

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Splugawieni



Informacje o Release

Źródło.....: harfista

Skan.....: harfista

Edycja/składanie..: harfista

Liczba stron.....: 83

Rozdzielczość...: 2400x3315

Wydawnictwo...: MAG

Format.....: pdf

Rok wydania...: 2001

Data release'u...: 24.02.2007

Opis :

Na pustkowiach Barsawii, gdzie na obcych patrzy się podejrzliwie i z obawą, leży mała, samotna wioska. Niezwykłe opowieści o miejscowej dziewczynce, która posiada nietypowe moce, przyciągnęły do tej osady oddział Ponurego Legionu-fanatycznych zabójców Horrorów. Postawili oni sobie za zadanie dogłębne sprawdzenie owych plotek. I szybko ogłosili, iż dziewczynkę naznaczył Horror, że splugawiło ją przerażające zło, z którego trzeba oczyścić zarówno ją, jak i całą Barsawię...

Info :

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę <http://newrpgorder.byethost9.com>

EARTHDAWN

PRZEBUDZENIE ZIEMI

Splugawieni



FASA
CORPORATION

FENOMENALNA PRZYGODA ROBINA D. LAWSA



Splugawieni

FASA Corp.

Wydawnictwo MAG



SPIS TREŚCI



ODLEGIA CISZA: PROLOG	4	Figurka smoka	57
WPROWADZENIE	6	BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	58
Wkazówki dla Mistrza Gry	6	Charboyya	59
PRZEPROWADZANIE TESTÓW	7	Moltaa	60
Jak korzystać z książki	7	Kwamm	62
Punkty legend przyznawane za sesję gry	8	Lo-Arr Brand	64
Przygotowania do gry	8	Gzoog Zrywający Okowy	65
Streszczenie intrygi	9	Sork Sorjinka	66
PRZYGODA		Dalia Czerwona Róża	67
Bohaterowie Charboyyi	11	Maloniel	68
Droga do Hanto	17	Arrkhard Gahh	69
Prawdziwi przyjaciele	21	Emberica	70
Zdrajcy Charboyyi	29	Aardelea	70
Serca z kamienia	34	Chereca	71
Kwarantanna	40	Orweia	71
Magiczne dziecko	44	PLOTKI I ODKRYCIA	72
Jaskinia Aardelei	47	Pochodzenie i historia Ponurego Legionu	72
Ostateczne rozwiązanie	50	Wykonywanie testów wiedzy i perswazji	72
NIE DOKOŃCZONE WĄTKI	52	Skarby	74
Po przygodzie	52	Lament Derity	74
W drodze do domu	52	Czaszka z Maarberga	75
Nagroda Charboyyi	52	Dodatkowe przedmioty magiczne	76
Przyznanie punktów legend	52	Badanie księgi	76
Sesje gry	54	Badanie figurki smoka	77
Suma punktów legend	55	Moce Aardelei	77
Pomysły na kampanię	55	Mistyczne leczenie	77
Ponury Legion	56	Nadmaturalny umysł	77
Aardelea	56	Odległy zmysł	77
Charboyya	56	POMOCE DLA GRACZY	78
„Księga niebieskich duchów”	56		

SPLUGAWIENI

WERSJA ORYGINALNA

Autor Robin D. Laws
Projekt Louis J. Prosperi
Zespół Redakcyjny
Redaktor naczelny Donna Ippolito
Redaktor Sharon Turner Mulvihill
Asystenci Diane Piron-Gelman
 Robert „Snorky” Cruz
Dział produkcji
Kierownik artystyczny Jim Nelson
Kierownik projektu Jim Nelson
Okladka Tony Szczudlo
Projekt okładki Jim Nelson
Ilustracje Joel Biske
 Steve Bryant
 Jeff Laubenstein
 Larry McDougal
 Dave McKay
Mapy Steve Bryant
 Mike Nielsen
Projekt graficzny Steve Bryant
Asystent Steve Bryant

WERSJA POLSKA

Przekład Maciek Drewnowski
Redakcja Tomek Kreczmar
Korekta Tomuś
Redaktor linii Tomek Kreczmar
Opracowanie grafiki Jarosław Musiał
Skład i łamanie Barbara Brejnak
Produkcja

Wydawnictwo MAG
 ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
 tel./fax (0-22) 6424545, 6458285
 email: krzaku@mag.com.pl

ISBN 83-87968-63-3



EARTHDRAWN © (Przebudzenie Ziemi)
 is registered trademark of FASA Corp. BARSAIVE™ (Barsawia)
 and INFECTED™ (Splugawieni) are trademarks of FASA Corp.
 Copyright © 1994, 2001 FASA Corp.
 All right reserved. Used under licence.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być
 kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie,
 chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy.

Copyright © 2001 for Polish translation by Wydawnictwo MAG



ODLEGŁA CISZA PROLOG



Krasnolud Charboyya przemierzał swoje mieszkanie po raz chyba tysięczny, mimowolnie słuchając gwaru dochodzącego z niższego piętra. Posiadał najlepszy dom kupiecki w Wielkim Targu. Poświęcił dla niego wiele i pracował nań ciężko. Ale teraz wydawał się mu wart mniej niż kęs czerstwego chleba po długiej podróży. Gdyby miał mniej zmartwień, mógłby zaśmiać się z tej ironii losu.

– Najlepszy materiał w sklepie, mój drogi Marchesi! – zagrzynał głos z dołu, zagłuszając przez chwilę inne dźwięki. Charboyya uśmiechnął się, rozpoznając basowy głos swojego najlepszego sprzedawcy. Lanteer był t'skrangiem włóczęgą; każdego miesiąca znajdował nowe wyjaśnienie powodu, dla którego znalazł się tak daleko od Weżowej Rzeki. T'skrang niczego tak nie kochał jak dobijania targu i był najbliższą Charboyyi osobą od dnia, w którym krasnolud wiele lat temu opuścił rodzinną wioskę.

Myśl o wiosce przypominała krasnoludowi o zmartwieniach. Zmusił się do zatrzymania i zanurzył dłonie w swych bujnych, rudych włosach. Nacisnął bosymi stopami gruby, miękki dywan przykrywający podłogę w sypialni. Jakże inny był ów materiał od twardej, spieczonej ziemi sawanny otaczającej Hanto – jedną z niezliczonych malutkich wiosek rozrzuconych po nizinach niczym pchły na psie. Podobnie jak pies pchły, ziemia chciała zrzuć z siebie wieśniaków – tak często myślał Charboyya. Ale przez prawie sto lat lud, podobny jego rodzinie i ich sąsiadom, walczył, zdeterminowany, by przeżyć. W końcu zmusili ziemię do uległości.

Charboyya poczuł przypływ dumy, gdy przypomniał sobie milczącą odwagę ziomków, ale również ukłucie wstydu. Jak mało rozumiał mieszkańców swej wioski i jak nisko cenili ich miłość i troskę... Urodzony w pierwszym pokoleniu, które przyszło na świat na powierzchni, uważał, że starsi wioski są trwale okaleczeni przez lata spędzone w kaerach, a ich horyzonty na zawsze ograniczyły okropności, które przeszli. Tak długo czekali, by

powrócić do zwykłego życia przodków, że – już uwolnieni – nie aprobowali żadnego innego.

Charboyye jednak niezbyt zajmowało rolnictwo. Słyszał, że za murami Hanto leży cały świat pełen ogromnych możliwości. Ale większość mieszkańców wioski szła za głosem starszych i odrzucała to co nowe, podniecające i inne. Woleli tracić czas, próbując odtworzyć sposób życia, który prawdopodobnie nigdy nie istniał poza tęsknymi marzeniami uwiecznionych w kaerze przodków. Charboyya gardził tą tchórzliwością, zapominając o surowych warunkach życia, którymi karmiły się obawy starszych. Tak jak nad wszystkimi małymi osadami Barsawii, tak i nad Hanto ciągle wisiała groźba ataku bandytów, nomadów, łowców niewolników, a nawet Horrorów. Jej mieszkańcy mieli powody, by obawiać się nieznanego. Młody i przekonany o swojej mądrości krasnolud uważał ziomków za nieuczulych i ograniczonych. Zostawił ich w gniewie, sądząc, że wykpił jego ambicję zbicia fortuny w nowej Barsawii. Był zbyt rozgniewany i zbyt dumny, by zobaczyć prawdę.

Nabyta z upływem lat mądrość sprawiła jednak, że Charboyya wreszcie ujrzał, iż jego rodzina i przyjaciele nie gardzili nim. Obawiali się o jego bezpieczeństwo; bali się, że pogoń za głupimi marzeniami przyniesie mu jedynie rozczarowanie. Jego sukces dowiódł, że nie mieli racji. Krasnolud, szczęśliwy w swoim nowym zawodzie, dawno już wybaczył bliskim ich wątpliwości i nie czuł się dobrze, jeśli nie miał od czasu do czasu wieści o życiu w Hanto. Świetnie prosperujący dom handlowy i sumienni pracownicy zajęli w jego sercu miejsce, które

u innego krasnoluda mogła zająć żona i dzieci. Nadal jednak często i z czułością myślał o rodzinie i przyjaciółach w Hanto. Kiedy się wzbogacił, ślubował Pasji Garlen, że użyje majątku, by ochronić Hanto przed jakimkolwiek zagrożeniem. Szczęśliwie, żadne zagrożenie się nie pojawiało – aż do teraz.

Charboyya przemaszzerował przez sypialnię i usiadł przed małym, wykonanym z polerowanego drewna sekretarzykiem rzeźbionym w skomplikowane wzory. Wykonany przez elfy mebel – jeden z jego ulubionych – kosztował niezłą sumkę. Zwykle przystawał na chwilę przed sekretarzykiem, by podziwiać jego piękno i delikatnie przeciągnąć dłonią po misternych zdobieniach; ale nie dziś. Dręczące go obawy nie pozwoliły mu na kontemplowanie piękna. Wyciągnął górną szufladę, w pośpiechu prawie rozsypując jej zawartość. Tu wkładał listy z Hanto, napisane przez jego krewnych i starych przyjaciół. Wbrew rozsądkowi, wydawał duże sumy na wynajęcie posłańców, którzy przekazywali listy do Hanto i wracali z odpowiedziami. Taka podróź przez niziny Barsawii niosła ze sobą wiele niebezpieczeństw dla kurierów, którzy żądali sporych sum za swe usługi. Ale krasnolud nie żałował pieniędzy, gdyż listy znaczyły dla niego więcej niż skrzynia pełna złota.

Drżącymi rękami przekładał zapisane kartki. Kilka było od młodszego brata, Emberica, pełnego gniewu i buntu. Z kolei jego matka wciążyła delikatnie radziła mu, by wrócił do domu, wziął motykę i poświęcił się uczciwej pracy. Orweia, ładna kobieta – jego powierniczka z czasów dzieciństwa – pisała o bólach porodowych, których przysporzyły jej bliźniaczy synowie i szybko dojrzewająca córka, Aardelea. Na samym dole trzymał kilka sztywnych, formalnych listów od Cherecy, przywódczyni Hanto. Kiedyś Charboyya myślał, że się z nią ożeni. Ale Chereca nie chciała opuszczać Hanto, a on nie myślał o powrocie.

Kupiec przycisnął cenne listy do piersi, gniotąc kilka w udrecie. Już kilka tygodni minęło od dania, kiedy otrzymał ostatnie wieści z wioski; milczenie wypełniało go złymi przeczuciami. Krasnolud odetchnął głęboko, zmusił się do odłożenia listów i powoli wygładził pognione kartki.

Nie wiesz, czy coś wydarzyło się w Hanto. Posłańcy mogli mieć pecha albo chcą przeczekać złą pogodę. Mogli też po prostu uciec z twoimi pieniędzmi.

Patrząc na listy, krasnolud uśmiechnął się do siebie. Nieważne, jak często próbował, nie mógł uwierzyć w żadną z tych pocieszających możliwości. Musiał poznać prawdę – bez względu na koszty.

Wstał, nie wypuszczając listów, i znów zaczął krążyć po mieszkaniu. Musi wynająć drugą grupę, która wyruszy do Hanto i przyniesie mu wieści. To oznaczało wydanie pieniędzy, których nie odłożył na ten cel. Mógłby je zdobyć, ograniczając zamówienia u farbiarza i tkacza. Na pewno będą narzekać, ale nie miało to znaczenia; najważniejsze było bezpieczeństwo jego wioski. A jeśli pierwsza grupa kurierów wróci do Wielkiego Targu po wyjściu drugiej – trudno. Charboyya z chęcią okaze się rozrzutnikiem. Prosił Pasję, by jego lęki i obawy okazały się płonne.

Ostrożnie, z miłością, kupiec umieścił listy z powrotem w szufladzie i zamknął sekretarzyk. Wyciągnął z szafy płaszcz, zarzucił go na ramiona i nałożył solidne, skórzaną buty. Na pewno ktoś poleci mu honorową i solidną grupę kurierów. Nie mógł dłużej czekać.



Płonąc gniewem, Emberica chwycił mocniej motykę i podszedł do przywódcy obcych. Nie mógł już dłużej znosić tego ubranego w czerni ścierwożernego kruka, rządzącego się w jego wiosce i traktującego wolny lud Hanto jak Theranin swoich niewolników! Pokaże im, jak zachowuje się honorowy krasnolud. Powie im, o co mu chodzi, zanim uderzy. Jeśli obcy mieli na tyle rozumu, by odejść, zanim gniewne słowa zamieniają się w gwałtowne czyny – tym lepiej dla nich. Jeźli nie, tym lepiej dla niego! Embericę aż świerbiło, by zaatakować najeźdźców. Nie mógł pozwolić tym zbojom na wiecznie mieszkających Hanto w ich własnych domach ani chwili dłużej!

Gdy Emberica podszedł bliżej, ubrany w czerni przywódca odwrócił się i – zanim krasnolud zdołał zaatakować – podniósł potężne ramię i posłał go na ziemię jednym ciosem na odlew. Emberica uderzył czołem w drewnianą ścianę chaty. Zakreślił mu się w głowie. Próbował się podnieść, ale osunął się z powrotem na ścianę. Poczuł krew, kapiącą mu z kącika ust. Polamana motyka leżała u jego stóp. Wyciągnął rękę w stronę dłuższej części, ale ramię opadło mu bezwładnie na brzuch.

Padł na niego cień. Oszolomiony bólem Emberica spojrział w górę. Postać zamajaczyła przed nim. Jego przeciwnik spojrział na niego z zimną furia.

– Będziesz nam posłuszny, albo zginiesz. Zrozumiałeś, głupcze?

Ścierając powoli krew z ust, Emberica skinął głową.



WPROWADZENIE



Splugawieni to przygoda osadzona w świecie **Przebudzenie Ziemi**. Tysiące lat temu panował wiek magii. Był to czas Przebudzenia Ziemi. Każdy mógł korzystać z dobrodziejstw tajemniczych mocy, zarówno do celów codziennych, jak i spraw wielkich. Życie mieszkańców tego świata było zdominowane przez magię. Jej nadużywanie doprowadziło do pojawienia się Horrorów, istot z głębin astralnej otchłani, pożerających wszystko co żywe. Przez czterysta lat mieszkańcy Barsawii ukrywali się pod ziemią, podczas gdy Horrory niszczyły ich świat. Ten czas nazwano Pogromem. Teraz ludzie, trolle, elfy, wietrzniki, obsydianie oraz inne rasy Barsawii wychodzą z ukrycia, gotowi walczyć o życie i wolność z pozostałymi Horrorami oraz Therańskim Imperium.

W sercu Barsawii leży krasnoludzkie królestwo Throal, stojące na straży wolności prowincji. W Throalu i całej Barsawii bohaterowie stają do walki w obronie swej ziemi i zamieszkujących ją Dawców Imion, uzbrojeni w potężne magiczne zaklęcia i przedmioty. Ich umiejętności, odwaga i magia pomagają im powoli leczyć rany pozostawione przez Pogrom. Dzięki swym śmiałym czynom, stają się żywymi legendami Barsawii.

Akcja **Splugawionych** rozgrywa się w głębi Barsawii, na zachód od Throalu i na południe od Weżowej Rzeki. Na tych nieurodzajnych nizinach leżą setki malutkich osad, odciętych od reszty świata od końca Pogromu. Spokojni, polegający tylko na sobie mieszkańcy tych wiosek wyszli z kaerów zdecydowani wieść zwykłe, stabilne życie swych przodków. Lata spędzone w ukryciu i wiele niebezpieczeństw wciąż czających się w Barsawii sprawiły, że stali się nieufni i podejrzliwi wobec obcych.

Poszukiwacze przygód udają się do Hanto, gdzie znajdują zajmującą osadę bandę ponurych fanatyków. Bohaterowie muszą szukać prawdy, kryjącej się za przybyciem obcych do wioski, i zdecydować, czy wyrwać jej mieszkańców z żelaznego uścisku najeźdźców.

WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY

W odróżnieniu od wydanych wcześniej przygód do **Przebudzenia Ziemi: Mgieł zdrady i Koszmaru z Przesłuchaczy**, **Splugawieni** nie są przygodą liniową. Zastosowano tu zasadę drzewa decyzyjnego, która pozwala postaciom wybrać bieg akcji od chwili przybycia do wsi Hanto. Spotkania rozegrane w samej wiosce i w pobliżu niej powinny dostarczyć Mistrzowi Gry potrzebnych informacji, jak poradzić sobie z każdą sytuacją na wiele sposobów, a graczom pozwolić na wpłynięcie na wynik spotkania i rozwój akcji. Ponieważ zastosowana formuła daje bohaterom więcej swobody przy podejmowaniu decyzji i kierowaniu biegiem wydarzeń, przygoda nie ma jednego, określonego zakończenia.

Splugawieni to przygoda przeznaczona dla sześciu-osięmiu graczy, prowadzących bohaterów drugiego, trzeciego lub czwartego kręgu. Spotkanie rozpoczynające scenariusz stworzono w oparciu o założenie, że postaci zyskały niezłą reputację jako drużyna, dzięki czemu istnieje szansa, że szanowany kupiec powierzy im ważne zadanie.



Jeśli chcesz poprowadzić przygodę bardziej zaawansowanym śmiałkiem, po prostu zmodyfikuj współczynniki postaci niezależnych, aby stanowili oni wyzwanie dla bohaterów graczy. Ogólnie rzecz biorąc, bohaterowie powinni bez problemu dać radę postaciom Mistrza Gry. Niemieci zajmujący Hanto Ponury Legion powinien być na tyle potężny, by śmiałkowie pomyśleli dwa razy, zanim wybiorą siłowe rozwiązanie problemu.

PRZEPROWADZANIE TESTÓW

W trakcie rozgrywki, gdy któryś z bohaterów zechce podjąć jakieś działanie (rzucić czar, uderzyć przeciwnika mieczem, wytropić Horra lub flirtować z barmanką), Mistrz Gry lub gracz wykonuje rzut o ustalonym stopniu trudności, mający określić wynik podjętego działania. Rzuty te nazywane są testami. Przeprowadzając test, gracz bądź Mistrz Gry wykonuje rzut, zależny od stopnia używanej umiejętności (patrz **Tabela stopni kosztów akcji**, str. 36, PZ). Jeżeli wynik testu jest równy lub wyższy od stopnia trudności, zakończy się on pozytywnie, co oznacza, że bohaterowi udało się przeprowadzić zamierzone działanie. Jeśli wynik będzie niższy od stopnia trudności, akcja zakończy się niepowodzeniem. Testy związane z magią określają na ogół czas trwania czaru lub jego efekty.

Wynik testu mówi nie tylko o sukcesie lub porażce, ale i o stopniu sukcesu. Test może zakończyć się jednym z pięciu wyników: porażka, przeciętny sukces, duży sukces, ogromny sukces i wyjątkowy sukces. Porażka oznacza tak złe wykonanie czynności, że dodatkowo towarzyszą jej jakieś niekorzystne efekty uboczne. Przeciętny sukces jest równy wartości stopnia trudności lub niewiele go przewyższa – oznacza to, że bohaterowi ledwo co udało się wykonać zamierzoną czynność. Trochę lepszy rezultat nazywany jest dużym sukcesem, natomiast wynik rzutu prawie dwukrotnie większy od stopnia trudności to już ogromny sukces. Do osiągnięcia wyjątkowego sukcesu wynik testu musi być jeszcze większy. Każdy sukces większy od przeciętnego daje bohaterowi dodatkowe korzyści

lub jakieś cenne informacje. Ta dodatkowa premia jest określana przez Mistrza Gry, o ile nie zostało to wcześniej ustalone w scenariuszu.

W wielu przypadkach, gdy bohaterowie muszą wykonać test, podajemy wymaganą cechę oraz stopień trudności testu. Na przykład, test Percepcji (13) oznacza, że poszukiwacz przygód musi wykonać test Percepcji o stopniu trudności równym 13.

JAK KORZYSTAĆ Z KSIĄŻKI

Pomijając zasady podstawowe zawarte w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**, ta książka zawiera wszystkie niezbędne informacje potrzebne do poprowadzenia przygody **Spługawieni**. Przydatny może się też okazać tekst **Przygody i kampanie**, opublikowany w czasopiśmie **Magia i Miecz** nr 6/98 (56), i **Księga wiedzy**.

Przed rozpoczęciem gry prowadzący powinien przeczytać cały scenariusz oraz zaznajomić się z jego tem. Gracze nie będą zdawać sobie sprawy z kilku ważnych

wątków, dopóki nie zaangażują się w przygodę. Ponieważ **Spługawieni** nie mają tak spójnej konstrukcji jak wcześniej wydane scenariusze, jest szczególnie ważne, by Mistrz Gry był obeznany ze wszystkimi powiązaniami między postaciami, sytuacjami i miejscami w przygodzie. Powinien także uważnie przestudiować mapy dołączone do scenariusza. Nie należy zapominać, że chociaż w przygodzie uwzględniono większość posunięć bohaterów, nie da się wszystkiego przewidzieć. Mistrz Gry powinien więc być przygotowany na wszelkie niespodzianki.

Streszczenie intrygi jest rozdziałem, w którym opisano całą historię i najbardziej prawdopodobny rozwój wydarzeń. Następujące po sobie rozdziały – nazywane spotkaniami – opisują sytuacje i wydarzenia,

z którymi bohaterowie będą musieli sobie radzić w trakcie przygody. Każde spotkanie składa się z pięciu elementów: **Opis**, **Wprowadzenie**, **Intryga**, **Ukryte wątki** oraz **Kłopoty**. **Opis** przedstawia krótkie streszczenie prezentowanego materiału oraz cel spotkania.



Kolejny rozdział – **Wprowadzenie** – zawiera tekst przeznaczony do odczytania graczom. Znajdują się tu opisy terenu oraz aktualnych wydarzeń. Specjalne instrukcje, przeznaczone tylko dla Mistrza Gry, zostały **wytuszczone**.

Intryga dostarcza prowadzącemu dodatkowe elementy, którymi może uzupełnić suche fakty. Mistrz Gry znajdzie tutaj pomysły oraz podpowiedzi, jak odgrywać poszczególne sceny, szczegóły dotyczące dźwięków, zapachów, emocji itp. Informacje zawarte w tej części będą różne dla poszczególnych scen – od ogólnych wskazówek po szczegółowe opisy odczuwanych wrażeń.

Ukryte wątki wyjaśniają, co tak naprawdę dzieje się w danym spotkaniu. Ta część zawiera istotne dla gry dane, takie jak statystyki istot i bohaterów niezależnych, specjalne informacje związane z wydarzeniami i miejscami, itp. Jeżeli gracze lub MG będą potrzebowali mapy do rozegrania danego spotkania, znajdą ją właśnie tutaj. Tak jak i we **Wprowadzeniu**, szczególnie ważne wskazówki zostały **wytuszczone**.

Ostatnim elementem każdego spotkania są **Kłopoty**. Mistrz Gry znajdzie tutaj sugestie, w jaki sposób sprowadzić drużynę na właściwy trop, w przypadku gdyby sprawę poszły nie tak jak trzeba. Na przykład, bohaterowie mogą przegapić ważną wskazówkę lub przegrać walkę, którą powinni wygrać. Większość Mistrzów Gry nie chce zbyt szybko zniechęcać graczy lub zabijać ich postaci. Ten rozdział pomoże prowadzącemu kontynuować rozgrywkę w przypadku wystąpienia jakichś problemów. Mistrz Gry może oczywiście zignorować zawarte tu wskazówki lub samemu wymyślić sposób wybrnięcia z kłopotów, bądź też pozwolić, aby akcja toczyła się dalej.

Zaraz po spotkaniach znajdziemy **Nie dokończone wątki** – rozdział podsumowujący całą przygodę oraz sugerujący kilka sposobów wykorzystania materiału zawartego w niniejszej książce do stworzenia własnych kampanii. W rozdziale tym znajdziemy także **Przyznanie punktów legend** – wskazówki dla Mistrza Gry za co przyznawać graczom punkty legend. Prowadzący przyznaje punkty legend po każdej sesji (patrz podrzdział **Punkty legend przyznawane za sesję**), a także po zakończeniu całej przygody.

Bohaterowie niezależni to rozdział zawierający opisy oraz charakterystyki postaci występujących w przygodzie, łącznie z Horrorami i potworami.

Ostatnim rozdziałem są **Plotki i odkrycia**. Mistrz Gry znajdzie tutaj wszelkie informacje, które bohaterowie mogą zdobyć ze źródeł niezależnych: plotki, opowieści i legendy, przeszukiwanie bibliotek itp. Część tych informacji można wykorzystać w przyszłych przygodach.

Wreszcie, w skład **Pomocy** wchodzi lista i mapa, którą poszukiwawce przygód będą używali w trakcie przygody.

PUNKTY LEGEND PRZYZNAWANE ZA SESJĘ GRY

Oprócz punktów legend przyznawanych bohaterom po zakończeniu przygody, Mistrz Gry przydziela także punkty pod koniec każdej sesji gry, bez względu na to, czy rozgrywka stanowiła część prowadzonego scenariusza (patrz **Prowadzenie gry**, str. 241, PZ). Ponieważ **Splugawieni** to przygoda opracowana z myślą o dwóch sesjach, poszczególne spotkania zostały odpowiednio pogrupowane (patrz **Przyznanie punktów legend**, str. 55). W rozdziale **Przyznanie punktów legend** znajdziemy listę spotkań oraz liczbę punktów legend, którą powinno się przyznawać po każdej sesji za pokonanie przeciwnika, odnalezienie magicznych skarbów, dobra grę itp.

PRZYGOTOWANIA DO GRY

Niemożliwe jest przygotowanie przygody, która stanowiłaby wyzwanie dla wszystkich graczy. Niektóre drużyny są po prostu silniejsze, inne słabsze.

Chcąc rzucić grupie wyzwanie o odpowiednim dla niej stopniu trudności, Mistrz Gry musi odpowiednio zmodyfikować charakterystyki i możliwości przeciwników. Jeżeli scenariusz nie pasuje do drużyny, wówczas prowadzący może go wykorzystywać jako szkielet własnej przygody. Gdyby natomiast scenariusz okazał się odpowiedni, z wyjątkiem kilku drobnych szczegółów, wówczas można go zmodyfikować, czyniąc jeszcze lepszym.

Chcąc poprowadzić **Splugawionych** jak najbardziej przekonująco, możesz stworzyć jakiś osobisty związek między postaciami graczy a ich przyszłym chlebodawcą, kupcem Charboyją. Możesz, na przykład, złożyć ofertę krasnoluda, posługując się bohaterem niezależnym, którego śmiałkowie już znają i któremu ufają. Charboyja może być przyjacielem tego bohatera niezależnego. Jeśli śmiałkowie zaczynają przygodę w innym miejscu niż Wielki Targ, załóż, że kupiec wysłał posłańca do wyżej wspomnianej osoby z zapytaniem o godną zaufania grupę poszukiwaczy przygód do wynajęcia. A bohater niezależny skontaktuje się z postaciami graczy. Jeśli chcesz przenieść sklep Charboyji w inne miejsce, powinieneś wybrać takie, w którym uczciwy kupiec może zarobić na życie – a choćby w Kratas uczciwy handlarz jest rzadkością. Najlepiej jeśli krasnolud okaże się godnym zaufania, nieskomplikowanym pracodawcą i śmiałkowie zaangażują się emocjonalnie, by mu pomóc.

Jeśli chcesz sprowadzić śmiałków do Wielkiego Targu po wydarzeniach z **Mgłą Zdrady i/lub Koszmaru z Przewroty**, niech przybędą z Przyczółka do Throalu, by zbadać magiczne skarby, które mogli znaleźć w czasie akcji **Mgłą Zdrady** albo by zbadać (lub sprzedać) „Księgę wygnania” z **Koszmaru z Przewroty**.

Drugie, trzecie i czwarte spotkania **Splugawionych** mają miejsce podczas podróży do Hanto i zaznajamiają postaci graczy z surowymi realiami życia na nizinach Barsawii. Chociaż mają one bardziej liniową konstrukcję od pozostałej części przygody, ich przebieg nadal zależy od relacji postaci graczy z bohaterami niezależnymi. Dlatego powinien się zaznajomić z motywami działania i planami tych osób przed rozpoczęciem przygody.

Gdy śmiałkowie dotrą do Hanto, rozwiązanie każdego spotkania i całej przygody będzie zależało od ich interakcji z różnymi frakcjami w wiosce. Poza zaznajomieniem się z motywami działania i osobowościami poszczególnych postaci Mistrza Gry, możesz naszkicować kilka prawdopodobnych biegów akcji, bazując na zachowaniu śmiałków w poprzednich przygodach, ustalić jak mogą zareagować na głównych bohaterów niezależnych i jakie mogą z tego wynikać konsekwencje. Główny problem **Splugawionych** ma kilka możliwych rozwiązań i powinien zapewnić graczom pewną swobodę w wybraniu jednej z możliwości. Dla tych, którzy nie mieli do czynienia z drzewem decyzyjnym, przewidywanie najbardziej prawdopodobnych zachowań i posunięć graczy okaże się bardzo pomocne.

Splugawieni zawierają sporo dialogów bohaterów niezależnych, które można przeczytać na głos. Można je również zmienić, by lepiej pasowały do akcji gry. Jeśli zdecydujesz się je zmienić, sugerujemy, byś zrobił notatki na marginesie przy wydrukowanych kwestiach, określające styl wypowiedzi itp. Dzięki temu możesz nadać każdej ze swych postaci odmienny sposób mówienia i przekazać graczom potrzebne informacje bez konieczności czytania tekstu słowo w słowo.

Scenariusz zakłada, że postaci graczy są bohaterami z zasadami, a nie bandą niemoralnych rzemieślników. Choć problemy moralne przedstawione w **Splugawionych** lepiej pasują do sympatycznych postaci, Mistrz Gry może zmienić szczegóły, by lepiej wpłynęła na śmiałków z mniejszymi skrupułami. Na przykład, uczciwy kupiec Charboyya może stać się bezwzględny wódzem najemników i grozić bohaterom zemstą, jeśli spartacza misję do Hanto.

Pamiętaj, że to na Tobie, Mistrzu Gry, spoczywa odpowiedzialność za przebieg przygody. Opisuja świat **Przebudzenia Ziemi**, staraj się opowiadać graczom na wszystkie pytania dotyczące tego, co widzą, słyszą i czują. Powołując do życia miejsca i nastroje, staraj się wykraczać poza opisy przytoczone w tej książce. Pilnując, aby uczestnicy gry byli zaangażowani w tożące się wydarzenia, jak najczęściej zadawaj pytanie „Co robicie?”, gdy opisujesz im nową scenę. Wyjaśniając poczynania bohaterów, gracze pomagają snuć opowieść, czerpiąc tym samym większą przyjemność z gry. Jeżeli zбочą z wytyczonego szlaku, naprowadź ich na właściwy trop. Jeśli ich wybór zagrazi przerwaniem

wątku lub może spowodować ominięcie istotnej wskazówki, odpowiedź im, jak powrócić na właściwy trop. Pamiętaj jednak, by robić to w sposób subtelny. Mistrz Gry powinien naprowadzać graczy, a nie mówić im, co mają robić.

STRESZCZENIE INTRYGI

Malutka osada Hanto leży w dzikich terenach środkowej Barsawii, trochę na południe od Jeziora Vors. Podobnie jak mieszkańcy innych odizolowanych od świata wiosek z pierwszych pokoleń po Pogromie, wieśniacy z Hanto wyszli ze swojego kaeru nie pragnąc niczego więcej, jak tylko oddać się uprawie ziemi. Chcieli żyć w pokoju, tak jak ich przodkowie. Niestety, nawet te proste pragnienia nie mogły się spełnić. Zbyt mało czasu upłynęło od potwornych dni, gdy Horrory pustoszyły Barsawię, i wiele jeszcze niebezpieczeństw kryło się na dzikich ziemiach w głębi prowincji. Mieszkańcy Hanto nauczyli się nie ufać obcomu przy braniu, podróżnemu na drodze – mógł być bandyta lub złodziejem, orkowym nomadem, pragnącym unurzać miecz we krwi, albo nawet Horrorem w zmienionej postaci, poszukującym nowych ofiar. Niewątpliwie taka postawa uchroniła wieśniaków przed wieloma zagrożeniami, ale także zamknęła ich serca i umysły na wszystko, co nowe albo inne. Mieszkańcy Hanto unikali większości spraw, łączących się z resztą świata.

Tylko jeden spośród nich tęsknił za światem za ścianami wioski – krasnolud Imieniem Charboyya. Młody i dumny, pragnął zbić majątek w szerokim świecie. Opuścił wieś i został handlarzem tkanin. Jego firma dobrze prosperowała i szybko stał się jednym z najbogatszych kupców w Wielkim Targu. Chociaż krasnolud osiedlił się z dala od rodzinnej wioski, nadal uważał się za syna Hanto i swojej rodziny. Chętnie przetrząsnął część znacznego majątku na wynajęcie kurierów do przekazywania listów z i do wioski. Przez wiele lat jego rodzina i przyjaciele przysyłali mu wieści. Był spokojny, wiedząc, że u nich wszystko w porządku.

Pierwsza oznaka kłopotów pojawiła się jakieś osiem miesięcy temu, kiedy Aardelea, dziewczyna z rodzinnej wioski Charboyyi, zaczęła zdradzać dziwne, zdumiewające magiczne moce. Choć nie była szkolona w używaniu magii, potrafiła poruszać przedmioty mocą swej woli, a także dokonywała innych cudów. Magia Aardelei ocaliła pewnego dnia nawet życie jej młodego siostrzeńca, kiedy używając tylko siły umysłu, wyciągnęła chłopca z głębokiej studni, do której wpadł.

Przypadkowo świadkiem tego zdarzenia był elf Trubadur. Adept ten wodził o grupie Dawców Imion, nazywających siebie Ponurym Legionem. Byli to smutni, nieprzejednani i czujni osobnicy, którzy za każdą tajemnicą widzieli znak Horrorow. Dobrze palili za wieści

o niewytłumaczalnych magicznych cudach. Trubadur powiedział im o Aardelei i zainkasował zapłatę. Nieliczny oddział udał się pośpiesznie do Hanto. Od razu po przybyciu ogłosił w wiosce kwarantannę. Twierdząc, że moce dziewczyni muszą pochodzić od bestii z innego wymiaru, wstrzymali cały ruch z i do wioski. Miało to wyeliminować zagrożenie, jakie naznaczona przez Horrora wioska przypuszczalnie stanowi dla całej Barsawii.

Mimo przerażenia i gniewu, wieśniacy nie odważyli się na walkę z Ponurym Legionem. Przybycie oddziału zatrzymało też posłańców Charboyi. Kurierzy – odważniejsi i bardziej skorzy do walki niż mieszkańcy wioski – próbowali uciekać. W walce, która się wywiązała, zginęli najlepsi wojownicy spośród nich. Pozostałym, mimo ciężkich ran, udało się zbiec. Słabi, pozbawieni możliwości powrotu do swego zleceniodawcy i z Wielkiego Targu, stali się zbójami.

Gdy posłańcy nie wracają o wyznaczonym czasie, Charboyia obawia się najgorszego. Postanawia wynająć drugą grupę poszukiwaczy przygód, by odkryli, co zatrzymało posłańców w wiosce.

W tym momencie rozpoczyna się niniejsza przygoda. Dowiedziawszy się o zamierzeniu wynajęcia grupy śmialków, bohaterowie spotykają się z kupcem. Krasnolud opowiada im o ślubie, który złożył, i obiecuje dobrze zapłacić za odkrycie prawdy o losie kurierów i wioski. Śmialkowie udają się z Wielkiego Targu do Hanto. Ich droga wiedzie przez dzikie teren, na

którym rozrzucone są małe wioski. Mieszkańcy tych osad są ostrożni i nie przepadają za obcymi. Żadna z mijanych wsi nie oferuje śmialkom schronienia – w obawie, że mogą okazać się bandytami albo pacholkami Horrorów. Napotykają po drodze wiele niebezpieczeństw, po czym atakują ich zaginięni posłańcy.

Po długiej, pełnej niebezpieczeństw podróży bohaterowie docierają do Hanto i napotyka ją Ponury Legion, trzymający osadę w żelaznym uścisku. Poszukiwacze przygód wchodzą do wioski i dowiadują się prawdy o magii Aardelei – dziecko zostało dotknięte, ale nie przez Horrora, lecz przez umierającego ducha, stojącego na straży bezcennej magicznej wiedzy. Bohaterowie docierają do jaskini, w której Aardelea często spędzała czas. W kryjówce dziecka znajdują księgę, strzeżoną przez ducha, który dał dziewczynce moc. Uzbrowieni w ową wiedzę, śmialkowie muszą pokonać Ponury Legion – perswazją lub podstępem, jeśli to możliwe; siłą, jeżeli to konieczne.





BOHATEROWIE CHARBOYYI



O PIS
W tym spotkaniu krasnoludzki kupiec Charboyya wynajmuje bohaterów i zleca im pewną misję. Zanim śmiałkowie opuszczą Wielki Targ, mogą odpowiednio wyposażać się na podróż do Hanto.

WPROWADZENIE

Wchodzicie do dużego domu handlowego, należące do handlarza jedwabiem – Charboyyi. Feeria barw i wzorów w sklepie zachwyca i oślepia was. Wasz przyszły pracodawca rzeczywiście zasługuje na reputację jednego z najbardziej wpływowych kupców. Cały jego sklep – aż po schody – wypełniają klienci, gapiący się na niezliczone zwoje jedwabnych materiałów, gorliwie wychwalane przez subiektów. Ze strzpeków roznów, jakie jesteście w stanie wychwycić z gwaru, dowiadujecie się, że pracownicy krasnoluda to mistrzowie wymiany handlowej, tak jak Fechtmistrzowie są mistrzami w sztuce szermierki.

Nieopodal, pstrokato odziany ork rozkłada przed nosem przewodnika bogatej karawany zwoj błyszczącego, purpurowego jedwabiu. Obok niego wysuszony staruszek w wyświechtanych szatach delikatnie przesuwając pomarszczone palce po ciężkiej, złotawej materii, prezentowanej mu przez szczupłą elficką dziewczynę. Elfica dostrzega was, uśmiecha się i dzwoni leżącym przed nią na stole małym dzwonkiem.

Ledwo zamiera czysty dźwięk dzwonka, a już na schodach pojawia się krasnolud w średnim wieku, z doskonale utrzymaną rudą brodą i w świetnie skrojonym ubraniu. Jasne barwy jego szat dają do zrozumienia, że odpowiada mu towar, którym handluje. Jednak pewność jego kroków i moc uścisku dłoni upewniają was, że ten krasnolud na pewno nie jest fircykiem.

– Nazywam się Charboyya – przedstawia się krótko i, wskazując na wąskie drzwi w głębi sklepu, dodaje: – Omówmy nasze sprawy w moim biurze.

W odróżnieniu od jasnego i gwarnego pomieszczenia sklepowego, biuro Charboyyi wydaje się spartańskie w swojej prostocie. Całe umeblowanie to ledwie kilka drewnianych krzeseł stojących naprzeciw niewielkiego biurka, uginającego się pod stosem ksiąg handlowych i kartek papieru. Krasnolud zaprasza was, byście usiedli,

po czym otwiera szufladę i wyjmuje miszkę z orzechami. Stawia ją na stosie dokumentów i zaprasza do poczęstunku. Uczyniwszy zadość uprzejmościom, siada na brzegu krzesła i mówi.

– Nasz wspólny znajomy powiedział mi, iż stawiliście czoło wielu niebezpieczeństwom i pokonaliście je, a także, że uczciwie postępujecie wobec swoich pracodawców. Tacy honorowi i odważni Dawcy Imion są mi potrzebni do pewnej misji. Jest ona dla mnie szczególnie ważna. Choć dorobiłem się majątku w Wielkim Targu, przyszedłem na świat w wiosce Hanto, małej osadzie położonej na dzikich nizinach, na południe od Jeziora Vors. Opuściłem ją, gdy byłem młody, i ruszyłem w świat, by żyć po swojemu. Pewnego dnia odkryłem jednak, że tęsknię za rodziną i przyjaciółmi. Od lat wynajmuje posłańców, by dostarczali listy do Hanto i z powrotem. Ostatnia grupa kurierów nie powróciła jednak w oznaczonym czasie. Martwię się, że na moja rodzinną wieś spadło jakieś nieszczęście.

Droga do Hanto jest trudna. Z mapy wygląda, że zabiera ledwie dziewięć dni jazdy z Wielkiego Targu, ale w znacznej części prowadzi przez dziki i zarośnięty teren. Biorąc pod uwagę zwykle ryzyko takiej wyprawy, droga z Wielkiego Targu do Hanto i z powrotem powinna zająć dwadzieścia dni jazdy lub trzydzieści dni marszu. Zaginięni posłańcy jechali na dobrych koniach. Mimo to nie powrócili po trzydziestu dniach. Jest oczywiście możliwe, że mieli pecha, ale nie potrafię pozbyć się obaw o bezpieczeństwo mojej wsi.

Muszę mieć pewność, że z moją rodziną i przyjaciółmi wszystko w porządku. Chciałbym, żebyście wyruszyli do Hanto, dowiedzieli się, co się stało, i przynieśli mi wiadomości. Ostrzegam was przed ryzykiem takiej wyprawy i odpowiem, najlepiej jak będę mógł, na każde wasze pytanie. Jeśli podejmujecie się tego zadania, możemy przystąpić do negocjacji godziwej zapłaty za wasze usługi. Czy możecie dać mi odpowiedź teraz?

INTRYGA

Powinieneś odegrać strapienie i troskę Charboyyi, podobnie jak jego uczciwość i dobroć. Sportretuj go jako sól ziemi, osobę serdeczną, za którą inni – naturalnie z własnej woli – poszli by w ogień. Postaciom będzie łatwiej uczestniczyć w wyprawie, jeśli będą identyfikować się z Charboyją i będą chciały odnieść sukces w jego imieniu.

Nie zapomnij podkreślić bezpieczeństwa i bogactwa Wielkiego Targu. To ruchliwe miasto jest chyba najbardziej cywilizowane w Barsawii. Grabież i oskubywanie nowoprzybyłych, częste w miejscach takich jak Kratas, tu zdarza się bardzo rzadko. Wrażenie bogactwa, spokoju i przyjacielskiej natury mieszkańców Wielkiego Targu pomaga doskonale stworzyć kontrast do dzikich nizin, które muszą przeżyć bohaterowie, zanim dotrą do Hanto.

UKRYTE WĄTKI

W tym wprowadzeniu bohaterowie mogą zapytać krasnoluda o szczegóły misji, zasięgnąć języka u jego pracowników, by ocenić uczciwość Charboyyi jako pracodawcy, i wyciągnąć informacje o zaginionych posłańcach. Śmiałkowicie mogą też zakupić ekwipunek potrzebny na wyprawę do Hanto.

PYTANIA DO CHARBOYYI

Charakterystyka Charboyyi wraz ze statystykami gry znajduje się w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, na stronie 59. Kupiec nie ma powodu ani ochoty na oszukiwanie graczy i odpowie szczerze oraz otwarcie na każde dotyczące misji pytanie śmiałków.

Zapytany o zagrożenia czyhające na drodze do Hanto, Charboyya wspomina o izolacji wsi i opisuje niebezpieczeństwa, które dotknęły poprzednich posłańców:

– Teren jest dziki i pusty, a więc niemal wszystko może się tam wydarzyć. Pierwsi posłańcy do Hanto wpadli w pułapkę w pewnej wiosce, której mieszkańcy trudnili się łapaniem podróźnych dla therańskich łowców niewolników. Rok temu wysłałem grupę, której kilku członków padło ofiarą przedziwnej, miesożerne rośliny, nieznannej mi, ani nikomu w tych stronach. Oczywiście, każda gromada silnie uzbrojonych wędrowców w tamtych rejonach ryzykuje również to, że zostanie wzięta za bandę zbrojów albo nawet i gorzej, chyba że będą potrafili dowieść, iż jest inaczej. Tamtejsi

mieszkańcy są niezwykle podejrzliwi wobec obcych, nie bez powodu zresztą.

Zapytany o zaginionych kurierów, Charboyya opisuje ich w sposób następujący:

– Przewodziła im trójlica imieniem Abakule, z wietrzniacką Łuczniczką, bodaj Li Pu, jeśli dobrze pamiętam, u boku. Abakule była grubiaśna w obojętności, ale wobec mnie zachowywała się honorowo. Resztę grupy tworzyło kilku ludzi i ork. Ich imion, niestety, nie pamiętam. Poleciła mi ich moja przyjaciółka, Jemboyla, handlująca przyprawami, dla której konwojowali swego czasu kilka ważnych dostaw. Wydalili mi się uczciwi i kompetentni. Mam nadzieję, że nie posłałem ich na śmierć.

Jeśli gracze zapytają krasnoluda, gdzie mogą znaleźć Jemboyle, kupiec skieruje ich prosto do jej domu handlowego, odległego o około kilometr Królewskim Traktem od sklepu Charboyyi.

Zapytany o przyjaciół i rodzinę w Hanto, Charboyya prosi o wieści o swojej matce, Laveriel, i bracie, Emberici. Krasnolud przestrzega kurierów przed obrażeniem tego ostatniego, informując o gorącym temperamencie brata. Kupiec wspomina też swoją przyjaciółkę z lat dzieciństwa – Orwieię – oraz jej rodzinę, a także Cherecę, która jest sołtysiem wioski. Kończy swą opowieść stwierdzając, że wszyscy mieszkańcy Hanto są mu bliscy i wiadomości o każdym z nich będą mile widziane.

Ustalenie ceny

Charboyya zamierza zapłacić śmiałkom po 650 sztuk srebra na głowę. Zanim jednak zaproponuje tę kwotę, bystry kupiec najpierw zapyta bohaterów o wymagania finansowe. Jeśli zażądają zapłaty w wysokości kwoty przeznaczonej przez kupca plus minus 200 sztuk srebra, krasnolud natychmiast się zgadza. Jeżeli jednak poszukiwacze przyszydą wymieniać kwotę niższą niż 450 sztuk srebra dla każdego, Charboyya zacznie podejrzewać, że ma do czynienia z amatorami. Aby się upewnić co do kompetencji śmiałków, pyta o ich podróźnicze doświadczenia, prosi o opisanie poprzednich zleceń, pracodawców, sukcesów i dokonów. Dopiero przekonany o ich umiejętnościach, zgadza się na tak niską zapłatę.

W przypadku, gdy bohaterowie zażądają całkowitej zapłaty wyższej o 200 sztuk srebra od ceny założonej przez Charboyę, rozpoczyna się targowanie. Aby



zasymulować umiejętności potrzebne, by przekonać kupca do wyższej ceny, postać przemawiająca w imieniu grupy wykonuje test **handlowania**, test **targowania** się lub test Charyzmy przeciwko obronie społecznej Charboyyi. Jeżeli wynik testu jest pomyślny, krasnolud podnosi cenę o 5 procent – bez względu na to, ile zażąda gracz. Jeśli postać zamierza dalej prowadzić targ, musi ponownie wykonać któryś z wymienionych testów. Każdy pomyślny rezultat sprawia, że kupiec podnosi cenę o kolejne 5 procent. Kiedy graczy nie powiedzie się kolejna próba wynegocjowania wyższej ceny, ostatnia osiągnięta kwota stanowi końcową ofertę Charboyyi. Cenę można podbijać maksymalnie do 900 sztuk srebra na głowę.

Krasnolud proponuje wypłacenie z góry 5 procent całej sumy. Stosując wspomniane powyżej testy, postaci graczy mogą wynegocjować większą zaliczkę. Podobnie jak przy targach o wysokości zapłaty, każdy pomyślnie przeprowadzony test zwiększa zaliczkę o 5 procent, aż do maksimum 20 procent całej sumy.

Po osiągnięciu porozumienia co do wysokości zapłaty i zaliczki, Charboyya życzy nowym pracownikom szczęścia i instruuje ich, by ponownie go odwiedzili, gdy już będą gotowi do opuszczenia Wielkiego Targu. Wtedy przekaże im listy do Hanto, mapę z najbezpieczniejszą znaną mu trasą oraz medaliony, dzięki którym będzie można zidentyfikować posłańców jako jego przedstawicieli. Podczas drugiego spotkania z krasnoludem dla graczy **Pomoc 1** – niezgrabnie nakreślona mapa trasy do wioski. Listy stanowią pojedyncze karty pergaminu, złożone i przypięte woskiem. Medaliony to drewniane, kilkukulowe kążki, oznaczone niezdarną podobizną Charboyyi. Nie są wiele warte, jeżeli ktoś postanowi je wycenić lub sprzedać.

PYTANIA DO PRACOWNIKÓW CHARBOYYI

Zanim poszukiwacze przygód opuszczą dom kupiecki, mogą zechcieć porozmawiać z pracownikami Charboyyi, aby przekonać się, czy krasnolud jest rzeczywiście tak uczciwy, jak się wydaje. Chociaż żaden z pracowników Charboyyi nie zechce rozmawiać z drużyną w czasie pracy, elfica Keleshanne oraz ork Gamuudge chętnie umówią się na późniejsze spotkanie.

Spotkanie z Keleshanne

Opisana we **Wprowadzeniu** do tego rozdziału (strona 11) elfica Keleshanne pragnie przygód. Jej narzeczony, szelma i hazardzista, wyjechał z miasta w długą podróż i wróci za kilka miesięcy. Znudzona i stęskniona za rozrywką Keleshanne może upatrzyć sobie w jednym ze śmiałków plci męskiej chwilowego partnera. Jeśli jeden z nich wykona pomyślnie test **flirtowania** lub Charyzmy, Keleshanne zgodzi się spotkać z nim o zmierzchu na drinka w gospodzie „Żonglująca Cienioplasczka”, w pobliżu siedziby Charboyyi. Jej zachowanie sugeruje,

że romans jest prawdopodobny. Elfica wyraźnie daje do zrozumienia, że woli, by potencjalny obiekt jej westchnień przybył na spotkanie sam. Jeżeli żaden z mężczyzn nie wykona z powodzeniem testu **flirtowania** lub Charyzmy, Keleshanne umawia się na randkę z którymkolwiek z elfów lub ludzi, mających Charyzmę 13 lub więcej.

Bohater, który umówi się na randkę z Keleshanne, dowie się, że sprawy krasnoluda w ogóle nie zaprzatają jej myśli. Zanim przejdzie do poważniejszych spraw (jak romans), opowie bohaterowi Charboyye jako wspanialego i hojnego pracodawcę, daleko mniej nadętego niż większość krasnoludów. Kupiec wydał się jej bardzo czymś zmartwiony przez ostatnie kilka tygodni, ale nie pytała, co go gnębi. W końcu Charboyya ma prawo do prywatności.

Podczas wieczoru, Keleshanne wykonuje częste testy **uwodzenia**, chcąc sprawić, by bohater odwiedził jej mały domek, położony w rozległej dzielnicy mieszkalnej Wielkiego Targu. Elfica nie wykazuje zainteresowania trwałym związkiem i odrzuca kochanka, gdyby ten chciał kontynuować romans po zakończeniu przygody.

KELESHANNE

Cechy

Zręczność (14): 6/k10
Siła Fizyczna (8): 4/k6
Żywotność (10): 5/k8
Percepcja (14): 6/k10
Siła Woli (14): 6/k10
Charyzma (17): 7/k12

Szybkość

Pełna: 65
W walce: 33

Obrażenia

Próg życia: 31
Próg ran: 8
Próg przytomności: 22
Testy zdrowia: 2
2-dzienne
Kostka zdrowienia: k8

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Ekwipunek:

Keleshanne nosi sztylet, ukryty w prawym bucie.

Spotkanie z Gamuudgem

Ork Gamuudge, nowy w mieście i spragniony przyjaźni, chętnie przyjmuje zaproszenie bohaterów na kufel piwa po pracy. Samotnemu orkowi bardzo podoba się Keleshanne, lecz wie, że lepiej jest trzymać się od niej

Umiejętności

Artystyczne/śpiew (1): 8/2k6
Czytanie/pisanie (4):
10/k10+k6
(języki: ludzki, sperethiel, throalski i orkowy)
Etykieta (6): 12/2k10
Flirtowanie (4): 11/k10+k8
Handlowanie (1): 8/2k6
Prowadzenie rozmowy (3):
10/k10+k6
Uwodzenie (2): 9/k8+k6
Wiedza/elfickie pieśni
miłosne (1): 7/k12

Walka

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 2

z dala. Choć mało kto daje to Gamuudge do zrozumienia, wielu współpracowników patrzy na niego z góry z powodu jego rasy. Charboyaya traktuje go jako pokrewnego duchem, ponieważ tak jak i on, ork pochodzi z malej, odległej wioski. Jednak jako pracodawca, kupiec nie może być jego prawdziwym przyjacielem. Steskniomy za jakimkolwiek towarzystwem, z pełnym dzbanem przed sobą, okazuje się dosyć rozmowny.

Zapytany o Charboyaye, odpowiada:

– To porządny chłop. Zara przyjął mnie do roboty, jak tylko my porozmawiali. Cieszem się z roboty, bom się waleś tu i tam i nie miał zajęcia. Charboyaya jest dla mnie doby, nie tak jak inni. W mych stronach traktujom wszystkich tako samo. Tu niektórzy paczą na orki gorzej niż na śmieci. Charboyaya jest inny. Traktuje ciem jak swego, nie obcego.

Gamuudge może także dostarczyć informacji o odizolowanych, nizinnych wioskach, takich jak Hanto. Zapytany o to, powie:

– Ja ze Spalonej Łaty. Malej wioski, tak jak Charboyaya. U mnie wszyscy: orki, elfy, ludzie i krasnoludy gadają, że najsamperw są ze Spalonej Łaty, a potem dopiero co inne. Obcych, jakowych uznajom za bandytów, pogoniom widłami. Przeto trza leżć ostrożnie. Każdy ma kogoś, co mu nie ufa.

Zapytany, dlaczego opuścił Spaloną Łatę, Gamuudge odpowiada:

– Bo nudno całymi dzionkami ziele sadzić. Miałem też spór z takim, co był kiedyś mym kumplem. On tera w Ponurym Legionie. I z nimi miałem utarczkę. Legion to źli Dawcy Imion, dlatego odeszłem.

Każdy postać, która wykona pomyślnie test Percepcji, odgadnie z zachowania Gamuudge'a, że dawna kłótnia z przyjacielem wciąż wywołuje w nim gniew. Aby skłonić go do rozmowy o Ponurym Legionie, postać musi wykonać test **prowadzenia rozmowy** lub Charyzmy przeciwko obronie społecznej Gamuudge'a. Jeżeli test wypadnie pomyślnie, ork odpowie:

– Nie słyszeli o Ponurym Legionie? W mych stronach się pałętali. Banda dziwaków. Przysięgają oni, że wykończom i zniszczom Horrory. Uważajom, że mogą robić, co im się żywnie podoba, bo walczom z Horrormi.

Dodatkowe informacje o Ponurym Legionie znajdziesz w rozdziale **Plotki i odkrycia**, na stronie 72. Jeżeli postaci graczy chcą poznać więcej szczegółów na temat zatargu Gamuudge'a z Ponurym Legionem, jeden z nich musi wykonać kolejny test **prowadzenia rozmowy** albo Charyzmy. Jeżeli mu się powiedzie, Gamuudge odpowie co następuje:

– Miałem druha w Spalonej Łacie. Byłim jak bracia i dorastalim razem. Był orkiem, a na imię miał Kwamm. Był jako i ja: chciał się wyrwać z wioski, coś robić, być kimś. Ale wybrał sobie zły sposób. Przystąpił do Ponurego Legionu i wrócił, panosząc się jak jakiś król. Poniewierał wszystkimi dokoła. No to go wywałem. Trochę się poprzepychaliśmy. A Kwamm się wkurzył

i rzekł, że sprowadzi swych przyjaciół, by nauczyć mnie szacunku do Legionu. Pomyślałem, że nie będę na nich czekał. I tak ja tu trafił.

Aby poznać inną wersję tego wydarzenia, zobacz opis postaci Kwamma w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, na stronie 62.

Gamuudge jest niezdamy i niezbyt wyrafinowany. W czasie rozmowy nagle wstaje lub zaczyna gestykulować dla podkreślenia swoich słów. Potracą przy tym stół i wylewa pełny garniec piwa na pochową postać. To niefortunne zdarzenie powinno dotknąć śmiałka, którego reakcja będzie według ciebie najzabawniejsza. Gamuudge wylewnie przeprasza. Jeśli ta scena chwyci, nieszczęsny ork może wyrządzić dalsze szkody swoją niezdamnością.

GAMUUDGE

Cechy

Zręczność (4): 3/k4
Siła Fizyczna (15): 6/k10
Żywotność (13): 6/k10
Percepcja (10): 5/k8
Siła Woli (15): 6/k10
Charyzma (12): 5/k8

Umiejętności

Czytanie/pisanie (1): 6/k10
(języki: throalski i orkowy)
Handlowanie (1): 6/k10
Wiedza/rolnictwo (1): 6/k10
Wiedza/szlaki handlowe krasnoludów (1): 6/k12

Obrażenia

Próg życia: 35
Próg ran: 9
Próg przytomności: 27
Testy zdrowienia: 2 dziennie
Kostka zdrowienia: k10

Walka

Obrona fizyczna: 4
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 2

Inicjatywa

Kostka akcji: k4

Szybkość

Pełna: 32
W walce: 16

Ekwipunek:

Gamuudge bierze ze sobą krótki miecz, gdy wybiera się do miasta

ZAGINIENI KURIERZY

Po wypytaniu Charboyoi i jego pracowników, gracze mogą postanowić dowiedzieć się czegoś o ostatnio wynajętych przez krasnoluda posłańcach. Źródłem informacji z pierwszej ręki może być handlarza przyprawami, Jemboyla. Aby z nią porozmawiać, poszukiwacze przygód muszą udać się do jej domu kupieckiego przy Królewskim Trakcie. Na miejscu postać wyznaczona do rozmowy z Jemboylą musi najpierw wywrzeć odpowiednie wrażenie na zarządcy jej biura, snobistycznym krasnoludzie o imieniu Cezlarica, wykonując test **pierwszego wrażenia**, **etykiety** lub Charyzmy przeciwko obronie społecznej Cezlarici (6). Czekać na Jemboyle, śmiałkowie zauważają, że cały jej personel składa się z krasnoludów.

Ubiór i zachowanie Jemboyli są proste i konkretne. Kobieta akurat jest zajęta przygotowaniem dostawy do Przyczółka, może więc poświęcić bohaterom jedynie kilka chwil. Każda z postaci, która pomyślnie wykona test Percepcji przeciwko obronie społecznej Jemboyli (8), dostrzeże, że krasnoludka stara się ukryć pogardę dla śmialków.

Jemboyla twierdzi, że słabo znała zaginionych posłańców.

– Pracowali dla mnie, to wszystko – powiada. – To zabawne, ale zwykle poznaje się na osobie. Tamta trolicca wydawała się wystarczająco kompetentna. Przykro mi, że zawiedli Charboyye.

Zapytana jak poznała zaginionych kurierów, Jemboyla wyjaśnia, że usłyszała o nich od barmana z „Żonglującej Cieniopiaszczki”, trola o imieniu Gryzimóźdzek.

Rozmowa z Gryzimóźdzkiem

Gryzimóźdzek był kiedyś poszukiwaczem przygód, rzucił jednak ryzykowny żywot, kiedy stracił stopę podczas pechowej wyprawy do Parlainth. „Żonglująca Cieniopiaszczka” jest jego własnością, ale pracuje też za barem. Uwielbia pogawędkę z klientami i często oferuje pomoc podróżnikom w imię starych, dobrych czasów. Jeżeli śmialkowie spytają, co Gryzimóźdzek wie o zaginionych posłańcach, troll odpowiada:

– Abacule przyszła do baru kilka miesięcy temu. Mówiła, że szuka stałego zajęcia. Była twarda, miała w oczach ten błysk i żelazny kregosłup, tak jak ja kiedyś. Ach, nawędrowałem się po świecie. Zaglądałem śmierci w oczy i śmiałem się z tego. Przeżyłem, choć było ze mną krucho więcej razy, niż potrafię pamiętać. Pewnego razu... ale, ale nie przyszlście tu po to, by tego słuchać. Chcecie się dowiedzieć czegoś o Abacule. Miała pod sobą barwną gromadę. Niektórzy, moim zdaniem, mieli coś za uszami, jeśli wiecie, co mam na myśli. Ale Abacule i ta wietrzniczka, z którą pracowała, nie dały sobie w kaszę dmuchać. Ta wietrzniczka zresztą zadziwiała mnie. Wietrzniki zawsze są takie lotne, ale nie tamta, panie. Uznałem, że Abacule i jej grupa zasługują na przyzwroita robotę, więc skierowałem ich do Jemboyli, handlarzki przyprawami. Tej, która uważa, że krasnoludy podrzymują niebo i wprawiają ziemię w ruch. Ale placci dobrze, mimo całej swojej dumy. Słyszałem, że zaginęli. Szkoda. No, ale tak to jest w tym interesie, jeśli wiecie, co mam na myśli.

Gryzimóźdzek nie przypomina sobie więcej nikogo, kto znał Abacule i jej kompanów. Może jednak podać imiona kilku zaginionych posłańców. Dwoje z nich to ludzie – brat i siostra, znani jako Aetheela i Damien Czarnopień. Pamięta jeszcze Imię orkowej kobiety – Bojazi Kofeeld.

GRYZIMÓZDZEK

Cechy

Zręczność (3): 3/k4
Siła Fizyczna (13): 6/k10
Żywotność (12): 5/k8
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (10): 5/k8
Charyzma (10): 5/k8

Umiejętności

Artystyczne/muzyka (bębny) (1): 6/k10
Czytanie/pisanie (1): 6/k10
(języki: throalcki i trollowy)
Prowadzenie rozmowy (4): 9/k8+k6
Targowanie się (2): 7/k12
Wiedza/kontakty biznesowe (2): 7/k12
Wiedza/wiedza lokalna (2): 7/k12

Obrażenia

Próg życia: 34
Próg ran: 9
Próg przytomności: 26
Testy zdrowienia: 2
dziennie
Kostka zdrowienia: k8

Walka

Obrona fizyczna: 3
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 6
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 0

W „Żonglującej Cieniopiaszczce” czas spędza wielu zaprawionych poszukiwaczy przygód. Wszyscy chętnie przywołają do porządku każdego zakłócającego spokój czy grożącego bójką. Stali bywalcy baru unikają kłopotów i zażegnują te właśnie powstające. Narazili się na wystarczająco wiele niebezpieczeństw i przychodzą do baru, by się odprężyć i zrelaksować. Jeśli graczom przyjdzie do głowy wszcząć bójkę z Gryzimóźdzkiem albo ze stałymi gośćmi, pozostali klienci natychmiast zaatakują, aby poskromić zakłócających spokój. Użyj tyle postaci (wzory możesz zaczerpnąć z rozdziału **Dyscypliny**, strony 66-91 podręcznika podstawowego **Przebudzenie Ziemi**), ile potrzeba, by pokonać i rozbroić postaci graczy.

PRZYGOTOWANIA DO PODRÓŻY

Zanim śmialkowie wyruszą w drogę do Hanto, mogą kupić potrzebny ekwipunek u kupców z Wielkiego Targu, a także zasięgnąć innych potrzebnych informacji. Nazwa Wielki Targ dobrze oddaje charakter miasta. Można tu kupić towary każdego rodzaju, a wybór jest ogromny. Postaci mogą nabyć każdy przedmiot wymieniony w rozdziale **Towary i usługi**, strony 248-267 PZ, po zamieszczeniu tam lub zbliżonych cenach. Pamiętaj jednak, że kupcy mogą nie mieć dużych zapasów bardziej egzotycznych towarów.

Bohaterowie szukający informacji odkrywają, że kupcy są ich doskonałym źródłem. Szczególnie przyjaścielscy handlarze mogą podać część lub wszystkie poniższe informacje w odpowiedzi na pytania podróżnych o niziny czy Ponury Legion.

Podróż przez niziny

– Swego czasu byłem wędrownym handlarzem i podróżowałem do wielu tych małych wiosek. Ich mieszkańcy to dobrzy Dawcy Imion, troszczą się o siebie nawzajem. Ale wobec obcych, takich jak ja... Cóż, handlarz w tamtych regionach Barsawii musi umieć posługiwać się mieczem, jeśli wiecie, co mam na myśli. Nigdy nie byłem pewien, czy tamci chcą coś ode mnie kupić, czy mnie zabić.

– Niziny? Kiepski rynek, żadnego zysku. To zacołany region. Dajcie sobie z nim spokój.

– Przypuszczam, że można, aczkolwiek z trudem, podziwiać odwagę tych prostych wieśniaków. Tkwią uparcie na rodzimej, bezlitosnej ziemi, zjednoczeni w twardej walce, by podtrzymać żalosną egzystencję potem swoich wieśniaczych wysiłków. Chociaż zrodzona z ignorancji, taka odwaga jest prawdziwa. Ja nie potrafię sobie wyobrazić życia gdzie indziej niż w mieście.

– Ja się urodziłem w niej z tych wiosek. Życie tam twarde. Sprawia, że hardziejiesz, gdy mieszkasz tam zbyt długo.

Ponury Legion

– Jedna ich grupa nie żyła namieszala w mieście kilka tygodni temu. Dla mnie to banda gloryfikowanych złodziei. Brali ze straganów co im się żywnie podobało, twierdząc, że tylko pożyczają potrzebne do walki z Horrorami rzeczy. Ha! Urząd miejski pozbył się ich stąd, rozpuszczając pogłoski, jakoby Horrory splugawili Kratas. Ale niedługo tu wrócą. Wspomnieć może słowa.

– Niektórzy mówią, że Ponury Legion to złodzieje, albo żądni władzy chciwcy. Ci, co tak gadają, nigdy chyba nie widzieli sześciolatniej dziewczynki zmienionej przez Horrory w potwornego wilka na pajęczych nogach, rzucającej się własnej matce do gardła. Ja widziałem i powiadam, że każdy, kto walczy z Horrorami, jest dla mnie w porządku. Jeśli

legioniści będą chcieli ode mnie zaopatrzenia, to im je dam. Chociaż tyle mogę zrobić.

– Banda świrów, ten Ponury Legion. Słyszałeś kiedyś, jak gadają? Nawiedzeni i pompatyczni, chyba pięknie ze śmiechu.

KŁOPOTY

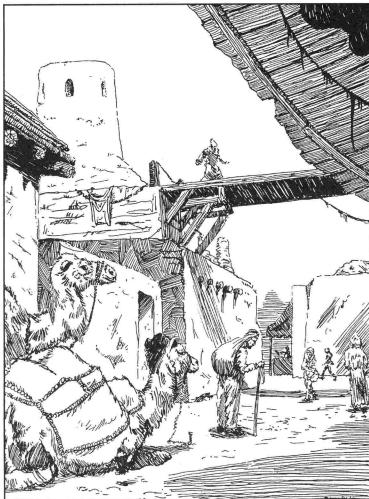
Na tym wczesnym etapie gry niewiele rzeczy może się nie powieść, chyba że gracze odrzucą propozycję Charboyii. Jeżeli, co mało prawdopodobne, tak się jednak stanie, powinniśmy znaleźć inny, przekonujący powód, który zmusi grupę do wybrania się do Hanto. Może, na przykład, jakiś bliski jednego z członków drużyny wyruszył do Hanto i nie powrócił? Albo jednego ze śmiazków męczy tajemnicza choroba, na którą jedyny znany lek jest właśnie w Hanto? Ponieważ historie tego typu często wydają się schematyczne i wydumane, nie po-

winieneś raczej stosować ich wobec graczy, którzy nie lubią być ciągnięci po sznurku w czasie gry.

Mistrz Gry może także zaadaptować różne części tego scenariusza do rozegrania przyszłych przygód. Na przykład, wydarzenia w drodze do Hanto mogą się przytrafić bohaterom podczas innych wędrowek w przyszłości. Ponury Legion może zajmować następny cel podróży grupy, a większość intrygi dotycząca Hanto i magicznego dziecka może być użyteczna po wprowadzeniu zmian imion bohaterów.

Pamiętaj, by sportretować Wielki Targ jako bezpieczną przystań. Jeśli nawet gracz świadomie szuka kłopotów, spróbuj trzymać je z dala od nich. Obrażony straż-

nik odplaci bohaterowi raczej słowem niż fizycznym atakiem, oszukany kupiec w rewanżu użyje prawa – nie przemocy, a bywalców barów nie można sprowokować do bójki z grupką hałaśliwych głupców i tak dalej.



DROGA DO HANTO

OPIS
Spotkanie to opisuje drogę do Hanto, a także kilka niebezpieczeństw, które mogą spotkać w czasie podróży poszukiwaczy przygód. W rozdziale tym znajdują się również wskazówki, jak podtrzymać wątek przygody, jeśli bohaterowie zboczą z drogi w poszukiwaniu dodatkowych kłopotów.

WPROWADZENIE

Spędziście już w drodze cztery czy pięć dni. Jak dotąd obyło się bez żadnych przykrych zająć. Monotonia sawanny, niekończące się oceany trawy i płaskiego terenu, usypiają was, mamiąc złudnym poczuciem bezpieczeństwa. Okolica wygląda na senną i spokojną, jednak mając cały czas w pamięci przestroge Charboyii, nie zbliżacie się do wiosek, zdradzanych unoszącym się ku niebu dymem palenisk. Jedziecie przed siebie, kierując się niedokładną mapą – na tyle, na ile to możliwe. Macie nadzieję na atak jakiegoś wroga, który wybawi was od tej nieznosnej nudy.

INTRYGA

Powinności podkreślić ciszę, pustkę i izolację okolicy. Jeśli zdecydujesz się na to, by grupa spotkała kogoś w drodze, odegraj wrogość tubylców wobec wszystkich obcych. Utrzymuj graczy w niepewności i napięciu – niech zastanawiają się, kiedy w końcu pęknie ten nadmuchany balon.

UKRYTE WĄTKI

Ten rozdział zawiera opis podróży postaci z Wielkiego Targu do Hanto i proponuje kilka możliwych zdarzeń i spotkań. Podróźni mogą spotkać nieufnych tubylców, stwory, czające się w rozszaniach gdzieś zagajnikach lub czyhające za nielicznymi nagimi skałami, wystającymi z wysokiej preriowej trawy. Mogą się też natknąć na bandy zbrojów, włączając się po tej

dzikiej krainie. Podróż do Hanto w sprzyjających warunkach zabiera około 15 dni pieszo lub 9 dni konno. Spróbuj wytworzyć w graczach poczucie długiej i żmudnej wyprawy. Opisz monotony, niezmienny porządek każdego dnia: pobudka o świcie, śniadanie z racji podróży, marsz lub jazda przez kilka godzin pod bezchmurnym niebem, odpoczynek i posiłek około południa, podróż przez bezkresną prerię przez kilka następnych godzin, rozbiście obozu przed zmierzchem, wystawienie warty, sen...

Poza odgrywaniem spotkań z tubylcami, bandytami, potworami czy innymi podróźnikami, Mistrz Gry może wrócić do wątków toczących się równocześnie lub tych z poprzednich kampanii. Jeśli, na przykład, któraś z postaci posiada przedmiot obłożony klątwą, ten ujawni w tym momencie swe złośliwe moce. Jeżeli gracze mają zbytnią ochotę na walkę, rozładuj ich agresję, stawiając im na drodze atakującego zniecka zza krzaków potwora, pragnącego zrobić sobie z bohaterów posiłek.

UŻYCIE SEKSTANSU SHANTAI

Jeżeli Mistrz Gry posiada zestaw **Barsawia** i chce użyć mapy Barsawii i sekstansu Shantai, by odnaleźć Hanto, może kierować się wskazówkami podanymi poniżej. Zauważ, że wskazówki te umieszczają środek sekstansu raczej na Wielkim Targu niż na Throalu.

Umieść sekstans na: Wielkim Targu

Ustaw: 0 w linii z: Travem

Określ punkt kierunkowy: 5

Podążaj za: Lochostem o: zachodzie słońca

Dni podróży: 15 marszu, 9 konno

SPOTKANIA W NIZINNYCH OSADACH

Jeśli podróżnicy wejdą do wioski lub mijają ją w bliskiej odległości, odegraj spotkania, pamiętając o poniższych szczegółach. Nie ma żadnej drogi z prawdziwego zdarzenia, ani szlaku, który przecinałby otwartą, płaską sawannę. Trawa ciągnie się całymi kilometrami, gdzie-niedzie tylko znaczone głazami lub niezwykłymi formacjami skalnymi. Być może bohaterowie będą musieli obejść te przeszkody, jeśli okażą się szczególnie duże – i przez to łatwo mogą stracić poczucie kierunku. Czymś, co najbardziej przypomina drogę na sawannie, są ścieżki wydeptane przez stada prowadzonych na wypas zwierząt. Jeśli śmiałkowicie podążą nimi, dotrą w końcu do jakiejś wioski i prawdopodobnie spotkają po drodze jej mieszkańców.

Po równinach Barsawii rozsiana jest setka małych osad. Mieszkają w nich przeważnie krasnoludy, ludzie, orki i elfy. Przedstawiciele innych ras również mogą żyć w tych rolniczych wspólnotach, jednak w tej części Barsawii spotyka ich się rzadko. Mieszkańcy tych wiosek są bardziej lojalni wobec swej lokalnej społeczności aniżeli wobec rasy, z której się wywodzą. Łatwiej im także zaufać mieszkańcom pobliskich wiosek niż obcym z miasta, chociaż właśnie między siolami się zdarzają.

Wrogość wieśniaków do mieszkańców miast datuje się jeszcze przed Pogromem, a mroczne lata wzmocniły tylko tę instynktowną nieufność. W czasach poprzedzających Długą Noc, wysłannicy wielkich barsawiańskich miast chodzili od wsi do wsi, błagając rolników, by schronili się wraz z nimi w ogromnych cytadelach

i kaerach. Argumentowali to tym, że tylko największe kaery i cytadele zdołają przetrzymać szturm Horrorów, a wieśniacy zginą niepotrzebnie w swoich marnych, polnych schronieniach. Prawda była taka, że miasta potrzebowały rolników do produkcji żywności dla kaerów. Niemniej szczególnie przekonującym wysłannikom często udawało się skłonić całe rodziny do porzucenia rodzimej ziemi i zamieszkania w mieście.

Pogrom pogłębił izolację pozostałych mieszkańców wiosek. Odcieci od wszelkich kontaktów przez ponad cztery wieki, wytworzyli własne społeczne zwyczaje

i narzeka językowe, niezrozumiałe nawet dla najbliższych sąsiadów. Nieraz Horrory pod zmienioną postacią próbowały przechrzcić zamkniętych w kaerach wieśniaków, przekonując ich, że czasy Pogromu minęły. Nic dziwnego, że przetrwały tylko najbardziej sceptyczne i nieufne społeczności. Do dziś kilka takich wspólnot pozostaje w swych kaerach, odrzucając wszelkie informacje o zniknięciu większości Horrorów ze świata.

Kiedy wieśniacy opuścili swe kryjówki, poznali gorzką prawdę. Większość ich przodków, którzy wyruszyli do miast za posłańcami, padła ofiarą Horrorów.

Ze względu na liczbę mieszkańców, innowymiarowe bestie wołały atakować większe kaery i bardziej starały się złamać chroniące je magiczne zabezpieczenia. Choć Horrory wtargnęły również do kilku niewielkich wiejskich schronień, niska populacja i nieregularne rozmieszczenie sprawiły, że miejsca te były o wiele bezpieczniejsze. Odkrycie tej bolesnej prawdy umocniło jeszcze przeświadczenie wieśniaków, że miastowi to niebezpieczni głupcy. Kiedy we wczesnych latach po Pogromie bandyci i łowcy niewolników zaczęli nękać wieśniaków, ci nauczyli



się postrzegać obcych nie tylko jako fałszywych, ale także nienawistnych i złośliwych. Jeśli chcesz, wyjaśnij postaciom korzenie wrogości wieśniaków, opowiadając część lub całą powyższą historię ustami jakiegoś napotkanego wieśniaka.

Wszystkie nizinne wioski mają w zwyczaju wyznaczać jednego, ogólnie szanowanego członka społeczności – kobietę lub mężczyznę – na swojego przywódcę, który zajmuje się wszelkiego rodzaju kłopotami. Choćby cała wieś podejmuje decyzje na drodze dyskusji i kompromisu, to właśnie przywódca wprowadza te decyzje w życie i występuje w imieniu osady w rozmowach z obcymi. Większość mieszkańców wiosek posługuje się w miarę zrozumiałym thraolskim, ubarwionym kilkoma zapożyczeniami – pozostałościami po rodzimych językach różnych zamkniętych w kaerach ras.

Zbliżenie się do wioski

Większość wiosek na sawannie to kilka okrągłych chat wzniesionych z palonej cegły, krytych słomianym dachem. Chaty tworzą nieregularny krąg wokół płaskiego, wspólnego placu – jadalni z paleniskiem pośrodku. Plac ten służy wspólnocie jako miejsce wspólnych posiłków, zebrań, opowieści, odprawiania obrzędów na cześć Pasji, a także publicznego rozstrzygania sporów pomiędzy członkami społeczności.

Jeżeli podróżnicy zbliżą się lub wejdą do którejś z wiosek położonych na drodze do Hanto, spotykają się ze sporą podejrzliwością. Rodzice każą swoim dzieciom ukryć się w chatach. Starcy i niedołęzni najszybciej jak mogą – szurając nogami – chowają się wewnątrz domostw. Sprawni mężczyźni i kobiety natychmiast chwytają za widły lub motyki. Niektórzy dzierżą nawet miecze i włócznie. Pomimo tego natychmiastowego pokazu siły, wieśniacy wolą uniknąć kłopotów, licząc, że ich gotowość do walki zniechęci potencjalnych agresorów. Nawet jeśli poszukiwawce przygód znieważą ich, tubylcy nie zaatakują pierwszy.

Przywódca wspólnoty wyjdzie do podróżnych, zanim zbliżą się oni zbyt blisko do wsi, nakazując im powrócić na szlak. Jeśli śmiałkowicie odmówią, tłumacząc się na przykład potrzebą schronienia czy pierwszej pomocy, przywódca odpowiada im poniższymi słowy:

– Bez was, jesteście tu obcy. Zbyt często w przeszłości bandyci i fałszywcy podający się za szczerych bohaterów odpłacali krzywdą za naszą pomoc. Dlaczego mielibyśmy wam wierzyć, że jesteście tacy, za jakich się podajecie?

Postaci graczy mogą podjąć próbę użycia swych społecznych umiejętności, by wywrzeć odpowiednie wrażenie na przywódcy wsi. W takim przypadku Mistrz Gry może ustalić zdolność przywódcy do oparcia się perswazji śmiałków rzucając kostkę k6 i porównując wynik z **Tabelą interakcji społecznej**. Na przykład, wynik 2 ustala stopień Charyzmy przywódcy równy 4, dzięki czemu opiera się wpływowi obroną społeczną równą 5.

Postaci graczy, by przekonać przywódcę wsi do udzielenia im gościnności, mogą zastosować następujące talenty i umiejętności: **aktorstwo, czarowny głos, pierwsze wrażenie i trwałe wrażenie**. Jednak głębokie uprzedzenia wieśniaków sprawiają, że są znacznie mniej podatni na tego typu próby wpływu na ich wolę. Ich reakcje mogą być różne, w zależności od poziomu sukcesu testów wymienionych wyżej talentów i umiejętności. Odpowiedzi właściwe dla każdego poziomu sukcesu podane są poniżej i mogą być odczytane na głos lub sparafrazowane. Bohaterowie mogą wykonać tylko jeden taki test na wieś. Bez względu na to, ile

członków grupy posiada odpowiednie umiejętności i talenty, tylko pierwsze podejście którejkolwiek postaci będzie miało jakiś efekt.

Jeżeli test zakończy się porażką, przywódca wsi mówi:

– Im więcej gadasz, tym mniej ci ufam. Idź swoją drogą, nie marnuj naszego czasu.

Przy przeciętnym sukcesie, przywódca powiada tak:

– Mam nadzieję, że jesteś tak uczciwy, jak się wydaje. Nie mogę jednak ryzykować pomyłki i udzielić ci gościnności, lekceważąc złe przeczuca. Oferujemy ci jednak nasze najlepsze życzenia. Niech Pasje czuwają nad waszą misją.

Po osiągnięciu dużego sukcesu, przywódca odpowiada:

– Wierzę w twoją szczerłość, ale nie mogę ryzykować dobrą mojej wspólnoty, opierając się tylko na własnym osądzie. Damy wam wody, jeśli jej potrzebujecie. Pozwolimy wam przez chwilę odpocząć na naszych błoniach. Przechrzegam was jednak przed nadużyciem naszej gościnności.

W przypadku ogromnego sukcesu, wioska podejmuje gościnność, opierając się tylko na własnym osądzie. Przywódca wsi mówi:

– W twoich słowach słyszę szczerłość i odwagę. Czy spożycie z nami skromny posiłek i może, zanim nas opuścicie, zechcecie opowiedzieć o swych czynach?

TABELA INTERAKCJI SPOŁECZNEJ

Wynik rzutu	Stopień Charyzmy przywódcy	Obrona społeczna przywódcy
1	7	9
2	4	5
3	4	5
4	6	8
5	7	9
6	6	8



Wyjątkowy sukces rozbija mur podejrzeń i sprawia, że wieśniacy proponują śmiałkom żywność i schronienie na noc. Przywódca wsi przeprasza, że wątpił w szczerłość intencji podróżnych, mówiąc:

– Gdyby wszyscy przybyłszy trafiający z te strony byli takimi godnymi zaufania bohaterami jak wy! Chętnie podzielimy się z wami jedzeniem i miejscem na nocny odpoczynek. Czujcie się jak u siebie w domu. Żyjemy skromnie, ale czym chata bogata, tym rada!

Jeżeli gracze sprowokują wieśniaków do walki, zastosuj statystyki wieśniaków różnych ras, podane w rozdziale **Prawdziwi przyjaciele**, na stronie 26.

DODATKOWE SPOTKANIA

Jeśli pasuje to do kampanii, odegraj na drodze spotkania innego rodzaju. Podróżni mogą na przykład mijać grupy handlarzy niewolników prowadzących towar do sprzedaży, albo napotkać innych wędrowców, wracających właśnie z pełnej niebezpieczeństw wyprawy do kaeru pełnego ohydnych stworów. Śmiałkowie mogą też stać się obiektem zbrojeckiej zasadki. Sugerujemy, byś naszkicował te mini-epizody w ramach przygotowań do przygody, a także, byś użył statystyk, które pozwolą bohaterom na łatwe zwycięstwo w razie

ewentualnej walki. Podstawowym celem spotkań podczas podróży do Hanto jest posmakowanie przez graczy różnych doświadczeń związanych z wędrowką przez Barsawię (i, oczywiście, stałe trzymanie ich w napięciu).

ODCZYTANIE LISTÓW CHARBOYYI

Jeśli podróżnicy mają dalej wątpliwości, czy Charboyya powiedział im wszystko, mogą zdecydować się na odczytanie listów krasnoluda, w nadziei, że zdobędą dodatkowe informacje na temat swego położenia. Medaliony, które otrzymali, pasują do woskowej pieczęci na listach. Będą więc mogli łatwo odtworzyć pieczęć, kiedy przeczytają listy. Jeżeli gracze zdecydują się na taki obrót spraw, daj im **Pomoce 2-5**.

KŁOPOTY

Najlepiej byłoby, gdyby gracze nie uciekali się do walki w tym spotkaniu. Jeśli jednak zaatakują wieśniaków, ci bronią się zaciekle, by chronić swoje rodziny i domostwa. Chociaż niewielu tubylców mogłoby marzyć o pokonaniu bandy adeptów, możesz zmieniać wyniki rzutów kostką na korzyść tubylców, aby pokazać graczom daremnność bezsensownej przemocy.

PRAWDZIWI PRZYJACIELE

OPIS

W tym spotkaniu przywódca Żółtego Źródła spotyka się z podróżnikami i nakłania ich do pozostania na noc w jego wiosce. Pod przyjazną postawą ukrywa prawdziwe motywy – wieś oczekuje najazdu ze strony sąsiedniej osady, z mieszkańcami której toczą zażarty spór.

WPROWADZENIE

Posuwacie się ledwo widocznym szlakiem przez wysokie, falujące trawy, modląc się o jakieś nowe, nieznane widoki, które otrzásnęłyby was z monotonii i nudy. Nagle, nad uginającymi się od nasion czubkami traw, pojawia się cienka smużka dymu. To znak, że niedaleko stoi jakaś wieś. Jeśli oceniać sytuację po wcześniejszych doświadczeniach, nie widzicie sensu w próbie kontaktu z jej mieszkańcami.

Po pewnym czasie widzicie grupkę ciasno zbitych chat, wyglądającą z oddali jak ciemna smuga brudu. Droga wiedzie wprost do małej wioski. W miarę zbliżania się, dostrzegacie postać na koniu, machającą do was. Poganina ona wierchowca i pędzi wam na spotkanie. Po chwili widzicie, że to łysy ork o skórze koloru hebanu i twarzą pooraną zmarszczkami. Zatrzymuje konia przed wami i składa ręce do powitania.

– Witajcie, podróżni! Wybaczcie, że osmielam się was niepokoić, lecz głodny jestem nowin ze świata. Nazywam się Rhamduc i jestem przywódcą wsi Żółte Źródło. Jeżeli pozwolicie, z ogromną przyjemnością dotrzymam wam przez chwilę towarzystwa i porozmawiam. Spełnicie prośbę starego orka?

INTRYGĄ

Przyjacielskość Rhamduca powinna zbić z tropu postaci graczy. Nikt na nizinach nie zachowuje się tak wobec obcych. Jeżeli bohaterowie zgodzą się towarzyszyć Rhamducowi z powrotem do wsi, powinienes w pierwszej części tego spotkania odegrać orka i mieszkańców jako osoby uprzejme i sympatyczne. Uspienie czujności graczy tym przyjacielskim podejściem wzmocni poczucie zdrady, kiedy podróżnicy odkryją prawdziwe plany Rhamduca.

UKRYTE WĄTKI

Rhamduc jest przywódcą Żółtego Źródła – wioski pozostającej w śmiertelnym konflikcie z sąsiednią: Wiśniowym Dołem. Ostatnio w nocnym ataku na sąsiednią wieś ork stracił kilku swych najlepszych wojowników. Spodziewając się w każdej chwili odwetu ze strony mieszkańców Wiśniowego Dołu, Rhamduc spędził cały dzień przemierzając szlaki w poszukiwaniu pomocy. Sprytny ork ma nadzieję, że jego podstęp się powiedzie. Skłoni podróżnych do przyjęcia gościny i spędzenia nocy w Żółtym Źródle, przez co będą oni czuli się w obowiązku walczyć z najeźdźcami z Wiśniowego Dołu.



RHAMDUC

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
Siła Fizyczna (14): 6/k10
Żywotność (15): 6/k10
Percepcja (16): 7/k12
Siła Woli (12): 5/k8
Charyzma (17): 7/k12

Obrażenia

Próg życia: 38
Próg ran: 10
Próg przytomności: 29
Testy zdrowienia:
3 dniemie
Kostka zdrowienia: k10

Inicjatywa

Kostka akcji: k8

Ekwipunek: Miecz (obrażenia 12/2k10)

Zbroja warstwowa

Jeżeli postaci graczy spróbują spławić Rhamduca, ork stara się upewnić ich o swych dobrych intencjach, mówiąc coś w stylu:

– Przepraszam bardzo, że was niepokoję. Nie wątpię, że spotkały was już nieprzyjemności ze strony tubylców. Nie winię więc was za podejrzliwość. Przez kilka ładnych lat mieszkalem w Wielkim Targu i wiem, czym jest cywilizacja. Tutejsze zwyczaje pewnie was zaskoczyły, prawda? Posłuchajcie: jeśli czegoś potrzebujecie, dam wam to. Z pewnością nikt inny wam nie pomoże. Większość wieśniaków nie wierzy w gościnność.

Jeżeli poszukiwacze przygód nadal odrzucają przyjazne gesty Rhamduca, ork zęga ich i odjeżdża. W takim wypadku przejdź do następnego spotkania, zatytułowanego **Zdrójcy Charboyii**, na stronie 29.

Umiejętności

Broń biała (2): 7/k12
Broń strzelecka (2):
7/k12
Wiedza/rolnictwo (2):
9/k8+k6

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 9
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 1

Szybkość

Pełna: 54
W walce: 27

Jeśli śmiałkowie zareagują pozytywnie na przywitanie Rhamduca i mają ochotę na pogawędkę albo przyłączenie się do niego, ork opowiada im nieco o sobie po drodze do Żółtego Źródła.

Przeczytaj na głos lub sparafrazuj:

– Gdy byłem młody, opuściłem Żółte Źródło w poszukiwaniu fortuny. Bogactwo, niestety, opuściło mnie kilka lat później i powróciłem do mej wioski, by tu znaleźć żonę i się usatkwować. To nawet dobre życie, ale tęskno mi do wielu miejskich rzeczy. Do muzyki, tawern, niekończącej się parady nowych, nieznanych twarzy. Skąd jesteście, przyjaciele, i co was sprowadza do tego ponurego zakątka Barsawii?

Choć Rhamduc jest oczywiście zainteresowany wyprawą śmiałków, koncentruje się przede wszystkim na tym, by zaprezentować się jako godny zaufania, niż na próbach wyciągnięcia z podróżnych informacji. Ork ma nadzieję, że rozmawiając o wyprawie, podroźni dadzą mu powód do zaproszenia ich na nocleg do wioski. Może otwarcie zapytać, czy potrzebują schronienia lub dowiedzieć się, jak długo są już w drodze. Przywódca Żółtego Źródła może też powiedzieć im, iż zbliża się burza – w nadziei, że wtedy sami poproszą o nocleg w wiosce. Chcąc zaskarbić sobie zaufanie podróżnych, Rhamduc może zadawać pytania dotyczące Wielkiego Targu, mające udowodnić, że spędził tam jakiś czas. Oto kilka przykładów:

– Czy Terhanie nadal stanowią tam problem? Widzieliście może w tawernie „Pod Czerwonym Smokiem” występy elfickiej tancerki imieniem Melaria? Czy tawerna „Pod Czerwonym Smokiem” jeszcze stoi?

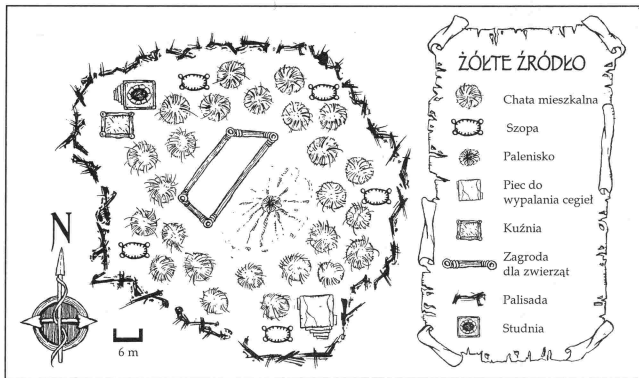
Zapytany o Hanto lub zaginionych kurierów, ork nie wie. Szczercze odpowiada na pytania dotyczące siebie i swej wioski, ostrożnie omijając waśń z Wiśniowym Dolem. Zapytany o Ponury Legion, przedstawia swoją opinię na jego temat:

– Nie mieliśmy tutaj z nimi większych kłopotów, ale mają sporą władzę w tych stronach. Strach przed Horrorami przysłonił nieco zdrowy rozsądek niektórych i zaprosili Legion do przejścia kontroli nad ich ziemią. Ja wolę trzymać się od nich z daleka.

WITAJCIE W ŻÓŁTYM ŹRÓDLE

Jeżeli sposobność zaoferowania noclegu podróżnym nie wyniknie naturalnie z rozmowy, Rhamduc zwyczajnie zaprasza przybylszy, by zostali na noc. Gdy poszukiwacze przygód niechętnie odnoszą się do zaproszenia, Rhamduc wymyśla napredce sprytnie kłamstwo, by uczynić swoją propozycję bardziej wiarygodną. Stwierdza, że myśli o ewentualnych przyszłych zyskach i pyta podróżnych, czy ich zdaniem zająd w jego wiosce mógłby przyciągnąć klientów na ziny.

– Często się zastanawiałem, czy mógłbym dodać nieco grozda do skarbonki Żółtego Źródła, oferując



platne noclegi. Oczywiście, nie pytam dlatego, że chce od was zapłaty. Pragnę tylko waszej opinii, waszych wrażeń jako osób, które mogłyby tu nocować. Przywódca taki jak ja, który wie trochę, jak jest ten świat urządzone, mógłby osiągnąć zysk tam, gdzie inni nie potrafią.

Żółte Źródło – typowa nizinna wieś – złożona jest z charakterystycznych okrągłych chat i wspólnych wiejskich bloni. Podobnie jak w większości takich osad, również w Żółtym Źródle wieśniacy trzymają bydło i konie w zagrodzie na środku wsi. Chociaż taki układ nie sprzyja utrzymaniu czystości i higieny, jest koniecznym środkiem ostrożności na wypadek napadu. Z tego samego powodu mieszkańcy przechowują żywność w niewielkich ilościach w kilku chatach, zamiast w jednym wspólnym magazynie. Pozostałe budynki we wsi to piec do wypalania cegły, prymitywna kuźnia i kilka szop na narzędzia rolnicze.

Gdy podróżni wkraczają do wioski, każdy z nich wykonuje test Percepcji o trudności 4. Udany oznacza, że śmiałek zauważył otaczającą wieśkę nieregularnego krag, złożony z wystających z ziemi na około 30 centymetrów pali, skierowanych ostrzem za zewnątrz. Wędrowcy nie widzieli jeszcze takiej palisady w żadnej z wioszek. Palisada owa posiada przerwy w wielu miejscach – przez jedną z nich Rhamduc wprowadza przybyszów do osady.

Ponieważ płaski teren wokół Żółtego Źródła nie daje żadnego ukrycia, najeźdźcy uderzają na wieś zwykle w nocy. Oczywiście ciemność sprawia, że trudno jest omijać zaostrome kolki. Po bliższym przyjrzeniu się palom, podróżni zauważają, że ich czubki są pokryte

końskim nawozem. Każda z postaci, która wykona pomyślnie test wykorzystując wiedzę związaną z leczeniem lub medycyną ludową, dowie się, że nawóz ma na celu zakazać rany odniesione w wyniku nadziania się na palisadę.

Podczas gdy Rhamduc prowadzi przybyszów przez wieś, mieszkańcy wychodzą ze swych chat. Mieszkanina orków, ludzi, krasnoludów i elfów wydaje się być zadowolona przybyszami, ale zachowuje większą rezerwę niż Rhamduc. W przeciwieństwie do swego przywódcy, wieśniacy nie odezwa się pierwsi. Gdy Rhamduc nakazuje im przygotowanie powitalnego posiłku, obocho rozchodzą się do pracy. Część mężczyzn zabija co najmniej konie i zaczyna je oparwiać na ucztę.

Od tej chwili podróżnicy mogą zapoznać się z Żółtym Źródłem i jego mieszkańcami. Wszyscy dorośli znają plan Rhamduca i pilnują się, by nie wygadać nic na temat spodziewanego ataku Wiśniowego Dołu. Jeżeli podróżnicy pytają któregoś z dorosłych tubylców o palisadę, odpowiada im mniej więcej tak:

– Ostrożności nigdy dosyć! Ustawiliśmy ją parę lat temu, po tym jak złodzieje próbowali w nocy ukraść nam konie.

Kiedy jednak przyjeźdni zapytają o pale dziecko, usłyszą opowieść o złych Dawcach Imion z Wiśniowego Dołu, którzy chcą zrobić krzywdę mieszkańcom Żółtego Źródła. Dzieci nie wiedzą, dlaczego ci źli ich dręczą. Jeżeli bohaterowie pytają dorosłego o Wiśniowy Dół, ten odpowie im jedynie, że jest to nazwa sąsiedniej wsi. Wszyscy zgodnie twierdzą, że nie ma pomiędzy osadami żadnych zatargów.

Jeśli podróżnicy wyrażą ochotę na wizytę w Wiśniowym Dole, Rhamduc usilnie stara się ich od tego odwieść:

– Są bardzo wrogo nastawieni; zabijają obcych bez uprzedzenia. Mówi się, że Wiśniowy Dół jest splugawiony przez Horror. Sam nie poszedł bym tam za żadne skarby.

Jeśli Rhamduc wie o misji śmialków, dodaje:

– Bardzo prawdopodobne, że zaginięni kurierzy zatrzymali się w **Wiśniowym Dole** na odpoczynek i zostali zamordowani.

Jeśli ta uwaga utwierdzi graczy w pomyśle wypadu do Wiśniowego Dołu i zdecydują się tam udać, przejdź od razu do części Wizyta w Wiśniowym Dole.

Jeżeli bohaterowie nie wykażą zbytniego zainteresowania wizytą w sąsiedniej wsi, Rhamduc ogłasza ich gościmi honorowymi obfitą (jak na tubylcze warunki) ucztą. Jedzenie jest pożywne i smaczne, warzone domowym sposobem piwo mocne i bogate w smak, a towarzystwo pokrewne charakterem. Aby zająć gości miłą rozmową i zabawą, każdemu śmialkowi – elfowi, człowiekowi, krasnoludowi bądź orkowi – Rhamduc przydziela atrakcyjne towarzystwo, stosownie do rasy i płci. Jednej z tych młodych, niewinnych wieśniaczek (albo wieśniaków) może bardzo spodobać się któryś z bohaterów, zwłaszcza jeśli zastępuje umiejętności **flirtowania** i **uwodzenia**. Wędrowcom starszym wiekiem Rhamduc wyznacza przy stole towarzyszy o zbliżonych zainteresowaniach: mieisjowy wojownik wymienia bitewne opowieści z Wojownikiem przybyszów, magicznie uodolniony tubylec gawędzi z Czarodziejem – i tak dalej.

Kiedy wieczór zbliża się ku końcowi, Rhamduc powiadamia przyjezdnych, że każdy z nich – jako gość różnych rodzin – uda się na nocleg do chat położonych w północnej części wioski. Ork spodziewa się ataku z północy i chce, by jego nowi wojownicy byli na miejscu. Układający się do snu śmialkowie winni wykonać test Percepcji przeciwko obronie społecznej swego gospodarza – powodzenie oznacza, że bohater zauważy, iż tubylcy wydają się być nieco nerwowi. Wszyscy goszczący przybyszy posiadają obronę społeczną 5 lub 6, zależnie od uznania Mistrza Gry. Zapytani o przyczynę zdenerwowania, gospodarze zaprzeczają istnieniu podobnych odczuć. Naciskani, odpowiadają, że to po prostu element życia na sawannie.

Jeżeli postać pragnie nie kłaść się przez całą noc, musi wykonać pomyślnie test Żywotności. Stopień trudności różni się w zależności od ilości pochłoniętego podczas uczy jada i wypitego alkoholu. Dla śmialka, który je wstrzemięźliwie i nie pije alkoholu, stopień trudności wynosi 5. Jeśli postać jest łakoma, lecz nie pije alkoholu, względnie pije i je w rozsądnych ilościach, stopień trudności wzrasta do 9. Dla prawdziwego opoia, który jednak niewiele je, stopień trudności wynosi 12. W przypadku bohatera, który nie miał umiaru w picu i jedzeniu, stopień trudności osiąga 15.

Jeśli któryś z poszukiwaczy przygód spróbuje opuścić w nocy chatę, gospodarze budzą się natychmiast i starają się go przekonać do pozostania wewnątrz. Gdy jednak śmialek upiera się, by wyjść, wieśniacy wzywają Rhamduca. Ork logicznie zakłada, że zaprawieni wojownicy wyczuli niebezpieczeństwo z Wiśniowego Dołu i chcą je uprzedzić, zbiera więc kilku zdolnych do walki tubylców, by towarzyszyli śmialkom. Ta zaimprovizowana grupa nocnych wojowników napotyka najeźdźców z sąsiedniej osady pomiędzy wioskami. Bitwa rozgrywa się na otwartej przestrzeni. Wieśniacy z Wiśniowego Dołu zostają całkowicie zaskoczeni. Rhamduc natychmiast daje rozkaz do frontalnego ataku, chcąc wykorzystać chwilową przewagę.

WIZYTA W WIŚNIOWYM DOLE

Jeśli poszukiwacze przygód zdecydują się odwiedzić Wiśniowy Dół zanim nastąpi atak, żaden mieszkaniec Żółtego Źródła nie zechce im towarzyszyć. Rhamduc podaje im niewłaściwy kierunek, mówiąc, że Wiśniowy Dół leży godzinę marszu na północny zachód, podczas gdy naprawdę znajduje się na północnym wschodzie. Idąc zgodnie ze wskazówkami Rhamduca, podróżnicy natrafiają na ogromną formację skalną, naznaczoną szczelinami uczynionymi pazurami Horrorów. Gdy powracają do Żółtego Źródła i pytają Rhamduca o powód wprowadzenia ich w błąd, ork udaje niewiniątka, odpowiadając:

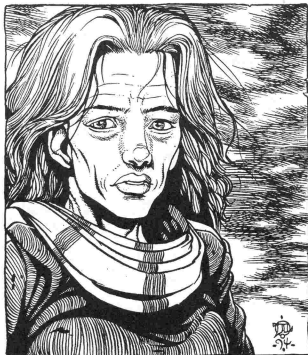
– Północny zachód? Byłem pewien, że powiedziałem północny wschód. Każdy wie, że to jest na północnym wschodzie!

Każdy tubylec jest gotów natychmiast potwierdzić wersję swego przywódcy.

Jeżeli śmialkom udaje się dotrzeć do Wiśniowego Dołu, przywódczyni wioski, człowiek o imieniu Noha, mówi im, aby odeszli. Jeśli bohaterowie starają się wyjaśnić swoją obecność, Noha mówi:

– Przychodzicie z południowego zachodu, od strony Żółtego Źródła. Tamtejsi mieszkańcy poprzysięgli uirzeć wszystkich nas martwych, ale nie zamierzamy umierać, by sprawić im przyjemność. Jeśli jesteście ich krewnymi lub przyjaciółmi, jesteście naszymi wrogami.

Jeżeli bohaterowie proszą Nohę, by wyjaśniła im przyczynę, dla której mieszkańcy Żółtego Źródła chcą zabić mieszkańców Wiśniowego Dołu, Noha niecierpliwie odpowiada im, że sąsiednia wieś domaga się cennych pastwisk, które od niepamiętnych czasów należały do Wiśniowego Dołu. Następnie Noha ostatni raz nakazuje im odejść. Kilko młodych wieśniaków potrząsa widłami i siekierami, by zmusić przybyłych do jak najszybszego odejścia. Jeżeli potrzebna jest mapa Wiśniowego Dołu, użyj mapy Żółtego Źródła, obróconej we właściwym kierunku geograficznym, z pominięciem palisady (mapa znajduje się na stronie 23 tego rozdziału).



NOHA

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
Siła Fizyczna (12): 5/k8
Żywotność (11): 5/k8
Percepcja (13): 6/k10
Siła Woli (12): 5/k8
Charyzma (15): 6/k10

Obrażenia

Próg życia: 32
Próg ran: 8
Próg przytomności: 24
Testy zdrowienia:
2 dziennie
Kostka zdrowienia: k8

Inicjatywa

Kostka akcji: k8

Umiejętności

Artystyczne/garncarstwo
(3): 9/k8+k6
Broń biała (1): 6/k10
Broń strzelecka (1): 6/k10
Pierwsze wrażenie (1):
7/k12
Tresura (2): 8/2k6
Wiedza/rolnictwo (1):
7/k12

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 1

Szybkość

Pełna: 54
W walce: 27

NOCNY ATAK

Każda z postaci graczy, która jakieś cztery godziny po zachodzie słońca nie śpi, może usłyszeć rosnący z każdą chwilą tętent koniskich kopyt. Aby usłyszeć zbliżających się jeźdźców, bohater musi pomyślnie wykonać test Percepcji o stopniu trudności 5. Chcąc określić, jak daleko jeźdźcy znajdują się od Żółtego Źródła, gdy zostaną usłyszani, należy odjąć stopień trudności od wyniku rzutu kostką. Różnica to liczba rund walki, w których bohater może działać, zanim przybędą najeźdźcy.

Śmiałkowie, którzy śpią cztery godziny po zachodzie słońca, są gwałtownie wyrzynani ze snu przez trzaski i śwąd palonej słomy. Najeźdźcy dotarli pod palisadę i miotają pochodnie na dachy chat. Z Wiśniowego Dołu przybyło piętnastu jeźdźców – część z nich walczy już z obrońcami. Nie ma potrzeby rozgrywać całej bitwy: powinienś skoncentrować się na potyczkach, w których udział biorą śmiałkowie. Przyjmij założenie, że wieśniacy walczą ze sobą parując ciosy, nie robiąc sobie nawzajem większej krzywdy. Każdy z bohaterów może podjąć walkę z jednym jeźdźcą, którego rasę wyznacza rzut kostką k10. Wynik od 0 do 2 daje rasę ludzką, 3-5 – krasnoluda, 6-7 – orka, a 8-9 – elfa.

Statystyki gry dla najeźdźców każdej z ras podano na następnej stronie. Wszyscy jeźdźcy są odziani w zbroje warstwowe, a każdy krasnolud dzierży topór. Aby określić broń należącą do jeźdźców innych ras, rzuć k10 i porównaj wynik z **Tabelą broni najeźdźców**. Część intruzów nosi także proce i krótkie łuki. Dla każdego z nich należy rzucić k6. Przy wyniku 1-2 jeździec nie ma żadnej z tych broni, 3-4 – nosi proce, 5-6 – krótki łuk.

Najazdy tubylców są raczej nieorganizowanymi aktami zemsty niż starannie zaplanowanymi operacjami wojskowymi. Mieszkańcy Wiśniowego Dołu chcą przeżyć nieco krwi, spalić kilka chat i zniknąć w mroku. Nie mają ochoty na brutalną walkę, powodującą prawdziwe straty. Jeśli którykolwiek z nich ginie, reszta ucieka. A gdy jeden z najeźdźców zostanie ranny, pozostali przerywają walkę, próbując wydostać go z pola bitwy i uciekają.

Jako konni wojownicy, mieszkańcy Wiśniowego Dołu mogą stosować szarżę i dzielenie ruchu (patrz **PZ**, strony 197-198 i 201). Jeżeli śmiałkowie chcą wziąć swe wierzchowce (jeżeli takowe mają) z zagrody, muszą opuścić pole bitwy, by tego dokonać.


WIEŚNIAK CZŁOWIEK
Cechy

Zręczność (14): 6/k10
Siła Fizyczna (11): 5/k8
Żywotność (12): 5/k8
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (9): 4/k6
Charyzma (8): 4/k6

Obrażenia

Próg życia: 34
Próg ran: 9
Próg przytomności: 26
Testy zdrowienia: 2
2 dniennie
Kostka zdrowienia: k8

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Umiejętności

Broń biała (1): 7/k12
Broń strzelecka (1):
7/k12
Wiedza/rolnictwo (1):
6/k10

Walka

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 5
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 0

Szybkość

Pełna: 65
W walce: 33


WIEŚNIAK KRASNOLUD
Cechy

Zręczność (12): 5/k8
Siła Fizyczna (14): 6/k10
Żywotność (15): 6/k10
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (10): 5/k8
Charyzma (8): 4/k6

Obrażenia

Próg życia: 38
Próg ran: 10
Próg przytomności: 29
Testy zdrowienia: 3
3 dniennie
Kostka zdrowienia: k10

Inicjatywa

Kostka akcji: k8

Umiejętności

Broń biała (1): 6/k10
Broń strzelecka (1): 6/k10
Wiedza/rolnictwo (2):
7/k12

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 5
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 0

Szybkość

Pełna: 57
W walce: 29



WIEŚNIAK ORK

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
Siła Fizyczna (14): 6/k10
Żywotność (13): 6/k10
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (8): 4/k6
Charyzma (9): 4/k6

Obrażenia

Próg życia: 35
Próg ran: 9
Próg przytomności: 27
Testy zdrowienia:
2 dniennie
Kostka zdrowienia: k10

Inicjatywa

Kostka akcji: k8

Umiejętności

Broń biała (1): 6/k10
Broń strzelecka (1): 6/k10
Wiedza/rolnictwo (2):
7/k12

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 6
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 0

Szybkość

Pełna: 54
W walce: 27



WIEŚNIAK ELF

Cechy

Zręczność (13): 6/k10
Siła Fizyczna (10): 5/k8
Żywotność (9): 4/k6
Percepcja (10): 5/k8
Siła Woli (9): 4/k6
Charyzma (8): 4/k6

Umiejętności

Broń biała (2): 8/2k6
Broń strzelecka (2): 8/2k6
Wiedza/rolnictwo (2):
7/k12

Obrażenia

Próg życia: 30
Próg ran: 7
Próg przytomności: 21
Testy zdrowienia:
2 dniennie
Kostka zdrowienia: k6

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 5
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 0

Szybkość

Pełna: 60
W walce: 30

PO BITWIE

Kiedy napastnicy przerywają atak i odjeżdżają w mroki nocy, poszukiwacze przygód muszą zdecydować, co dalej. Jeżeli zabili w walce któregoś z najeźdźców, podniecony Rhamduc przekonuje ich, by podjęli pogoń za uciekającymi, twierdząc, że mieszkańcy Wiśniowego Dołu są nawiedzeni, szaleni, źli i należy ich zniszczyć. Zaimprovizuj przemowę Rhamduca tak, by brzmiała jakby ork wymyślał całą historię na poczekaniu. Jeśli bohaterowie zgodzą się wziąć udział w planach Rhamduca, pozwól im zaplanować atak na sąsiednią wioskę. Niech zaatakowani reagują stosownie do sytuacji:

w polu – jeźdźcy próbują uciec; w wiosce – walczą do śmierci. Jeśli śmiałkowie spustoszą Wiśniowy Dół, Rhamduc prawie tańczy ze radości, mówiąc:

– Ha! To ich nauczy, przeklecie świnie! Więcej nie tkną naszej ziemi! Na pewno nie ukradną niczego Żółtemu Źródłu!

Ta krótka przemowa powinna uzmysłwić śmiałkom, że zostali wykorzystani. Jeżeli oskarżać Rhamduca o nieuczciwość, ten nie okazuje wyrzutów sumienia, twierdząc, że jego podstęp jest w pełni usprawiedliwiony. Jeśli bohaterowie wpadną w gniew i zaatakują Rhamduca, mieszkańcy Żółtego Źródła będą się bronić ze wszystkich sił. Zapewne przegrają, bezsensownie przelewając jeszcze więcej krwi.

Jeśli gracze przejrzą podstęp Rhamduca zanim zdążą zadać poważne straty Wiśniowemu Dołowi, zażądają zapewne wyjaśnienia prawdziwych motywów postępowania orka. Przywódca wioski odpowiada, że Wiśniowy Dół to tylko osada złodziei ziemi. W tym momencie śmiałkowie mogą albo przelknąć gniew i ruszyć dalej w drogę, albo podjąć się mediacji pomiędzy wioskami.

Negocjacje

Aby pośredniczyć w dyspacie, gracze muszą skłonić Rhamduca i Nohę do wspólnej rozmowy, a następnie do zaakceptowania porozumienia wypracowanego przez grę. Interakcje – konieczne przy tym zadaniu – rozegraj wymagając od graczy odegrania postaci lub wykonując testy Charyzmy według poniższych instrukcji.

Rhamduc uważa śmiałków za najgorszych głupców. Jeżeli udało mu się podstępem nakłonić ich do ataku na Wiśniowy Dół, utwierdza się w opinii na ich temat. Aby skłonić go do podjęcia rozmów, gracze muszą udowodnić mu swoją mądrość i zaufanie, co wymaga osiągnięcia dużego sukcesu w teście Charyzmy. Następnie, gracze muszą przekonać orka do tego, że pókić pomiędzy wioskami przyniesie korzyści Żółtemu Źródłu, mimo tego, że to właśnie Rhamduc wydaje się mieć przewagę w tym konflikcie. To także wymaga osiągnięcia dużego sukcesu w teście Charyzmy. Wreszcie, gracze muszą przekonać Rhamduca, że Wiśniowy Dół uzna i będzie respektował postanowienia powzięte podczas negocjacji. To ostatnie – jako szczególnie trudne – wymaga uzyskania ogromnego sukcesu.

Noha traktuje śmiałków jako wrogich, jeśli wie, albo inni mieszkańcy jej wioski wiedzą, że bohaterowie bronili Żółtego Źródła. W takim przypadku, by nakłonić ją do rozmowy, postać musi uzyskać ogromny sukces w teście trwałego wrażenia lub pierwszego wrażenia. Jeśli bohaterowie pomagali w pościgu za jeźdźcami z Wiśniowego Dołu, względnie zaatakowali samą wieś, Noha widzi

w nich wrogów. W tym przypadku gracz musi w jednym z testów osiągnąć wyjątkowy sukces. Jeśli gracze nie podjęli walki przeciw Wiśniowemu Dołowi, albo gdy Noha nie wie o ich zaangażowaniu w konflikt, zostają uznani za nieprzyjaznych. Wtedy przekonanie kobiety do negocjacji wymaga uzyskania dużego sukcesu w teście Charyzmy. Po nakłonieniu Nohy do rozmów z Rhamdudem, śmiałkowie muszą przekonać ją, że mediacja nie są kolejnym podstępem orka. To wymaga osiągnięcia dużego sukcesu w teście Charyzmy. Ostatecznie muszą przekonać Nohę, że Rhamduc będzie przestrzegał zobowiązań podjętych podczas mediacji. Do tego potrzebny jest ogromny sukces.

Jeśli śmiałkom do tej pory poszło dobrze, powinni zaproponować stronom rozwiązanie sporu o ziemię. Uależnij poziom sukcesu w testach, potrzebny do uzyskania zgody postaci Mistrza Gry, od wykonaności sugerowanego przez bohaterów rozwiązania. Następnie, niech główny mediator spośród śmiałków wykona testy Charyzmy przeciwko obronie społecznej obojga przywódców wsi. Jeżeli jedno z nich odrzuci propozycję, mediator może zaproponować alternatywne rozwiązanie i przeprowadzić kolejny test Charyzmy. Bardziej prawdopodobne, że to Rhamduc odrzuci kompromis, ponieważ ma wyższą obronę społeczną od Nohy. Wtedy kolejny kompromis powinien wyglądać na korzystniejszy dla Rhamduca, ale nie za bardzo, by Noha nie wzbraniała się przed jego przyjęciem. Jeżeli wynik drugiego testu Charyzmy jest niski, bohaterowie mogą zerwać nieporozumienia, tworząc się między przywódcami.

KŁOPOTY

Jeśli postaci graczy zrezygnują z gościny u Rhamduca i zechcą ominąć Żółte Źródło nie zatrzymując się, pozwól im na to. Taka decyzja udowodnia, że szybko nauczyli się realiów życia na sawannie i trudno ich odciągnąć od celu misji. Mistrz Gry może wykorzystać to spotkanie w późniejszych kampaniach, dodając pewne wątki podsycające zainteresowanie śmiałków rozwikłaniem sporu pomiędzy wioskami.

Poszukiwacze przygód mogą też odkryć prawdę przed najazdem i od razu zaproponować pośrednictwo w negocjacjach lub po prostu opuścić wieś. Jeśli wybraли jedną z powyższych możliwości, uniknели bezsensownej przemocy dzięki logicznemu rozumowaniu. Dobrze to o nich świadczy. Jeżeli jednak dojdzie do walki, słabo uzbrojeni i niewyszkoleni wieśniacy nie powinni stanowić poważnego zagrożenia dla bohaterów. Jednak nie krepują się – pozwól tubylcom na szczęśliwy strzał albo cios. Sawanna jest przecież niebezpiecznym miejscem.

TABEL BRONI NAJEŹDZCÓW

Wynik rzutu	Broń
0-2	Motyka (stopień obrażeń 3, wielkość 3)
3-5	Widły (stopień obrażeń 4, wielkość 3)
6-7	Krótki miecz
8-9	Topór



ZDRAJCY CHARBOYYI



O PIS
 W tym spotkaniu niedobitki zaginionej grupy posłańców Charboyyi napadają na poszukiwaczy przygód, pragnąc ukraść ich ekwipunek oraz żywność. Jeżeli bohaterowie schwytają napastników, mogą uzyskać cenne informacje na temat Hanto.

WPROWADZENIE

Pozwól podróżnikom rozbić obóz na noc. Niech sześć godzin po zachodzie słońca stojący na warcie śmiałek wykona test Percepcji (8). Jeśli test wypadła pomyślnie, przeczytaj na głos, co następuje:

Cicha noc opada na ciebie niczym ciężka, aksamitna peleryna. W gęstej ciemności słaby blask ogniska pozwala jedynie dojrzeć skulone sylwetki twoich śpiących towarzyszy. Skądś z głębi nocy, zza twoich pleców, dobiega cię nagle delikatny dźwięk, który ścina ci krew w żyłach – to odgłos długiego ostrza dobywanego ze skórzanej pochwy.

Jeśli test nie przyniesie sukcesu, przeczytaj poniższy ustęp:

Cicha noc opada na ciebie niczym ciężka, aksamitna peleryna. W gęstej ciemności słaby blask ogniska pozwala jedynie dojrzeć skulone sylwetki twoich śpiących towarzyszy. Nagle, kątem oka dostrzegasz błysk płonącej strzały zmierzającej wprost w ciebie! Instynktownie odskakujesz, chociaż pocisk ląduje około metr dalej, w samym środku obozowiska. To strzała, owinięta kawałkiem płonącego materiału. Śwad palonej tkaniny i oleju do lamp uderza cię w nozdrza. W promieniu 50 metrów noc staje się dniem.

INTRYG

Spotkanie to jest zderzeniem dwóch postaw. Z jednej strony – szlachetni (przypuszczalnie) śmiałkowie, z drugiej – jednostki, kiedyś podobnie jak postaci graczy: prawe i godne zaufania, aktualnie żyjące na niskim poziomie, zarówno materialnym, jak i moralnym. Spróbuj dać do zrozumienia bohaterom, że mogą skończyć podobnie, jeśli nie będą uważać.

UKRYTE WĄTKI

Trzej pozostali przy życiu członkowie ostatniej grupy posłańców Charboyyi zostali rozbójnikami – są przekonani o tym, że nie zdołają powrócić do cywilizacji bez odpowiedniego wyposażenia oraz kilku leczniczych mikstur. Atak z zaskoczenia na podróżnych może im dostarczyć potrzebnych rzeczy. Napastnicy wystrzelili płonącą strzałę, celując w środek obozowiska, chcąc jak najlepiej oświetlić teren, by widzieć bohaterów. Następnie, z bezpiecznej odległości, zasypują śmiałków strzałami i zakłeciami. Bandyci ukryli się w odległym od obozu o 95 metrów rowie, w nadziei uniknięcia bezpośredniej walki. Każdy z napastników cierpi z powodu nie wyleczonych ran, odniesionych podczas ucieczki z Hanto.



**BOJAZI KOFEELD, ORK,
ŁUCZNICZKA PIERWSZEGO KRĘGU**

Cechy

Zręczność (17): 7/k12
Siła Fizyczna (19): 8/2k6
Żywotność (17): 7/k12
Percepcja (14): 6/k10
Siła Woli (10): 5/k8
Charyzma (3): 2/k4-1

Karma

Kostka karmy: k6
Punkty karmy: 1

Obrażenia

Próg życia: 40
Próg ran: 11
Próg przytomności: 32
Testy zdrowienia:
3 dziennie
Kostka zdrowienia: k12

Inicjatywa

Kostka akcji: k12

Ekwipunek

Długi łuk (obrażenia
14/k20+k4)
Miecz (obrażenia
13/k12+k10)
Zbroja warstwowa

Talenty

Broń strzelecka (3):
10/k10+k6
Celny strzał (2): 9/k8+k6
Mistyczny znak (1): 7/k12
Rytuał karmiczny (1)
Unik (1): 8/2k6

Umiejętności

Artystyczne/rzeźbienie
w drewnie (1): 7/k12
Wiedza/legendy
i bohaterowie (1): 7/k12
Wiedza/polityka orków
(1): 7/k12

Walka

Obrona fizyczna: 9
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 3
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 0

Szybkość

Pełna: 80
W walce: 40

Uwaga:

Bojazi Kofeeld ma aktualnie 15 obrażeń i 2 rany.



**DAMIEN CZARNOPIEŃ, CZŁOWIEK, ŁUCZNIK
PIERWSZEGO KRĘGU**

Cechy

Zręczność (13): 6/k10
Siła Fizyczna (13): 6/k10
Żywotność (10): 5/k8
Percepcja (12): 5/k8
Siła Woli (9): 4/k6
Charyzma (9): 4/k6

Karma

Kostka karmy: k8
Punkty karmy: 7

Obrażenia

Próg życia: 31
Próg ran: 8
Próg przytomności: 22
Testy zdrowienia:
2 dziennie
Kostka zdrowienia: k8

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Ekwipunek

Długi łuk (obrażenia
14/k20+k4)
Miecz (obrażenia
11/k10+k8)
Zbroja warstwowa

Uwaga:

Damien Czarnopień ma aktualnie 13 obrażeń i 1 ranę.

Talenty

Broń strzelecka (3):
9/k8+k6
Celny strzał (1): 7/k12
Mistyczny znak (1): 6/k10
Rytuał karmiczny (1)
Strzała kierunku (1): 6/k10
Unik (1): 7/k12

Umiejętności

Artystyczne/muzyka
(lutnia) (1): 5/k8
Artystyczne/rzeźbienie
w drewnie (1): 6/k10
Wiedza/plotki
z półświatka (1): 6/k10

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 5
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 0

Szybkość

Pełna: 60
W walce: 30



AETHEELA CZARNOPIEŃ, CZŁOWIEK, CZARODZIEJKA PIERWSZEGO KRĘGU

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
Siła Fizyczna (8): 4/k6
Żywotność (15): 6/k10
Percepcja (17): 7/k12
Siła Woli (16): 7/k12
Charyzma (8): 4/k6

Karma

Rytuał karmy: k8
Punkty karmy: 1

Obrażenia

Próg życia: 38
Próg ran: 10
Próg przytomności: 29
Testy zdrowienia:
3 dniennie
Kostka zdrowienia: k10

Zaklęcia

Badanie aury
Chodzenie po ścianach
Ognisty atak
Rozproszenie magii
Umysłowy szylet
(w matrycy)
Zmysł astralny
(w matrycy)
Żelazna dłoń

Ekwipunek

Miecz (obrażenia
11/k10+k8)
Zbroja warstwowa

Uwaga:

Aetheela Czarnopień ma aktualnie 17 obrażeń i 3 rany.

Talenty

Czarodziejstwo [Tkanie
Wątków] (1): 8/2k6
Czytanie/pisanie (1):
8/2k6 (throatliski)
Czytanie/pisanie znaków
magicznych (1): 8/2k6
Matryca (1)
Matryca (1)
Rytuał karmiczny (1)
Rzucanie czarów (2):
9/k8+k6

Umiejętności

Artystyczne/wyszywanie
szat (1): 6/k10
Broń biała (1): 6/k10
Wiedza/legendy
i bohaterowie (1): 8/2k6
Wiedza/teoria magii (1):
8/2k6

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 9
Obrona społeczna: 5
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 0

Inicjatywa

Kostka akcji: k8

Szybkość

Pełna: 54
W walce: 27

NOCNA BITWA

Jeżeli wartownik usłyszał, jak Aetheela w części **Wprowadzenie** dobywa miecza, zyskuje 4 rundy na działanie, zanim Bojazi wystrzelili płonąca strzałę w środek obozowiska. Strzała jasno oświeła obóz i spory kawałek otaczającego terenu. Napastnicy mogą celować w każdą postać, która znajdzie się w promieniu 50 metrów od strzały bez zwykłej, 3-stopniowej kary za działanie w ciemnościach. Bojazi i Damien koncentrują ostrzał na dwóch najbliższych śmiłkach, podczas gdy Aetheela pozostaje w gotowości, by smagać swym *Umysłowym szyletem* każdego, kto się zbliży do rowu. Słabe światło księżyca obniża standardowy stopień kary dla bohaterów z 3 do 2, ale zapewniana przez rów częściowa osłona podnosi tę karę o dodatkowe 2 stopnie przy testach ataku pociskami miotanymi.

Jeżeli któryś z bohaterów zbliży się do płonącej strzały, by ugasić ogień, Bojazi i Damien równocześnie strzelają do niego. Chcąc ugasić płonąca strzałę, trzeba na grubym, nasączonym olejem zwój materiału wysypać dużą ilość piachu i wylać sporo wody. To wymaga poświęcenia akcji.

Ponieważ bandyci zamierzają raczej okraść swych przeciwników niż ich zabić, wstrzymują ostrzał, gdy tylko śmiłkowie upadną. Strzelają jedynie do tych, którzy szarżują w ich kierunku, ostrzeliwując się lub uciekają. Sprytny gracz może wywabić bandytów z rowu, udając śmierć postaci.

Pod koniec trzeciej rundy walki, Aetheela krzyczy po throalsku:

– Odrzućcie broń, podnieście ręce do góry, a przestaniemy strzelać!

Złożenie broni

Jeśli śmiłkowie się poddają, Damien każe im poedynczo podchodzić do rowu. Gdy każdy podchodzi, Damien i Aetheela krępują go sznurem i kneblują mu usta stęchłymi szmatami. Bojazi stoi na straży, gotowa strzelić do każdego, kto wykona zbyt gwałtowny ruch. Bandyci ograbiają podróżnych z ekwipunku i zabierają im konie (jeśli takowe są). Następnie uchodzą w ciemną noc, pozostawiając bohaterów związanych z zaledwie jednodniowym zapasem wody i żywności. Na szczęście żaden z napastników nie zna się na sztuce wiązania dobrych węzłów. Każdy z poszukiwaczy przysięgł, który wykona pomyślnie test *Zręczności* o stopniu trudności 4, może oswobodzić ręce po 20 minutach cierpliwego nimi kręcenia.

Tuż przed odejściem bandytów, postać z najwyższą *Percepcją* zauważa, że wszyscy troje napastnicy posiadali takie same medaliony, jakie dał bohaterom Charboyya.

Podjęcie walki

Jeżeli gracze podejmą walkę, powinni pokonać napastników. Kiedy starcie przeradza się w bitwę wręcz,



rany odniesione przez bandytów spowalniają znacznie ich ruchy. Bandyci, wywabieni z rowu lub walczący w nim, tracą przewagę, jaką dawała im płonąca strzała.

W walce wręcz śmiałkowicie unikają 2-stopniowej kary, stworzonej przez częściowe osłone, zapewnianą przez rów. Reakcja bandytów na zbliżających się do kryjówek przeciwników zależy od ich powodzenia w bitwie do tej pory. Jeżeli udało im się trafić kilku poszukiwaczy przygód, walczą, dopóki nie padnie jedno z nich. W tym momencie pozostali rzucają broń. Jeśli

bandytom do tego czasu nie uda się powalić żadnego z bohaterów, rozpraszają się w nadziei na ucieczkę pod osłoną ciemności.

Tych troje niedobitków jest podwładnymi z natury, zawsze idącymi za innymi. Warunki zmusiły ich, by sami zadbali o siebie. Zapytani o swe ostatnie czyny, patrzą pod nogi jak zbesztane dzieci, czekając, aż ktoś inny odpowie. Bojazi, ponura i zawzięta kobieta z burzliwą czupryną rudych włosów, zachowuje się tak, jakby to jej zrobiono krzywdę. Damien Czarnopień przybiera

arogancą minę i uśmiecha się nerwowo. Ze swoją ostro zarysowaną brodą i mocnymi brwiami, mógłby uchodzić za przystojnego. Jego młodsza siostra, Aetheela, jest ładna, lecz nie w rzucający się w oczy sposób. Sama jednak wierzy, że jest zabójcą atrakcyjną. Podejmuje próby zastosowania swoich kobiecych fortelików, aby uwieść któregoś z męskich przedstawicieli grupy, i nadyma wargi z niezadowoleniem, gdy jej się nie powiedzie.

Rozmowa z bandytami

Aby dostrzec medaliony Charboyi w świetle pochodni, śmielek musi wykonać z powodzeniem test Percepcji o stopniu trudności 5. Damien, zapytany o medaliony, odpowiada:

– Dał nam je nam pewien obrzydliwie bogaty kupiec w Wielkim Targu. Powiedział, że chce tylko, byśmy doręczyli jakieś listy. Nie wspominał jednak, że połowa z nas przy tym zginie. Jeśli znowu go zobaczę, zatłukę gołymi rękami.

Zachęcany do opowieści, Damien kontynuuje:

– Cholerny mały krasnolud polecił nam zanieść listy do jego wioski. Nie ostrzegł, że możemy tam zastać Ponury Legion.

Kiedy pada pytanie o Ponury Legion, Aetheela w końcu mówi:

– To szaleńcy! Nie przemówisz im do rozsądku. Tylko Horrorzy, Horrorzy, Horrorzy. O wszystko, o czym potrafią rozmawiać. Szukają ich wszędzie na siłę, z własnej woli! To bez sensu, prawda? Mówią, że każdy, kto działa przeciwko nim, musi być splugawiony. Tak właśnie usprawiedliwili zabicie naszych przyjaciół.

Jeśli teraz gracze po raz pierwszy słyszą o Ponurym Legionie, przejdź do rozdziału **Plotki i odkrycia**, na stronie 72, by dostarczyć graczom dodatkowych informacji.

Zapytana, co wydarzyło się w Hanto, Bojazi odpowiada (po mocnym szturchnięciu):

– Byłim tam z jeden dziesięć, kiedy wkroczył Legion. Powiedzieli, że zajmują to miejsce. Kwarantanna, tak powiedzieli; zabawne słowo, oznaczające, że nikt nie wychodzi. A to z powodu tej dziewczynki z wioski, co to miała śmieszne moce, o jakich nikt nie słyszał. Więc Legion mówi, że ona skażona przez Horrorzy; mówi, że cała wieś skażona przez Horrorzy i nikt nie wychodzi, bo mogą to roznieść. A my na to: *buunda* z tym! Zabrali naszą broń, by nas przytrzymać, ale my wymknęliśmy się. No, przynajmniej się starałam. Strzelali do nas, wrzeszczeli i krzyčeli. Nasza szefowa, Abakule, zginęła, co by my mogli zwać. Te świry zranili Lu Pi. Następnego dnia zmarła.

Żadne z bandytów nie przypomina sobie imienia utalentowanego magicznie dziecka; nie wie też niczego o źródle jej niezwykłej mocy.

Zapytani, dlaczego obrócili się przeciw prawu, rozgniewana Bojazi mówi:

– To jak miałem żyć, he? Ten nędzny, cholerny kraj żeźarłby nas, gdyby my nie kradli. Potrzeba nam różnych rzeczy, by wrócić w jakieś przyzwoite miejsce, nie? A co wyście by zrobili?

Jeśli poszukiwacze przygód pytają o poszczególnych członków zajmującego Hanto Ponurego Legionu, Damien odpowiada:

– Najgorsza jest obsydiańska ksenomantka: Moltaa, czy jakoś tak. W ogóle nie idzie się z nią dogadać. Jedno jej spojrzenie mi wystarczyło. W jej oczach widziałem tylko szaleństwo. Ork zwany Kwamm, o ile dobrze mówię, był jej zastępcą. Według mnie jest gorszy od tej szalonej kamiennej mordercy. Ona chce tylko zniszczyć Horrorzy. On jest chory na władzę.

Zapytani o reakcję mieszkańców wioski na przymusową kwarantannę, Bojazi odpowiada:

– Cześć chce walczyć z Legionem, cześć pozbyć się ich. Najbardziej na Legion gada krasnolud, Emberica. Przywódczyni wsi – nie pamiętam jej imienia – mówi, by siedzieć cicho, to Legion sam odejdzie. Nie jest taka mądra, jak się jej wydaje. Myślę, że wie wszystko, jak to każdy krasnolud.

Odpowiadzawszy na wszystkie pytania śmiełków, bandyci proszą, by ich puścić i obiecują pozostawić bohaterów w spokoju. Jeżeli myślą, że poszukiwacze przygód chcą ich zabić, błagają o życie i obiecują wypłacić okup, kiedy wrócą do Wielkiego Targu. Jeśli bandyci zostają zmuszeni do towarzyszenia śmiełkom z powrotem do Hanto, narzekają gorzko przerażeni tym, że Moltaa rozkaże ich zgładzić (i tak właśnie będzie). W takim przypadku, bandyci cały swój czas poświęcają na uknięcie planu ucieczki i biorą nogi za pas przy pierwszej okazji. Jeżeli bohaterowie mają zamiar oddać bandytów do dyspozycji miejscowej władzy w następnej wiosce, odkrywają, że jest to niemożliwe – żadna wieś nie będzie przetrzymywała obcych jako więźniów.

KŁOPOTY

Niektórzy bandyci mogą nie przeżyć do przesłuchania. Jeśli musisz zastąpić jednego mówcę innym, przeredaguj nieco dialog, by pasował do stylu mówienia innej postaci. Jeżeli któremuś z bandytów się poszczęści i zabije jednego ze śmiełków, Mistrz Gry może zmienić wynik testu obrażeń, albo pozwolić graczowi na zastąpienie martwej postaci lokalnym bohaterem.

Jeśli poszukiwacze przygód skończą związani i zakneblowani z zaledwie jednodniową porcją wody i żywności, spraw, by uwolnił ich jakiś uprzejmy pustelnik lub by sprawiła to inny pomyślny spłot wydarzeń. W tym wypadku bohaterowie mogą zostać obdarowani jedynie paroma zardzewiałymi mieczami, żadną jednak brozą czy innym wyposażeniem.



SERCA Z KAMIENIA



OPIS Bohaterowie docierają do Hanto i spotykają członków Ponurego Legionu, który kontroluje wieś. Od tej chwili decyzje podjęte przez graczy mają wpływ na dalszy ciąg wydarzeń.

WPROWADZENIE

Dostrzegacie na horyzoncie następną grupę wiejskich zabudowań. Zgodnie z mapą, powinno to być Hanto. Zmęczeni długą podróżą, macie nadzieję, że wreszcie osiągnęliście cel wyprawy.

W miarę jak zbliżacie się do wioski, zauważacie, że okragłe, murowane, pokryte strzechą chaty otacza wysokie ogrodzenie. Wiatr niesie delikatne dzwonienie. Dostrzegacie pale z młodych drzewek, obwieszane włóknami ciężkich lin. Setki maleńkich srebrnych dzwoneczków zwisają z najwyższej zawieszzonego sznureczka.

Ścieżkę wiodącą do centralnego placu Hanto przegradza w połowie zbudowany ceglany budynek – wysoki na dwa i pół metra i dwa razy większy od wiejskiej chaty. Na szczycie budynku dwóch mężczyzn układa cegły. Jeden z nich jest orkiem, a drugi to człowiek. Są nadzy do pasa, a ich spoczone ciała lśnią w bezlitosnym słońcu. Obydwaj noszą spodnie z czarnej skóry, nabijane wzdłuż nóg srebrnymi ćwiekami.

U podnóża konstrukcji stoi ork, spoglądając w górę na robotników. Ubrany jest w czarną zbroję, ozdobioną takimi samymi ćwiekami. Wpatrując się intensywnie w napierśnik orka, możecie dostrzec, że ćwieki układają się w stylizowane, uśmiechające się czaszki. Ork odpina napierśnik i zaczyna się nim bawić, obracając w rękach. Zauważywszy przybyśców, wbija w nich chłodne i wydające spojrzenie.

Za nim stoją, nienaturalnie sztywni, trollica i ork w podobnych, aczkolwiek skromniejszych zbrojach. Gorący wiatr niesie słodkawy odor gnijącego ciała. Nagle zdajecie sobie sprawę, dlaczego ta dwójka stoi tak sztywno i cicho. To żywotrupy.

INTRYGĄ

Użycie przez Ponury Legion żywotrupów do pilnowania Hanto ukazuje w pełni ich hipokryzję. W swoim zapale zniszczenia Horrorów, zaczęli sami je przypominać. Pokaż śmiałkom obie strony Ponurego Legionu. Jeżeli poszukiwacze przygód wydają się aprobować legionistów, uwypuklił ich fanatyzm i bezwzględność. Jeśli natomiast wrogowie Horrorów jawią się bohaterom jako czyste zło, podkreśl ich dobre i szlachetne cele.

UKRYTE WĄTKI

Ork, który zdjął napierśnik, to Kwamm, Fechtmistrz i zastępca przywódczyni tej grupy Ponurego Legionu, Molty. Robotnicy pracujący przy budowie to wojownicy drugiego kregu: człowiek imieniem Lo-Arr Brand oraz ork – Gzoog Zrywający Okowy (statystyki tych postaci znajdują się na w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, patrz strona 64 i 65). Żywotrup ork był wędrownym handlarzem, zabitym podczas próby ucieczki z Hanto. Ożywiona trollica to Abakule, przywódczynią pechowej grupy zaginionych posłańców. Oboje ożywiła Moltaa, przywódczyni Ponurego Legionu, używając mocy swego magicznego hełmu i magii krwi, dzięki czemu utrzyma ich „przy życiu” przez rok i jeden dzień.

SPOTKANIE Z KWAMMEM

Jeżeli zauważeni przez orka bohaterowie nie miną wioski, Kwamm zakłada z powrotem zbroję i – z ręką wspartą na rękojeści wspaniałego miecza – rusza im na spotkanie. Ostrzega podróżnych, że wioska objęta jest kwarantanną oraz sugeruje, by przybyście odeszli, chyba



że chcą pozostać w wiosce na czas nieokreślony. Kwamm mówi bez ogródek, konkretnie i rzeczowo, skrywając swą brutalną naturę pod zasłoną bezosobowego, wojskowego żargonu. Jego skąpe słownictwo sprawia, że sam dobrowolnie nie udziela informacji ani nie wdaje się w pogaduszki, chyba że dzięki temu osiągnie jakiś ukryty cel.

Zapytany o nazwę wioski, odpowiada:

– Miejscowi nazywają ją Hanto. Odejdźcie!

Zapytany, z czyjego rozkazu wieś znajduje się pod kwarantanną, mówi:

– Ponurego Legionu. Odejdźcie, proszę.

Zapytany o swe imię, przedstawia się:

– Kwamm. Ponury Legion.

Zapytany o powód kwarantanny, spluwa na ziemię kątem ust i odpowiada:

– Splugawienie przez Horrory.

Kwamm, podobnie

jak większość legionistów, lubi wywierać wrażenie na innych, wspominając o okropieństwach niezrozumiałych dla śmiertelników. Zapytany o szczegóły nawiedzenia Hanto przez Horrory, ork oznajmia, że to informacje zastrzeżone i tajne. Zapytany dlaczego, odpowiada, że powodem jest panika, jaką mogłyby wywołać takie wieści. Zapytany, kto podjął takie decyzje, odpowiada: „Ponury Legion”.

Jeżeli bohaterowie pytają Kwammą o grupę posłańców z Wielkiego Targu, oblicze orka przybierze dziwny wyraz, po czym pyta się on o powód zainteresowania tą sprawą. Śmiałkowie mogą w tym momencie zmyślić przekonujące kłamstwo i nie przyznać się do powiązań z kurierami. Jeśli rezultat testu wskazuje, że ork uwierzył w półprawdę lub zmyślenie (patrz PZ, strona 238), Kwamm powie, że kurierzy przebywali we wsi, kiedy Legion wprowadził kwarantannę, ale odmówili przestrzegania regulaminu. Wskazując kciukiem na żywotrupa Abakule, stwierdza: „To wszystko, co z nich zostało”. Jeżeli kłamstwo śmiałków wyjdzie na jaw, ork staje się nieprzyjazny i otwarcie wątpi w ich kolejne wyjaśnienia.

Jeżeli śmiałkowie przedstawiają się jako kurierzy przysłani przez Charboyye, Kwamm nakazuje im

czekać, sam zaś znika wśród chat, by naradzić się z Mołtą. Gdy odejdzie, poprosi bohaterów o przeprowadzenie testu Percepcji (5). Każda z postaci, której test zakończył się sukcesem, spostrzeżę, że robotnicy pracujący na wieży założyli sbroje, kiedy śmiałkowie rozmawiali z Kwammem. Obaj dołączają do strzegących bramy żywotrupów, by zagrozić bohaterom wejście do Hanto.

Po kilku minutach Kwamm powraca i oświadcza, że weźmie listy Charboyi i dostarczy je do właściwych adresatów. Instruuje śmiałków, by następnego dnia wrócili po odpowiedź. Jeśli poszukiwacze przygód zgodzą się na propozycję orka, ten wciska listy za pas i czeka, aż posłańcy się oddalą. Gdy powracają następnego dnia, Kwamm oświadcza im, że Legion nie zezwolił „ze względów bezpieczeństwa” na odpowiedź listowną, ale wszyscy adresaci listów żyją i mają się dobrze. Po czym ork nakazuje posłańcom odejść.



Wejście do wioski

Jeśli śmiałkowie upierają się, by wejść do wioski i osobiście dostarczyć listy, Kwamm przypomina im, że Hanto znajduje się pod kwarantanną i ostrzeżę, że gdy wejdą do wsi, nie będą mogli jej opuścić do czasu zniesienia kwarantanny przez Legion (jeśli w ogóle kiedykolwiek zostanie zniesiona). Jeżeli bohaterowie nadal, pomimo tego ostrzeżenia, chcą wejść do Hanto, Kwamm dramatycznie ustępuje im z drogi. Gdy jednak poszukiwacze przygód mijają, tarasuje ramieniem przejście i mówi, spoglądając na nich z wyraźną groźbą:

– Czy zrozumieliście, co powiedziałem? Nie mogę odpowiadać za to, co może się stać, gdybyście chcieli uciec. Jeśli bohaterowie zapewnijają go o swojej dobrej woli, kontynuują:

– Nie macie więc chyba nic przeciwko zostawieniu mi broni, jako gwarancji waszego dobrego zachowania. Moi ludzie potrafią sobie radzić z Horrorami i innymi napastnikami. Nic wam nie grozi, dopóki będziecie się dobrze zachowywać.

Jeżeli śmiałkowie przystają na to, ork czeka aż rzuci swoje panczerze i broń u jego stóp. Następnie pozwala im wejść do wioski. Kwamm bierze zdobycz do szopy, oznaczonej na mapie Hanto numerem 1. Budynek znajduje się w polu widzenia żywotrupów, które zaatakują każdego, kto spróbuje do niej wejść, z wyjątkiem członków Ponurego Legionu.



WSZCZĘCIE BIJATYKI

Podczas pierwszego spotkania przy bramie poszukiwacze przygód mogą podjąć próbę wszczęcia bitki z Kwammem lub z pozostałymi czterema obecnymi tam legionistami. Jako zawodowy żołnierz, ork nie zaatakuje, jeśli nie zostanie poważnie sprowokowany. Gracze mogą lżyć i wyszydzać Kwamma do woli – nie go nie rusza, chyba że przypomniał mu o jego bitce z Gamuudgem, orkiem z Wielkiego Targu.

Wspomnienie tamtej walki przywołuje *gahad* Kwamma – przemogąca fizyczną reakcję, wywołowaną u wszystkich orków przez szczególnie emocjonalne bodźce (patrz *Mieszkańcy Barsawii*, tom 2, str. 64). Jeżeli owdlańniemu *gahad* orkowi nie udaje się zaspokoić swych pragnień, cierpi poważny fizyczny dyskomfort. Ogarnięty owym szalonym gniewem Kwamm może jednak powstrzymać swe reakcje, przeprowadzając test Siły Woli przeciwko stopniowi trudności zależnemu od charakteru prowokacji. Jeżeli śmiałkowie szydzą z jego bitki z Gamuudgem, stopień trudności wynosi 15. Jeśli nie wspominają konkretnie bitki z Gamuudgem, a jedynie drażnią Kwamma w sposób, który przynosi echo drwin Gamuudge'a (patrz rozdział *Bohaterowie niezależni*, strona 62), stopień trudności wynosi 12. Jeżeli test Kwamma się nie powiedzie, ork musi zaspokoić swe pragnienie – poturbowanie każdego, kto go obraził. W przeciwnym razie doznaje przypominających kaca fizycznych cierpień, trwających przez 36 godzin. W pewnej chwili w ciągu tego okresu *gahad* sprawia, że serce Kwamma wali w piersi jak młot, w miarę jak wzbiera w nim adrenalina. Ponieważ ork musi zrekomensować zaburzenia wywołane wzrostem adrenaliny, *gahad* redukuje wszystkie stopnie Kwamma o 1 dla każdego poziomu trudności oparcia się pokusie: bardzo łatwy, przeciętny, trudny, bardzo trudny, heroiczny. Na przykład, 'stłumienie reakcji na bezpośrednie wspomnienie walki

z Gamuudgem jest heroiczne i kosztuje Kwamma 5 stopni. Oparcie się słownemu atakowi, który przypomina mu obelgi Gamuudge'a, jest bardzo trudne, więc kosztuje go 4 stopnie. Każdy „kac” po *gahad* trwa około 30 minut na każdym poziomie trudności.

Zamiast opierać się *gahad*, Kwamm może zaakceptować swą reakcję i wyzwać obrażającą go postać na pojedynek za godzinę, pozwalając przeciwnikowi wybrać broń. Choć ork marzy o zabiciu przeciwnika, *gahad* nie przysłania jego poczucia profesjonalizmu. Dlatego ork domaga się, by pojedynek trwał dopóty, dopóki któryś z przeciwników nie padnie nieprzytomny lub się nie podda. Kwamm jest gotów negocjować miejsce pojedynku i zgadza się na walkę do pierwszej krwi.

Jeżeli obrażająca Kwamma postać odmówi walki, ork uznaje, że jest usatysfakcjonowany i jego *gahad* mija. Jeśli bohater drażni incydent z Gamuudgem nie godząc się na pojedynek, Kwamm – rycząc z wściekłości – atakuje śmiałka, chcąc walczyć z nim, dopóki nie padnie nieprzytomny albo się nie podda (statystyki Kwamma znajdują się w rozdziale *Bohaterowie niezależni*, strona 62). Jeśli Kwamm przypadkowo zabija przeciwnika podczas walki, nie ma wcale wyrzutów sumienia. Jeżeli inni członkowie grupy nie włączają się do walki, pozostali legionisi również trzymają się z dala, traktując całe zajście jako prywatną sprawę orka. Otaczają kołem walczących, ciesząc się spektaklem. Gzoog Zrywający Okowy oraz Sork Sorjinka (współczynniki Sorki znajdują się w rozdziale *Bohaterowie niezależni*, na stronie 66), podchodzą do śmiałków, proponując zakłady. Oczywiście, sami stawiają na Kwamma.

Jeżeli bohaterowie zaatakują kogoś innego, nawet przed rozmową z Kwammem (co też mogą uczynić wyczuwając zapach żywotupów), ork natychmiast dmucha w gwizdek zawieszony na szyi na sznurze, by wezwać posiłki (patrz akapit *Posiłki*, dalej). Nie czekając na pomoc,

Kwamm rozkazuje żywotrupom atakować, podczas gdy Lo-Arr Brand i Gzoog wkładają broje. Bohaterowie mogą w tym czasie przemknąć między szparami w ogrodzeniu i otoczyć dwójkę nieuzbrojonych legionistów. Zmuszeni do walki bez pancerzy, Lo-Arr Brand i Gzoog próbują wycofać się do chwili, gdy nadciągną posiłki.

Współczynniki dwóch żywotrupów Ponurego Legionu znajdziesz poniżej. Różnią się one od statystyk standardowego żywotrupa (patrz PZ, strony 309-310), by oddać naturę żywych istot, z których zostały utworzone.



LEYCUR GEWGAW, ŻYWOTRUP ORK

ZR: 6 SF: 7 ŻYW: 7
PER: 5 SW: 5 CHA: 4

Inicjatywa: 2 Obrona fizyczna: 5
Liczba ataków: 1 (4) Obrona magiczna: 6
Atak: 7 Obrona społeczna: 11
Obrażenia: 10 Pancerz fizyczny: 9
Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 0
Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 8
Efekt: – Testy zdrowienia: 2 dniennie

Próg życia: 36 Szybkość w walce: 25
Próg ran: 9 Pełna szybkość: 50
Próg przytomności: odporny

Punkty legend: 110
Ekwipunek: zbroja płytowa
Łup: brak

Leycur Gewgaw był wędrownym handlarzem. Został uwięziony w wiosce, kiedy przybył Ponury Legion. Gzoog Zrywający Okowy ciął go przez plecy, kiedy próbował uciec. Moltaa ożywiła go i odzianego w zbroję Legionu ustawiła na straży Hanto. Leycur jest doskonałym wartownikiem i stanowi dobry przykład dla mieszkańców Hanto, ile kosztuje sprzeciw wobec legionistów.

Kontrola Molty nad Leycurem sprawia, że ork nie może z nikim rozmawiać. Nienaturalne powrońcenie do świata żywych doprowadziło go do szaleństwa,

zachował jednak wystarczająco dużo świadomości, że gdyby Moltaa uwolniła go spod mistycznej kontroli, raczej zabiłby siebie niż skrzywdził mieszkańców wioski. Pokręcone ścieżki jego umysłu podpowiadają mu, że skok wprost na Molte albo Kwamma to doskonała metoda samobójstwa.

Podobnie jak każdy żywotrup, Leycur wpada w szal, gdy zostaje ranny – wykonując wtedy 4 ataki na rundę, dopóki postać, która go raniła, nie padnie martwa lub nie minie 10 rund walki.



ABAKULE, ŻYWOTRUP TROLL

ZR: 6 SF: 10 ŻYW: 9
PER: 5 SW: 6 CHA: 4

Inicjatywa: 2 Obrona fizyczna: 7
Liczba ataków: 4 Obrona magiczna: 7
Atak: 8 Obrona społeczna: 7
Obrażenia: 13 Pancerz fizyczny: 9
Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 1
Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 11
Efekt: – Testy zdrowienia: 4 dniennie

Próg życia: 44 Szybkość w walce: 30
Próg ran: 13 Pełna szybkość: 60
Próg przytomności: odporny

Punkty legend: 110
Ekwipunek: zbroja płytowa
Łup: brak

Moltaa zabiła, a później ożywiła Abakule. Trollica desperacko walczy o utrzymanie li tylko fragmentu swej dawnej osobowości, by choć w ten sposób pozabawić obsydiankę pełnego zwycięstwa. Z powodu tego usilnego oporu, Moltaa nie kontroluje całkowicie Abakule, tak jak to czyni z orkiem Leycurem Gegawem. Co prawda, Abakule nie jest w stanie otwarcie sprzeciwić się rozkazom i życzeniom twórcy, może jednak rozmawiać ze śnialkami, jeśli żaden z legionistów tego nie widzi (zobacz Rozmowa z Abakule, dalej).

Abakule tumi w sobie tak ogromną furie, że zawsze wykonuje 4 ataki w każdej rundzie walki. Nawet jeżeli zdaje sobie sprawę, że roznosi w strzępy wroga swoich wrogów, brakuje jej samokontroli potrzebnej do powstrzymania ataku.

POSILKI

Jeżeli w którymś momencie wybucha walka pomiędzy graczami a legionistami, zjawia się wsparcie w postaci następujących członków oddziału. Statystyki i pełne opisy tych postaci znajdują się w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, str. 58. Kilku członków Ponurego Legionu utworzyło prawdziwy wzorzec grupy, a także wplotło do niego wątki. Efekty tych wątków są opisane w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, na stronie 59. (Więcej informacji na temat tego stosowania magii wątków można znaleźć w **Księdze wiedzy**, str. 52).

Moltaa, obsydianin, Ksenomanika szóstego kregu: Moltaa dorastała, poznając przerażające czyny Horrory. W młodości słubowała pozbycie się ze świata wszelkich śladów splugawienia przez innowymiarowe bestie. Słub ten przywiódł ją do obecnej pozycji przywódczyni oddziału Ponurego Legionu. Na nieszczęście, Moltaa widzi Horrory za wszystkimi działaniami, których nie rozumie.

Lo-Arr Brand, człowiek, Wojownik drugiego kregu: Prosty wiejski chłopak, który zaciągnął się do Ponurego Legionu, by zaimponować swojej byłej ukochanej. Kwamm pomagał mu w nauce sztuki wojennej, by Lo-Arr Brand mógł lepiej służyć Legionowi.

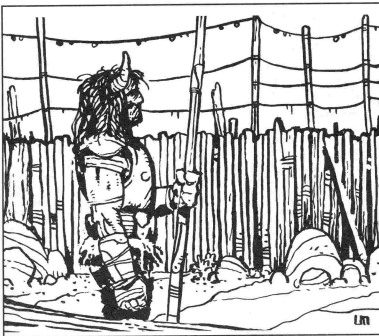
Gzoog Zrywający Okowy, ork, Wojownik drugiego kregu: Zbiegły niewolnik. Dołączył do Ponurego Legionu, gdyż słyszał, że ta służba daje nieograniczone możliwości kradzieży bez strachu o karę. Gzoog uwielbia hazard i jest przyjacielski z natury, gdy jednak ma coś do zrobienia, koncentruje się na tym maksymalnie.

Sork Sorjinka, orczyca, Kawalerzystka czwartego kregu: Sork oddała swoje życie Legionowi po tym, jak Horrory zabiły wszystkich członków jej nomadzkiego plemienia – poza nią. Orczyca przysięgła, że nie weźmie do ust alkoholu ani nie wyjdzie za mąż, dopóki Barsawia nie zostanie uwolniona od Horrorów. Nic dziwnego, że jest najbardziej fanatyczna ze wszystkich legionistów, z wyłączeniem Molty.

Dalia Czerwona Róża, elfica, Władczyni Zwierząt czwartego kregu: Dalia wstąpiła do Ponurego Legionu

w późnych latach swego życia i jest głęboko przekonana, że organizację tą stworzono jedynie po to, by niszczyć Horrory. Ze wszystkich legionistów właśnie ona jest najbardziej łagodna i uprzejma; ma dobre intencje.

Maloniel, elfica, Złodziejka trzeciego kregu: Maloniel jest najnowszym rekrutem grupy. Młoda elfica wstąpiła do Ponurego Legionu w desperackiej potrzebie wywarcia wrażenia na innych. Niestety, nie znalazła dotąd



w oddziale pokrewnej duszy. Nie ma pojęcia, że pozostali legioniści traktują ją jako kolejną Złodziejkę z długiej listy adeptów tej dyscypliny, którzy zginęli służąc pod dowództwem Molty.

Arrkhard Gaah, troll, Powietrzny Łupieżca drugiego kregu: Arrkhard zaciągnął się do Ponurego Legionu po tym, jak nakazała mu to uczynić Thystonius, która ukazała mu się w wizji. Troll nabożnie wierzy w sprawę i nieustannie poszukuje nowych walk i wyzwania, by uhonorować Pasję.

ROZMOWA Z ABAKULE

Jeżeli bohaterowie zechcą porozmawiać z Abakule, trollica okazuje się źródłem użytecznych informacji. Żywotrup nie może jednak sam zainicjować kontaktu ze śmiałkami, gdyż Moltaa rozkazała jej dniem i nocą strzec wejścia do wioski. Jeśli jednak Kwamm wspomni o tożsamości Abakule, poszukiwacze przygód mogą zechcieć z nią porozmawiać – szczególnie, gdy wiedzieli o niej wcześniej. Postaci graczy mogą też same się domyślić, kim jest Abakule, lub zapytać mieszkańców wioski o prawdziwe tożsamości żywotrupów.

Upał powoli mumifikuje oba żywotrupy, gdyż z ich ciał paruje wilgoć. Gardło Abakule jest wysuszone na pieprz, co sprawia, że trudno zrozumieć jej słowa. Ta niewielka liczba wyrazów, które jest w stanie wymówić, wydobywa się z jej ust wraz z szorstkim, zgrzytliwym sykiem. Po wymówieniu kilku sylab, jej gardło zaciska się i Abakule musi przelknąć, by mówić dalej.

Jeżeli bohaterowie podesądą do Abakule dyskretnie i porozmawiają z nią, trollica przekazuje im wszystko, co wie i co może przynieść szkodę Legionowi. Ból i groza

życia po życiu wpędzają ją powoli w szaleństwo, dlatego też Abakule może odpowiadać tylko na bezpośrednie pytania.

Pytania o Ponury Legion

Dzięki dokładnym obserwacjom przed i po śmierci, Abakule sporo wie o legionistach. Jeśli śmiałkowie pytają o opinie na temat poszczególnych członków oddziału, trollica oferuje im odpowiedź w następujących komentarzach, przerywanych atakami kaszlu:

– Moltaa jest szalona, szalona, kompletnie szalona! To ona mi to zrobiła! Zabijcie ją, zabijcie ją! A potem zabijcie mnie!

– Kwamm chce rządzić. Widzę to w jego oczach. Chce być królem.

– Lo-Arr to głupi dzieciak. Widziałam setki takich. Za kilka lat będzie albo martwy, albo szalony, jak Moltaa.

– Gzoogowi nie zależy na niczym. Zabija tylko czas.

– Sork jest szalona jak Moltaa; całkiem szalona. Horrory zabiły jej rodzinę i pragnie krwi...

– Dalia? Nie mam pojęcia dlaczego ta miła starsza pani jest z tą bandą świrów.

– Maloniel jest bardzo młoda i skazana na porażkę. Przypomina mi Czarnopieniów i Bojazi: wystarczająco bystra, by być adeptką, ale nie na tyle, aby pozostać przy życiu.

– Arrkhard także jest szalony. Myśli że Thystonius jest z nim. Widziałam Thystoniusa po swej śmierci i wiem, że Pasja jest po mojej stronie.

Pytania o zaginionych kurierów

Abakule niechętnie opowie o ucieczce kurierów ze wsi. Po kilku próbach wspomni, że Arrkhard Gahh powalił ją kilkoma celnymi strzałami z procy, a Moltaa dobiła *Strzaskaniem kości*. Jeśli bohaterowie powiedzą Abakule o śmierci Li Pu, trollica wymusi na podróżnych przysięgę zgłazdzenia Molty. Gdy śmiałkowie opowiadają jej o kurierach, którzy stali się bandytami, Abakule kreci głową i przeprasza:

– Miałam przecucie, że źle skończą. Dobrze wykonywali rozkazy, ale... Powinnam dobrać sobie lepszych.

Pytania o Hanto

Abakule wyrazi opinie na temat niektórych mieszkańców wioski, przeplatana kolejnym atakiem zduszającego kaszlu:

– Chereca, przywódczyni wsi, myśli, że przeczeką Legion, współpracując z nimi. Nigdy nie odejdą. Kwamm buduje fort.

– Emberica wie, co robić. Trzeba się bronić!

– Aardelea? Na pewno nie jest splugawiona. To dziwne, ale Horrory nie mają z tym nic wspólnego.

Jeżeli Mistrz Gry uzna, że rozmowa z Abakule odkrywa zbyt wiele szczegółów, może w prosty sposób

ją zakończyć. Na przykład, może sprawić, że w pobliżu znajdują się legionisti i zauważają podróżników. Wtedy trollica musi zamilknąć. Albo gardło Abakule może odmówić posłuszeństwa przez dłuższą chwilę.

DZIEL I RZĄDZ

W miarę jak śmiałkowie poznają różnych członków Ponurego Legionu – rozmawiając z Abakule oraz mieszkańcami wsi – mogą odkryć, że zdecydowanie różnią się oni między sobą i że grupa jest skonfliktowana.

Moltaa jest przekonana, że należy walczyć z Horrormi, tropiąc je i wykurzając z wszelkich kryjówek. Poza niszczeniem bestii i wszystkiego, co sobą reprezentują, nie ma żadnych ambicjonalnych celów.

Jednak Kwamm ma inne pomysły. Wstąpienie do Ponurego Legionu było dla niego sposobem zdobycia władzy. Jego ambicje są sprzeczne z celami Molty. Kwamm chce zbudować bazę, z której będzie można robić wypadły przeciwko Horrorm. Kwarantanna i zajęcie Hanto to według niego doskonała okazja do wprowadzenia tych planów w życie. Ork ma zamiar przekształcić budowaną wieżę w fortecę Ponurego Legionu, którą będzie dowodził. Choć jeszcze nie podjął żadnych kroków, ma zamiar walczyć z Molta o przywództwo nad tym oddziałem.

Opisy poszczególnych legionistów (**Bohaterowie niezależni**, strona 58) zawierają informacje o tym, kto kogo by poparł w razie walki o przywództwo pomiędzy Kwammem a Molta. Śmiałkowie mogą wykorzystywać te napięcia i konflikty, by wywołać rozłam w szeregach i pozbyć się Legionu z Hanto. Rozdział **Ostateczne rozwiązanie**, strona 50, daje wskazówki, w jaki sposób mogliby to uczynić.

KŁOPOTY

Aby uchronić bohaterów przed natychmiastowym zaatakowaniem legionistów, wykorzystaj wcześniejsze spotkania, aby wprowadzić informacje o reputacji tej organizacji. Mistrz Gry mający drużynę przyzwyczajoną do rozwiązywania wszelkich problemów siłą, powinien uwypuklić potęgę Ponurego Legionu za każdym razem, gdy bohater niezależny wspomina o nim.

Zaatakowani natychmiast, legionisti starają się schwytwać śmiałków, by potem ich przesłuchać. Nie sprovokowany atak stawia bohaterów w szczególnie niekorzystnej sytuacji, jeśli w dalszych spotkaniach zechcą współpracować z Legionem na przyjacielskiej stopie. Jeżeli w walce zginie jakaś postać, pozwól graczowi wybrać nowego śmiałka spośród mieszkańców Hanto.

Jeśli poszukiwacze przygód zdecydują się nie wchodzić do wioski, daj im do zrozumienia, że Charbooya zapewne nie zapłaci im, jeżeli osobiście nie sprawdzą jak się miewa rodzina i przyjaciele krasnoluda.




KWARANTANNA

O PIS

Ten rozdział opisuje wioskę Hanto i jej mieszkańców w czasie nałożonej przez Ponury Legion kwarantanny.

WPROWADZENIE

Kiedy bohaterowie wejdą do Hanto, przeczytaj na głos, co następuje:

Przechodząc przez bramę w ogrodzeniu, krzywiąc się trochę, gdy do waszych nozdrzy dociera cuchnąca woń ożywionych wartowników; kierujecie się ku wiejskim bloniom. Zapominając na chwilę o Ponurym Legionie, mieszkańcy Hanto wybiegają z krytych słomą chat i zbierają się wokół was. Krasnoludy, ludzie, orki i elfy – wszyscy was otaczają. To dziwne zachowanie zwykle tak podejrzliwych wieśniaków sprawia, że czujecie się nieswojo. Odczucie dodatkowo pogłębiają przeżarte spojrzenia, rzucane przez mieszkańców wioski w kierunku legionistów. Nie odzywają się – wyczuwacie, że nie mogą się na to odważyć. Po prostu obserwują was, uśmiechają się i podchodzą jeszcze bliżej.

Kiedy dochodzicie do paleniska znajdującego się pośrodku głównego placu wioski, krasnolud o oczach koloru błękitnego płomienia spogląda na was bacznie. Gdy dostrzega wasze medaliony, jego twarz rozjaśnia się w uśmiechu.

– Na Thystoniusa, Charboyya przysłał posiłki! – mówi, podchodząc do was. Ściska dłoń najbliższego śmiałka. – Witajcie w Hanto, wojownicy!

INTRYGĄ

Odegraj emocjonalne reakcje wieśniaków: strach, gniew i desperacką nadzieję, że poszukiwacze przygód przynioszą wolność. Spraw, by postaci graczy współczuły wieśniakom, pokazując brutalne warunki życia pod rządami Ponurego Legionu.

UKRYTE WĄTKI

Choć Hanto jest tak samo izolowana jak każda inna wioska w Barsawii, wieśniacy traktują podróżnych

trochę mniej nieufnie, gdyż Charboyya przysyłał swych kurierów co kilka miesięcy od wielu lat. Mieszkańcy Hanto przyzwyczaili się do częstej obecności obcych, ale nadal odrzucają przybyszów, którzy nie noszą medalionów krasnoluda.

ROZKŁAD WIOSKI

Choć Hanto przypomina inne wioski sawanny, takie jak Żółte Źródło czy Wiśniowy Dół (zobacz **Prawdziwi przyjaciele**, str. 23), Ponury Legion wprowadził po swym przybyciu pewne zmiany. Znajdująca się na następnej stronie mapa i legenda do niej opisują Hanto.

Ogrodzenie

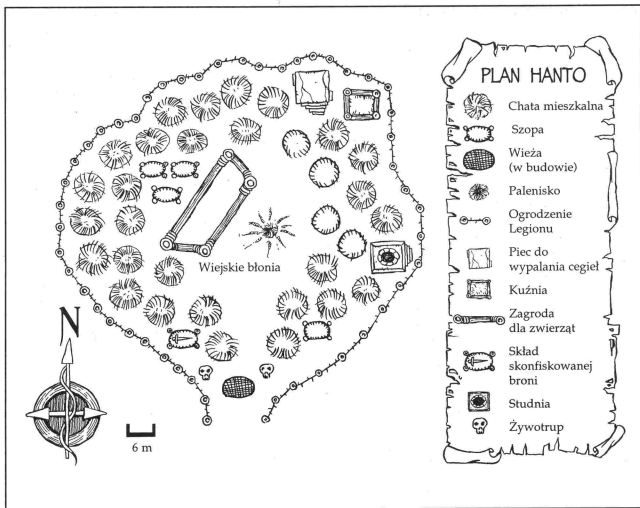
Ogrodzenie zbudowali legionieści, by zatrzymać wieśniaków w obrębie Hanto. Wykonane jest z drewnianych pali, między którymi rozwieszono linę, tworzącą dość gęstą sieć. Na szczycie ogrodzenia legionieści porozwieszali małe dzwoneczki, które dzwonia, gdy ktoś dotknie siatki. Chcąc dotknąć ogrodzenia nie poruszając dzwoneczków, postać musi osiągnąć co najmniej ogromny sukces w teście Zręczności (15) lub innym odpowiednim teście. Wszyscy członkowie Ponurego Legionu, włącznie z żywotrupami, dostali od Molty rozkaz zbadania każdej próby sforsowania ogrodzenia.

Chaty mieszkalne

Te małe, kryte słomą chatki z glinianej cegły stanowią domy wieśniaków. Zwykle w każdej z chat mieszka jedna rodzina, ale Ponury Legion zajął cztery dla siebie.

Szopy

W tych nieco mniejszych od chat budynkach przechowywane jest jedzenie, zapasy, narzędzia rolnicze i tym podobne rzeczy. Ponieważ kryją zapasy potrzebne do przetrwania wioski, są solidnie zbudowane i dobrze



chronione. Ponury Legion używa jednej z szop, oznaczonej na mapie symbolem miecza, do przechowywania skonfiskowanej broni i pancerzy. Legioniści trzymają budynek pod kluczem i rozkazali swym wartownikom – żywotrupom – zaatakować każdego, kto się do niego zbliży.

Wiejskie błonia

To centralny plac, na którym odbywają się wioskowe zebrania. Pośrodku znajduje się duże palenisko, na którym wieśniacy czasem gotują wspólne posiłki. Obok jest zagroda, w którejzymane są cztery kozy, pięć krów i cztery konie. Wierzchowce Ponurego Legionu również znajdują się w zagrodzie. Trafia do niej także konie śmiałków (jeśli takowe są).

Wieża

Dwupiętrowa wieża – ukochany projekt Kwamma – znajduje się w budowie. Gdy zostanie ukończona, ork ma nadzieję używać jej i Hanto jako bazy wypadowej w walce z Horrorami. Więcej informacji na temat planów Kwamma znajdziesz w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, str. 62.

Żywotrupy

Stanowiska wartowników – Abakule i Gwagawa, żywotrupów Legionu – zaznaczono na mapie symbolami czaszek. Statystyki stworów znajdują się w rozdziale **Serca z kamienia**, na stronie 37.

Piec do wypalania cegieł

Wieśniacy używają pieca do wypalania glinianych cegieł, które stanowią budulec dla chat i szop. Od rozpoczęcia budowy wieży, legioniści zmuszają kilku wieśniaków do wyteżonej pracy przy robieniu cegieł na potrzeby oddziału. Dlatego też piec działa prawie bezustannie.

Kuźnia

W kuźni wieśniacy wykuwają i naprawiają narzędzia, czasem również broń. Kuźnia stoi obok pieca i korzysta z jego ognia. Jeden z członków Ponurego Legionu pilnuje kuźni, gdy ta jest w użyciu, by upewnić się, że żaden z wieśniaków nie wykuwa oręża.

Studnia

Połozona na wschodnim krańcu wioski studnia jest jedynym źródłem wody w wiosce.

ŻYCIE CODZIENNE W HANTO

Choć Ponury Legion czuł się zmuszony, by obłożyć wioskę kwarantanną, jego członkowie próbują nie przeszkadzać w życiu codziennym osady bardziej, niż uznają to za konieczne. Pozwalają wieśniakom pracować na roli i doglądać bydła, ale pilnują ich przy wszystkich tych czynnościach.

Skrawek ziemi uprawnej Hanto – na tyle tylko duży, by wyżywić wioskę i jej inwentarz – leży na wschód od osady. Poletko otacza ogrodzenie z krótkich, drewnianych palików, w większości spróchniałych. Każdego dnia dziesięciu wieśniaków opuszcza Hanto, by pracować w polu. Towarzyszy im kilkoro legionistów, zwykle Dalia Czerwona Róża, Arrkhard Gahh i/lub Maloniel.

Legion pozwala również wyprowadzać wieśniakom (najwyżej czterem naraz) bydło na pastwisko. Pilnują ich zwykle Lo-Arr Brand, Gzoog Zrywający Okowy i/lub Maloniel.

WAŻNI WIEŚNIACY

Pośród około stu mieszkańców Hanto, postaci graczy będą rozmawiać głównie z adresatami listów Charboyi. Każdy z tych bohaterów niezależnych jest opisany poniżej wraz ze wskazówkami, jak improwizować rozmowy z jego udziałem.

Emberica

Brat Charboyi – Emberica – jest pierwszym mieszkańcem Hanto, który otwarcie wita śmiałków. Zakłada, że kurierzy, którzy uciekli, wrócili do Wielkiego Targu, by opowiedzieć kupcowi o kwarantannie. Uważa też, że bohaterowie są świetnie wyszkolonymi najemnikami przysłanymi przez Charboyę, by wznicieli i poprowadzili zbrojny bunt przeciwko Legionowi. Krasnolud jest zadowolony, że przybysze są tylko trochę silniejsi od poprzedniej grupy posłańców, ale mimo to namawia ich, by pomogli mu wznieść rebelię. Legioniści już dawno temu skonfiskowali całą broń znajdującą się w wiosce, ale Emberica upiera się, że posługując się motykami i widłami również można zadać poważne obrażenia. Jeśli bohaterowie wydają się być zainteresowani jego planem, Emberica sugeruje, by pomogli mu włamać się do szopy, w której Legion przechowuje oręż wieśniaków (zobacz mapę Hanto, str. 41).

Emberica wie niewiele o taktyce walki i wierzy, że wieśniacy mogą pokonać Legion dzięki uzasadnionemu gniewowi. Upokorzenie doznane z rąk Molty (zobacz Odległa cisza, str. 5) tylko umocniło jego determinację pozbycia się oddziału z wioski.

Użyj krasnoluda do zaawstydzenia śmiałków. To może skłonić ich do działania. Jeśli poszukiwacze przygód będą zbyt mili dla legionistów, Emberica próbuje zaognić sytuację. Codziennie pyta bohaterów, jak zamierzają rozpocząć bunt. Jego serce jest dobre, ale plany – głupie. Odrzuca działania subtelne i ukradkowe jako tchórzliwe,

woląc głośno przeklinać wrogów i atakować z dobytą bronią.

Śmiałkowie powinni doreczyć list Emberici i porozmawiać z nim jako pierwszym. Dopiero potem mogą znaleźć inne ważne postaci Mistrza Gry. Statystyki Emberici znajdują się w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, str. 70.

Chereca

Sumienna, poważna przywódczyni Hanto czuje ciężar swych obowiązków, zwłaszcza teraz, gdy legioniści zajęli jej wioskę. Obawiając się, że rewolta Emberici przysłuży się śmierci wielu osób, Chereca stara się przekonać bohaterów, by zgasiły tę iskrę buntu. Jeżeli dowie się, że śmiałkowie chcą fizycznie walczyć z Legionem, oponuje. Wskazuje na różnice między szaloną, gorliwą Molta a żądnym władzy Kwammem i daje do zrozumienia, że śmiałkowie nie muszą wcale uciekać się do walki, by zniszczyć Ponury Legion. Chereca skrycie bawi się szczególnie mroczną myślą: może najlepiej dla wszystkich zainteresowanych byłoby, gdyby Aardelea, źródło zarzucanego Hanto splugawienia, po prostu przypadkowo zginęła?

Kiedy poszukiwacze przygód doreczą list Charboyi, Chereca pyta o krasnoluda – ze względu na dawne czasy. Statystyki gry Chereci znajdują się w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, str. 71.

Orweia

Orweia jest znaczoną Hanto i matką Aardelei – dziewczynki, która wywołała oskarżenia o splugawienie. Moltaa powiedziała Orweii, że Legion ma zamiar stracić dziecko, jeśli zarzuty okażą się uzasadnione, i kobieta nie będzie mogła nic zrobić, by ocalić córkę. Chroniąc córeczkę za wszelką cenę, Orweia wypytuje śmiałków o ich prawdziwe zdanie na temat Legionu i kwarantanny – dopiero potem pozwoli im zbliżyć się do Aardelei. Bohaterowie, którzy chcą zobaczyć dziewczynkę, muszą uzyskać w teście przekonywania przynajmniej duży sukces; oznaczać to będzie, że zdołali przekonać Orweię, iż potrafią pomóc. Jeśli postaciom uda się zdobyć zaufanie znaczorki, udzieli im ona wszelkiej możliwej pomocy, nawet jeżeli zagrozi to innym wieśniakom.

Jeśli śmiałkowie nie zaproponują Orweii pomocy, sama do nich przyjdzie z prośbą. Nie ma żadnego planu – po prostu chce się dowiedzieć, jak ich obecność może wpłynąć na los jej córki. Jeśli bohaterowie zdecydują się na rozmowę z Aardeleą, przejdź do spotkania **Magiczne dziecko**, str. 44.

Statystyki Orwei znajdują się w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, str. 71.

Laverium

Matka Charboyi, Laverium, fizycznie nadal jest pełna wigoru, ale jej umysł – niegdyś bystry – zaczyna

szwankować. Żyje przeszłością: wraca do czasów, kiedy Charboyya i Emberica byli młodymi, sprzeczącymi się ciągle chłopcami. Do wszystkich obcych zwraca się, używając imion dawno zmarłych mieszkańców wioski i to bez względu na to, ile razy ją poprawiają. Chętnie i całymi godzinami będzie rozmawiać ze śmiarkami (jeśli ci są w stanie tyle wytrzymać), powtarzając stare plotki i kupieckie historyjki.

Laverium nie gra żadnej roli w walce z Legionem. Ucieleśnia natomiast krzywdę wyrządzoną Hanto przez kwarantannę. Po spotkaniu bohaterów z Laverium, Emberica albo Orweia powinni porozmawiać o starszej kobiecie ze śmiarkami, winiąc Legion za stan jej umysłu. Według nich Laverium postarzała się bardzo w dniu, w którym Moltaa uderzyła Embericę.



LAVERIUM

Cechy

Zręczność (13): 6/k10
Siła Fizyczna (13): 6/k10
Żywołność (15): 6/k10
Percepcja (6): 3/k4
Siła Woli (14): 6/k10
Charyzma (10): 5/k8

Obrażenia

Próg życia: 38
Próg ran: 10
Próg przytomności: 29
Testy zdrowienia:
3 dniennie
Kostka zdrowienia: k10

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Umiejętności

Artystyczne/szycie (3):
9/k8+k6
Prowadzenie rozmowy (4):
9/k8+k6
Wiedza/opowieści
starych żon (3): 6/k10
Wiedza/rolnictwo (2): 5/k8

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 4
Obrona społeczna: 6
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 2

Szybkość

Pełna: 60
W walce: 30

Inni wieśniacy

Jeżeli Mistrzowi Gry potrzebne są statystyki innych wieśniaków, może wykorzystać te opisane w spotkaniu **Prawdziwi przyjaciele**, str. 26. Mniej więcej jedna trzecia wieśniaków popiera Embericę, tyle samo Cherecę, a pozostali są niezdeterminowani. Aby losowo ustalić przekonania poszczególnych wieśniaków, rzuć k6. Wynik 1-2 oznacza, iż wieśniak popiera Embericę, 3-4 – że woli Cherecę, 5-6 zaś – że nie może się zdecydować.

KŁOPOTY

To spotkanie nie daje śmiarkom zbyt wielu okazji do popełnienia błędów. Dostarczenie listów po prostu zmusza bohaterów do spotkania się z czworgiem z piętki najważniejszych postaci we wsi.

Jeśli śmiarkowie zechcą zaatakować legionistów, zniechęcaj ich do tego, ciągle – w mniej lub bardziej subtelny sposób – przypominając im o potędze oddziału. Jeżeli mimo tego upierają się, by zaatakować, niech poniosą konsekwencje.



MAGICZNE DZIECKO



O PIS

W tym spotkaniu bohaterowie mogą odkryć prawdę, która stoi za tajemniczymi zdolnościami magicznymi Aardelei. Mogą również poznać opinię Legionu o niej i jej mocach.

WPROWADZENIE

Jeśli śmiałowie przekazają Orweię, by zaprowadziła ich do Aardelei, przeczytaj na głos, co następuje:

Rozglądając się ostrożnie, idziecie w milczeniu za Orweią do chaty, w której Legion uwięził jej córkę. Na klepisku, oparta o ceglana ścianę chaty, siedzi ludzka dziewczynka w wieku około dwunastu lat. Jest ślicznym, ciemnookim dzieckiem o twarzy pięknej niczym u elfa. Gapi się w klepisko chaty, grzebiąc w nim złamaną gałązką. Znużona spogląda, zdmuchując grzywkę z czoła.

– Aardeleo... – mówi spokojnie Orweia. Dziecko spogląda ku górze. Na wasz widok na twarz dziewczynki w oka mgnieniu pojawiają się i znikają różne uczucia: strach, wyczekiwanie, oburzenie i cień nadziei. Czujecie nagle współczucie – to biedne dziecko przeszło tyle i to mimo młodego wieku.

Jeśli poszukiwacze przygód myślą o zaaranżowaniu spotkania z Aardeleą, ale nie robią nic w tym kierunku, przeczytaj na głos, co następuje:

Młody legionista, zwany Lo-Arr Brand, podchodzi do chaty na obrzeżach głównego placu wioski. Orweia siedzi przed drzwiami, segregując zioła. Wydaje się nieświadoma tego, że Lo-Arr nadchodzi. Legionista krótko mówi coś do Orweii, która powoli podnosi wzrok i obrzuca intruza dziwnym spojrzeniem. Wchodzi do chaty i wraca chwilę później, trzymając ręce na ramionach pięknej, choć posępnej ludzkiej dziewczynki. Dziecko wygląda na mniej więcej dwanaście lat. Jej rysy są piękne i delikatne jak u elfa. Dziewczynka chwilę stoi w drzwiach, a wy wyczuwacie, że jej smutek skrywa strach.

Lo-Arr bierze dziecko za rękę, odciąga je od Orweii i prowadzi na plac, gdzie czeka już Moltaa. Obsydianin

stoi z założonymi ramionami i pozbawioną wyrazu twarzą; żyć zdają się tylko jego płonące oczy. Moltaa przypomina wam wulkan, który w każdej chwili może wybuchnąć. Próbujecie podejść do pięknego, przerażonego dziecka, ale Zgozo Zrywający Okowy staje wam na drodze.

– Została dotknięta przez Horrora...

INTRYGĄ

Sportretuj Aardeleę tak, by budziła jak najwięcej sympatii. Spraw, by bohaterowie zechcieli pomóc tej ślicznej, przerażonej i kruchej dziewczynce w ucieczce z rąk Ponurego Legionu.

UKRYTE WĄTKI

Tak jak opisano w **Streszczeniu intrygi** (str. 9), Aardelea zwróciła uwagę Ponurego Legionu, gdyż wędrowny Trubadur zobaczył, jak dokonała niezwykłego magicznego wyczynu, po czym sprzedał ową wiadomość oddziałowi legionistów Molty. Ksenomantka – przekonana, że znalazła dziecko zdolne do posługiwania się surową magią i, przez to, splugawione przez Horrora – powiedziała swą grupę do Hanto i objęła wioskę kwarantanna, by "powstrzymać rozprzestrzenianie się wpływu innowymiarowej bestii".

Naprawdę Aardelea zawiódł swą niezwykłą moc nie Horrorowi, ale życzliwemu, choć niezwyktemu źródłu magii. Wcześniej rozwinięte i ciekawe dziecko – uwielbiające poznawać otaczający je świat – odkryło małą, zamkniętą jaskinię, leżącą na skraju pól uprawnych Hanto. Pieczara była pusta, jeśli nie liczyć kilku rozpadających się relikwów z zapomnianych czasów. Wśród tych pozornie bezwartościowych przedmiotów znajdowała się starożytna księga wiedzy magicznej,



w której zamieszkiwał duch. Autorzy tomu – w obawie, że magiczne moce i nauka, jaką niosły, mogą przapaść w czasie Pogromu – stworzyli owego ducha i umieścili go w księdze, rozkazując pomóc każdemu znalazcy dzieła, próbującemu je samotności, w czasie których manuskrypt padł ofiarą żywiołów i powolignił, duch desperacko czekał na kontakt z żywym umysłem, by przekazać mu cenne tajemnice, zanim te zanikną. Przybycie bystrej i ciekawej Aardelei spełniło jego największe życzenie. Rozmawiał bezpośrednio z umysłem dziewczyny i – bez udziału jej świadomości – nauczył ją, jak używać kilku talentów opisanych w rozpadającej się księdze.

Choć początkowo Aardelea nic nie wiedziała o swych nowych mocach, duch wsączył w jej podświadomość zdolność ich używania. Kiedy dziewczynka się zastanawiała, jak to by było posługiwać się magią, kamień, na który patrzyła, powoli unosił się z ziemi. Przekonana z początku, że ktoś robi sobie z niej żarty, po chwili – ku swemu zaskoczeniu – zorientowała się, że może kontrolować ruchy kamienia. Pokazała swe moce innym wieśniakom, którzy doradzili jej matce, by zakazała dziecku korzystania z nich w obecności obcych. Kiedy jednak jej mały siostrzeniec wpadł do studni, Aardelea zadziałała bez namysłu i wydobłała dziecko z opresji, choć świadkiem owego wydarzenia był odwiedzający wioskę Trubadur.

Jako część kwarantanny, Moltaa poddaje Aardeleę codziennym przesłuchaniom i eksperymentom, mającym zmusić Horrora, który rzekomo opętał dziewczynkę,

do ujawnienia się. Dotychczas dziecko trzymało istnienie jaskini w tajemnicy, a ciągle przesłuchania sprawiły, że zaczęła się zastanawiać, czy naprawdę nie jest opętana. Stara się jak może oprzeć sondowaniu Molty i ukryć

swe pozostałe zdolności, próbując przeciągnąć śledztwo tak długo, jak to możliwe. Boi się, że Legion zrobi coś strasznego, gdy rozwiąże zagadkę.



ROZMOWA Z AARDELEĄ

Chcąc przekonać Aardeleę do rozmowy, śmiałkowie muszą wydać się jej zarówno godni zaufania, jak i kompetentni. Aby przełamać strach dziewczynki, jedna z postaci musi wykonać z powodzeniem test Charyzmy o stopniu trudności 10. Jeśli się on powiedzie, Aardelea opowiada bohaterom o jaskini i o księdze, która przemówiła do jej umysłu. Potrafi dokładnie opisać położenie pieczary. Wejście leży w pobliżu skalnej iglicy, jakieś 4 kilometry na północny zachód od Hanto. Opis pieczary znajduje się w rozdziale *Jaskinia Aardelei*, str. 47. Dzięki jednej ze swych mocy – *odległemu zmysłowi* – Aardelea podsłuchiwała, jak Moltaa ze swymi podwładnymi dyskutowała najlepszy sposób pozbycia się jej w razie potrzeby. Jeśli bohaterowie zaprzyja-

źnią się z dziewczynką, powtórzy im podsłuchaną rozmowę, ale nie ujawni, w jaki sposób ją usłyszała.

ASTRALNE BADANIE AARDELEI

Śmiałkowie mogą zaprzagnąć astralnie zbadać Aardeleę, by odkryć naturę jej mocy. Chcąc tego dokonać, postać musi przeprowadzić test odpowiedniego talentu albo zaklęcia przeciwko obronie magicznej dziewczynki.

Magiczne zdolności Aardelei zwiększają jej obronę magiczną przeciwko zaklęciom oraz mocom sondującym i wykrywającym. Owa zwiększona obronę magiczną należy brać pod uwagę, kiedy dziewczynka jest przerażona i próbuje ukryć prawdę o swoich mocach. Zależnie od tego, jak śmiałkowie zachowują się wobec dziecka i co powiedzą jego matce, ta zdolność może się pojawić lub nie. Do testów użyj współczynników obrony magicznej, podanego w opisie Aardelei (rozdział **Bohaterowie niezależni**, str. 70).

Jeśli test się powiedzie, postać wykryje wzorzec podobny do wzorca adepta, ale pozbawiony formy i siły dyscypliny. Wzorzec ma niebieski odcień, co jest efektem ubocznym mocy ducha. Magiczny tom, z którym duch jest związany, nosi tytuł „Księga niebieskich duchów”. Śmiałek, który uzyska ogromny lub większy sukces, zauważy, że wzorzec Aardelei jest jakby luźnym spłotem magicznych zdolności, bardziej przypominając wzorzec magicznego stwora niż adepta.

ROZMOWA Z MOLTA

Bohaterowie mogą dowiedzieć się też czegoś o magicznych zdolnościach dziewczynki rozmawiając z Moltą, choć w ten sposób nie dowiedzą się prawdy. Ksenomantka niechętnie rozmawia na ten temat, ponieważ wierzy, że nawet rozmowa o Horrorze lub jego sługach dodaje siły innowymiarowym stworom. Chcąc skłonić ją do rozmowy, postać musi osiągnąć co najmniej duży sukces w teście przekonywania przeciwko obronie społecznej Molty. Jeśli test się powiedzie, Ksenomantka podzieli się ze śmiałkami tą niewielką ilością informacji, którą udało jej się zdobyć do tej pory.

Moltaa nie może wykryć najmniejszego śladu obecności Horroru w Aardelei. Wiele razy próbowała wejść w dziecko przy użyciu swego talentu *spojrzenie astralne*, ale bezskutecznie. Moltaa jest przekonana, że Horror, który opętał dziewczynkę, przeszkadza w astralnym obejrzeniu dziecka, chociaż nie ma żadnego dowodu, potwierdzającego tą teorię.

Jeśli śmiałkowie poproszą Ksenomantkę o opisanie stosowanych przez nią metod badania Aardelei, nie wyjawy ich, twierdząc, że nie są w stanie zrozumieć niuansów dyscypliny Ksenomanty. Jeśli wśród bohaterów jest Ksenomanta, Moltaa opisuje mu szereg eksperymentów, z których żaden nie przyniósł rezultatów. Jeżeli postać sugeruje, iż brak wyników może oznaczać, że nie ma nic do wykrycia lub w jakiś sposób zasugeruje, że metody Molty są niewystarczające, Ksenomantka obrusza się i zakończy rozmowę (zobacz **Przeciąganie struny**, dalej).

Poproszona o opisanie mocy Aardelei, Moltaa wyzna, że nigdy nie widziała, jak dziecko ich używa. Dowiedziała się o jednej z nich od wędrownego Trubadura i nie ma pojęcia, jakie inne zdolności mogłaby posiadać. Choć Aardelea i Orweia nie przyznają, że dziewczynka posiada jakiegokolwiek moce, kilku wieśniaków rozmawiało o zdolnościach dziewczynki z członkami Ponurego Legionu. Kilkoro naiwnych mieszkańców wioski uwierzyło nawet, że Aardelea zawdzięcza swe moce Horrorowi.

Przeciąganie struny

Śmiałkowie powinni uważać, rozmawiając z Moltą na temat dziewczynki. Chociaż Ksenomantce udaje się skrywać swą niecierpliwość, brak postępów sprawia, że staje się przewrażliwiona na rzeczywiście czy urojone wtrącanie się w jej sprawy. Jeśli bohaterowie odnoszą się sceptycznie, albo kwestionują jej metody, Moltaa natychmiast przerwie rozmowę. Jeżeli zechce znowu z nią porozmawiać albo zamienić parę słów z Aardeleą, muszą poczekać do następnego dnia. Jeśli postaci dokuczają Ksenomantce, ta może ich aresztować albo nawet rozkazać legionistom zaatakować ich. W każdym przypadku, jeden ze śmiałków musi osiągnąć ogromny albo wyjątkowy sukces w teście perswazji, by przekonać Moltę, że nie chcieli zrobić jej krzywdy.

KŁOPOTY

Przedzej czy później bohaterowie powinni porozmawiać z Aardeleą, spróbuj jednak odwlec to wydarzenie do czasu, kiedy spotkają się z legionistami i kilkoma wieśniakami. Dzięki temu postaci uzmysłwią sobie potęgę sił zebranych przeciwko dziecku. Ponadto być może bohaterowie zdadzą sobie sprawę, że odkrycie prawdy kryjącej się za magicznymi zdolnościami dziewczynki jest kluczem do ocalenia Hanto. Jeśli śmiałkowie spróbują skontaktować się z Aardeleą zanim zdołają wystarczającą ilość innych informacji, spraw, by Orweia ich odprowadziła.

Bohaterowie powinni starać się pozostać jak najbardziej neutralni wobec Molty i Ponurego Legionu. Jeśli spowodują walkę, najprawdopodobniej przegrają.

Śmiałkowie mogą nie dowiedzieć się o jaskini, ale wiedza o niej nie jest niezbędna w zakończeniu tej przygody. Scenariusz ma wiele możliwych rozwiązań, a nie wszystkie wymagają, by śmiałkowie poznali prawdę o zdolnościach Aardelei. Odkrycie pieczonej daje jednak bardziej satysfakcjonujące zakończenie całej historii, możesz więc ewentualnie naprowadzić graczy, by spróbowali dowiedzieć się więcej o dziewczynce.



JASKINIA AARDELEI



O PIS

To spotkanie opisuje ukrytą jaskinię Aardelei i księgę, z której dziewczynka czerpie swe tajemnicze moce.

WPROWADZENIE

Kiedy bohaterowie poproszą Aardelee, by opisała wejście do jaskini, przeczytaj na głos, co następuje:

– Jest na rogu naszego pola uprawnego, niespełna godzinę marszu na północny zachód. Nie można go przegapić. Duża, ostra skała wystaje z trawy, a pięćdziesiąt metrów od niej jest dziura w ziemi. Wygląda jak rozwalona nora susła. Ale jeśli się w nią wciśniecie, dotrzecie do wielkiej jaskini.

INTRYGNA

W tym spotkaniu uwypuklij smutne, powolne niszczenie niegdyś wspaniałych skarbów. Do przedstawienia tego użyj ducha magicznej księgi. W miarę gnicia tomu, duch powoli traci rozum.

UKRYTE WĄTKI

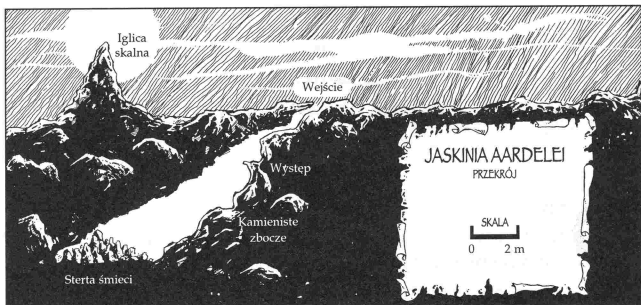
Jeżeli śmiałkowie podejmą próbę wymknięcia się z Hanto i odnalezienia jaskini, muszą pokonać ogrodzenie, nie poruszając ostrzegawczych dzwonek. Legioniści są szczególnie czujni za dnia, więc bohaterowie mogą być zmuszeni do zastosowania dywersji, by niezauważenie uciec. Z kolei w nocy uciekinierów mogą wydać latarnie.

Poszukiwacze mogą uzyskać zezwolenie na chwilowe opuszczenie Hanto, choć Moltaa udzieli go niechętnie. Jeżeli chcą uniknąć opowiadania Ksenomantce o celu swej ekspedycji, mogą poprosić o wyjście z grupą pasterzy. W tym celu śmiałkowie muszą przekonać Cherecę, że nie mają zamiaru przysparzać kłopotów ani uciekać. Przywódczyni wioski codziennie wyznacza czworo wieśniaków, którzy zabierają zwierzęta na pastwisko. Chcąc ją przekonać, by do tej grupy wybrała któregoś z poszukiwaczy przygód, jeden ze śmiałków musi

osiągnąć co najmniej duży sukces w teście perswazji. Następnie należy przekonać strażników Legionu, by pozwolili bohaterom dołączyć do pastuchów. A do tego potrzebny jest co najmniej ogromny sukces w kolejnym teście perswazji przeciwko najwyższej obronie społecznej spośród strażników. Jeśli któraś z postaci przyjaźnie nastawiała do siebie Maloniel i spróbuje przekonać Złodziejkę, by pozwoliła jej wyjść w ciągu dnia, wymagany poziom sukcesu spada do dużego. Aby uzyskać pozwolenie na dołączenie się do pasterzy od Molty albo Kwamma, śmiałek musi osiągnąć wyjątkowy sukces w teście perswazji. Na pastwisko może naraz pójść nie więcej niż troje z bohaterów, a Aardelea pod żadnym pozorem nie może opuścić wioski.

Już poza wioską bohaterowie mogą poprosić wieśniaków, by zaprowadzili ich do miejsca opisanego przez dziewczynkę. Kiedy dojdą do pieczary, strażnicy towarzyszący pasterzom zabronią poszukiwaczom przygód wejść do środka, chyba że jeden ze śmiałków osiągnie co najmniej ogromny sukces w kolejnym teście perswazji. Jeśli test się nie powiedzie, postaci mogą spróbować obezwładnić strażników, by dostać się do jaskini. Taka taktyka jednak postawi ich w nienajlepszej sytuacji, gdy wrócą do wioski. Wściekła Moltaa uwięzi ich pod czujną, 24-godzinną strażą.

Bohaterowie mogą też spróbować innego podejścia – powiedzieć Molcie o jaskini i poprosić o pomoc w jej zbadaniu. W takim przypadku Ksenomantka, Arkhard Gahh i Maloniel z nie więcej niż trzema śmiałkami wyruszą, by zbadać pieczarę. Moltaa pozwala bohaterom wejść do jaskini, podczas gdy sama ze swymi podkomendnymi zostaje na straży na powierzchni. Ksenomantka zakłada, że wewnątrz roi się od niebezpiecznych Horrorów i ma nadzieję, że dowie się czegoś z uderzonych wrzasków poszukiwaczy przygód, gdy bestie będą rozrywać ich na strzępy.



JASKINIA AARDELEI

Kiedy śmialkowie znajdują się w jaskini, użyj mapy i dalszych opisów, by przedstawić graczom wygląd pieczary.

Wejście

Wejście do jaskini to mała, ukośna szczelina w skale, przykryta cienką warstwą ziemi. Mała Aardelea łatwo się w niej mieściła, ale większość dorosłych musi bardzo się natrudzić, by się przezeń przecisnąć. Trolle i obsydianie są zbyt duży, by zmieścić się w otworze, natomiast wietrznik wczolga się do jaskini bez trudu. Orki, ludzie, elfy, krasnoludy i t'skrangi muszą wykonać test Zręczności lub wspinaczki o stopniu trudności równym 7 plus modyfikator inicjatywy ze zbroi, którą postać ma na sobie (zobacz str. 255, PZ). Jeśli test się nie powiedzie, śmialek utyka w połowie szczeliny i musi się uwolnić, wycofując na powierzchnię. Zajmuje to liczbę rund równą różnicy między wynikiem testu Zręczności lub wspinaczki a stopniem trudności.

Skalny występ

Szczelina nagle kończy się dwumetrowym spadkiem do wąskiego występu. Spadający śmialek, chcąc chwycić się występu, musi wykonać pomyślny test Zręczności lub wspinaczki o stopniu trudności 8, powiększonym o odpowiedni modyfikator inicjatywy za noszoną zbroję. Jeśli test się nie powiedzie, bohater mija występ i spada, koziołkując po ścianie jaskini co najmniej do kamienistego zbocza, albo na sam dół. Ten upadek powoduje obrażenia ze stopniem 4, których zbroja nie redukuje.

Aby zejść z występu na łagodnie pochylone dno jaskini, śmialek musi wykonać test Zręczności lub wspinaczki o stopniu trudności 5. Jeżeli test się nie powiedzie, bohater zsuwa się po ścianie jaskini do

skalnego zbocza, odnosząc obrażenia ze stopniem 3. Obrażeń tych nie może złagodzić zbroja.

Kamieniste zbocze

Poszukiwacze przygód, którym uda się bezpiecznie pokonać występ, mogą następnie zejść łagodnie opadającym podłożem jaskini do pokrytego kamieniami i odłamkami skalnymi zbocza. Chcąc bezpiecznie opuścić się kamienistym odcinkiem zbocza, śmialek musi wykonać udany test Zręczności o stopniu trudności 6. Jeśli test się nie powiedzie, postać poślizgnie się i stoczy na dół po skałach, uderzając o małe głazy. Upadek ten powoduje obrażenia ze stopniem 4, przed którymi nie chroni zbroja.

Postaci, które docierając do kamienistego zbocza zsuwają się, muszą wykonać udany test Zręczności lub wspinaczki o stopniu trudności równym 12, by zatrzymać swój upadek. W przeciwnym razie staczają się dalej, odnosząc dodatkowe obrażenia.

Sterna śmieci

Jest to spory stos gnijących, niszczących, rozpadających się przedmiotów. Wśród nich są gobeliny, dywany, książki i meble. Żaden z przedmiotów nie nadaje się do użytku, a przeznaczenie większości trudno nawet rozpoznać.

Kiedy śmialkowie dotrą do tej części jaskini, każdy z nich słyszy w głowie głos. Nieznajomy wydaje się mówić w ojcystym języku każdej postaci, ale z nieznanym akcentem, przerywanie i nieskładnie:

– W końcu... dotarł do... sam... Czekalem tak długo! Ja, ja... moje strony, moja skóra... nikt nie... zabieracie... do waszego największego... gdzie... wiedza przez... głodny i... wiek!

Te urywane słowa to telepatyczna prośba "Księgi niebieskich duchów", tomu magicznej wiedzy. Starożytni

mędrcy, bojąc się, że ich wiedza zaginie w zawierusze dziejów, stworzyli tę księgę, a następnie wyczarowali ducha, by pilnował tomu. Dali mu zdolność telepatycznego przesyłania myśli innym, by w jakiejś odległej przyszłości adept mógł uwiecznić ich magiczną wiedzę. Niestety, z wiekiem księga zaczęła powoli niszczeć, a wraz z rozsypaniem się stron, umysł ducha powoli tracił rozsadek. Użył on zanikającej potęgi, by dotrzeć do Aardelei i przekazać jej część swej wiedzy. Ten wysiłek wiele jednak kosztował księgę i przyspieszył jej niszczenie.

Badanie księgi

Śmiałkowie mogą znaleźć zagrzebaną w stercie śmieci księgę, kierując się natężeniem głosu w swych głowach. Im będą bliżej tomu, tym głośniejszy i wyraźniejszy będzie głos. Kiedy któraś z postaci znajdzie księgę, może – dotykając jej – porozumiewać się telepatycznie z duchem.

„Księga niebieskich duchów” jest duża (ma wymiary 60 na 30 centymetrów) i gruba (na 10 centymetrów). Oprawiono ją w skórę, a okładkę zdobia pięknie wykute w orichalku inskrypcje. Runy są nie do końca elfickie, choć niewątpliwie noszą ślad pisma *sperehtiel*, połączonego z innymi, nieznanymi symbolami. Podobne znaki, choć bardziej złożone i zawiłe, zdobia strony księgi.

Badana astralnie księga ma obronę magiczną 21. Wytnik 7 lub większy w teście *spojrzenia astralnego*, ujawnia otaczającą księgę magiczną aurę. Aby jednak dowiedzieć się czegoś użytecznego, wynik testu musi być wyższy od obrony magicznej księgi. Wskazówki na temat badania astralnego księgi i odczytywania run z jej okładki znajdują się w rozdziale *Plotki i odkrycia*, str. 76.

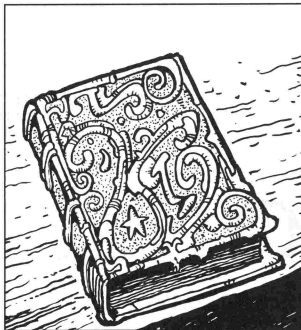
Rozmowa z księgą

Jeśli bohaterowie pytają o dziwne moce Aardelei, księga odpowie:

– Tak... dałem je... dziecku. Te talenty... zapomniana magia... Moja ostatnia... wiedza... gnije i umiera. Trzy... Zmysł, umysł... materia... już zapomniane... ostatnie. Biblioteka... proszę!

Mistrz Gry może dalej improwizować przemowę księgi, naśladując przerywanie, opuszczanie słów, aż postaci graczy odkryją tajemnicę zdolności dziewczynki.

Jeśli poszukiwacze przygód wezmą księgę ze sobą na zewnątrz, ta znacznie gwałtownie niszczeć, aż rozsypie się w proch w ciągu siedmiu dni. Jeżeli zaniosą ją Molcie, spróbuj się porozumieć z Ksenomantką. Obsydianka skonfiskuje księgę, uważając ją za podłą sztuczkę jakiegoś nieznanego Horrora. Śmiałkowie muszą przekonać ją, że jest inaczej, albo namówić Aardeleę, by udawała, że jej moce znikły po rozsypaniu się księgi. Więcej informacji o możliwych zakończeniach znajdziesz w następnym rozdziale, *Ostateczne rozwiązanie*.



Jeżeli bohaterowie zdecydują się przeszukać resztkę śmieci, zajmuje im to godzinę. Po dokładnych poszukiwaniach mogą odkryć zapadnię, prowadzącą do małej skrytki (90 na 60 centymetrów), w której znajduje się drewniana kaseta, wzmocniona magicznie, by wytrzymać działanie czasu. Jeśli śmiałkowie otworzą skrzynkę, znajdą w niej figurkę zawiniętą w filc i świetnej jakości płótno. Wykonany z obsydianu posążek przedstawia typowego smoka – długiego na 20, wysokiego na 12 i grubego na 7 centymetrów. Figurka waży około 10 kilogramów i jest w doskonałym stanie. Światło mieni się na niej różnymi kolorami. Nie posiada magicznych mocy, ale ma astralną aurę. Chcąc astralnie zbadać figurkę albo kasетkę, śmialek musi z powodzeniem wykonać test *spojrzenia astralnego* przeciwko obronie magicznej figurki lub kasety. W obu przypadkach wynosi ona 12.

Więcej informacji o kieszce i figurce znajduje się w rozdziałach *Nie dokończone wątki*, str. 56, i *Plotki i odkrycia*, str. 76.

KŁOPOTY

Ponieważ śmiałkowie nie muszą znaleźć księgi, by rozwiązać główny problem przygody, mogą pominąć to spotkanie. W takim przypadku, tajemnice księgi i jej wpływ na przyszłe przygody staje się dużo mniej znaczący (zobacz *Nie dokończone wątki*, str. 56).

Jeśli poszukiwacze przygód spróbują walki z legionistami w drodze do albo z jaskini, siły Molty walczą do śmierci. Jak zwykle pozwól, by śmiałków spotkała katastrofa, jeżeli zachowują się gwałtownie, ale spraw, by im się powiodło, jeśli wymyślą jakiś sprytny plan nie przewidziany przez twórców przygody.



OSTATECZNE ROZWIĄZANIE



O PIS

Ten rozdział podsuwa różne drogi, którymi śmiałkowie mogą dotrzeć do pomyślnego rozwiązania przygody.

UKRYTE WĄTKI

Jakikolwiek bieg wydarzeń wybiorą gracze, niech nie będzie im łatwo. Rzucaj im pod nogi wszelkie kłody – nieważne, czy stacają ostatnią bitwę przy użyciu słów czy mieczy. Poniższy tekst opisuje kilka sposobów wykorzystania informacji oraz sytuacji z poprzednich spotkań i do reagowania na dodatkowe pomysły, które mogą przyjsć graczom do głowy.

PRZEKONANIE MOLTY

Postacie graczy mogą spróbować przekonać Moltę, że moce Aardelei nie pochodzą od Horrora. Niestety, Ksenomantka nie potrafi podejść do tematu w sposób racjonalny i niełatwo ją przekonać. Bohaterowie muszą przedstawić bardzo przekonujące wyjaśnienie dziwnych zdolności dziewczynki, by przekonać obsydiankę, że Aardelea nie jest splugawiona przez Horrora. Powodzenie tej drogi postępowania zależy od istoty wytłumaczenia. Choć Moltaa kroczy blisko granicy postradania zmysłów, nie jest głupia. Dlatego też – zarówno ona, jak i inni legioniści – dokładnie zbadają każdy podany przez śmiałków dowód. Jeśli uważasz wytłumaczenie bohaterów za niedorzeczne, niech im się nie uda.

Jeżeli bohaterowie odkryją prawdziwe wytłumaczenie mocy Aardelei, dowiadując się o jaskini i znajdując tajemniczą księgę (zobacz **Jaskinia Aardelei**, str. 47), mogą przynieść księgę Molcie i spróbować przekonać ją, że to nie jest ani Horrorem, ani własnością czy dziełem jakiejś bestii. Jeśli będą woleli zatrzymać woluntin i sprzedać go, niż pozwolić Molcie go zniszczyć, albo zaczekać, aż sam się rozpadnie, ich argumenty muszą być wielkiej wagi. Rozwiąż te debaty opierając się na odgrywaniu ról lub pozwól postaci z najwyższą Charyzmą wykonać test tej cechy przeciwko obronie społecznej Molty.

Bohaterowie, którzy nie mają szansy ocalić księgi przed zniszczeniem, mogą wykorzystać okazję i przekonać

Aardeleę, by udawała, że jej moce znikły wraz z tomem. Przynajmniej jedna z postaci powinna wiedzieć, jak to jest, gdy traci się talent lub zaklęcie, więc może pomóc dziewczynce odegrać taką rolę. Śmiałkowie muszą wykonać odpowiednie testy, by przekonać Aardeleę do podjęcia tej gry. Ponadto potrzebny jest jakiś rodzaj testu, by ustalić reakcję Molty.

Jeśli bohaterom uda się łatwo przekonać lub oszukać Moltę, niech Kwamm odmówi przyjęcia ich argumentów. Ork ma swój sekretny powód – chce pozostać w Hanto, skończyć budowę fortecy i sięgnąć po władzę. Aby w takiej sytuacji pokonać Kwammę, śmiałkowie muszą zdyskredytować go w oczach Molty.

UCIECZKA

Poszukiwacze przygód mogą też spróbować uciec z Aardeleą i/lub krewnymi Charboyi do Wielkiego Targu. Jeśli zechcą tak postąpić, czeka ich trudne zadanie – przekonanie Orwei i Aardelei do uczestnictwa w tym desperackim planie. Kobieta martwi się o bezpieczeństwo córki w drodze powrotnej do Wielkiego Targu, prawdopodobnie znacznie niebezpieczniejszej, gdy uciekinierów ścigać będzie Legion. Aardeleę z kolei myśl o opuszczeniu Hanto przeraża. Wioska jest wszystkim, co zna, i perspektywa zupełnie nowego życia w wielkim mieście pod opieką krasnoludzkiego kupca, który opuścił Hanto zanim się jeszcze urodziła, nie będzie dla niej zbyt zachęcająca.

Śmiałkowie mogą też zdecydować się na porwanie Aardelei, by w ten sposób uchronić ją od śmierci z rąk legionistów. W takim przypadku muszą wymyślić sposób na powstrzymanie dziecka od płaczu, gdy będą to czynić – w innym razie jej krzyki zaalarmują oddział.

Aby jakikolwiek próba ucieczki się powiodła, bohaterowie muszą pokonać ogrodzenie nie poruszając dzwonków, które zaalarmują Legion. Los poprzednich kurierów dowodzi, że oddział surowo karze tych, którzy są na tyle odważni, by spróbować ucieczki.



Moltaa nie ma żadnych skrupułów przed zabiciem uciekinierów, czy „splugawionego przez Horrora” dziecka. Jeżeli nieudana próba ucieczki spowoduje atak Legionu, Moltaa będzie rzucać zaklęcia *Strzaskanie kości*, koncentrując się na Aardelei. Chce w ten sposób nie dopuścić, by Horror, który rzekomo opętał dziecko, wydostał się i dotarł gdzieś dalej. Zabicie Aardelei – również w ten sposób – kończy kwarantanne.

Jeśli śmiałkom i towarzyszącym im wieśniakom uda się uciec, Legion podaży ich tropem. W drodze do Wielkiego Targu zainscenizuj kilka konfrontacji między oddziałem i bohaterami, pamiętając, że Moltaa jest ekspertem w sztuce błyskawicznych ataków. Zastanów się nad planami poszukiwawczy przygód dotyczącymi obrony w czasie podróży i weź pod uwagę posiadane przez ich przeciwników talenty oraz zaklęcia. Niech ścigający będą możliwie najtwardsi, ale jeśli śmiałkowie wymyślą jakiś sprytny sposób uniknięcia kłopotów, rozwiąż sytuację na korzyść graczy. Unik jest lepszym rozwiązaniem niż starcie się z Legionem we frontalnym ataku, gdyż pozwala bohaterom umknąć przed regularną bitwą.

BUNT

Bohaterowie mogą pójść za radą Emberici i spróbować wznieść bunt przeciwko Legionowi. W tej sytuacji spraw, by musieli ciężko zapracować na zwycięstwo. Zalecane w tej przygodzie kregi śmiałków oraz potęga legionistów sprawiają, że wygranie w otwartej wojnie jest wyjątkowo trudne. Skryte i podstępne działania, połączone z precyzyjnym planem, mogą zakończyć się powodzeniem, ale w bezpośrednim ataku postaci graczy powinny wypaść tak kiepsko, jak poprzednia grupa posłańców, nawet ze zbuntowanymi wieśniakami po swojej stronie. Jak najlepiej wykorzystaj rozmaite talenty i zaklęcia Legionu. Jego członkowie nie są żółtodziobami i walczą do śmierci.

ROZŁAM W SZEREGACH

Spostrzegawcze postaci mogą zauważyć potencjalny konflikt między pragmatycznym, ambitnym Kwammem i fanatyczną, mistyczną Moltą (zobacz *Serca z kamienia*, str. 34, i opisy postaci Molty i Kwamma w rozdziale *Bohaterowie niezależni*, str. 60-65). Jeśli śmiałkowie zechcą rozwiązać problem Hanto drogą wojny psychologicznej, mogą doprowadzić do eskalacji napięcia między Kwammem i Moltą, aż Legion podzieli się na dwie walczące ze sobą frakcje. Postaci graczy pojawiają się wtedy na końcu bitwy, by unieszkodliwić rannych zwycięzców.

Gracze muszą dokładnie określić, jak ich postaci zamierzają szerzyć niezgodę, wykorzystując słabości obojga bohaterów niezależnych. Kwamm chce władzy i szacunku; obietnica tych nagród może popchnąć go do przedwczesnej próby obalenia Molty. Ksenomantka

z kolei może uwierzyć (lub zostać skłonią do uwierzenia), że otwarty bunt orka dowodzi, iż został splugawiony przez Horrora.

Tak jak przy każdym innym rozwiązaniu, niech śmiałkowie na nie zapracują. Dodawaj do siebie małe zwycięstwa (z okazjonalnymi niepowodzeniami dla dodania smaczku), używając każdy sukces lub porażkę do zbudowania końcowej, dramatycznej konfrontacji między Kwammem i Moltą.

Wpływ rozłamu na wzorec Legionu

Jeśli ponury Legion się podzieli, wplecione w prawdziwy wzorec grupy wątki przestaną funkcjonować. Ponieważ wątki te podnoszą zdolności wielu legionistów wyższych kręgów, spowoduje to powrót owych mocy do normalnych poziomów. Wpływ wzorca grupy na współczynniki każdego z legionistów podano w ich opisie, w rozdziale *Bohaterowie niezależni* (str. 58). Dokładne zasady dotyczących tej formy magii wątków znajdują się w *Księdze wiedzy*, str. 50-52.

ZABICIE AARDELEI

Postaci graczy mogą wybrać najbardziej ponurą możliwość i przerwać kwarantannę, własnoręcznie zabijając Aardeleę. Chociaż takie rozwiązanie może wydawać się taktycznym sukcesem, oznacza niepowodzenie w większej rozgrywce. Natychmiastowych konsekwencji jest niewiele. Każdy wieśniak, widząc próbę morderstwa, natychmiast, z własnej woli, ryzykuje życiem, by zapobiec zbrodni. Kwamm może być bardzo zadowolony utratą szansy na zbudowanie fortecy i albo spróbuje powstrzymać śmiałków, albo przynajmniej dotkliwie ukarze po fakcie. Moltaa może narzekać na poczucie sprawiedliwości bohaterów, ale odmawia ukarania ich – w końcu pozbyli się zagrożenia z Barsawii.

Jednak w dalszej perspektywie zabicie Aardelei zmieniła bohaterów w nikczemników. Tracą wszelką nadzieję na otrzymanie zapłaty od Charboyii. Każda wiadomość od wieśniaków zawiera opis złego uczynku śmiałków, co wprawia kupca w furję. Krasnolud może nawet wynająć kolejną grupę poszukiwawczy przygód, by wytropić postaci graczy i pomścić morderstwo dziecka jego bliskiej przyjaciółki.

KŁOPOTY

Kreatywni gracze mogą wynaleźć inne strategie rozwiązania głównego problemu przygody. Jeśli rozwiązanie jest sprytnie i ma sens, zaakceptuj je go. Jeżeli sprawy potoczą się tak dobrze, że opowieść straci całe napięcie, rzucić jakąś przeszkodę na drogę śmiałków, by wciąż było interesujące.

Pamiętaj, że postaci muszą same rozwiązać sytuację w Hanto. Jak tego dokonają, ma mniejsze znaczenie niż to, że zrobią to samodzielnie.

NIE DOKOŃCZONE WĄTKI

Informacje zawarte w tym rozdziale pozwolą Mistrzowi Gry powiązać nie dokończone wątki scenariusza oraz sugerują sposoby wykorzystania niektórych elementów i postaci w późniejszych przygodach.

PO PRZYGODZIE

Ponieważ śmialkowie mogą rozwiązać kryzys w Hanto na wiele różnych sposobów (albo na wiele sposobów odnieść niepowodzenie), scenariusz ma kilka możliwych zakończeń. Większość z nich mieści się w jednej z dwóch kategorii: śmialkowie przerywają kwarantannę nie czyniąc zbyt wielu szkód Hanto, albo przerywają ją w sposób katastrofalny dla wioski. Kiedy postaci graczy opuszczają osadę, przeczytaj jeden z poniższych ustępów na głos.

Jeśli poszukiwacze przygód przerwali kwarantannę z nielicznymi negatywnymi skutkami dla wieśniaków, przeczytaj, co następuje:

Cała wioska zjawia się, by was pożegnać. Wieśniacy machają, wiwatują i wręczają wam skromne podarki. Wyjeżdżając z osady widzicie kilkoro dzielnych mieszkańców, niszczących zniechwalone ogrodzenie. Machają wam, kiedy ich mijacie, i radośnie wykrzykują wasze imiona, dodając przesadne przydomki. Przynajmniej w małej wiosce Hanto staliście się legendami i opowieści o waszych dobrych uczynkach będą snute przy ogniskach przez pokolenia.

Jeżeli przygoda zakończyła się katastrofą dla Hanto, przeczytaj, co następuje:

Powoli jedziecie przez trawy, nie mogąc oprzeć się pokusie, by spojrzeć za siebie. Hanto maleje w oddali. Gdyby tylko mogło równie łatwo zniknąć z waszej pamięci, jak z waszego widoku! Kilka ostatnich dni dało wam gorzką lekcję. Nigdy naprawdę nie stanięcie się bohaterami, jeśli nie wyniesiecie z niej nauki.

W DRODZE DO DOMU

Jeśli poszukiwacze przygód uciekli z Hanto wraz z Aardeleą lub/i innymi wieśniakami, przygoda jest skończona tylko w połowie. Prawdziwa akcja rozegra

się w drodze powrotnej do Wielkiego Targu. Spróbuj zainscenizować klimatyczną ucieczkę do domu handlowego Charboyyi z Legionem na karku, albo wymyśl inne, równie dramatyczne spotkanie na zakończenie. Poza emocjonującym końcem, rozegraj drogę powrotną szybko, by nie psuć nastroju. Jeżeli jednak postaci graczy zechcą szukać kłopotów, nie krępuj się i zapewnij im je.

Możesz też wziąć pod uwagę powiązanie wątków ze wcześniejszych spotkań w drodze. Jeśli chcesz, niech znów się pojawią Czarnopienie i Bojazi Kofeeld – mogą minąć śmialków na drodze, po udanym ataku na jakąś nieszczęsną karawanę kupiecką. Albo w mijanej wiosce bohaterowie odkryją troje bandytów skutych łańcuchami i wykonujących przymusową pracę.

Jeżeli poszukiwacze przygód powrócą do Wiśniowego Dołu albo Żółtego Źródła, znajdą te wioski takimi, jakie je zostawili: uwikłane w bezsensowną kłótnię albo wdzięczne za nową przyjaźń i harmonię, w której zbudowaniu pomogli śmialkowie.

NAGRODA CHARBOYYI

Jeśli poszukiwacze przygód pomogli ocalić krewnych i przyjaciół Charboyyi, wdzięczny kupiec wypłaci im okrągłą sumkę. Jeżeli jednak ktoś stracił życie, krasnolud może nie wypłacić śmialkom całej lub części obiecanej sumy, zależnie od tego, ilu wieśniaków zginęło w wyniku ich działań. Jeśli Charboyya jest zadowolony z usług bohaterów, może polecić ich innym kupcom z Wielkiego Targu, dając punkty zachęcenia do nowych przygód (zobacz **Pomysły na kampanię**, dalej).

PRZYZNANIE PUNKTÓW LEGEND

W tym rozdziale znajdują się wskazówki, w jaki sposób rozdzielić punkty legend pośród graczy. Tak jak rekomendowaliśmy we **Wprowadzeniu**, Mistrz Gry



powinien przydzielać je pod koniec każdej sesji, a także na zakończenie przygody. W poniższych propozycjach zakładamy, że przyznawane one będą za każde zakończone zadanie lub osiągnięty cel podczas sesji.

SESJE GRY

Opisane poniżej dwie przykładowe sesje gry obejmują określone spotkania. Jeśli Mistrz Gry zorganizował w swojej przygodzie te same spotkania w inny sposób, powinien odpowiednio zmienić przyznawanie punktów legend. Odzwierciedlając fakt, że **Splugawieni** zawierają kilka szczególnie trudnych sytuacji – zwłaszcza dla początkujących graczy – system przydziału punktów legend odbiega trochę od schematu opisanego w podręczniku **Przebudzenie Ziemi** (str. 241). Zamiast przydzielania punktów w zależności od kregu, do którego przynależą postać i wskazać **Tabeli puli legend** (str. 242, **PZ**), liczba ta jest z góry określona. W ten sposób bohaterowie otrzymują więcej punktów legend niż postać z pierwszego, drugiego lub trzeciego kregu.

Dla każdej sesji gry przyznano także oddzielną pulę punktów legend. **Cel sesji** to główne zadanie spotkania. Jeśli zostanie osiągnięty, każda postać otrzymuje określoną liczbę punktów legend, nazywanych **Nagroda za sesję**. Zwróć uwagę, że każda sesja posiada inną pulę punktów legend, uzależnioną od stopnia trudności osiągnięcia celu.

Nagroda za pokonanie istoty podano w tabeli na stronie 55. Przyznaje się ją po zakończeniu każdej sesji za pokonanych przeciwników, a jej wartość zależy od liczby wrogów i biorących udział w walce bohaterów. Podane punkty legend dotyczą wszystkich istot biorących udział w spotkaniu, a nie tylko jednej z nich. Mistrz Gry powinien podzielić tę pulę punktów równo pomiędzy graczy (patrz str. 242, **PZ**). Przydzielane punkty legend zaokrąglaj w dół, do najbliższej liczby podzielnej przez pięć – na przykład 500 punktów na 6 bohaterów da: $500 / 6 = 83,3$; czyli każdy bohater otrzyma po 80 punktów legend.

Pozycje oznaczone gwiazdką dotyczą istoty lub przeciwników, z którymi nie trzeba koniecznie walczyć. Gdyby jednak bohaterowie zdecydowali się na siłowe rozstrzygnięcia, dodaj przeznaczone za nie punkty legend do całkowitej puli punktów, dzielonej między poszczególnych śmialków.

Postać może także otrzymać pewną liczbę punktów legend za **Kreatywną i/lub heroiczną gre**. Opis każdej sesji gry zawiera listę działań, za które bohaterowie mogą zostać dodatkowo nagrodzeni. Dana postać może otrzymać tylko jedną taką nagrodę podczas jednej sesji gry. Punkty legend przyznawane za konkretne działania oraz heroizm nie są rozdzielane pomiędzy wszystkich członków drużyny. Bohaterowie mogą także sprzedać niektóre przedmioty za tyle sztuk srebra, ile warte są one punktów legend.

Specyficzne skarby, zdobywane w każdym spotkaniu, zwiększają pulę punktów **Nagrody za skarby**. Znalazienie lub zdobycie takiego skarbu przysparza drużynie określoną liczbę punktów legend. Tak jak w przypadku punktów za pokonanie istoty, Mistrz Gry powinien podzielić te punkty pomiędzy wszystkich członków drużyny.

Cel przygody pojawia się w ostatniej sesji gry, zastępując cel sesji. Ostatnia sesja zawiera także **Nagrode za przygodę** – zamiast nagrody za sesję. Punkty te przyznawane są za pomyślne zakończenie całej przygody. Więcej informacji na temat celów przygody i przyznawanych za nie punktów znajdziesz w **PZ** na str. 242.

Pierwsza sesja

Podczas pierwszej sesji, Charboyia wynajmuje śmialków, by odbyli podróż do Hanto. Po ustaleniu uczciwości pracodawcy i wykwipowaniu się na drogę, śmialkowie wyruszają. Podczas podróży przez dzikie niziny natrafiają na kilka małych wiosek i w końcu spotykają Rhamduca, który prowadzi ich do swej wsi, Żółtego Źródła. Postaci zajmują się sporem między Żółtym Źródłem i sąsiednią osadą, Wiśniowym Dołem. Kontynuują swą podróż, by wpaść w zasadzkę zastawioną przez zaginionych kurierów Charboyii, którzy stali się bandytami.

Podczas tej sesji rozgrywane są spotkania: **Bohaterowie Charboyii**, **Droga do Hanto**, **Prawdziwi przyjaciele i Zdradcy Charboyii**. Zgoda na pracę dla krasnoluda jest celem sesji. W **Drodze do Hanto** postaci wklękają się w inne konflikty, opisyane powyżej. Nagroda za sesję wynosi 150 punktów legend.

Za pokonanie wieśniaków i/lub bandytów Mistrz Gry powinien przyznać punkty legend zgodnie z tabelką **Nagrody za pokonanie istot**, znajdującej się na str. 55.

Mistrz Gry powinien przyznać punkty legend za kreatywną i/lub heroiczną gre, jeżeli bohaterowie podejmą następujące działania:

- Mediacja pomiędzy Żółtym Źródłem i Wiśniowym Dołem = 75 punktów.
- Dowiedzenie się, że bandyci pracowali kiedyś dla Charboyii = 75 punktów.
- Przekonanie wieśniaka z Żółtego Źródła / Wiśniowego Dołu, by zrobił coś wbrew swojemu nastawieniu = 30 punktów.

W trakcie tej sesji gry bohaterowie nie dostają nagrody za skarby.

Druga sesja

Podczas tej sesji bohaterowie docierają do Hanto i odkrywają, że wioska jest objęta kwarantanną, nałożoną przez Ponury Legion. Spotykają się z wieśniakami, próbując odkryć prawdę o Aardelei i jej mocach, a także (w ten czy inny sposób) spróbować znieść kwarantannę Legionu.

NAGRODY ZA POKONANIE ISTOT

PIERWSZA SESJA

Przeciwnik	6 graczy	7 graczy	8 graczy
Wieśniacy (30 każdy)*	600*	600*	600*
Bojazi Kofeeld	100	100	100
Damien Czarnopień	100	100	100
Aetheela Czarnopień	100	100	100
Suma (bez wieśniaków)	300	300	300
Nagroda dla bohatera	50	40	35

Druga sesja

Przeciwnik	6 graczy	7 graczy	8 graczy
Moltaa	500	500	500
Kwamm	300	300	300
Lo-Arr Brand	100	100	100
Gzoog Zrywający Okowy	100	100	100
Sork Sorjinka	200	200	200
Dalya Czerwona Róża	200	200	200
Maloniel	150	150	150
Arrkhard Gahh	100	100	100
Żywotrupy (2)	220	220	220
Suma	1870	1870	1870
Nagroda dla bohatera	310	265	230

Podczas tej sesji rozgrywane są spotkania: **Serca z kamienia**, **Kwarantanna**, **Magiczne dziecko**, **Jaskinia Aardelei** i **Ostateczne rozwiązanie**. Celem przygody jest przerwanie kwarantanny Hanto – perswazja lub siłą. Nagroda za przygodę wynosi 200 punktów legend.

Za pokonanie członków Ponurego Legionu i żywotrupów Mistrz Gry powinien przyznać punkty legend zgodnie z tabelką **Nagrody za pokonanie istot**, znajdującą się na tej stronie.

Mistrz Gry powinien przyznać punkty legend za kreatywną i/lub heroiczną grę, jeżeli bohaterowie podejmą następujące działania:

- Przekonanie Molty, że Aardelea nie jest opętana przez Horrora = 75 punktów.
- Odnalezienie "Księgi niebieskich duchów" w jaskini Aardelei = 75 punktów.

Skarby, które bohaterowie mogą zdobyć podczas tej sesji, to **Lament Derity** – miecz noszony przez Kwamma – oraz **Czaszka z Maarbega** – magiczny hełm, należący do Molty. Każdy z tych przedmiotów wart jest 300 punktów legend. Aby je zdobyć, bohaterowie muszą zabić zarówno Ksenomantkę, jak i orka.

Zapłata Charboyii również liczy się jako magiczny skarb, ponieważ śmiałkowie otrzymują ją za szlachetne uczynki. Każda postać otrzymuje 1 punkt legend za sztukę srebra. Zależnie od ostatecznej kwoty, ustalonej w **Bohaterach Charboyii**, zapłata powinna przynieść każdemu z bohaterów około 650 punktów legend.

Przyznaj te punkty na końcu przygody, wraz z nagrodą za przygodę.

SUMA PUNKTÓW LEGEND

Suma punktów legend ma być wskazówką dla Mistrza Gry. Może on przyznać graczom więcej bądź mniej punktów, zależnie od przebiegu rozgrywki, ale suma nie powinna się bardzo różnić od podanej średniej. Zgodnie z danymi z obu sesji, bohater, który ukończy **Splugawionych**, powinien otrzymać około 1610 punktów legend. Średnia ta zakłada, że w przygodzie wzięło udział siedmiu graczy i nie uwzględnia punktów za pokonanie dodatkowych przeciwników.

POMYSŁY NA KAMPANIĘ

Przygody publikowane do gry **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi** są zaprojektowane tak, by pasowały do istniejących kampanii, bez konieczności dokonywania dodatkowych przeróbek przez Mistrza Gry. Niektóre z wydarzeń i postaci występujących w przygodzie mogą pojawić się w innych czy też prowadzić do kolejnych scenariuszy. Na przykład, jeśli bohaterom uda się przegnać Horrora z miasta, ale nie zabiją go, może się on pojawić kiedyś indziej i ponownie zmierzyć się ze śmiałkami.

Podobnie wydarzenia poprzedzające przygodę mogą prowadzić do rozwoju innych sytuacji. Na przykład,

jeśli tłem przygody są niesnaski między strażnikami krwi na Elfim Dworze, jak to miało miejsce w **Mgłach zdrady**, mogą one doprowadzić w późniejszej przygodzie do regularnej wojny między elfami z Krwawej Puszczy a królestwem Throalu.

Jak to obrazują powyższe przykłady, przygody nie istnieją samodzielnie, w oderwaniu od rzeczywistości gry. Świat **Przebudzenia Ziemi** powinien być żywy, dynamiczny i zmieniać się wraz z upływem czasu. Jeśli wydarzenia mające miejsce w przygodzie powodują zmiany w szerszym świecie, gracze i ich postaci mogą stać się świadkami zachodzących przemian. Nadaje to przygodom poczucie realności, potrzebne do dobrej gry fabularnej.

Wydając przygody, które możecie wpleść w swoją kampanię, chcemy, żeby gra w **Earthdawn** niosła jak najwięcej przyjemności. Nawet jeśli nie poprowadzisz tego scenariusza dokładnie tak, jak został stworzony, możesz wykorzystać zawarte w nim pomysły i informacje, wzbogacając swoje własne przygody i kampanie.

Poniższe postaci i wątki **Splugawionych** mogą być łatwo wykorzystane w dalszych przygodach. Mistrz Gry może swobodnie wykorzystywać je w swoich kampaniach.

PONURY LEGION

Pojawiający się w przygodzie członkowie Ponurego Legionu stanowią doskonały materiał na przyszłe scenariusze. Są wystarczająco potężni, by śmiałkowie nie mogli ich zabić. Jeśli stosunki między bohaterami a legionistami staną się szczególnie napięte, możecie po odpowiedniej przerwie znów wprowadzić te postaci niezależne do życia śmiałków.

Jeżeli Kwamm przeżyje kwarantannę Hanto, kontynuuje próby zbudowania imperium. Kiedy następnym razem bohaterowie będą podróżować przez niziny, mogą natknąć się na orka, działającego niezależnie od Moly, dowodzącego fortem i garnizonem legionistów. Kwamm może pojawiać się kilka razy w ciągu trwania długiej kampanii – za każdym razem z coraz większą władzą: tak polityczną, jak i wojskową.

Moltaa również może pojawić się ponownie, w Kwammem lub bez niego. Jeśli w tej przygodzie okazała się złem wcielonym, niech uratuje skórę poszukiwaczy przygód, kiedy będzie czekać ich pewna śmierć z rąk żadnego ofiar stada Horrorów. Moltaa i jej legionieści mogą się też stać rywalami śmiałków podczas scenariusza opowiadającego o zapomnianym kearze, konkurującymi w oczyszczaniu schronienia z Horrorów i zbieraniu hupów.

W innym interesującym zwrocie akcji, Moltaa albo Kwamm mogą zaproponować bohaterom, by wstąpili do Ponurego Legionu, gdy następnym razem ich drogi się zjedną, mówiąc coś w stylu:

– Walczyliście z nami, ale podziwiamy wasze umiejętności. Może będziemy potrafili nauczyć was doceniania drogi zabójców Horrorów.

Każde z tej dwójki legionistów może dać punkt zaciepienia dla przygody, zdradzając bohaterom położenie gniazda Horrorów, do którego zniszczenie Legion nie ma czasu lub nie może tego uczynić z innych powodów.

Jeżeli śmiałkowie pokonali Legion w bitwie, ocalali członkowie mogą powrócić, by szukać zemsty. Jest szczególnie prawdopodobne, że fanatycy, tacy jak Sork Sorjinka i Arrkhard Gahh, będą ścigali nowych wrogów.

Inne oddziały legionistów

Wiele oddziałów Ponurego Legionu patroluje ziemie Barsawii – i nie wszystkie są tak fanatyczne, jak banda Moly. Bohaterowie mogą spotkać legionistów w praktycznie każdej sytuacji, dotyczącej znanego Horroru. Śmiałkowie mogą sami utworzyć oddział, oddając się sprawie walki z Horrorami i ograniczania zasięgu szerzonego przez nie splugawienia. Bohaterowie mogą też uformować niezależną grupę, której zasady będą bardziej zbliżone do ideałów poprzednika Ponurego Legionu – Dumnego Legionu. Więcej informacji na temat Ponurego Legionu i jego historii znajdziesz w rozdziale **Plotki i odkrycia**, na str. 72.

AARDELEA

Jeśli bohaterowie pozostaną w kontakcie z Charboyya albo kiedyś ponownie odwiedzą Hanto, mogą się dowiedzieć, co stało się z dzieckiem, które ocalili.

Przez kilka następnych lat istniejące już moce Aardelei rosną i pojawiają się kolejne. Gdy tak się dzieje, dziewczynka staje się zdobywcą, której pragną potężne organizacje, interesujące się również „Księgą niebieskich duchów” lub figurką smoka. Jako jedyna posiadaczka pewnych unikatowych mocy, Aardelea wzbudza ogromne zainteresowanie zarówno barsawiańskich, jak i therańskich mędrców oraz uczonych.

Aardelea i jej moce pojawią się w kolejnych podręcznikach **Przebudzenia Ziemi**, jednak w tej chwili prawda o pochodzeniu tych zdolności pozostaje zagadką.

CHARBOYYA

Mistrz Gry może łatwo połączyć wydarzenia **Splugawionych** z kolejnymi przygodami, sprawiając, że krasnolud poleca bohaterów innym, przyszłym pracodawcom. Jeżeli śmiałkom uda się uwolnić Hanto spod kwarantanny nałożonej przez Legion, kupiec dobrze im zapłaci i wychwala ich przy wszystkich swoich znajomych. Rozentuzjasmowany, może nawet przechwalać zdolności bohaterów. Jeśli śmiałkowie spiszą się dobrze w tej przygodzie, raczej już nie grozi im bezrobocie. Będą nawet zmuszeni wybierać ze zbyt wielu ofert.

„KSIĘGA NIEBIESKICH DUCHÓW”

„Księga niebieskich duchów” to starożytny tom zawierający potężną wiedzę magiczną. Zawarte w niej informacje i natura jej twórców zostanie ujawniona w przyszłych produktach **Przebudzenia Ziemi**. Niestety,

jeśli bohaterowie zabiorą księgę z jaskini Aardelei, wolumin gwałtownie niszczy, obracając się w proch w ciągu siedmiu dni. Nie daje to śmiałkom zbyt wiele czasu, by zgłębiać księgę lub przenieść ją do miejsca, w którym mogliby ją sprzedać.

Jeśli chcesz, pozwól bohaterom wynaleźć jakiś sposób zachowania księgi. Uczni z całej Barsawii i Imperium Thery pożądaliby magicznych sekretów zawartych w księdze, gdyby tylko wiedzieli o jej istnieniu. Rzadkość i oczywista potęga księgi czynią ją wyjątkowo cenną – i potencjalnie niebezpieczną. Wiele różnych stron może próbować ją zdobyć drogą kupna lub groźniejszymi metodami. Królestwo Throalu, strażnicy krwi z Krwawej Puszczy, klan Deinarastrów z łopos, Imperium Thery, wielki smok żyjący w Barsawii i wielu innych może zechcieć wejść w posiadanie „Księgi niebieskich duchów”. Jeżeli śmiałkowie zabiorą księgę do Throalu, może być mogła ją sprzedać za wysoką cenę – ale nie na tyle wysoką, by znacząco zmieniła sumę nagród za kampanię.

Nawet jeżeli księga nie przetrwa, ci, którzy usłyszą o magii, jaką obdarzyła dziecko, mogą odszukać bohaterów, by się dowiedzieć, co wiedzą o zawartości woluminu. W ten czy inny sposób, wieść o dziele roznieśli się po Barsawii, budząc szczególne zainteresowanie w Wielkim Targu i Throalu. Daj graczom do zrozumienia, że ich postaci weszły w kontakt ze źródłem ogromnej potęgi oraz tajemnicy i wielu innych chciałoby posiadać ich wiedzę.

Jeśli śmiałkowie znajdą zarówno „Księgę niebieskich duchów”, jak i rzeźbę smoka (zobacz dalej), wyjaśnij, że astralna powierzchnność woluminu wykazuje pewne połączenie pomiędzy samym tomem, figurką i smokami. Istota tego połączenia zostanie ujawniona w przyszłych produktach **Przebudzenia Ziemi**.

FIGURKA SMOKA

Podobnie jak „Księga niebieskich duchów”, statuetka smoka ukryta w jaskini Aardelei może odegrać istotną rolę w następnych przygodach. Jeśli śmiałkowie sądzą,

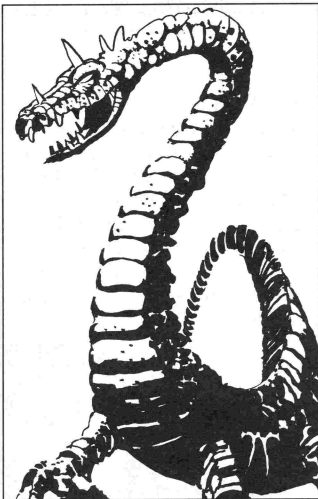
że jest to magiczny skarb, mogą ją dokładnie zbadać, by poznać jej moce. Jednak – jak zaznaczono w rozdziale **Plotki i odkrycia** – mimo magicznej aury figurki, adepci nie mogą jej używać. Moce tego przedmiotu, jeśli jakiegokolwiek posiada, leżą poza zakresem każdej dyscypliny, znanej obecnie w Barsawii. Kiedy wieść o istnieniu figurki się roznieśli, jej unikalność sprawi, że stanie się równie poszukiwana jak „Księga niebieskich duchów”.

Jeśli bohaterowie zdecydują się sprzedać figurkę, odkryją, że wielu kupców z Wielkiego Targu i Throalu zapłaci okragłą sumę za tak wspaniałe dzieło sztuki. Mistrz Gry może ustalić jej cenę tak, by pasowała do jego kampanii, ale sprzedanie figurki powinno przynieść poszukiwaczom przygód co najmniej 1200 sztuk srebra.

Wśród wielu grup i jednostek, mogących poszukiwać rzeźby, jest wielki smok Łodoskrzydły, którego leże znajduje się w Barsawii, w pobliżu Throalu. Jeśli śmiałkowie zdecydują się zatrzymać statuetkę, zjawia się tajemniczy mężczyzna i oferuje za nią 1500 sztuk srebra. Tajemnicza postać pracuje dla pewnej osoby lub grupy – sam decyduje. Ten potencjalny

nabywca nie zdradza postaciom swojego pracodawcy. Jeżeli bohaterowie nie chcą rozstać się z figurką lub żądają wyższej ceny, albo podbij ofertę, albo zainscenizuj kradzież rzeźby. Po jakimś czasie od chwili, gdy bohaterowie stracili figurkę z oczu, dowiadują się (w sposób wymyślony przez Mistrza Gry), że trzecia, nieznana strona weszła w posiadanie statuetki. W gestii Mistrza Gry pozostaje, czy ta trzecia strona ukradła, czy kupiła figurkę.

Tajemniczą trzecią stroną jest Łodoskrzydły, choć śmiałkowie mogą się o tym nigdy nie dowiedzieć. Możesz zachować tożsamość tej strony w tajemnicy albo nawet podsuwać śmiałkom fałszywe wskazówki, by zbliżyć ich do tropu. Jednak danie bohaterom do zrozumienia, że smok ma figurkę, powinno im wymusić jej znaczenie. Podobnie jak w przypadku „Księgi niebieskich duchów”, tajemnicze figurki zostaną odkryte w przyszłych produktach z linii **Przebudzenia Ziemi**.



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

W tym rozdziale Mistrz Gry znajdzie informacje oraz charakterystyki postaci odgrywających kluczowe role w przygodzie **Splugawieni**. Jeżeli okaże się to konieczne lub pożądane, prowadzący może zmodyfikować niektóre cechy, dostosowując bohaterów niezależnych do możliwości śmiałków. Ponieważ postacie te najprawdopodobniej pojawią się w przygodzie częściej niż raz, ich opisy zgromadzono w tym rozdziale dla wygody prowadzącego i uszeregowano zgodnie z ich znaczeniem dla scenariusza. Opisy i charakterystyki innych, pomniejszych postaci, umieszczono w spotkaniach, w których pojawiają się po raz pierwszy.



Zauważ, że oddział Molty stworzył prawdziwy wzorzec, umożliwiający członkom grupy poszerzenie swoich możliwości poprzez zastosowanie magii wątków (zobacz str. 50, **Księga wiedzy**). Każdy członek grupy, który osiągnął przynajmniej czwarty krąg w swojej dyscyplinie, przyczynił się do stworzenia tego prawdziwego wzorca i wpłótł do niego wątki własnego wzorca. Wątki te zwiększają kilka zdolności postaci, oznaczonych gwiazdką (*) w jej statystykach. Podniesione wartości podane są w kwadratowych nawiasach, obok normalnych wartości danej zdolności.

Jeśli Ponury Legion podzieli się na wrogie frakcje, prawdziwy wzorzec grupy rozpadnie się, a zwiększone zdolności postaci przestaną obowiązywać (patrz **Ostateczne rozwiązanie**, str. 50).

CHARBOYYA

Charboyya jest zamożnym krasnoludem, zbliżającym się do pięćdziesiątki. Mieszka w Wielkim Targu, gdzie prowadzi świetnie prosperujące przedsiębiorstwo handlu jedwabiem. Charboyya spędził młode lata jako ubogi chłopak we wsi Hanto, odizolowanej osadzie na dzikiej barsawiańskiej sawannie. Kiedy dorósł, zmęczyło go senne wiejskie życie, wyruszył więc w świat, by zbić fortunę. Choć osiągnął sukces, o jakim nawet nie marzył, bardzo tęsknił za swoją rodziną i przyjaciółmi. Aby ulżyć owemu poczuciu samotności, wynajmuje kurierów, którzy co kilka miesięcy dostarczają jego listy do Hanto. Ta słabostka kosztuje go niemalą groź, jednak Charboyya uważa ją za bardziej niż wartą swojej ceny.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8
Siła Fizyczna (12): 5/k8
Żywotność (13): 6/k10
Percepcja (13): 6/k10
Siła Woli (14): 6/k10
Charyzma (14): 6/k10

Umiejętność

Czytanie/pisanie (języki:
ludzki, orkowy, sperethiel,
throalski) (4): 10/k10+k6
Etykieta (6): 12/2k10
Handlowanie (7): 13/k12+k10
Prowadzenie rozmowy (4):
10/k10+k6
Targowanie się (4): 10/k10+k6
Wiedza/ekonomia (5):
11/k10+k8
Wiedza/szlaki handlowe
krasnoludów (6): 12/2k10

Obrażenia

Próg życia: 35
Próg ran: 9
Próg przytomności: 27
Testy zdrowienia:
2 dziennie
Kostka zdrowienia: k10

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 2

Szybkość

Pełna: 57
W walce: 29

Inicjatywa

Kostka akcji: k8



MOLTA

Molta przyszła na świat w obsydiańskiej enklawie Twarde Wzgórze, w ostatnim pokoleniu przed zakończeniem Pogromu – w czasach, które zbyt dobrze pamięta. Pierwsi mieszkańcy Twardego Wzgórza, zamiast przetrwać Długą Noc zahibernowani pod ziemią, wzniesli nad swoim żywogłazem nieprzejrzystą, magiczną kopułę. Gdy do enklawy nadciągnęli Horrory, zaczęły całymi dniami i nocami drapać żelaznymi pazurami ściany kopuły. Szeptały obrzydliwe sprośności, opisując rany, które zadadzą obsydianom, kiedy wreszcie zniszczą barierę. Do czasu narodzin Molty, głosy Horrorów stały się częścią codziennego życia. Wiele obsydian popadało przez to w obłęd, inni odchodzili przed nadejściem swego czasu do żywogłazu, desperacko szukając ulgi i wyzwolenia. Im bardziej wyuzdane potwory drapały, tym bardziej umacniała się fizyczna obrona enklawy. Ustawicznie drapanie Horrorów sprawiło w końcu, że kopuła stała się twarda i czysty niczym diament. Horrory – wiedząc, że ich ofiary widzą je – poczęły odgrywać nie kończąca się, obrzydliwą paradę żywacznej przemocy i niewyobrażalnego okrucieństwa. Ten przerażający widok wielu mieszkańców Twardego Wzgórza doprowadził do szaleństwa.

Młoda Molta uodporniła się na strach przed Horrorami i wkrótce sama zaczęła im grozić, szczegółowo opisując, jak pomści Twarde Wzgórze, kiedy Pogrom się skończy. Choć знаła Ponury Legion jedynie z opowieści, powiedziała bestiom, że wstąpi w szeregi tych zdeterminowanych



bohaterów i ujrzy wszystkie Horrory martwe, cierpiące i umierające – tak jak cierpiał i umierał jej lud.

Kiedy czasy ciemności ostatecznie się zakończyły, Moltaa opuściła Twarde Wzgórze, opanowała dyscyplinę Ksenomantów i wyruszyła na poszukiwania Ponurego Legionu. W ciągu minionych osiemdziesięciu lat osiągnęła dowódczą pozycję w organizacji, a także szósty krag w swej dyscyplinie. A przez te wszystkie lata misja pozbycia się Horrorów z Barsawii stała się pożerającą jej duszę obsesją. Nie żywi żadnych uczuć w stosunku do swoich żołnierzy, traktując ich jedynie jako broń wymierzoną we wroga. Niezdolna do pogawędek ani nie wiedząca, jak właściwie traktować inne osoby, Moltaa nie ma pojęcia, że część legionistów po prostu się jej boi. Ambicje Kwamma byłyby poza jej pojmowaniem, gdyby w ogóle wiedziała, że istnieją.

W walce Moltaa woli trzymać się z daleka od ciosów oręża i rzucać na wrogów *Strzaskanie kości*. Czasami jednak z rozkoszą sama wchodzi do gniazda Horrorów i tnie je bezlitośnie swym dwuręcznym mieczem. Uderzona, stosuje moc *Podmucha* swojego magicznego helmu (patrz *Plotki i odkrycia*, str. 75), nawet jeśli czasem umożliwia to napastnikowi jej powalenie. W matrycach zwykle trzyma zaklęcia: *Astralny Horror*, *Ból*, *Leczenie* i *Strzaskanie kości*.

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
Siła Fizyczna (21): 8/2k6
Żywotność (15): 6/k10
Percepcja (16): 7/k12
Siła Woli (17): 7/k12
Charyzma (12): 5/k8

Talenty

Czytanie/pisanie (6): 13/k12+k10 (języki: ludzki, obsydiański, orkowy, sperethiel, thraolski, trollowy)

Czytanie/pisanie znaków magicznych (4): 11/k10+k8

*Ksenomancja (6): 13/k12+k10 [(9): 16/k20+k6]

Matryca (4)

Matryca (6)

Matryca (6)

Matryca (6)

*Moc woli (6): 13/k12+k10 [(9): 16/k20+k6]

Powstrzymanie ducha (6): 18/k20+k12

Przerażanie (3): 10/k10+k6

Rytuał karmiczny (5)

*Rzucanie czarów (6): 13/k12+k10 [(9): 16/k20+k6]

Spojrzenie astralne (4): 11/k10+k8

Ulepszona matryca (4)

Wytrzymałość (6)

Umiejętności

Artystyczne/haftowanie (1): 8/2k6

Wiedza/historia Ponurego Legionu (3): 10/k10+k6

Wiedza/Horror (4): 11/k10+k8

Wiedza/legendy i bohaterowie (1): 8/2k6

Obrażenia

Próg życia: 60

Próg ran: 13

Próg przytomności: 47

Testy zdrowienia: 3 dziennie

Kostka zdrowienia: k10

Karma

Kostka: k4

Punkty: 10

Inicjatywa

Kostka akcji: k6

Zaklęcia

Astralny Horror (matryca)

Ból (matryca)

Doświadczenie śmierci

Duch mgły

Krag życia

Leczenie (matryca)

Oblicze śmierci (matryca)

Pojedynek woli

Strzaskanie kości (ulepszona matryca, 1 utkany wątek)

Stworzenie kościotrupa

Taniec kości

Upiorny dotyk

Wykrycie ożywieńców

Walka

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 8

*Pancerz fizyczny: 8 [11]

*Pancerz duchowy: 3 [6]

Szybkość

Pełna: 54

W walce: 27

Ekwipunek

150 sztuk srebra

Czarna jedwabna szarfa

(przedmiot wzorca Ponurego Legionu)

Czaszka z Maarberga (patrz *Plotki i odkrycia*, str. @75)

Dwuręczny miecz (obrażenia: 15/k20+k6)

Trollowa proca (obrażenia: 12/2k10)

Zestaw podróży

Zwierzęca skóra

Uwagi o karmie

Moltaa może wykorzystywać karmę do działań wymagających samej Percepcji.

Uwagi o tkaniu wątków

Moltaa jest dostrojona na drugim poziomie do Czaszki z Maarberga, lecz jak dotąd nie udało się jej odnaleźć tajnika wiodącego do trzeciego poziomu. Prawdziwy wzorzec jej grupy daje jej 3 do: ksenomacji, rzucania czarów, mocy woli, pancerza fizycznego i pancerza duchowego.

KWAMM

Kwamm jest ambitnym orkiem, oddanym sprawie usunięcia wszelkich śladów Pogromu z Barsawii. Oczywiście, traktuje on również swoją misję jako środek do osiągnięcia władzy. Jest zbyt pewny siebie i przekonany o swoich przywódczych cechach. Uważa, że to, co dobre dla niego, jest też dobre dla Barsawii.

Kwamm dorastał w wiosce Spalonej Łaty. Jako dziecko przyjaźnił się z późniejszym pracownikiem Charboyi – Gamuudgem (patrz **Bohaterowie Charboyi**, str. 13). Od wczesnych lat marzył o władzy. Kiedy dzieci bawiły się w „Herosów i Horrory”, Kwamm zawsze upierał się, by przeprowadzić grupie herosów. Po latach, gdy do Spalonej Łaty zawitał oddział Ponurego Legionu, ich nieustępliwość, twardość i determinacja wywarły na dorastającym Kwammie ogromne wrażenie. Ork widział legionistów jako światłych i elokwentnych, dużo bardziej rożgarniętych niż żyjący w wiosce brudni rolnicy, którzy do takiej jasności umysłu nie doszliby nawet po tuzinie wcieleń. I tak oto Kwamm zamarzył o zaciągnięciu się do Legionu i zdobyciu reputacji potężnego herosa.

Po kilku latach szkolenia jako adept, doszły go słuchy o innej grupie legionistów, przemierzającej ziemię w pobliżu Spalonej Łaty. Grupa ta, pod przewodnictwem obsydianki Molty, zatrzymała się w Daneru – wiosce położonej opodal jego siola. W tym czasie Spalona Łata gościła zgromadzenie miejscowych przywódców osad, którzy dyskutowali sposoby pozbycia się z okolicy wyniosłych fanatyków. Kwamm ten wieczór spędził w Daneru i zaferował legionistom swoje usługi jako rekrut.

Uradowany Kwamm – powróciwszy do Spalonej Łaty w pełnym stroju Legionu – miast z zazdrosnym podziwem, spotkał się z pogardą. A Gamuudge, jego przyjaciel z czasów dzieciństwa, wszczął z nim bójkę. Kwamm spuścił towarzysza w porządne łanie. Jednak Gamuudge, osuwając się na ziemię, zadał świeżo upieczonemu legionście szczęśliwy, miażdżący cios w nos. Tak więc zamiast świętować zwycięstwo Kwamma, młodzi wieśniacy otoczyli powalonego Gammudge'a. Dawny przyjaciel wyśmiał legionistę, wykrzykiwając przy tym popełnione usta i nazywając



go „oszukańczym bohaterem” oraz „pajacemw czarnej skórce”. Kwamm odszedł, wykrzykując niejasne groźby o sprowadzeniu przyjaciół, by dali wszystkim bity. Choć pogroźki legionisty były głośnie, Gamuudge potraktował je na tyle poważnie, że opuścił wioskę.

Jako członek grupy Molty, Kwamm szybko udowodnił swoją odwagę i determinację. Stał się niezastąpionym legionistą, a potem – zastępcą przywódcy oddziału.

Chociaż Kwamm nie przyznałby się do tego nawet samemu sobie, bójka z Gamuudgem pozostaje jego największą porażką. Nie raz udowodnił, iż jest odważnym zabójcą Horrorów, ale sztyderstwa jego byłego przyjaciela nadal rozbrzmiewają w jego pamięci. Te drwiny sprzed lat pomogły mu odnieść obecny sukces – kiedykolwiek potrzebuje dodać sobie odwagi, by wykopać drzwi kaeru albo poprowadzić atak na Horrory, myśli o tamtej bójce i ślubuje udowodnić, jak bardzo się mylili śmiejąc się z niego głupcy. Zdarzenie z Gamuudgem jest jednym z bodźców pobudzających gahad Kwamma – reakcje, jaką wszystkie orki odczuwają na pewne impulsy emocjonalne. Szczegółowe informacje na temat gahad Kwamma znajdziesz w rozdziale *Serca z kamienia*, str. 36, oraz w *Mieszkańcach Barsawii*, tom 2, str. 64.

Coraz pewniejszy swej siły Fechtmistrza piątego kregu, Kwamm wyobraża sobie siebie jako przywódcę oddziału legionistów. Chociaż szanuje poświęcenie Molty dla sprawy, wierzy, że grupa powinna stworzyć wielki plan rozprawienia się z Horrorami, a nie po prostu bezładnie krążyć po okolicy w poszukiwaniu pojedynczych bestii. Ork chce założyć stałą bazę w okolicy i znacznie zwiększyć liczbę oddziałów, tak by Legion mógł oczyścić cały region z innowymiarowych stworów. Taki plan wymaga wszechstronnego dowódcy, a Kwamm pożąda tej roli dla siebie.

Kwamm widzi zajęcie Hanto jako pierwszy krok do realizacji swych wielkich planów i radośnie snuje wyobrażenia o rozbudowaniu wieży obserwacyjnej w wielki, murowany fort. Jeszcze nie wymyślił, w jaki sposób mogłby zmienić swą obecną pozycję prawej ręki Molty w walęśającą się bandzie na dowódcę wojskowej bazy. Jako główny zastępca Molty, Kwamm kontroluje nabór rekrutów i osobiście wprowadził wielu młodszych członków do tej bandy Ponurego Legionu. Nawet część weteranów Legionu woli Kwamma od ich obecnej przywódczyni. W przeciwieństwie do Molty, która często wydaje się być na wpół oblakana, ork jest charyzmatyczny, kontaktowy i stały. W razie jakichkolwiek wewnętrznych sporów o władzę, wielu legionistów poparło by Kwamma.

Postaci, które schlebią wielkim aspiracjom i zarozumiałości Kwamma, nawiązują z nim dobry kontakt. Ci, którzy zagrażają jego planom lub wizerunkowi, szczególnie wspominając bójkę z Gamuudgem, robią sobie z orka zdecydowanego wroga.

Cechy

Zręczność (19): 8/2k6
Siła Fizyczna (13): 6/k10
Żywotność (14): 6/k10
Percepcja (12): 5/k8
Siła Woli (10): 5/k8
Charyzma (16): 7/k12

Karma

Kostka: k8
Punkty: 40

Inicjatywa

Kostka akcji: k4

Obrażenia

*Próg życia: 73 [87]
Próg ran: 10
*Próg przytomności: 58 [70]
Testy zdrowienia: 3 dziennie
Kostka zdrowienia: k10

Umiejętności

Artystyczne/rycie run (1): 6/k10
Wiedza/historia Ponurego Legionu (3): 8/2k6
Wiedza/Horrory (3): 8/2k6
Wiedza/procedury wojskowe (1): 6/k10

Walka

Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 12
*Pancerz duchowy: 0 [2]

Talenty

*Broń biała (5): 13/k12+k10
[7]: 15/k20+k6
Broń miotana (4): 13/k12+k10
Broń strzelecka (5):
13/k12+k10
Druga broń (3): 11/k10+k8
Manewr (5): 13/k12+k10
Riposta (5): 16/k20+k8
Rytuał karmiczny (5)
Tkanie wątków (Fechtmistrz)
(5): 10/k10+k6
Unik (5): 13/k12+k10
*Wytrzymłość (5) [7]
Zachowanie równowagi (3):
9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 90
W walce: 45

Ekwipunek

65 sztuk srebra
Lament Derity (obrażenia 11/k10+k8;
patrz *Plotki i odkrycia*, str. 74)
Kamienny sztylet
(przedmiot wzorca Ponurego Legionu)
Miecz trollowy (obrażenia: 12/2k10)
Tarcza piechoty
Zbroja płytowa
Zestaw podróży

Uwagi o karmie

Kwamm może wykorzystywać karmę do działań wymagających samej Zręczności. Może także wydać karmę, by zwiększyć obrażenia zadawane mieczem.

Uwagi o tkaniu wątków

Kwamm jest dostrójony na drugim poziomie do Lamentu Derity, a także wpłótł wątki do: *wytrzymłości*, *broni białej* i *pancerza duchowego*.

LO-ARR BRAND

Człowiek Lo-Arr Brand to wojownik drugiego kręgu. Nieśmiały, wiejski chłopak, który zaciągnął się do Ponurego Legionu w daremnej próbie zrobienia na złość ukochanej z lat dzieciństwa za małżeństwo z innym. Ponieważ Kwamm wziął go pod swoje skrzydła i posłał na szkolenie w dyscyplinie Wojownika, oddanie Lo-Arra Ponuremu Legionowi wyrasta bardziej z jego osobistej wdzięczności dla orka niż z poczucia „misji”. W razie sporu pomiędzy Moltą a Kwammem, Lo-Arr bez wahania stanie po stronie orka. Wojownik ciężko pracuje i ryzykuje, by zrobić wrażenie na swoim dowódcy.

W walce Lo-Arr lubi rzucać się w wir bitwy i siekać mieczem. Jeżeli odniesie 15 lub więcej obrażeń, stosuje talent *ognista krew*, by się uzdrowić.

Jego otwarta, przyjacielska natura sprawia, że łatwo do niego dotrzeć. Skłonny do niemal niezdrowej nieśmiałości w towarzystwie kobiet w jego wieku, może być podatny na próby uwiedzenia.

Cechy

Zręczność (15): 6/k10
Siła Fizyczna (12): 5/k8
Żywotność (13): 6/k10
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (10): 5/k8
Charyzma (6): 4/k6

Karma

Kostka: k8
Punkty: 7

Inicjatywa

Kostka akcji: k4-2

Obrażenia

Próg życia: 53
Próg ran: 9
Próg przytomności: 41
Testy zdrowienia:
2 dziennie
Kostka zdrowienia: k10

Umiejętności

Artystyczne/muzyka (róg) (1): 5/k8
Wiedza/historia Ponurego Legionu (1): 6/k10
Wiedza/Horror (1): 6/k10
Wiedza/procedury wojskowe (1): 6/k10

Szybkość

Pełna: 70
W walce: 35

Talenty

Akrobatyczny atak (2):
7/k12
Broń biała (3): 9/k8+k6
Ognista krew (2): 7/k12
Riposta (1): 10/k10+k6
Rytuał karmiczny (2)
Walka wręcz (2): 7/k12
Wszechstronność (2)
Wytrzymałość (2)

Walka

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 5
Pancerz fizyczny: 12
Pancerz duchowy: 0



Ekwipunek

25 sztuk srebra
Lekka kusza (obrażenia: 9/k8+k6)
Miecz (obrażenia: 10/k10+k6)
Tarcza piechoty
Zbroja płytowa
Zestaw podróżny

GZOOG ZRYWAJĄCY OKOWY

Gzoog Zrywający Okowy to Wojownik drugiego kręgu. Jest niskim, zezowatym orkiem o krzywych nogach i szczurzych rysach. Ten zbiegły niewolnik wstąpił w szeregi Legionu ponieważ słyszał, że to wielki szwindel. Na nieszczęście dla Gzooga, zaciągnął się akurat do uczciwej grupy, bardziej zainteresowanej pokonaniem Horrorów niż łupieniem ich leż. Dlatego też wymaga stałego nadzoru, by wypełniał przydzielone mu obowiązki. Na dodatek bez przerwy przemysłuje, jak by się wzbogacić na boku, zajmując się często przemysłem lub hazardem z naiwnymi wieśniakami. Boi się Molty i poszedłby za Kwammem, gdyby drogi dwójga przywódców się rozeszły.

Jeśli pojedynczy śmiełek lub dwóch postępuje z nim po przyjacielsku, Gzoog jest chętny do rozmowy i po chwili gadki-szmatki proponuje kilka rundek gry w kości (oczywiście, z niewielkimi stawkami, aby było ciekawiej). Jeżeli bohaterowie tracą pieniądze, Gzoog odpowiada na ich pytania, by zatrzymać ich przy grze, przeciągając odpowiedzi tak długo, jak się da. Jeśli poszukiwacze przygód zaczęli wygrywać, Gzoog przypomina sobie nagle o swych obowiązkach i pakuje kości.

Gzoog codziennie wykorzystuje talent *drewniana skóra*, jako część porannego rytuału. Kiedy zarówno on, jak i jego przeciwnik są już prawie niezdołni do walki, używa talentu *powietrzny taniec*, by zrekomensować modyfikatory inicjatywy powodowane przez ciężki pancerz. Nie znosi zaczynać walki i wycofuje się z przegranych bitew, jeśli jego zwierzchnicy nie patrzy.

Cechy

Zręczność (15): 6/k10

Siła Fizyczna (16):

7/k12

Żywotność (14): 6/k10

Percepcja (13): 6/k10

Siła Woli (11): 5/k8

Charyzma (9): 4/k6

Szybkość

Pełna: 70

W walce: 35

Karma

Kostka: k8

Punkty: 6

Inicjatywa

Kostka akcji: k4-2

Talenty

Akrobatyczny atak (2):

8/2k6

Broń biała (3): 9/k8+k6

Drewniana skóra (2): 8/2k6

Powietrzny taniec (2): 8/2k6

Przewidywanie ciosu (2):

8/2k6

Rytuał karmiczny (2)

Walka wręcz (2): 8/2k6

Wyrzymałość (2)

Umiejętności

Artystyczne/muzyka
(fujarka) (1): 5/k8

Wiedza/hazard (4): 7/k12

Wiedza/historia Ponurego

Legionu (1): 7/k12

Wiedza/Horror (1): 6/k10

Wiedza/procedury

wojskowe (1): 7/k12



Obrażenia

Próg życia: 54

Próg ran: 10

Próg przytomności: 42

Testy zdrowienia:

3 dniennie

Kostka zdrowienia: k10

Walka

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 12

Pancerz duchowy: 1

Ekwipunek

100 sztuk srebra

Lekka Kusza (obrażenia: 11/k10+k8)

Miecz (obrażenia: 12/2k10)

Tarcza piechoty

Zbroja płytowa

Zestaw podróżny

SORK SORJINKA

Sork Sorjinka zaciągnęła się do Ponurego Legionu po tym, jak Horrory wybiły całe jej nomadzkie plemię. Przy wstępowaniu złożyła przysięgę, że nie weźmie sobie małżonka i nie będzie piła alkoholu, dopóki wszystkie Horrory nie zniknął z Barsawii. Jej bezwzględna nienawiść do plugawych bestii z innych wymiarów umiejscawia ją zdecydowanie w obozie Moly. Sork postrzega Kwamwa jako oportunistę, niewystarczająco oddanego sprawie.

Sork nie rości sobie pretensji do działania dla dobra innych. Jej motywem jest zemsta i potrafi bez skrupułów zdeptać prawa tych, którzy mieszają się w jej sprawy. Jest też niedostępna i wyizolowana, a jedynym tematem rozmów są dla niej Horrory i sposoby walki z nimi. Jeśli poszukiwacze przygód urczą ją opowieściami o swych potyczkach z potworami, słucha z wielkim zainteresowaniem, ale nie widzi powodu, by mówić o sobie obcym.

Jako Kawalerzystka piątego kręgu, Sork woli walczyć w siodle, ale jeśli zajdzie potrzeba, stanie także pieszo. Trafiona, stosuje talent *unik*. Z przegranych bitew wycofuje się jedynie w przypadku, gdy przeciwnicy nie są Horrorami. W przegranych starciach z tymi bestiami jej kompani muszą często siłą odciągać orczyce od walki, by uchronić ją przed niepotrzebną śmiercią.

Cechy

Zręczność (16): 7/k12

Siła Fizyczna (15): 6/k10

Żywotność (12): 5/k8

Percepcja (7): 4/k6

Siła Woli (8): 4/k6

Charyzma (12): 5/k8

Obrażenia

Próg życia: 62

Próg ran: 9

Próg przytomności: 56

Testy zdrowienia: 2 dziennie

Kostka zdrowienia: k8

Karma

Kostka: k8

Punkty: 26

Inicjatywa

Kostka akcji: k1-1

Walka

Obrona fizyczna: 9

*Obrona magiczna: 5 [7]

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 12

*Pancerz duchowy: 0 [2]

Talenty

Broń biała (4): 11/k10+k8

Przywołanie rumaka (4): 8/2k6

Rytuał karmiczny (3)

Szarża (4): 10/k10+k6

Tkanie wątków (Kawalerzysta) (2): 6/k10

Unik (4): 11/k10+k8

Więź ze zwierzęciem (4): 9/k8+k6

Wytrzymłość (4)



Umiejętności

Artystyczne/rymarstwo (1): 5/k8

Wiedza/historia Ponurego Legionu (3): 7/k12

Wiedza/Horrory (4): 8/2k6

Wiedza/procedury wojskowe (1): 5/k8

Ekwipunek

Czarny belt (przedmiot wzorca Ponurego Legionu)

Kopia (obrażenia: 11/k10+k8)

Lekka kusza (obrażenia: 10/k10+k6)

Miecz (obrażenia: 11/k10+k8)

Tarcza piechoty

Zbroja płytowa

Zestaw podróży

Szybkość

Pełna: 75

W walce: 38

Uwagi o karmie

Sork może wydawać punkty karmy w jakiegokolwiek akcji z użyciem wierzchowców, poza testami obrażeń.

Uwagi o tkaniu wątków

Sork posiada wątki poziomu 2, wplecione do: obrony magicznej i pancerza duchowego.

DALIA CZERWONA RÓŻA

Ta licząca sobie 287 lat elfica to Władczyni Zwierząt piątego kregu. Dalia Czerwona Róża późno odkryła czar przygody. Wychuchana córeczka bogatych elfów z dużego kaeru wżeniła się w ważną kupiecką rodzinę i spędziła większość swego żywota na wychowywaniu dzieci i życiu społecznym. Kiedy pomogła już urządzić się na świecie dzieciom i wnukom, postanowiła poświęcić resztę swojego życia służbie Barsawii, przechodząc szkolenie adepty i zaciągając się do Ponurego Legionu, by pomóc w pozbyciu się Horrorów z prowincji. Rzecz jasna, ta decyzja wywołała skandal w rodzinie. Krewni – przekonani, że Dalia postradała zmysły – wynajeli grupę poszukiwaczy przygód, którzy mieli wydosłać ją z szeregów Legionu. Śmiałkowie dostali jednak porządne lanie – i od tej pory Dalia mogła kontynuować swoją karierę bez przeszkód.

Radosna i otwarta Dalia dba o morale grupy. Jej łagodna postawa mało znaczy dla brutalniejszych legionistów, ale Lo-Arr Brand szybko zaadoptował ją jako swą nieoficjalną matkę. Dalia zaś chętnie nawiązuje kontakt z tymi śmiałkami, który okazują jej przyjaźń, szczególnie gdy okazały się wyrafinowanymi rozmówcami. Największe pasje elficy to prowadzenie konwersacji i gotowanie, a jej obecni towarzysze dyskutują z nią raczej mało i nie potrafią docenić jej kuchni.

Dalia chętnie opowie historię swojego życia bohaterom, jednak zgrabnie zmienia temat, gdy wydają się wyciągać informacje, które mogłoby wykorzystać przeciwko Legionowi. Jest bowiem bardzo lojalna zarówno wobec Molty, jak i Kwamma. Konserwatywna elfica w każdym sporze poprze oficera wyższego ranga.

W trakcie walki Dalia ma tendencję do szybkiego wydawania karmy, polegając na talencie pazury, który pozwala jej dotkliwie ranić przeciwników. Elfica uważa, że przeżyła długie, bogate i spełnione życie, dlatego w razie potrzeby chętnie się poświęci, by pokonać lub zabić Horrora.

Cechy

Zręczność (15): 6/k10
Siła Fizyczna (11): 5/k8
Żywotność (14): 6/k10
Percepcja (14): 6/k10
Siła Woli (9): 4/k6
Charyzma (15): 6/k10

Karma

Kostka: k6
Punkty: 18

Inicjatywa

Kostka akcji: k4-1

Umiejętności

Artystyczne/gotowanie (7): 13/k12+k10
Etykieta (8): 14/k20+k4
Prowadzenie rozmowy (4): 10/k10+k6
Wiedza/wiedza o elfach (1): 7/k12

**Talenty**

Pazury (4): 12/2k10
Poznanie stworzenia (4): 10/k10+k6
Rytuał karmiczny (4)
Tkanie wątków (Władca Zwierząt) (2): 8/2k6
Tropienie (4): 10/k10+k6
Walka wręcz (5): 11/k10+k8
Więź ze zwierzęciem (4): 10/k10+k6
Wytrzymalność (4)
Zapóżylenie zmysłu (4): 8/2k6

Obrażenia

Próg życia: 64
Próg ran: 10
Próg przytomności: 52
Testy zdrowienia: 3 dziennie
Kostka zdrowienia: k10

Walka

*Obrona fizyczna: 8 [10]
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 12
*Pancerz duchowy: 0 [2]

Ekwipunek

250 sztuk srebra
Lekka kusza (obrażenia: 9/k8+k6)
Pazur krojona (przedmiot wzorca Ponurego Legionu)
Tarcza piechoty
Zbroja płytowa
Zestaw podróży

Szybkość

Pełna: 70
W walce: 35

Uwagi o karmie

Dalia może wykorzystywać punkty karmy w testach zdrowienia lub w testach talentów, które zastępują testy zdrowienia.

Uwagi o tkaniu wątków

Dalia posiada wątki poziomu 2, wplecione do: obrony fizycznej i pancerza duchowego.

MALONIEL

Maloniel – najnowszy nabytek Ponurego Legionu – jest Złodziejką trzeciego kregu. Marzy o budzeniu strachu w innych. Podobnie jak Kwamm, pochodzi z malefikiej wioski na sawannie i uważa swych byłych sąsiadów za potulne krowy. Legioniści reprezentują dla niej siłę i ekscytujące, prawdziwe życie. Nie rozumie jednak, dlaczego nowi kompani wydają się unikać jej wzroku i nie chcą odpowiadać na pełne ciekawości pytania o ich wypełnione przygodami życie. Nawet Dalia Czerwona Róża, która bardzo się stara traktować wszystkich po przyjacielsku, zdaje się trzymać Maloniel na dystans. Dziewczyna nie wie, że ten dowodzony przez Moltę oddział Legionu straciła już siedemnastu Złodziei – część z nich wpadło w śmiertelne pułapki, część porwały niewidzialne monstra, a pozostali zakończyli żywot w inny, równie nieprzyjemny sposób.

Głodna przyjaźni i nieco naiwna Maloniel odpowiada na każdy przejaw zainteresowania śmiałością jej osobą. Jest nowa, więc nie zna żadnych cennych tajemnic. Zamiast tego stale rozprawia o nudzie życia na wsi, które porównuje do ekscytującego życia w szeregach Ponurego Legionu. Jeśli poszukiwacze przygód okażą jej wystarczająco dużo zainteresowania, Maloniel może zdecydować się na opuszczenie Hanto wraz z nimi po zakończeniu scenariusza.

W przypadku starcia między Moltą a Kwammem, Maloniel najprawdopodobniej odejdzie z Legionu, rozczarowana i zdegustowana; raczej nie poprze żadnej ze stron.

W walce Maloniel lubi podchodzić do przeciwnika od tyłu, używając talentu *skradanie się* i w ten sposób przygotowując się do *ataku z zaskoczenia*. Chłodny stosunek legionistów do Maloniel sprawił, że nie ma ona zamiaru za nich umierać. Wycofuje się więc z walki jeśli odniesie tyle obrażeń, że od progu przytomności będą ją dzielić tylko 3 punkty.

Cechy

Zręczność (17): 7/k12
Siła Fizyczna (12): 5/k8
Żywotność (10): 5/k8
Percepcja (14): 6/k10
Siła Woli (13): 6/k10
Charyzma (11): 5/k8

Karma

Kostka: k6
Punkty: 25

Inicjatywa

Kostka akcji: k12

Talenty

Atak z zaskoczenia (3): 10/k10+k6
Broń biała (3): 10/k10+k6
Magiczny wytrych (3): 10/k10+k6
Rytuał karmiczny (3)
Skradanie się (3): 10/k10+k6
Unik (2): 9/k8+k6
Wspinaczka (3): 10/k10+k6
Wytrzymałość (3)



Umiejętności

Artystyczne/muzyka (śpiew) (1): 6/k10
Wiedza/ballady elfickie (1): 7/k12
Wiedza/legendy i bohaterowie (1): 7/k12

Obrażenia

Próg życia: 46
Próg ran: 8
Próg przytomności: 34
Testy zdrowienia: 2 dziennie
Kostka zdrowienia: k8

Walka

Obrona fizyczna: 9
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 7
Obrona społeczna: 7
Pancerz duchowy: 1

Szybkość

Pełna: 80
W walce: 40

Ekwipunek

50 sztuk srebra
Miecz (obrażenia: 10/k10+k6)
Sztylet (obrażenia: 7/k12)
Sztylety do rzucania, 3 sztuki (obrażenia: 7/k12)
Trollowa proca (obrażenia: 9/k8+k6)
Zbroja skórzana warstwowa
Zestaw podróży

ARRKHARD GAHH

Kilka miesięcy temu Arrkhard Gahh, troll, Powietrzny Łupieżca drugiego kręgu, rozpoczął służbę na „Placziwej Barrakudzie”. Kiedy pewnej nocy spojrzał na nieboskłon, tańczące na żaglach księżycowe cienie wydały się układać w wizerunek twarzy. Oblicze przemówiło do Arrkharda, ujawniając swoje imię. Była to Pasja Thystonius, która nakazała trollowi ruszyć w podróż na dzikie niziny Barsawii. Tam miał zaciągnąć się do Ponurego Legionu, by walczyć z Horrorami, udowodnić swoją wartość dla Thystoniusa.

Zaloga statku nic nie słyszała, wyśmiała więc Arrkharda, stwierdzając, że troll przesadził z grogiem. Mimo to Gahh wyruszył w podróż na niziny, gdzie odszukał Molte i jej oddział Ponurego Legionu. Choć walczył z Horrorami dopiero od sześciu miesięcy, zdążył już udowodnić swoją odwagę w wielu niebezpiecznych bitwach.

Choć Arrkhard przemawia łagodnie i rozsądnie, może – na swój sposób – być równie fanatyczny co Moltaa. Uważa, że jego służba wyższym celom usprawiedliwia każde zło, jakiego mógłby się dopuścić.

Gahh szanuje i lubi Kwamma, jednak w razie sporu przywódców, bez wahania czy żalu przeciąłby orka na pół.

Arrkhard rozpoczyna każdą bitwę swym okrzykiem bojowym: „Thystonius rozkazuje ci zginąć!”. Troll nie używa talentu *ognistej krwi* zanim nie odniesie 20 lub więcej punktów obrażeń.

Cechy

Zręczność (17): 7/k12
Siła Fizyczna (21): 8/2k6
Żywotność (16): 7/k12
Percepcja (13): 6/k10
Siła Woli (11): 5/k8
Charyzma (10): 5/k8

Karma

Kostka: k4
Punkty: 15

Inicjatywa

Kostka akcji: k4-1

Talenty

Broń biała (4): 11/k10+k8
Okrzyk bojowy (2): 7/k12
Ognista krew (2): 9/k8+k6
Rytuał karmiczny (2)
Unik (2): 9/k8+k6
Wytrzymałość (3)
Żeglarsstwo powietrzne (1): 6/k10

Obrażenia

Próg życia: 63
Próg ran: 11
Próg przytomności: 49
Testy zdrowienia: 3 dziennie
Kostka zdrowienia: k12

Walka

Obrona fizyczna: 9
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 6
Pancerz fizyczny: 12
Pancerz duchowy: 1

**Umiejętności**

Artystyczne/rzeźbienie w drewnie (1): 7/k12
Wiedza/Horror (1): 7/k12
Wiedza/Pasje (2): 8/2k6

Szybkość

Pełna: 80
W walce: 40

Ekwipunek

10 sztuk srebra
Mała figurka Thystoniusa
Tarcza piechoty
Trollowa proca (obrażenia: 12/2k10)
Trollowy miecz (obrażenia: 14/k20+k4)
Zbroja płytowa
Zestaw podróży

EMBERICA



Już od dzieciństwa znany z gorącego temperamentu Emberica był do czasu przybycia Ponurego Legionu obiektem delikatnych drwin mieszkańców wioski. Od tej chwili większość młodych wieśniaków zaczęła popierać krasnoluda, stwierdzając, że choć raz zgadzają się z jego gniewem.

Cechy

Zręczność (13): 6/k10
Siła Fizyczna (13): 5/k8
Żywotność (15): 6/k10
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (5): 3/k4
Charyzma (5): 3/k4

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Obrażenia

Próg życia: 38
Próg ran: 10
Próg przytomności: 27
Testy zdrowienia: 3 dziennie
Kostka zdrowienia: k10

Szybkość

Pełna: 60
W walce: 10

Umiejętności

Broń biała (2): 8/2k6
Broń strzelecka (2): 8/2k6
Handlowanie (1): 4/k6
Łowiectwo (2): 8/2k6
Sztuka przetrwania (3): 6/k10
Walka wręcz (1): 7/k12
Wiedza/rolnictwo (3): 8/2k6

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 4
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 0

Ekwipunek

Motyka (obrażenia: 8/2k6)
Zbroja warstwowa

ARDELEA



Aardelea to inteligentne, odważne i rozwinięte nad wiek ludzkie dziecko. Nagabywana zbyt natarczywie, może się nagle rozplakać. Wtedy wkracza jej matka, Orweia, i kończy rozmowę. Dziewczynka, chociaż została obdarowana niezwykłymi magicznymi zdolnościami (patrz str. 77, **Plotki i odkrycia**), używa ich jedynie w sytuacji szczególnego zagrożenia – boi się, że mogliby ją zauważyć legionisści. Na przykład, mogłaby zastosować swój talent **mistycznego leczenia** w przypadku osoby, która oddała jej wielką przysługę, ale tylko wtedy, gdy wydaje się ona być na granicy śmierci.

Cechy

Zręczność (10): 5/k8
Siła Fizyczna (7): 4/k6
Żywotność (8): 4/k6
Percepcja (12): 5/k8
Siła Woli (12): 5/k8
Charyzma (11): 5/k8

Inicjatywa

Kostka akcji: k8

Szybkość

Pełna: 50
W walce: 25

Obrażenia

Próg życia: 28
Próg ran: 7
Próg przytomności: 19
Testy zdrowienia: 2 dziennie
Kostka zdrowienia: k6

Talenty

Mistyczne leczenie (1): 8/2k6
Nadmaturalny umysł (1): 8/2k6
Odległy zmysł (1): 8/2k6

Walka

Obrona fizyczna: 6
*Obrona magiczna: 7 [10]
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 1

* Magiczne zdolności Aardelei podnoszą jej obronę magiczną do 10 przeciwko zakłębom sondującym i wykrywającym. Ta zdolność ujawnia się, kiedy Aardelea jest przerażona i próbuje ukryć prawdę o swoich dziwnych talentach. W innych przypadkach używaj niższej obrony magicznej, równej 7.

CHERECA



Chereca, młodzieńcza miłość Charboyi, nie zechciała opuścić Hanto wraz z nim. Chociaż została wybrana na przywódczynię Hanto i jest raczej zadowolona ze swego życia, nie zapomniała jednak całkiem o Charboyi.

Bezpieczeństwo i szczęście mieszkańców wioski jest dla niej najważniejsze. Jeśli Emberici uda się wzniecić rebelię przeciwko Legionowi, będzie to dla Chereci osobista porażka i tragedia. Przywódczyni Hanto woli poczekać, aż oddział odejdzie z własnej woli, niż ryzykować życiem swego ludu. Chereca zrobi więc wszystko, co w jej mocy, by rewolta nie wybuchła.

Cechy

Zręczność (8): 5/k8
Siła Fizyczna (10): 4/k6
Żywołność (12): 5/k8
Percepcja (14): 6/k10
Siła Woli (13): 6/k10
Charyzma (14): 6/k10

Obrażenia

Próg życia: 34
Próg ran: 9
Próg przytomności: 26
Testy zdrowienia: 2 dniennie
Kostka zdrowienia: k8

Inicjatywa

Kostka akcji: k6

Umiejętności

Czarowny głos (4): 10/k10+k6
Wiedza/rolnictwo (2): 7/k12
Znajomość zwierząt (4): 10/k10+k6

Walka

Obrona fizyczna: 5
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 1

Szybkość

Pełna: 43
W walce: 22

ORWEIA



Orweia – jedna z największych przyjaciń Charboyi z czasów dzieciństwa – uwielbia sprawiać innym radość. Jednakże jej jasna, przyjazna dusza nabrała ciemnych odcieni wraz z przybyciem Ponurego Legionu.

Kobieta dość późno urodziła dzieci. Po śmierci męża, około dwóch lat temu, stały się one dla Orweii najważniejsze. Aardelea jest przez nią szczególnie chroniona. Kobieta zdecydowała się na wszystko, by pomóc córce.

Cechy

Zręczność (14): 6/k10
Siła Fizyczna (7): 4/k6
Żywołność (14): 6/k10
Percepcja (15): 6/k10
Siła Woli (15): 6/k10
Charyzma (14): 6/k10

Umiejętności

Leczenie (4): 10/k10+k6
Pieśń uczuć (3): 9/k8+k6
Wiedza/rolnictwo (2): 7/k12
Zagadanie (1): 7/k12
Zawadiacki śmiech (4): 10/k10+k6
Złowieszcze mamrotanie (2): 8/2k6

Walka

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 36
Próg ran: 10
Próg przytomności: 28
Testy zdrowienia: 3 dniennie
Kostka zdrowienia: k10

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Szybkość

Pełna: 65
W walce: 33



PLOTKI I ODKRYCIA



W tym rozdziale podajemy plotki i legendy, które można usłyszeć w trakcie przygody, a także szczegółowe opisy występujących w niej magicznych skarbów. Znajdują się tu także opisy i zasady działania magicznych mocy Aardelei, a także dokładny opis księgi, z której pochodzą.

POCHODZENIE I HISTORIA PONUREGO LEGIONU

Ile z poniższych informacji o pochodzeniu i historii Ponurego Legionu uda się graczom uzyskać, zależy od sukcesu osiągniętego przez ich postaci w testach wiedzy. Ponieważ organizacja ta zyskała rozgłos w całej Barsawii, wszyscy bohaterowie posiadają jakieś informacje o niej – i to bez potrzeby wykonywania testów. Kiedy postaci pierwszy raz usłyszą wzmiankę o Legionie, przeczytaj na głos lub sparafrazu, co następuje:

Ponury Legion. Rozpoznanie tę nazwę. Niektórzy mówią, że legionieści to bohaterowie, gotowi zginąć, by uwolnić Barsawię od Horrorów i wszystkiego, co te splugawili. Inni gardzą nimi, uważając ich za gloryfikowanych bandytów, którzy usprawiedliwiają swą chciwość i brutalność działaniem w imię wyższych celów. Jeszcze inni im współczują, uważając za działających w dobrych intencjach łowców Horrorów, splugawionych i doprowadzonych do szaleństwa przez mroczne siły, z którymi walczą, i potworne obrazy, które ujrzeli.

Styszełiście, że Ponury Legion jest obecny w każdym dużym mieście, choć zasięg jego wpływów jest różny w zależności od miejsca. Część legionistów to tylko pijani krzykacze, lecz inni to niebezpieczni fanatycy. Widzieliście kilku w Wielkim Targu. Wyróżniali się z tłumu zbrojami z czarnej skóry lub czernionego metalu, ozdobionymi srebrnymi ćwiekami. Pysznili się, jakby byli terapeutami namiestnikami. Większość przechodniów omijała ich z dala.

WYKONYWANIE TESTÓW WIEDZY I PERSWAZJI

Postaci posiadające odpowiednią wiedzę, odnoszącą się bezpośrednio do Ponurego Legionu (**historia Barsawii, kultu i organizacje** albo **historia Pogromu**), wykonują testy o stopniu trudności równym 5. Wiedza związana pośrednio z tematem (**Horror** czy **legendy i bohaterowie**) wymaga testu o trudności 7. Wszystkie informacje dostępne śmialkom dzięki pomyślnym wynikom testów wiedzy znajdują się poniżej, posegregowane według osiągniętego poziomu sukcesu. Na przykład postać, która osiągnęła duży sukces, pozna nie tylko informacje podane dla tego poziomu sukcesu, jak i te dla sukcesu przeciętnego. Postaci poznają nieprawdziwe plotki przy niższych poziomach sukcesu, a prawdę przy wyższych. Jeśli gracz osiągnie wynik dający mu informacje dla kilku poziomów sukcesu, wytłumacz, że wiadomości z wyższych poziomów są bardziej wiarygodne.

Śmialkowie mogą wykonywać testy wiedzy, by uzyskać informacje o Ponurym Legionie w dowolnym momencie po tym, jak o nim usłyszą.

Bohaterowie mogą również zdobyć niższe informacje od członków Ponurego Legionu w Hanto, wykonując pomyślnie testy perswazji. Kiloro legionistów posiada wiedzę **historia Ponurego Legionu** i każdy z nich może podzielić się nią ze śmialkami. Jeśli bohater zapyta tego z nich, który dysponuje odpowiednią wiedzą, o historię grupy, musi wykonać test perswazji przeciwko obronie społecznej nagabywanego. Poziom uzyskanego sukcesu określa, ile informacji bohater zdobędzie. W zależności od tego, z kim śmialkowie rozmawiają, może zająć



potrzeba zmodyfikowana pewnych poniższych zdań, by odzwierciedlić nastawienie i poglądy danego legionisty. Na przykład, Moltaa nigdy nie opisałaby działań jakiegokolwiek oddziału Legionu jako oblakane albo kracówce. Zamiast tego, może określić niektóre grupy jako „bardziej oddane sprawie od innych”.

Przeciętny sukces

Ponury Legion to grupa fanatycznych, polujących na Horrory adeptów, którzy nie odpowiadają przed nikim oprócz siebie. Podróżują przez Barsawię w dużych, uzbrojonych po zęby bandach, gotowi walczyć z każdym potworem, niezależnie od szans na zwycięstwo. Niestety, dla zwykłych obywateli są takim samym zagrożeniem, jak dla Horrorów. Zawsze oczekują wdzięczności i bezwzględного szacunku, żądają także jedzenia, kwater, broni, wyposażenia, a nawet pieniędzy, kiedy tylko mają na to ochotę. Każdego, który się opiera, oskarżają o spługawienie przez Horrora, nekają bez litości, a czasem nawet zabijają.

Duży sukces

W Ponurym Legionie służą zarówno dobrzy Dawcy Imion, jak i źli. Niestety, wśród prawych zabójców Horrorów znajdują się też kryminaliści, wykorzystujący dobrą sławę organizacji, by wydzierać czego tylko zapragną z rąk miejscowej ludności. W samym Legionie owe dwie frakcje ściągają się ze sobą o dominację. Chociaż nieuczciwych legionistów jest więcej, prawi członkowie organizacji są potężniejsi. W końcu wojownik, który potrafi zmierzyć się z Horrorem, z łatwością poradzi sobie z bandą zbirów, którzy muszą nosić czarną zbroję, by zastraszać innych.

Ogromny sukces

Generalnie rzecz biorąc, członkowie Ponurego Legionu zadają sobie wiele trudu, by jawić się jako tajemniczy, i często mówią o powiązaniach ze starożytnymi i potężnymi tajemnicami, które tylko oni potrafią zrozumieć. Legion zachęca do rozsiewania tych plotek, dopóki opisują go jako potężny i tajemniczy. Choć Barsawianie powiadają różne rzeczy, Ponury Legion nie stanowi jednej, zorganizowanej grupy. Tak naprawdę cały czas pojawiają się nowe oddziały legionistów – każdy może założyć własną bandę, ubierając siebie i kilku przyjaciół w nabijaną srebrnymi ćwiekami czarną skórę i przysięgając walczyć z Horrorami. Wiele fałszywych plotek o organizacji jest rozsiewanych przez „tak zwanych legionistów”, którzy w rzeczywistości niewiele wiedzą o pierwotnej grupie.

Każdy oddział Ponurego Legionu może mieć w swych szeregach na wpół szalonych bohaterów oraz niezaradnych oszustów, zaprawionych weteranów i żółtodziobów, którzy założyli czarne pancerze przedwcześnie. Ogólnie rzecz biorąc, włóczący się po pustkowiach

legioniści zwykle są twardzi, wyszkoleni i oddani sprawie; natomiast ci, którzy zbierają się w miastach lub w ich pobliżu, to często zwykłe rzeźmieszczy albo głupcy.

Tak naprawdę Ponury Legion założył w Czasie Pożogi krasnoludzki Ksenomanta Verwol, który zjednoczył zwaśnione plemiona i miasta Barsawii do walki z pierwszą falą Horrorów (zobacz PZ, str. 22). Verwol ukuł motto Ponurego Legionu: „Jeśli masz wątpliwości, posiekaj to na kawałki”.

Wyjątkowy sukces

Grupa, znana teraz jako Ponury Legion, po raz pierwszy pojawiła się w mrocznym okresie historii Barsawii, zwanym Czasem Pożogi. Wtedy na obszarze, który znamy teraz jako Barsawie, znajdowały się tysiące wrogich sobie plemion i państw-miast, które zjednoczyły się, by walczyć z nagłym pojawieniem się dziwnych, owadopodobnych stworzeń, później rozpoznanych jako zwiastuny Pogromu. W południowej części prowincji, gdzie stworów było najwięcej, bezprzykładna liczba generałów, oddziałów wojskowych oraz partyzantów zaprzestała prób pozabijania się nawzajem i stanęła do walki po tej samej stronie.

Chociaż głód, który ogarnął całą prowincję po zakończeniu Czasu Pożogi, rozwał wszelkie nadzieje na prawdziwą polityczną jedność, nie zniszczył osobistych więzi między weteranami bitwy przeciwko owadopodobnym Horrorom. Wielu z tych wojowników trzymało się razem, tworząc małe oddziały, a w końcu przybrało miano Dumnego Legionu. Niestety, część grup zbójwowała, kiedy niesione przez Horrory zagrożenie osłabło. W taki oto sposób narodził się w Legionie spór między prawdziwymi herosami a zwykłymi bandytami, którzy po dziś dzień dręczy organizację.

Mijały wieki i wreszcie zaprzestano używać miana „Dumny Legion”. Do czasu Wojen Orichalkowych istniał tylko w mitach i pieśniach o dawno umarłych bohaterach przeszłości, a także jako obelga, sarkastyczne określenie wymuszających wszystko band najemników.

Mity i pieśni przeżyły obelgi. Kiedy Horrory pojawiały się coraz częściej i licznie, wielu pragnących je wypłenić bohaterów odnowiło tradycje Dumnego Legionu. Gdy najazd bestii przybrał na sile, nieustraszeni krasnoludzi wojownik imieniem Verwol nazwał swą bandę zabójców Horrorów Ponurym Legionem. Przekonany, że on i jego towarzysze mogą mieć nadzieję na pokonanie potworów jedynie wtedy, gdy dorównają im w złośliwości i zjadłości oraz wyzbydzą się wszelkich słabości, Verwol i jego zwolennicy zaczęli nosić czarne ubrania i przybrali wzbudzący strach styl bycia. W strategii Ponurego Legionu znaczną rolę odegrało również praktykowanie ksenomancji.

Uczeni poddają w wątpliwość fakt, jakoby to Verwol wypowiedział słynne zdanie: „Jeśli masz wątpliwości, posiekaj to na kawałki”. Niemniej słowa te dokładnie

opisują podejście krasnoluda do walki z Horrorami. A wiele oddziałów w całej Barsawii kopiowało styl Verwola – Legion powiesił, spalił lub pociął mieczami gros Dawców Imion, których podejrzewano o splugawienie. Każdego, kto odważył się źle wypowiadać o metodach stosowanych przez Ponury Legion, uznawano za skażonego i rozpoczynano go ścigać.

Gdy lud Barsawii schronił się w kaerach, Ponury Legion również trafił pod ziemię. W niektórych podziemnych społecznościach służył jako nieoficjalna straż przeciwko najszybszym próbom wtargnięcia Horrorów do schronień. W wielu przypadkach legionistom udało się zniszczyć potwory, które przedostały się przez zabezpieczenia kaerów. Jednak również często skazywali oni nieszkodliwych ekscentryków i każdego, kto zagroził ich władzy.

Dziś tuziny band Ponurego Legionu przemierza zarówno pustkowia, jak i ulice miast. Członkowie organizacji zawsze są czujni i nieustannie się rozglądają, gotowi na pojawienie się prawdziwych albo wymaglinowanych Horrorów. Kiedy legionieści maszerują, mądrze jest przejść na drugą stronę ulicy, jeśli da się to zrobić, nie zwracając na siebie ich uwagi.

Legion nie posiada centralnej organizacji, hierarchii czy zarządzającej nim rady. Nikt „odgórnie” nie ustala, kto może zostać jego członkiem. Zamiast tego, ten różnorodny zlepek oddziałów identyfikuje się ze sprawą i stylem, a dowódca każdej z band nie uznaje żadnej władzy poza swoją. W samej rzeczy, historia mówi o wielu przypadkach walki pomiędzy oddziałami Ponurego Legionu – szczególnie, kiedy jedna z grup nie zastосуje się do sposobu postępowania innej.

SKARBY

W trakcie przygody drużyna może zdobyć dwa magiczne skarby. Poniższy opis tych przedmiotów zawiera informacje o tajnikach i efektach każdego poziomu dostrojenia do obu skarbow. Wskazówki na temat używania magicznych skarbow znajdziesz w **Magicznych skarbach**, str. 270, i **Działaniu magii**, str. 136 – oczywiście w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**.

Ponieważ właściciele tych przedmiotów używają ich regularnie i wpleli w nie aktywne wątki, śmiałkom będzie niezmiernie trudno wejść w ich posiadanie. Aby je zdobyć, muszą pokonać Ponury Legion i zabić zarówno Molte, jak i Kwamma. Ork nosi Lament Derity u boku, a obsydianka często używa Czaški z Maarberga jako części zbroi.

LAMENT DERITY

Maksymalna liczba wątków: 1

Obroń magiczna: 24

Lament Derity to wyjątkowy, srebrny miecz, rozpoznawalny po splecionych skrzydłach nietoperza, wyrzeźbionych w czarnej rekości. W gałce głowni

umieszczono gruby pierścień, do którego użytkownik może przywiązać jedwabny sznur.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Używany najpierw przez Verwola – jednego z pierwszych Ponurych Legionistów – miecz zdobył magiczne mocy, kiedy jego właścicielka, Derita, podstępem skłoniła Horra, by ten nadał ostrzu magiczną siłę. Posiadacz musi poznać Imię Derity.

Efekt: Wyjęty z pochwy, miecz wydaje z siebie niesamowite wycie. Użytkownik wykonuje test Charyzmy przeciwko obronie społecznej przeciwnika, używając stopnia równego zsumowanemu stopniowi Charyzmy z poziomem dostrojenia do broni. Jeśli test się powiedzie, wróg otrzyma karę obniżającą stopnie wszystkich jego działań (z wyjątkiem tych związanych z ucieczką) o liczbę równą poziomowi dostrojenia do broni. Modyfikator ów utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi dostrojenia do miecza.

Poziom 2 Koszt: 800

Efekt: Władający mieczem musi przymocować czarny, jedwabny sznurek do gałki na rekości, przywiązując drugi jego koniec do pasa. W walce jedwab twardnieje i wyrzuca ostrze w kierunku wybranego przez użytkownika celu, znacznie zwiększając zasięg miecza. Sznur może mieć do metra długości na każdy poziom dostrojenia. Na przykład, przy drugim poziomie dostrojenia, władający może przy użyciu talentu *broń biała* zaatakować cel w odległości do dwóch metrów. Przy poziomie piątym – dystans zwiększa się do pięciu metrów, i tak dalej. Używany w ten sposób jedwab ma taką samą wytrzymałość, co ostrze.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: Władający mieczem musi poznać Imię i przydomek Horra, który przyczynił się do umagicznienia ostrza: Harjarlifex, Niosący Zagładę.

Efekt: Ostrze buczy, kiedy znajdzie się w odległości 100 metrów od Horra. Aby użyć tej mocy, Mistrz Gry wykonuje w ukryciu za posiadacza broni test Percepcji przeciwko obronie magicznej bestii, używając stopnia równego sumie stopnia Percepcji władającego mieczem i poziomem dostrojenia do oreza. Ponadto miecz zwiększa o +6 stopień Siły Fizycznej walczącego Lamentem bohatera, kiedy wykonuje on test obrażeń.

Poziom 4 Koszt: 2100

Efekt: Władający mieczem może dodać poziom dostrojenia do swej obrony fizycznej, magicznej lub społecznej przy opieraniu się mocy Horra. Efekt ten nie działa wobec zaklęć rzucanych przez Horrory. Ponadto miecz zwiększa o +7 stopień Siły Fizycznej walczącego Lamentem bohatera, kiedy wykonuje on test obrażeń.

Poziom 5 Koszt: 3400

Tajnik: Derita i Horror podpisali umowę, by nadać mieczowi magiczną moc. Użyli do tego atramentu, zmieszanego z krwi Derity, krwi Horrora i trzeciej substancji. Posiadacz miecza musi ustalić, co było trzecim składnikiem. A były nim lzy osieroconego dziecka.

Efekt: Opisane wcześniej wykrywające Horrory buczenie pojawia się w odpowiedzi na przewlekłe efekty użycia mocy Horrora w promieniu 100 metrów od miecza. Ponadto oř zwiększa o +8 (+10 przeciwko Horrorom lub ich konstruktom) stopień Siły Fizycznej walczącego Lamentem bohatera, kiedy wykonuje on test obrażeń.

Poziom 6 Koszt: 5500

Efekt: Wykrywające Horrory buczenie pojawia się w obecności każdego stworzenia skażonego przez Horrora lub napiętnowanego zamieniem. Ponadto miecz zwiększa o +9 (+11 przeciwko Horrorom lub ich konstruktom) stopień Siły Fizycznej walczącego Lamentem bohatera, kiedy wykonuje on test obrażeń.

Poziom 7 Koszt: 8900

Tajnik: Władający mieczem musi poznać warunki umowy między Deritą i Harjarlifex, a także dowiedzieć się, w jaki sposób bohaterka wykorzystała zapis w kontrakcie, by przeżyć Horrora.

Czyn: Posiadacz miecza musi odszukać Harjarlifex i wynegocjować z nim umowę, by uaktywnić największe moce ostrza. Jednak Horror naraził się czegoś z popełnionego błędu i nie nabierze się drugi raz na tę samą sztuczkę.

Efekt: W odległości 100 metrów od Horrora miecz szeptem zdradza właścicielowi najsłabszy punkt bestii. Ponadto miecz zwiększa o +10 (+12 przeciwko Horrorom lub ich konstruktom) stopień Siły Fizycznej walczącego Lamentem bohatera, kiedy wykonuje on test obrażeń.

CZASZKA Z MAARBERGA

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 21

Czaszka z Maarberga to hełm wykonany z górnej części dziwacznej, pół-gadziej czaszki, w której widnieje siedem otworów, wydających się być oczodołami. Jasnobrażowy hełm z jasnozielonymi plamami w kilku miejscach jest dużo mocniejszy, niż na to wygląda.

Poziomy dostrojenia**Poziom 1 Koszt: 500**

Tajnik: Hełm wykonany jest z czaszki Horrora, zabitego przez wielkiego bohatera we wczesnych dniach Pogromu. Czaszkę znaleziono wiele lat po Czasie Pożoży w zniszczonym mieście, które odkrywcy nazwali Maarberg. Właściciel musi odkryć nazwę, jaką dawno zmarli mieszkańcy nadali swemu miastu (Mistrz Gry ją wymyśla).

Efekt: Właściciel nabywa moc *Podmuchu*. Jej stopniem jest suma stopnia Siły Fizycznej noszącego hełm i poziomu dostrojenia. Użycie *Podmuchu* nie wymaga akcji. Uderzony, posiadacz hełmu wykonuje test *Podmuchu*. Jeśli jego wynik jest równy lub większy od rezultatu testu ataku przeciwnika, właściciel Czaszki może odbić siłę uderzenia ciosem na odlew. Siła uderzenia odbija się na atakującego, posyłając go do tyłu na liczbę metrów równą różnicy pomiędzy wynikami obu testów. Aby uniknąć odniesienia punktu obrażeń (ogłuszenie) za każdy przeleciący metr, ofiara musi wykonać udany test Zręczności, *uniku* lub podobny test o trudności równej wynikowi testu *Podmuchu*. Jeśli test *Podmuchu* się nie powiedzie, cios atakującego zadaje zwykłe obrażenia, a postać nosząca hełm automatycznie traci równowagę.

Poziom 2 Koszt: 800

Efekt: Właściciel zyskuje moc Horrora *ożywienie umarłego*. Jej stopień równa się sumie stopnia Siły Woli noszącego hełm i poziomu dostrojenia do przedmiotu.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: Noszący hełm musi poznać Imię bohatera, który zabił Horrora w czasie ostatecznej bitwy w obronie swego miasta (Mistrz Gry je wymyśla).

Czyn: Kiedy użytkownik wpłata w hełm wątek trzeciego poziomu, złośliwa świadomość martwego Horrora atakuje go psychicznie. Aby się temu oprzeć, posiadacz musi wykonać test Siły Woli lub mocy woli przeciwko obronie magicznej Horrora, równej 21. Jeśli test się nie powiedzie, duch potwora opętuje użytkownika na trzy dni, w czasie których próbuje zmusić go do zadania tak wielu cierpień i bólu, jak to tylko możliwe.

Efekt: Właściciel zyskuje moc Horrora *zły los*. Jej stopień równa się sumie stopnia Siły Woli noszącego hełm i poziomu dostrojenia do przedmiotu.

Poziom 4 Koszt: 2100

Efekt: Użytkownik zyskuje moc Horrora *przekazanie obrażeń*. Jej stopień równa się sumie stopnia Siły Woli noszącego hełm i poziomu dostrojenia do przedmiotu.

Poziom 5 Koszt: 3400

Tajnik: Noszący hełm musi poznać Imię Horrora, którego czaszkę nosi (Mistrz Gry je wymyśla).

Czyn: Kiedy użytkownik wpłata w hełm wątek piątego poziomu, duch Horrora atakuje go psychicznie. Aby oprzeć się temu, posiadacz musi wykonać test Siły Woli lub *mocy woli* przeciwko obronie magicznej potwora, równej 21. Jeśli test się nie powiedzie, duch Horrora opętuje użytkownika na rok i jeden dzień.

Efekt: Użytkownik zyskuje moc Horrora *zdzieranie skóry*. Jej stopień równa się sumie stopnia Siły Woli noszącego hełm i poziomu dostrojenia do przedmiotu.

Poziom 6 Koszt: 5500

Effekt: Użytkownik zyskuje moc Horrorów *spaczenie karmy*. Jej stopień równy sumie stopnia Siły Woli noszącego hełm i poziomu dostrojenia do przedmiotu.

Poziom 7 Koszt: 8900

Tajnik: Noszący hełm musi poznać klątwę, wypowiedzianą w chwili śmierci przez Horror, którego czaszkę nosi: „Dzięki żądzy władzy Dawców Imion, znów będę żył i śmiał się z twych spróchniałych kości!”.

Czyn: Duch Horroru podejmuje ostateczną próbę opętania użytkownika, który – by pokonać bestię – musi wykonać test Siły Woli lub mocy woli przeciwko obronie magicznej równej 28. Jeśli test się nie powiedzie, potwór niszczy tożsamość użytkownika i przejmuje jego ciało, dopóki nie umrze z naturalnych przyczyn. Jeżeli test się powiedzie, Horror opetuje użytkownika na trzy dni.

Effekt: Użytkownik zyskuje moc Horrorów *podszepcy*. Jej stopień równy sumie stopnia Siły Woli noszącego hełm i poziomu dostrojenia do przedmiotu.

DODATKOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Postaci graczy mogą w jaskini Aardelei znaleźć „Księgę niebieskich duchów” i figurkę smoka. Chociaż oba te przedmioty zdradzają magiczną naturę, żadnego z nich nie można użyć jako magicznego skarbu. Księga najprawdopodobniej rozsypane się w proch w ciągu siedmiu dni od odnalezienia. Nawet jeśli bohaterom uda się znaleźć sposób, by ją zachować, duch dający dostęp do zawartej w tomie magii traci rozum i nie może już wyjawiać żadnych sekretów. Natomiast magiczna natura figurki smoka leży daleko poza wiedzą czy umiejętnościami każdego z magów Barsawii. Oba przedmioty są opisane poniżej.

BADANIE KSIĘGI

Jak opisano w *Jaskini Aardelei* (str. 47), księga, która dała dziewczynce moce, niszczała przez stulecia. Kiedy dziecko wykopało ją i wystawiło na działanie powietrza, proces niszczenia jeszcze się przyspieszył. Jednak bohaterowie i tak mają szansę w czasie pozostałych dni istnienia księgi dokładnie zbadać wolumin astralnie lub spróbować odcyfrować pismo.

Badanie astralne

Chcąc astralnie zbadać „Księgę niebieskich duchów”, śmiółkowie mogą użyć talentów *spojrzenie astralne* lub *wykrycie magii*, albo zaklęcia *Zmysł astralny*. Oczywiście wietrznik może skorzystać ze zdolności rasowej wzrok astralny. Obrona magiczna księgi wynosi 21. Wytnik 7 lub wyższy w każdym wspomnianym teście ujawnia magiczną obecność wewnątrz księgi, ale by dowie-

dzieć się czegoś użytecznego, postać musi uzyskać wynik co najmniej równy jej obronie magicznej. Mistrz Gry może przeczytać na głos lub sparafrazować poniższy akapit gracze, którego postaci powiedzie się w teście odpowiedniego talentu lub zaklęcia:

Kiedy patrzysz na wzorec tej księgi, prawdopodobnie źródła tajemniczych mocy Aardelei, powoli zdajesz sobie sprawę, że tom również na ciebie patrzy. Po kilku minutach widzisz blade, niebieskie światło dookoła woluminu. Patrzysz, poświata przyjmuje kształt małego smoka około dwumetrowej długości. Patrzy na ciebie, zdaje się siaład, a potem – zasypiać. Śpiący smok powoli zaczyna się rozmywać, najpierw w bezkształtną niebieską poświatę, a potem w ciemność.

Siedząca pozycja smoczego kształtu odpowiada tej na ukrytej figurce (zobacz dalej). Każdy ze śmiółków, który widział opisaną powyżej niebieską poświatę i odnajdzie figurkę, może wykonać test Percepcji (7). Jeśli się powiedzie, postać zauważa, że smok w obu przypadkach przybrał tę samą pozę. Jednak dodatkowe testy nie rzucają więcej światła na to zagadnienie. Więcej informacji znajdziesz w „*Księdze niebieskich duchów*”, na str. 56, w rozdziale *Nie dokończone wątki*.

Badanie pisma

Każda z postaci graczy, posiadająca umiejętność *czytania/pisania* (sperethiel) lub odpowiednią wiedzę (*starożytne języki*, *historia starożytna* albo *wiedza o smokach*), może spróbować odczytać runy księgi, wykonując test o stopniu trudności 21. Poznane informacje zależą od uzyskanego w teście sukcesu. Każdy poziom sukcesu ponad przeciętny oznacza, że postać pozna też informacje dostępne przy gorszych wynikach.

Przeciętny sukces pozwala odkryć, że runy są kombinacją pisanego sperethiel i innego, nie zidentyfikowanego języka. Postać nie potrafi znaleźć różnicy między runami na okładce i na stronach księgi.

Duży sukces oznacza, że bohater może przetłumaczyć część run na okładce – są to słowa: „księga”, „niebieski” i „duchy”. Śmiółek może również stwierdzić, że w księdze zapisano formuły i rytuały podobne do tych znalezionych we współczesnych księgach magicznych, ale dużo bardziej złożone.

Ogromny sukces pozwala postaci rozpoznać runy sperethiel jako starożytną formę języka pisanego, uwaną w Barsawii za zapomnianą. Zauważa ona również, że nieznaną zapis przypomina starożytne hieroglify używane do oznaczania smoków.

Wyjątkowy sukces to znak, iż postać odnajduje trzy strony, na których opisane są moce przejawiane przez Aardele; jest również w stanie je przeczytać. Jednak toporne tłumaczenie śmiółka nie daje informacji, jak używać czy jak nauczyć używać tych zdolności. Wśród nie-eflickich symboli bohater rozpoznaje kilka, które oznaczają smoki i smoczą magię.

BADANIE FIGURKI SMOKA

Jeśli postaci graczy znajdują figurkę smoka (zobacz *Jaskinia Aardelei*, str. 47), mogą spróbować ją zbadać, ale nie dowiedzą się o niej wiele ponad to, co mogą odgadnąć z jej wyglądu. Badana astralnie figurka ma obronę magiczną 12. Jeśli postać wykona z powodzeniem test odpowiedniej zdolności magicznej, odkryje, że statuetka posiada magiczną aurę, ale nie dowie się nic więcej.

Postać posiadająca pewne umiejętności artystyczne (*rzeźbienie w kamieniu* lub *rzeźbienie*), która próbuje zbadać figurkę, musi wykonać odpowiedni test o trudności 13. Jakikolwiek sukces wyjaśnia, że posążek został wykonany ze świetnie rzeźbionego obsydianu. Co najmniej ogromny sukces pozwala odkryć, że zręcznie oddane szczegóły zawdzięczają swe piękno i wyrafinowanie zarówno magii, jak i wprawnym dłoniom. Bohater zauważa również, że obsydian ma nie naturalnie czysty blask, który może być wynikiem umagicznienia.

Kasetka zawierająca rzeźbę została umagiczona, by oprzeć się efektom upływu czasu. Jej obrona magiczna wynosi 12. Zamek jest zepsuty, ale poza tym zachowała się w doskonałym stanie.

MOCE AARDELEI

Niezwykłe zdolności Aardelei funkcjonują podobnie do innych talentów *Przebudzenia Ziemi*.

MISTYCZNE LECZENIE

Stopień: poziom + Siła Woli + 2

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Talent *mistyczne leczenie* pozwala postaci na wyleczenie obrażeń innego bohatera, wykorzystując jeden z jej testów zdrowienia. Stopień *mistycznego leczenia* śmiałka zastępuje w teście stopień zdrowienia. Stopniem trudności jest obrona magiczna uzdrawianego, który może zdecydować się na jej czasowe obniżenie. Używający tego talentu musi dotknąć rannego, który z kolei winien się całkowicie skoncentrować na przyjęciu leczniczej mocy. Uzdrawiany musi również wierzyć w lecznicze zdolności bohatera. Postać nie może użyć tego talentu do leczenia samej siebie.

NADMATERIALNY UMYŚL

Stopień: poziom + Siła Woli + 2

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Talent *nadmaturalny umysł* pozwala postaci na przemieszczanie zgodnie z życzeniem małych ilości materii. Może przesuwając przedmiot itp. w dowolnym kierunku lub w powietrzu z maksymalną prędkością równą poziomowi talentu. Aby użyć tej zdolności, śmiałek wykonuje test *nadmaturalnego umysłu* o trudności ustalonej w oparciu o ciężar przemieszczanego obiektu. Bazowy stopień trudności wynosi 2, plus 1 za każde 2,5 kilograma wagi. Jeśli postać próbuje przemieścić obiekt lub istotę posiadającą obronę magiczną, użyj jej jako stopnia trudności.

Każde użycie *nadmaturalnego umysłu* trwa liczbę rund równą poziomowi tego talentu, albo do momentu, w którym postać się zdekoncentruje.

ODLEGŁY ZMYŚL

Stopień: poziom + Siła Woli + 2

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Talent *odległy zmysł* pozwala postaci uważnie obserwować zdarzenia, mające miejsce w pewnym oddaleniu albo za zasłoną, przy użyciu słuchu, wzroku, zapachu lub dotyku. Aby użyć wzmocnionego zmysłu, bohater musi określić obszar, nad którym zdolność się koncentruje – do dwudziestu metrów oddalenia na poziom. Następnie postać wykonuje test *odległego zmysłu* o stopniu trudności zależnym od dystansu dzielącego ją od obserwowanego miejsca. Bazowym stopniem trudności jest 5 plus 1 za każde 10 metrów odległości. Podczas używania tej zdolności, postać nie może używać wybranego zmysłu do obserwacji swego otoczenia; jeśli postać zdecyduje się oglądać orła w gnieździe kilka metrów wyżej, nie widzi podłoża, na którym ptak stoi. Ta słabość może wystawić postać na niespodziewane ataki i ataki z zaskoczenia (zobacz str. 202, PZ).

Istoty posiadające obronę magiczną mogą uniknąć bycia obserwowanym przez postać, używając tego talentu. W takim przypadku, bohater używa najwyższej obrony magicznej spośród obserwowanych istot jako stopnia trudności testu *odległego zmysłu*. Każde użycie tego talentu działa liczbę rund równą jego poziomowi.

POMOC 1: MAPA CHARBOYYY



POMOC 2: LIST CHARBOYYI DO LAVERIUM

Do mej najdroższej matki,

Choć pewnie zganisz mą rozrzutność, wysyłam Ci drugi list w ciągu miesiąca, niecierpliwie oczekując Twojej odpowiedzi. Jak może już usłyszałaś od odważnych poszukiwaczy przygód, którzy doręczyli Ci ten list, kurierzy, których wysłałem do Hanto kilka tygodni temu, nie powrócili. Obawiam się, że wzięli zaliczkę, którą im dałem - zapewniam Cię, że nie była to duża suma - i po prostu uciekli, by ją wydać. Prawdopodobnie nigdy nie dotarli do Hanto, więc te moje rozważania nie mają dla Ciebie sensu. Mam nadzieję, moja kochana matko, że u Ciebie wszystko w porządku.

Przedsiębiorstwo się rozwija, co mnie cieszy. Odkryłem jednak, że wielki sukces tylko wzmaga u krasnoluda poczucie żalu. Najgłębszym żalem, droga matko, napawa mnie Twoja odmowa przyjazdu do mnie, do Wielkiego Targu. Nikt w Hanto nie będzie Tobą gardził, jeśli zdecydujesz się spędzić lata starości we względnie komfortcie. Z pewnością pracowałaś w polu wystarczająco ciężko i wystarczająco długo, by stareżyło na dwóch Dawców Imion!

Wiem, powtarzam się. Zresztą obawiam się, że bezowocnie. Przekaż, proszę, pozdrowienia wszystkim w Hanto. Gdybyś jednak zdecydowała się przyjąć moją ofertę, wyślę po Ciebie eskortę w ciągu dwóch tygodni. Jak zawsze, pozostaję Twoim kochającym synem

Charboyya

POMOC 3: LIST CHARBOYYI DO EMBERICI

Bracie Emberico,

Wyrazy szacunku! Mam nadzieję, że przestajesz prowokować zatargi z przywódcą wioski Bari. Bez wątpienia zasługuje na tęgie lanie, ale z Twojego opisu wynika, że jego mięśnie zawstydziłyby kowala! Mam nadzieję, że twój nos pozostaje nie naruszony, taki jaki był, kiedy ostatnio do mnie pisałeś (czyli dosyć dawno!).

Ten list powinien do Ciebie dotrzeć. Musiałem wynająć drugą grupę kurierów, by Ci go dostarczyć. Twoja ostatnia odpowiedź do mnie dotarła. Czyżbyś wystraszył ich swoją gwałtownością? Możesz być bardzo przerażającym krasnoludem, zwłaszcza w ciemnościach.

Odpisz, by zapewnić mnie, że nie pomałaś ostatnio żadnych kości - swoich ani cudzych.

Charboyya

POMOC 4: LIST CHARBOYYI DO ORWEII

Droga przyjaciółko Orweio,

Te ostatnie kilka tygodni było dla mnie najtrudniejsze od wielu lat. Nie martwię się o siebie, ale strach, że coś stało się mojej rodzinie i przyjaciołom, sprawił, że stałem się nerwowy jak kot na tonącej łodzi. Bezustannie krążąc, wydeptałem ścieżkę w dywanie, a wszystko przez to, że kurierzy, których ostatnio wysłałem do Hanto, nie powrócili. Obawiam się, że wpadli w zasadzkę i zginęli. Poszli z własnej woli, za uczciwą zapłatą, ale mogliby żyć, gdybym nie zlecił im tego zadania. Usłyszałem tę wiadomość z kolejną grupą młodych adeptów, których może spotkać podobny los tylko dlatego, że pragnę wiedzieć, jak się miewacie. Zaprawdę, czasem myślę, że jestem bardzo samolubnym krasnoludem. (Uiem, że zaprzeczysz - może właśnie dlatego o tym Ci piszę).

Długi list, który mógł do Ciebie nie dotrzeć, zawierał wiele mało znaczących szczegółów - zakup jedwabiu, sprzedaż jedwabiu, zatrudnianie pracowników, zwalnianie pracowników. Obawiam się, że jest to zbyt blade, by opisywać po raz wtóry, ale proszę, nie zaprzestań informowania mnie o każdej drobnej nowości w Twoim życiu - szczególnie opowieści o Twoich dzieciach, które tak mnie bawią!

I odpowiedź na Twe nieuchronne pytanie: nie znalazłem partnerki. Jestem tu, u bram Throalu, i nie mogę znaleźć odpowiedniej krasnoludziicy, by spędzić z nią życie. Chyba tak naprawdę wcale jej nie szukam

Niecierpliwie oczekuję Twojej odpowiedzi, moja droga Orweio

Charboyya

POMOC 5: LIST CHARBOYYI DO CHERECI

Witaj Chereco,

To już drugi list, który piszę do Ciebie w ciągu miesiąca, dostarczony przez drugą grupę kurierów, którą wysłałem w tym samym czasie. Obawiam się o bezpieczeństwo pierwszej grupy i byłbym wdzięczny za jakiegokolwiek zapewnienia. Czy sawanna stała się ostatnio bardziej niebezpieczna? Bandyce i łowcy niewolników chyba ostatnio śmieiej sobie poczynają. Żywię wielką nadzieję, że nie jesteście niepokojeni przez Horrory. Czy udało Ci się zorganizować spotkanie przywódców Hanto i sąsiednich wiossek, o którym mi pisałaś? Poszukiwanie wspólnych celów i porozumienia wydaje się być ważnym zadaniem. Podziwiam Twoją wytrwałość w próbach osiągnięcia tego celu, chociaż muszę wyznać, że wątpię w powodzenie, jeśli obecni przywódcy są tak samo twardogłowi i krótkowzroczni jak ci, którzy pełnili te funkcje, kiedy wyjeżdżałem.

Jak zawsze najlepsze życzenia,

Charboyya

P. S. Ostatnio pojawiłaś się w moich snach.



SPLUGAWIONA PRZEZ HORRORA

Na pustkowiach Barsawii, gdzie na obcych patrzy się podejrzliwie i z obawą, leży mała, samotna wioska. Niezwykle opowieści o miejscowej dziewczynce, która posiada nietypowe moce, przyciągnęły do tej osady oddział Ponurego Legionu - fanatycznych zabójców Horrorów. Postawili sobie oni za zadanie dogłębne sprawdzenie owych plotek.

I szybko ogłosili, iż dziewczynkę naznaczył Horror, że splugawiło ją przerażające zło, z którego trzeba oczyścić zarówno ją, jak i całą Barsawię.

Przepełnionymi strachem wieśniakami żelazną ręką rządzi prowadzący śledztwo legionieści. Jediną nadzieją wieśniaków staje się drużyna poszukiwaczy przygód, której pomocy w ogóle się nie spodziewali...

Splugawieni to przeznaczona do gry Earthdawn: Przebudzenie Ziemi przygoda dla 6-8 bohaterów na kręgach od 2 do 4.



FASA
CORPORATION



#EDSPL

ISBN 83-67468-63-3



9 788387 968632

Intended "Splugawieni" oraz Earthdawn "Przebudzenie Ziemi" są znakami handlowymi należącymi do FASA Corporation.
Copyright © 1994, 2001 FASA Corporation. All Rights Reserved. Used under license.