nieudane sceny

Pieron Calabria vs Paszczydło

...sala wali się, w górę wzbijają się tumany kurzu, żelatyna i świńskie półtuszkę. Następne kilak chwil wszyscy marnują na próbę odpowiedzenia sobie na pytania - gdzie jestem? i co się właściwie stało? Wydaje się, że mgła żelatyny zaraz opadnie odsłaniając widoczność, gdy wtem - kontur w kształcie gigantycznego czerwiałego przysłania wschodzące słońce. Bestia jest gigantyczna. Wije się nad wami i przeraźliwie ryczy uświadamiając światu swoją obecność. Teraz już nic nie stoi między nią, a miasteczkiem. [w tle puszczamy Will Smith "Just the two of us"] Nic oprócz mechanicznego ciała uwolnionego przez was wcześniej golema szybkoWARa. Uzbrojony w świecący oręż Pieron i olbrzymi czerw. Ruszają ku sobie, by zewrzeć się w śmiertelnym pojedynku. Z gardła paladyna wyrывa się krzyk: "Giiiiiiiiiii....ń! Giń! Ń, ń ń! Gi gi gi gi gi!" mechaniczne cielsko zaczyna się w taki sposób, że wpada jak kamień prosto w paszczkę potwora. Uuups! [cięcie]

Rzeka ścięgien

To szaleństwo! Szalony pożeracz musiał wskoczyć w obrzydliwą rzekę ścięgien i galarety! Spoglądasz po przyjaciółach? Cóż zrobić, nie może wam uciec. Jeden szybki ruch i również ciebie otacza na wpół żywa materia strumienia. Czujesz się tak, jakbyś podróżował w pulsujących trzewiach jakiegoś wielkiego stworzenia. Co za ohyda! Przez twoją głowę przepływają paniczne myśli - a co, jeżeli skok do rzeki był tylko iluzją?!

Kamera pokazuje płynącego w strumieniu awanturnika. Odjeżdża od niego powoli, przedzierając się na zewnątrz strumienia - nagle znajdujemy się w wielkiej sali. Widać, że strumień przepływa tuż obok paszczy węzowej bestii przykutej do ściany niezliczonymi łańcuchami. Ze strumienia ścięgien wyłania się Hesus. chwilę potem, w tym samym miejscu pojawia się głowa awanturnika...

Chaps! Cóż za niefortunny moment wybrało Paszczydło na pożywienie się ze strumienia! Widzowie są zaszokowani, ale wygląda na to, że właśnie połknęło w całości naszego dzielnego herosa! [cięcie, cięcie!]

KONIEC