

Tytuł: O horrorze Karharocie

Ten wykład przedstawił Xaris Assurman.

Poniższy tekst, został nam dostarczony przez ludzkiego fechtmistrza z Urupy, imieniem Aratharion Estrel. Na moje osobiste zaproszenie przybył na Thereę i raz jeszcze opowiedział mi to, co zamieścił w poniższej relacji. Z niepokojem muszę stwierdzić, że informacje tu zawarte, są najprawdopodobniej prawdziwe. Oznacza to, że nie do końca udało nam się pokonać wszystkie Horrory, zamieszkujące nasz świat.
Xaris Assurman – Dziekan Wydziału Magii Akademii Wiedzy

Przeklinam dzień, w którym po raz pierwszy na Niego natrafiłem. Było to wiele lat temu, gdy wraz z moją drużyną, wędrowaliśmy podnóżami Gór Delaryjskich. Pewnego dnia, zmęczeni całodziennym wysiłkiem, ułożyliśmy się do snu. Podczas mojej warty, do obozu wdarła się przerażająca istota – wielkości rosnącego trolla, o długich rękach zakończonych ostrymi jak brzytwa szponami, potężnej paszczy, najeżonej gigantycznymi kłami, oraz masywnym ogonie, którego uderzenie mogło powalić drzewo. Zerwałem się na równe nogi i krzykiem obudziłem mych towarzyszy. Istota jednak natarła na mnie, niszcząc prawie doszczętnie moją zbroję. Po krótkiej chwili zdaliśmy sobie sprawę, że nasze szanse w walce są dość nikłe – raz po raz raniła boleśnie kogoś z nas, a nasze talenty na nic się zdały. Wtem, ze strony lasu, posłyszeliśmy jakiś szmer. Po chwili w kręgu światła, rzucanego przez ognisko, pojawiły się jaszczurki. Bardzo wiele jaszczurek. Złowieszczo skrzecząc, rzuciły się na stwora oblepiając go i kłając swoimi niewielkimi paszczami. Stanęliśmy w osłupieniu, gdy stwór począł wic się w bólu. Po kilkunastu sekundach było po wszystkim – potwór leżał martwy, a płazy dojadły jego resztki. Asekuracyjnie wycofaliśmy się kilka kroków, będąc w pogotowiu. Wtem jednak pojawił się ON – wysoki, smukły elf o długich, jasnozielonych włosach i przenikliwym spojrzeniu. Wskazał palcem na jaszczurki i pstryknął, a te rozplynęły się w powietrzu. Następnie uśmiechnął się serdecznie do nas i rzekł: „Witajcie podróżnicy! Lasy te pełne są niebezpieczeństw i potworów takich jak ten – pozostałości po Pogromie. Mielicieście dziś wiele szczęścia...” Dziękowaliśmy przybyszowi jak umieliśmy najbardziej i zaproponowaliśmy wspólną podróż – przynajmniej do najbliższego miasta. Mag przyjął nasze zaproszenie i do rana dyskutowaliśmy zawzięcie, zapominając o zmęczeniu i troskach. Karharoth, bo tak się nam przedstawił, zaopatrzył nas jeszcze w kilka miksturek leczenia, abyśmy mogli stawić czoła zagrożeniom. Potem posnęliśmy...

Następnego ranka okazało się, że maga nie ma już wśród nas. Trochę nas to zmartwiło, ale cóż mogliśmy zrobić – ruszyliśmy dalej. Nie będę opisywał tutaj naszych przygód, gdyż było ich bardzo wiele. Ważne jest to, iż Karharotha spotkaliśmy po kilku tygodniach w okolicach wioski Saerin, u podnóża Gór Delaryjskich. Dzielił się właśnie zapłatę za pokonanie bandy rabusiów, gdy Mag pojawił się wśród nas. Podobnie jak ostatnio, był bardzo życzliwy, jednak wyraźnie wtrącił się w nasz konflikt i stanął po stronie naszego Zwiadowcy. Zdawaliśmy się nie zauważyć tego i prowadziliśmy rozmowę dalej, jakby nigdy nic. W końcu jednak doszliśmy do kompromisu, który, przyznaje to dziś, krzywdził w pewien sposób Zwiadowcę. Jednak dzień zakończył się miłą kolacją z dzikiem w roli głównej, choć Karharoth wyraźnie trzymał się blisko Tropicieła.

Ten parszywy dzień nadszedł wraz z porą deszczową. Trakt był aż grząski od błota, ale my brnęliśmy uparcie nadal, zwiedzeni słowami Zwiadowcy o zniszczonym kaerze pełnym skarbów i magicznych przedmiotów. Pogoda psuła się z godziny na godzinę, nasze zmęczenie narastało, jednak Tropicieł zdawał się tego nie zauważać – przyśpieszał nawet kroku. Kiedy weszliśmy w wąski wąwóz, na wpół zawalony kamieniami, zbuntowaliśmy się przeciwko szaleńczemu tempu Zwiadowcy. Ten odwrócił się w naszą stronę i wrzasnął, że nie mamy ani chwili do stracenia, a jego głos rozległ się echem po przesmyku. Popatrzyliśmy po sobie zdumieni, szukając wyjścia z tej kłopotliwej sytuacji. Podszedłem do Tropicieła i położyłem mu dłoń na ramieniu, mówiąc cicho, że kilka godzin nas nie zbawi. Ze wściekłością odrzucił ją i odskoczył kilka metrów. Jego twarz była wręcz purpurowa. Odrzucił głowę do tyłu i mruknął: „mogliście mówić tak od razu, że chcecie cały skarb dla siebie, wy niewdzięczne, plugawe istoty. Nie jesteście lepsi od tych, z którymi walczymy. Karharoth miał rację...” Wtem spadło na nas oświecenie jak grom z jasnego nieba. Ale było już za późno – w strugach deszczu kolejny raz pojawił się ON – wszędzie rozpoznałbym ten granatowy płaszcz ze złotymi żyłkami. Na jego twarzy malował się uśmiech, a my nie mogliśmy nic zrobić. Przesunął się lewitując nad ziemią w stronę Tropicieła, położył mu rękę na czole i szepnął: „już czas, mój drogi...” Obsydiański wojownik wrzasnął wniebogłosy i rzucił się na maga starając się powalić go potężnym ciosem. Ten jednak bez wysiłku uniknął go i odpowiedział natychmiast uderzeniem w brzuch, cedząc przez zęby: „twój czas zaraz przyjdzie – bądź cierpliwy”. Nie mam pojęcia jak potężny musiał to być cios, ale Obsydianin przewrócił się wypływając krew. W tym czasie Tropicieł zaczął się przeobrażać – bardzo powoli, kawałek po kawałku zmieniał się w potwora... Potwora, którego spotkaliśmy zaraz przed pierwszym spotkaniem z magiem...

Nie wiem, jakim cudem przeżyłem. Nie wiem, co się ze mną działo. Może nawet nie chce wiedzieć... Krasnoludy, które mnie znalazły opowiadały, że leżałem przy trakcie, cały obryzany krwią i licznymi ranami. Do dziś nie wiem, czy wszystko to było koszmarem, czy najgorszą częścią mojego życia...

Aratharion Estrel rok 1509TH

Objaśnienia:

Karharoth jest Horrorem, który z wielką wprawą egzystuje i w przestrzeni astralnej i poza nią. Jest mistrzem kamuflażu i iluzji, a jego ulubioną formą jest postać elfa o zielonych włosach lub dobrodusznego obsydianina. Częścią wspólną wszystkich jego form, jest granatowy płaszcz poprzecinany złotymi żyłkami oraz jasnoniebieski kostur. W przestrzeni astralnej podobny jest do kilku kul, bezładnie krążących wokół siebie.

Jego ulubionym sposobem zdobywania nowych ofiar, jest podejszcie jakiejś niedoświadczonej drużyny i wyłapanie jej najsłabszego ogniwa. Może się zdążyć, że Karharoth będzie podróżował jakiś czas ze śmiałkami, aby dowiedzieć się o nich jak najwięcej. Następnie próbuje skłócić ich między sobą (czasem przeciwko jednemu, czasem przeciwko kilku z nich). Wtedy to następuje naznaczenie najsłabszych, najbardziej odbiegających od wzorca grupy. Może być to prawy Wojownik lub chciwy Złodziej – wszystko zależy od specyfiki danych poszukiwaczy przygód. Za każdym razem, kiedy dochodzi do konfliktu, Horror wykorzystuje moc Podszępty i stara się udowodnić naznaczonemu, że jego towarzysze pragną go okłamać, oszukać, czy nawet zabić. W sytuacji zagrożenia, oferuje także naznaczonym

pomoc – czy to leczy im rany, czy też wzmacnia ich siłę ciosu. Za każdym razem, kiedy postać zgodzi się przyjąć pomoc od Horroru staje się coraz bardziej zależna od niego. Nie jest to jednak tak zauważalne, jak przy Zastrzyku karmy (Horror str. 101), gdyż Karharoth stara się maskować przemianę swojego nabytku. Kiedy jednak czara goryczy zostaje przelana, a członkowie drużyny mają sobie skoczyć do gardeł, Horror pojawia się i przemienia naznaczonych w swoje konstrukty.

Moce Karharotha:

Karharoth posiada wiele mocy Horrorów, większość jednak może zostać użyta tylko w stosunku do naznaczonych przez niego postaci.

Zastrzyk mocy:

Moc zastrzyku mocy działa dość podobnie do mocy zastrzyku karmy, jednak nie ogranicza się tylko do podniesienia poziomu karmy naznaczonego. Analogicznie pozwala pomóc postaci i z czasem przemienić ją w konstrukty. Aby jej użyć, Horror proponuje naznaczonej pewne gratyfikacje, takie jak: zwiększenie poziomu obrażeń lub trafienia, zmniejszenie obrażeń lub ran itd., jednak musi ona przyjąć ofertę dobrowolnie. Jeśli tak się stanie, Horror wykonuje test rzucania czarów o trudności równej obronie magicznej postaci oraz wydaje punkt karmy. Jeśli test się powiedzie, Horror może podnieść odpowiednie statystyki o maksymalnie tyle poziomów ile wynosi jego poziom zastrzyku karmy, kosztem jednak własnych na czas równy 3 godzinom. Analogicznie ma się sprawa z ranami, pancerzem, karmą itd., a w przypadku obrażeń, Horror wykonuje test przekazania obrażeń, który określa ilość zabranych swojemu naznaczonemu. Jeśli chodzi o przemianę w konstrukty, talent działa identycznie jak zastrzyk karmy, z tą jedną różnicą, że nawet po trzecim udanym teście postać nie traci kontroli nad sobą i nie zmienia się fizycznie (astralnie – owszem; jego aura staje się coraz bardziej czarna, splugawiona)– to, kiedy się to stanie leży w gestii Horroru.

Statystyki:

ZR: 20 SF: 20 ŻYW: 18

PR: 21 SW: 22 CH: 27

Inicjatywa: 20

Obrona fizyczna: 20

Liczba ataków: 2

Obrona magiczna: 21

Atak: 20

Obrona społeczna: 22

Obrażenia: 26

Pancerz fizyczny: 15

Liczba czarów: 2

Pancerz duchowy: 19

Rzucanie czarów: 29

Zachowanie równowagi: 20

Efekt: patrz moce

Testy zdrowienia: 7

Próg życia: 140

Szybkość w walce: 60

Próg ran: 20

Pełna szybkość: 120

Próg przytomności:

100 Punkty karmy:

25 Stopień karmy: 12

Moce: Czary Iluzjonisty do kręgu 8, Znamię Horrora 25, Zastrzyk Mocy 17,

Przekazanie Obrażeń 20, Podszepty 24, Drażnienie Myśli 20

Punkty legend: 85 000

Ekwipunek: Granatowy płaszcz poprzecinany złotymi żyłkami, magiczny kostur

Łup: Nieznany