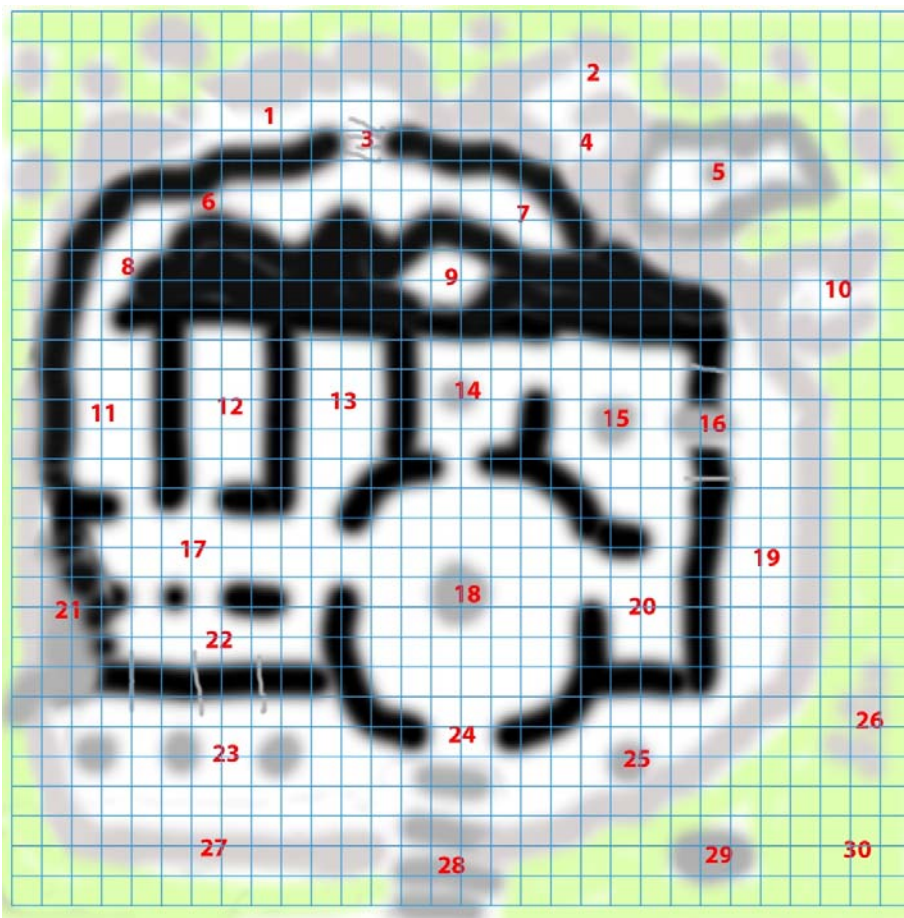


Świątynia Matki Pająków – Poziom 0

1 kwadrat = 10 stóp = 3m



Spotkania losowe:

Na zewnątrz (k8 co 20 min.):

- 1 – Polujący drapieżnik
- 2 – duch szamana
- 3 – k6 wojowników + k3-1 elitarnych
- 4 – k3 małpoludy
- 5 – Gigantyczny pająk
- 6 – zmurszały szkielet (50%, że ożyje).
- 7 – elitarny wojownik na wyvernii.
- 8 – Na wpół oszalały „cywilizowany” człowiek.

Wewnątrz (k4 co 20 min.):

- 1 płaskorzeźba pająka na ścianie ożywa
- 2 Przebłysk z czasów świetności świątyni
- 3 Na k3 rundy pojawia się kapłanka-lich
- 4 Następny krok spowoduje zapadnięcie posadzki.

Tło:

Ukryta pośród dżungli/puszczy skała. Wtopioną w nią starożytna świątynia. Plugawy kult, prymitywni tubylcy, mroczne legendy i skarby sprzed wieków.

Warunki:

Pomieszczenia wewnątrz są nienaruszone ale zniszczone przez czas. Wąskie okna dają nikiel światło, wewnątrz pochodnie w uchwytych.

Plotki (k12):

1. Wejście do świątyni wymaga krwawej ofiary
2. Dzikom przewodzi zbiegły nekromanta
3. Demona świątyni trzeba zabić srebrną włócznią.
4. Pająki potrafią przemieniać ludzi.
5. Wszystkie kapłanki zostały zamordowane.
6. Największy skarb zamurowano.
7. Plemię dzikusów hoduje smoki.
8. Najwyższa kapłanka uciekła ze świątyni.
9. W dawnym ogrodzie ukryte jest tajne przejście.
10. Magiczne usta przemawiają do prawych.
11. Strzeż się kamiennych strażników.
12. Obok świątyni znajduje się przeklęta kaplica.

1. Jaskinia będąca siedzibą prymitywnych tubylców. K12 kobiet i dzieci, K6 wojowników, K6 – elitarnych wojowników.
2. Zagrodzona drawnianym płótem jaskinia, będąca „stajnią” dla k6 wyvern. Pilnowana przez k3 wojowników.
3. Wąskie schody wykute w skale prowadzące do położonej wyżej części jaskini. Wejścia pilnuje przykuty do ściany małpolud.
4. „Wylęgarnia” – k6 jaj (20%, że któreś będzie smocze), k3 młode wyverny. Agresywna samica i opiekująca się nimi dzikuska.
5. Dół pełen ciał, w środku cielsko ogra z wbity węż magiczną srebrną włócznią – jej wyjęcie powoduje ożywienie k6 zombie co rundę.
6. Korytarz zniżający się tak, że konieczne jest czołganie, na końcu pokryte znakami ochronnymi i ukryte iluzją przejście w skale.
7. Siedziba przywódczyni staruchy-pajęczycy + k3 elitarnych wojowników-nałożników. mnóstwo śmieci, mało skarbów, k6 różnych mikstur
8. Wąskie przejście, z drugiej strony zabezpieczone pułapką drzewiczki. Przy ścianach narzędzia tortur. W „żelaznej dziewicy” ghul męczyzny.
9. Zamurowana komora. Z przepychem urządzona kobieca izba. Upośledzona umysłowo wampirzyca w koronie.
10. Jaskinia z wejściem zawalonym kamieniami. Resztki prymitywnego wyposażenia wielkich rozmiarów. Kolonia zielonego śluzu.
11. Pomieszczenie męczyzn niewolników świątyni. Proste, ascetyczne wyposażenie. Na środku pręgiarz. Szalejący animowany bicz.
12. Pomieszczenie gosiodarce: kochnio/spichlerz. Masa robactwa. K10 mikstur i maści. W kotle drzemie agresywna czarna galareta.
13. Pomieszczenie kapłanek, leży ich tu k6 z poderżniętymi gardłami. Po k10 minutach od otwarcia drzwi komnaty zamieniają się w nagi.
14. Kołowrót z przykutym magicznym łańcuchem szkieletem ogra (odpięcie powoduje ożywienie). Uruchamia opuszczanie ołtarza (18).
15. Komnata głównej kapłanki, bogate wyposażenie, sporo kosztowności. Narysowany pentagram na podłodze teleportujący k20 kratek w k8 stronę (zakładając niższe poziomy: rzut k10 – 9 dół, 10 góra). Kamienny golem strażniczy w kształcie pająka.
16. Tajne przejście prowadzące do ogrodu zabezpieczone magiczną pułapką.
17. Korytarz. Na ścianach rytualne maski. 10%, że któraś przemówi (k6): 1-2 coś mamrocze, 2-3 rzuca czar, 4-6 – wspomina przeszłość.
18. Główna sala. Na środku okrągły kamienny ołtarz. Po dotknięciu ścian wyskakują z nich kolce. Wraz z obracaniem kołowrotu (14), drzwi zostają zablokowane, a podłoga rozsława się. Ołtarz zjeżdża do połowy pełnego pająków komina, na dnie skarby i ew. drugi poziom.
19. Zapuszczony, „zmutowany” ogród. Nie mogąca go opuścić dopiero co przebudzona driada. Krwiozercze i agresywne rośliny.
20. „Kancelaria”. Mnóstwo dokumentów na papirusach. k3 zapisane zaklęcia. W pomieszczeniu nie działa magia.
21. Gejzer i jezioro gorącej wody, strumień w dół zbocza, przejście pod wodą do 22. Słaby wodny potwór
22. Część „techniczno-gospodarcza”. Trochę broni i, k12 magicznych strzał. Przez okna widać szturm na świątynię (20% na dostanie strzałą).
23. Trzy duże statuy gargulców – ożywają gdy ktoś o prawym charakterze zbliży się do nich lub szczytu schodów
24. Magiczne kamienne wrota z płaskorzeźbą pająka. Rozsuwają się ze zgrzytem po skropieniu krwią.
25. Wielki posąg kobiety pozbawiony głowy i ręki, na jego szczycie uwiła sobie gniazdo dzika harpia.
26. Pozostałości prymitywnej osady. Uwięziony w kamieniu-totemie żywiolak ognia. K6 małpoludów albinosów – dzikich magów ognia.
27. Strone urwisko z odcisniętymi śladami dłoni – przyłożenie swojej powoduje (k4): 1-atak ducha, 2-wizję z przeszłości 3-4: ból głowy.
28. Wykute w skale szerokie antyczne schody. Wraz z wejściem na każdy kolejny stopień rozlega się dźwięk gongu.
29. Porzucona ale „działająca” współczesna kapliczka dobrego boga. Ukrywający się zbiegły więzień.
30. Ukryte gdzieś w lesie siedlisko pająków. 5+K3 pająków wojowników. i samica-matka władająca magią. K6 żywych tubylców w kokonach.