



Piekielny rodowód

Akt I

Narodziny demona

(1) PROLOG

Ciepły wieczór. Jesteście w portowym mieście Alegard. Siedzicie w ogrodzie za karczmą. Popijacie piwo z kufła, śmiejecie się, bawicie. Ravn słyszy z oddali skrzekot ptaka. Wyciąga rękę a po chwili na jego ramieniu ląduje kruk. Wyciąga z jego łapki kartkę, po czym kruk odlatuje. Ravn czyta z zaciekawieniem wiadomość. Po czym wstaje i głośnym tonem wypowiada "Zajebiście". Gdy reszta graczy zainteresuje się zachowaniem diabła Ravn mówi co wyczytał w wiadomości:

R: Dostałem sympatyczną wiadomość. Mamy zlecenie na odzyskanie piekielnego artefaktu. Dają w chuj kasy.

Oczywiście brak zgody nie wchodzi w grę. Ravn przedstawia co się dowiedział z listu:

R: Za dużo się nie dowiedziałem. Ogólnie w mieście jest znawca i kolekcjoner takich rzeczy. Agon Dusiciel, były najemnik, potem pijak, aktualnie szlachcić. Ktoś ukradł mu artefakt i chce żebyśmy go odzyskali. Postaram do rana zdobyć informacje.

Ravn wstaje i wchodzi. Reszta ma czas dla siebie.

(2) PRZYGOTOWANIA

Gracze budzą się. Ravn czeka w głównej izbie na resztę. Gdy pojawią się przedstawia całkowity plan działania:

R: Musimy zdobyć informacje na temat tego artefaktu. Możemy poszukać w kilku miejscach. Slamsy, rynek, port. Warto też zajrzeć do naszego pracodawcy, może nam coś podpowie. Ja uruchomię swoje kontakty i postaram się zdobyć więcej informacji.

Gracze dogadują się gdzie chcą iść. Następnie Ravn rozdaje mapy dla graczy. Na każdej z nich zaznaczył dom Agona Dusiciela. Gracze idą szukać informacji.

(3) DOM AGONA

Gracze podchodzą do domu szlachcica. Na wejściu wita ich strażnik, nie koniecznie w miły sposób. Gracze dostają się do domu, nie ważne jak. Wchodzą do głównego holu gdzie stoi Agon (PATRZ OPIS POSTACI). Wita graczy i pyta czego szukacie u niego w domu. Na pytanie o artefakt odpowiada:

- Jest to pradawny artefakt z głową demona. Mówią że skrywa w sobie wiele tajemnic. Wczoraj w nocy ktoś się włamał do mojego domu i ukradł artefakt. Chcecie zobaczyć miejsce zdarzenia?

Jeżeli gracze zdecydują się odwiedzić miejsce włamania Agon zaprowadza ich do niego.

Agon wprowadza graczy do sali trofeu. Na miejscu podejrzenie kręci się lokaj Agona. Agon wygania go. Na ścianach wiszą różne artefakty, w gablotach widać czaszki demonów, szkielety piekielnych stworzeń. Na środku sali widać gablotę z rozbitą szybą i pustymi uchwytami na artefakt.

W trakcie rozmowy Agon będzie usilnie nakierowywać graczy na klasztor Łowców Piekła.

(4) PORT

Gracze wkraczają do portu. Nie widać nic ciekawego prócz karczmy, strażników oraz grupy kurtyzan.

- **KURTYZANY** Kurtyzany jedynie co powiedzą że ich nie obchodzą kradzieże tylko ile ktoś jest w stanie zapłacić za ich usługi. Jeżeli ktoś będzie chciał skorzystać z usług niech się tak stanie. Po stosunku prostytutka powie że za dodatkową opłatą powie co wie.
- **KARCZMA** W karczmie widać grupkę marynarzy którzy bawią się ile się da. Jeżeli gracze Stwierdzą do nich podejść i wypytawać zaczną się awantura i walka. Po walce bądź w trakcie do karczmy wkroczą strażnicy. Strażnicy karzą zapłacić grzywnę i wynosić się z karczmy.
- **STRAŻNICY** Nie ważne jak bardzo gracze będą próbowali wydostać informacje ze strażników jedynie co usłyszą to żeby spierdalali.

(5) RYNEK

Na rynku słychać przekrzykujących się handlarzy, na mówinicy miejski krzykacz przekazuje najświeższe informacje. Na uboczu widać jak zakapturzony mężczyzna robi jakieś nie do końca legalne interesy.

- Jeżeli gracze podejną do kikona ten za odrobinę złota zdradzi im informacje o statku "Wielka Anala". Jest to statek Łowców Piekieł, elitarnej grupy która zwalcza demony.
- Jeżeli gracze podejną do zakapturzonego mężczyzny ten szybko zacznie biec do ciemnego zaułku. Jeżeli złapią mężczyznę ten im zdradzi informacje o spotkaniu Łowców Piekieł i miejskiej straży przy młynie.

Jeżeli gracze zdobyli informacje o spotkaniu. Mogą się na nie udać pod młyn. Mogą starać podsłuchać rozmowę. Z rozmowy wynika że to nie oni ukradli artefakt, ale szukają go, ponieważ może wyczynić wiele złego. Możliwe że ukradł go Moira, szef tutejszego gangu.

(6) SLAMSY

Gracze na wejściu do slamsów od razu zostają zaczepieni przez gangusów. Chcą zaprowadzić graczy do ich szefa. Gracze mogą pójść lub odmówić, wtedy gangusy będą chcieli wziąć ich siłą. Jeżeli gracze zgodzą się na spotkanie, lub zostaną zaprowadzeni siłą spotkają się z Moirą, szefem gangu. Jeżeli nie spotkają się z Moirą będą jedynie krążyć po slamsach bez celu.

Spotkanie z Moirą. Szef gangu przedstawia sytuację. Mówi że to Łowcy ukradli artefakt i trzymają go na statku. Proponuje dwa razy tyle co zaproponował Agon. Mówi także że artefakt zamknięty jest w małym kufrze pod pokładem w magazynie. Gdy Moira kończy rozmowę widać jak dwóch chamów niesie dużą skrzynię. Jeden z nich ją upuszcza. Moira wstaje i krzyczy na swoich pracowników:

M: Kurwa mać. Mogli byście uważać. Wiecie jest tam coś BARDZO WAŻNEGO.

Chamy podnoszą skrzynię, a gracze opuszczają lokal.

(7) SPOTKANIE Z ZAKONEM

Gracze którzy wychodzą ze slamsów napotykać Łowców Piekieł. Ci grzecznie się przedstawiają. Jeden z nich to Franz, głównodowodzący całej sytuacji. Uważają że to Moira ukradł artefakt. Wiedzą że gracze mają na niego zlecenie ale proszą aby zwrócili go dla zakonu. Proponują jedynie w zamian dozgonną wdzięczność.

(8) CO DALEJ?

Gracze mogą wrócić do Ravna, bądź na własną rękę pójść szukać artefaktu.

(9) STATEK

Jeżeli gracze stwierdzą że chcą znaleźć artefakt na statku, będą musieli udać się do portu i poszukać statku "Wielka Anala". Nie trudno będzie znaleźć statek ponieważ jest to największy statek w porcie. Przed statkiem będzie stał ochroniarz. Gracze mogą użyć siły bądź sprytu. Sposób siłowy doprowadzi do walki na dolnym pokładzie. Sposób sprytny doprowadzi do akcji skradania na dolnym pokładzie. Akcja skradania może się nie udać i doprowadzić do walki. Gracze mogą znaleźć notatkę na stole kapitana która brzmi:

Nie wiem jak Agon dostał ten artefakt. Nie chcę wiedzieć nawet gdzie on to znalazł. Wiem na pewno że nie zrobi z tym nic dobrego. Mam nadzieję że jego lokaj coś z tym zrobi. W mieście artefaktem interesuje się Moira, lokalny żezimieszek. Tą sprawą ja się zajmę. Grupka patałachów dostała zlecenie na ten artefakt. Postaram się jakoś ich nasłać na Moire. Strażników też jakoś przekonam. Mam nadzieję że uda nam się odzyskać ten artefakt. Podpisane -Franz

Gracze mogą także trafić do magazynu. W magazynie znajdują jedynie beczki z jedzeniem i skrzynie z ubraniami. Następnie gracze decydują się gdzie się udać.

(10) SIEDZIBA GANGU

Przed siedzibą gangu siedzi ork ochroniarz. Gracze mogą go podejść sprytem lub siłowo. Jeżeli gracze użyją siły w siedzibie gangu dojdzie do walki. Jeżeli użyją sprytu będą mogli przekraść się przez siedzibę. Mogą zostać odkryci co doprowadzi do walki. Jeżeli wejdą do biura znajdą notatkę:

Nie wiem co te szmaciarze z zakonu kombinują ale na pewno nie zdobędą mojego artefaktu. Kosztuje wystarczająco dużo żeby móc wynieść się z tego pierdolnika.

W magazynie znajdują jedynie beczki z piwem i kufer pełen drewnianych kutasów.

(11) PO RABUNKU

Jeżeli gracze napadli na statek, przed wejściem będzie czekać na nich Moira. Jeżeli gracze napadli na siedzibę gangu, przed wejściem będzie czekać na nich Franz. Jeżeli gracze powiedzą co zdołali znaleźć będą mieć sojusznika w finałowej walce. W innym wypadku będą musieli poradzić sobie sami. Jeżeli udadzą się do domu Agona spotkają tam jedynie ledwo żywego lokaja. Powie im że Agon zabrał mu artefakt i udał się na polanę na zachód od miasta. Mówi też że trzeba się śpieszyć bo niedługo użyje artefaktu. Jeżeli gracze udadzą się do Ravna ten jedynie co powie że sytuacja jest chujowa. Po chwili słysząc wielki wybuch, a do karczmy wbiega Franz. Mówi że Agon użył artefaktu i trzeba szybko go powstrzymać.

(12) WALKA Z AGONEM

Gracze docierają na polanę. Jeżeli rytuał nie został jeszcze rozpoczęty gracze mogą spróbować przeszkodzić, bez skutku. Agan chwyci artefakt i użyje jego mocy. Nastąpi uwolnienie mocy, a Agon zamieni się w demona. Wykrzyczy że nie dacie rady go powstrzymać i zacznie się walka. Jeżeli rytuał został już rozpoczęty gracze zobaczą demona który wykrzyczy "Nie dacie pokonać mnie Agona" i rozpocznie się walka. Nie ważne jak walka się potoczy, Agon porwie Ravna i znika. Po walce na polu bitwy pojawi się wysoko postawiony Łowca Piekieł. Jedyne co powie to: "Co wyście narobili?"

OPISY POSTACI

AGON DUSICIEL (CZŁOWIEK)

Agon Dusiciel. Starsz mężczyzna. Widać że dużo przeżył. Kuleje na prawą nogę, brak lewego oka, duża blizna na skroni.

STATYSTYKI:

RASA: Człowiek		KLASA: Wojownik		POZIOM: 2	
PUNKTY ŻYCIA: 22		OBRAŻENIA: 1k6		KP: 12	
SIL	ZRE	KON	INT	MAD	CHA
16/2	14/2	15/2	4/-3	7/-1	14/2

AGON (DEMON)

Agon. Demon w żaden sposób niepodobny do swojego ludzkiego wyglądu. Trzy metry wysokości, czerwona skóra, ogromne rogi.

STATYSTYKI:

RASA: Demon		KLASA: Demon		POZIOM: 4	
PUNKTY ŻYCIA: 100		OBRAŻENIA: 1k10		KP: 10	

MOIRA

Młodo wyglądający pół elf. Lico ma gładkie mimo fachu którym się zajmuje

STATYSTYKI:

RASA: Pół elf		KLASA: Łotr		POZIOM: 2	
PUNKTY ŻYCIA: 19		OBRAŻENIA: 1k8		KP: 12	
SIL	ZRE	KON	INT	MAD	CHA
10/0	10/0	17/3	8/-1	16/3	18/4

FRANZ

Dowódca oddziału Łowców Piekieł oddelegowanego do Alegardu. Mężczyzna w średnim wieku. Widać że dużo przeżył.

STATYSTYKI:

RASA: Człowiek		KLASA: Paladyn		POZIOM: 2	
PUNKTY ŻYCIA: 22		OBRAŻENIA: 2k6		KP: 21	
SIL	ZRE	KON	INT	MAD	CHA
18/4	12/1	14/2	12/1	9/-1	13/1

INNI WROGOWIE

GANGUSY (STATYSTYKI Z DZIKÓW)

Klasa pancerza: 11					
Punkty wytrzymałości: 11					
Szybkość: 9m					
SIL	ZRE	KON	INT	MAD	CHA
13/1	11/0	12/1	2/-4	9/-1	5/-3
Zmysły: pasywna percepcja 9					
Stopień wyzwania: 1/4					

MARYNARZE (STATYSTYKI Z KROKODYŁA)

Klasa pancerza: 12					
Punkty wytrzymałości: 19					
Szybkość: 9m					
SIL	ZRE	KON	INT	MAD	CHA
15/4	10/0	13/1	2/-4	10/0	5/-3
Umiejętności: Skradanie się +2					
Zmysły: pasywna percepcja 9					
Stopień wyzwania: 1/4					

STRAŻNICY (STATYSTYKI Z KONIA)

Klasa pancerza: 10					
Punkty wytrzymałości: 13					
Szybkość: 9m					
SIL	ZRE	KON	INT	MAD	CHA
16/3	10/0	12/1	2/-4	11/1	7/-2
Zmysły: pasywna percepcja 10					
Stopień wyzwania: 1/4					

ŁOWCY (STATYSTYKI Z KROKODYŁA)

Klasa pancerza: 12					
Punkty wytrzymałości: 19					
Szybkość: 9m					
SIL	ZRE	KON	INT	MAD	CHA
15/4	10/0	13/1	2/-4	10/0	5/-3
Umiejętności: Skradanie się +2					
Zmysły: pasywna percepcja 9					
Stopień wyzwania: 1/4					

ZAŁOGANCI (STATYSTYKI Z DZIKÓW)

Klasa pancerza: 11

Punkty wytrzymałości: 11

Szybkość: 9m

SIL	ZRE	KON	INT	MAD	CHA
13/1	11/0	12/1	2/-4	9/-1	5/-3

Zmysły: pasywna percepcja 9

Stopień wyzwania: 1/4

DODATKOWE INFORMACJE

TYPOWE STOPNIE TRUDNOŚCI

Trudność zadania	ST
Bardzo łatwe	5
Łatwe	10
Średnie	15
Trudne	20
Bardzo trudne	25
Prawie niewykonalne	30

Sila

Atletyka

Zręczność

Akrobatyka

Skradanie się

Zwinne dłonie

Inteligencja

Historia

Przyroda

Religia

Śledztwo

Wiedza tajemna

Mądrość

Intuicja

Medycyna

Opieka nad zwierzętami

Percepcja

Sztuka przetrwania

Charyzma

Perswazja

Oszustwo

Występy

Zastraszanie

EFEKTY (STR. 290)

NIEPRZYTOMNY

- Nieprzytomne stworzenie jest traktowane jak obezwładnione (zobacz opis stanu), nie może się poruszać ani mówić i nie ma świadomości tego, co się wokół niego dzieje.
- Stworzenie upuszcza wszystkie trzymane przedmioty i upada.
- Nieprzytomny automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Rzuty na atak przeciwko nieprzytomnemu są wykonywane z ułatwieniem.
- Każde trafienie w nieprzytomnego jest trafieniem krytycznym, jeśli atakujący znajduje się do 1,5 metra od celu.

NIEWIDZIALNY

- Niewidzialnego stworzenia nie można zobaczyć bez zastosowania specjalnych zdolności lub magii. W przypadku ukrywania się niewidzialne stworzenie traktowane jest jak przebywające na obszarze pozbawionym widoczności. Jego obecność i lokalizację można ustalić na podstawie wydawanych przez nie dźwięków lub pozostawianych śladów.
- Testy ataku przeciwko niewidzialnemu stworzeniu są wykonywane z utrudnieniem, a niewidzialne stworzenie ma ułatwienie w testach ataku.

OBEZWŁADNIONY

- Obezwładniona istota nie może podejmować akcji i reakcji.

OGŁUCHŁY

- Ogłuchła istota nie słyszy i automatycznie nie zdaje testów cech opartych na słuchu.

OGŁUSZONY

- Ogłuszone stworzenie jest obezwładnione (zobacz opis stanu), nie może się poruszać i ma trudności z mówieniem.
- Stworzenie automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Testy ataku przeciwko ogłuszonemu stworzeniu są wykonywane z ułatwieniem.

OŚLEPIONY

- Oślepione stworzenie nie widzi i automatycznie nie zdaje testów cech opartych na wzroku.
- Testy ataku przeciwko oślepienemu stworzeniu wykonywane są z ułatwieniem, a oślepione stworzenie atakuje z utrudnieniem.

POCHWYCONY

- Szybkość pochwyczonego stworzenia spada do 0 i nie może ono korzystać z premii do szybkości.
- Stan pochwycenia kończy się, jeśli chwytający zostaje obezwładniony (zobacz opis stanu).
- Stan pochwycenia kończy się także, jeśli jakiś efekt spowoduje usunięcie pochwyczonego stworzenia z zasięgu stoty chwytającej lub z obszaru efektu powodującego ten stan, na przykład gdy zostanie odrzucone falą gromu.

POWALONY

- Powalone stworzenie w ramach ruchu może tylko się czołgać, chyba że się podniesie i tym samym zakończy ten stan.
- Stworzenie ma utrudnienie w testach ataku.
- Test ataku przeciwko powalonemu jest wykonywany z ułatwieniem, o ile atakujący znajduje się do 1,5 metra od celu. W innym wypadku atak wykonywany jest z utrudnieniem.

PRZERAŻONY

- Przerażone stworzenie wykonuje z utrudnieniem wszystkie testy cech i testy ataku, jeśli źródło jego strachu znajduje się w zasięgu wzroku.
- Przerażone stworzenie nie może z własnej woli zbliżyć się do źródła swego strachu.

SKAMIENIAŁY

- Skamieniałe stworzenie wraz ze wszystkimi noszonymi lub trzymanymi niemagicznymi przedmiotami zostaje zmienione w nieruchomą, litą statuetę (zazwyczaj kamienną). Stworzenie przestaje się starzeć, a jego waga rośnie dziesięciokrotnie.
- Stworzenie jest obojętne (zobacz opis stanu), nie może się poruszać ani mówić i nie ma świadomości tego, co się wokół niego dzieje.
- Testy ataku przeciwko skamieniałemu są wykonywane z ułatwieniem.
- Skamieniały automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Skamieniały zyskuje odporność na wszystkie rodzaje obrażeń.
- Skamieniałe stworzenie jest niepodatne na trucizny i choroby, choć jeśli było już pod wpływem trucizny lub choroby, to nie zostaje ona zneutralizowana, a tylko wstrzymana.

SPARALIŻOWANY

- Sparaliżowane stworzenie jest obojętne (zobacz opis stanu), a także nie może się ruszać ani mówić. Sparaliżowany automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Testy ataku przeciwko sparaliżowanemu są wykonywane z ułatwieniem.
- Każde trafienie w sparaliżowanego jest trafieniem krytycznym, jeśli atakujący znajduje się do 1,5 metra od celu.

UNIERUCHOMIONY

- Szybkość unieruchomionego stworzenia spada do 0 i nie może ono korzystać z premii do szybkości.
- Testy ataku przeciwko unieruchomionemu stworzeniu są wykonywane z ułatwieniem, a unieruchomione stworzenie atakuje z utrudnieniem.
- Unieruchomione stworzenie ma utrudnienie w rzutach obronnych na Zręczność.

ZATRUTY

- Zatrute stworzenie ma utrudnienie w rzutach na atak i testach cech.

ZAUROCZONY

- Zauroczone stworzenie nie może zaatakować istoty powodującej zauroczenie lub w inny sposób jej zaszkodzić (na przykład zakłęciami lub zdolnościami).
- Istota powodująca zauroczenie ma ułatwienie we wszystkich testach podczas interakcji społecznych z zauroczonym stworzeniem.

WYCZERPANIE

WYCZERPANIE

Niektóre zdolności specjalne, trudne warunki lub niebezpieczne otoczenie, na przykład wygłodzenie czy długotrwałe przebywanie w wyjątkowo niskiej lub wysokiej temperaturze, mogą prowadzić do specjalnego stanu – wyczerpania. W przeciwieństwie do innych stanów wyczerpanie ma sześć poziomów. Określony efekt może wyczerpać postać o więcej niż jeden poziom, zgodnie ze swoim opisem.

Poziom	Efekt
1	Utrudnienie w testach cech
2	Szybkość zmniejszona o połowę
3	Utrudnienie w testach ataku i rzutach obronnych
4	Maksymalne PW zmniejszone o połowę
5	Szybkość zmniejszona do 0
6	Śmierć

Jeśli wyczerpane stworzenie zostanie wystawione na kolejny efekt powodujący wyczerpanie, to jego obecny poziom wyczerpania zwiększa się zgodnie z opisem tego efektu.

Stworzenie ponosi konsekwencje swojego aktualnego poziomu wyczerpania oraz wszystkich poprzednich. Przykładowo, istota mająca dwa poziomy wyczerpania porusza się wolniej o połowę i ma utrudnienie w testach cech.

Efekt usuwający wyczerpanie eliminuje określoną liczbę poziomów, zgodnie ze swoim opisem. Gdy liczba poziomów spadnie do zera, stworzenie przestaje być wyczerpane.

Ukończenie długiego odpoczynku usuwa jeden poziom wyczerpania, o ile stworzenie również najadło się i napiło. Przywrócenie do życia również zmniejsza o jeden poziom wyczerpania istoty.