

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Mgły Zdrady



Informacje o Release

Źródło.....: harfista

Skan.....: harfista

Edycja/składanie.: harfista

Liczba stron.....: 106

Rozdzielczość.: 2400x3330

Wydawnictwo...: MAG

Format.....: pdf

Rok wydania...: 1998

Data release'u...: 18.02.2007

Opis :

Podręcznik dodatkowy do systemu Earthdawn. Amulet wykuty ze srebra na pewno kryje potężną magię, jednak bez klucza do jego tajemnic jest po prostu zwykłym kawałkiem ładnej biżuterii. Tylko jeden człowiek może odkryć tajemnice talizmanu i uwolnić jego moce...

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

Wgły Zdrady



imp
S. C.

EARTHDAWN

FASA
CORPORATION

Nighty Zdrady



FASA Corp.

IMP s.c.



SPIS TREŚCI



KRWAWA ZEMSTA: Prolog	4	Pomysły	84
WPROWADZENIE	8	Mgieł	84
Wskazówki dla Mistrza Gry	9	Fegis Kul	85
Przeprowadzanie testów	9	Agramen	85
Jak korzystać z książki	9	Tural i Alkor	85
Punkty legend	10	Duaga	85
Przygotowania do gry	10	Takaris	86
Streszczenie intrygi	11	Wiecznie Żywy Kwiat	86
PRZYGODA		Amulet Diraca	86
Przybycie do Tureem	14	Róża Alachii	86
Polowanie	17	BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	87
Przyczółek	20	Kalourin	88
Odwiedziny u Hiermona	23	Takaris	89
Na przełaj	27	Mgieł	90
Zasadzka!	30	Hiermon	91
Faktoria	33	Fegis Kul	92
Karawana śmierci	36	Tural	93
Krwawa Puszcza	38	Alkor	94
Spotkanie ze strażnikiem krwi	41	Sogora	94
Poszukiwanie handlarza niewolników	45	Agramen	95
Wioska mgieł	49	PLOTKI I ODKRYCIA	96
Akarem	52	Legendy	96
Kaer Akarem	56	Loak Żelazna Pięść	97
Ostatni gambit Kalourina	66	Wiecznie Żywy Kwiat	97
Z powrotem w pałacu	69	Skarby	98
Ziemie nomadów	73	Amulet Diraca Tol Amarry	98
I znowu Hiermon	77	Opaska Mrocznego Kedara	98
NIE DOKOŃCZONE WĄTKI		Laska Akarema Kretaora Magii	99
Możliwe korzyści	80	Plotki	100
Przyznanie punktów legend	81	Tureem	100
Sesje gry		Przystań	100
Suma przyznanych punktów legend		Faktoria	101

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp. Barsaive™ (Barsawia) is trademark of FASA Corp.

Mists of Betrayal™ (Mgły Zdrady) is trademark of FASA Corp.

Copyright © 1993, 1998 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. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.



MGŁY ZDRADY

WERSJA ORYGINALNA

Autor

John J. Terra

Współautorzy

Rob Cruz, Diane Piron

Projekt

Louis J. Prosperi

Zespół Redakcyjny

Redaktor naczelny

Donna Ippolito

Redaktor

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron, Rob Cruz

Dział produkcji

Kierownik artystyczny

Jeff Laubenstein

Kierownik projektu

Joel Biske

Oktładka

Luis Royo

Projekt okładki

Joel Biske

Ilustracje

Tom Baxa, Joel Biske, Elizabeth Danforth, Tom Dow, Earl Geier, Jeff Laubenstein, Darrell Midgette, Mike Nielsen, Robert Nelson, Tony Szczudlo

Mapy

Joel Biske

Projekt graficzny

Steve Bryant

Asystent

Ernesto Hernandez

WERSJA POLSKA

Przekład

Dariusz Paszkowski

Redakcja

Andrzej Miszkurka

Korekta

Elżbieta Szelest

Opracowanie grafiki

Jarosław Musiał

Skład

Tomek Laisar Fruń

Produkcja

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

ISBN 83-86572-93-0



KRWAWA ZEMSTA: PROLOG



- **N**akarm mnie, elfie!
- Głos zdawał się dochodzić zewsząd, krwawy elf wiedział jednak, że tylko on go słyszy.
- Nakarm mnie – powtórzył głos, coraz bardziej natarczywie.
- Nie mam teraz dla ciebie czasu.
- Twój czas należy do mnie, bezczelny głupcze. A teraz mnie nakarm albo posmakujesz mego gniewu.
- Jak zwykle, runiczny naszyjnik okalający szyję Kalourina zaczął emanować magiczną poświatę, zanim jeszcze Horror przemówił. Paskudztwo czerpało perwersyjną przyjemność z budzenia się w nieoczekiwanych momentach, bez względu na niebezpieczeństwo, na jakie narażało ich obu. Tym razem elf obawiał się, że Horror może przeszkodzić mu w spotkaniu z królową.
- Muszę iść, Horrorze. Zajmę się tobą później.

– Będiesz mnie karmił, kiedy sobie tego zażyczę. Skontaktuj się z handlarzem niewolników i każ mu sprowadzić mój pokarm.

Kalourin ruszył w kierunku drzwi. Spóźnienie się na audiencję u królowej będzie bez znaczenia, jeśli ktoś odkryje, że jeden ze strażników krwi sprzymierzył się z Horrorem. Pognął do małej, pokrytej strzechą chaty, omiatając wzrokiem ulicę przed wejściem.

– Strażnik krwi Kalourin...

– Spokojnie, Trebor – słowa strażnika skierowane były do jedynego mieszkańca chaty. – Nie mam czasu na uprzejmości. Znajdź therańskiego handlarza niewolników i przekaz mu, że Horror żąda pokarmu.

– Takmójpanie, natychmiast mój panie – odpowiedział elf.

– I pamiętaj Trebor, jeśli ktoś cię zobaczy umrzemy obaj.

– Tak jest.

Kalourin opuścił chatę i pognął do rezydencji królowej, przebiegając obok ponurych gwardzistów, stojących po zewnętrznej stronie porośniętych winoroślami murów pałacu. Strażnik krwi wkroczył do Wielkiej Sali. Pozostali strażnicy już czekali na swych miejscach. Odetchnął z ulgą, kiedy stwierdził, że królowa elfów jeszcze nie przybyła. Alachia nie należała do cierpliwych kobiet. Kiedy wzywała strażników krwi, oczekiwała natychmiastowego stawienia się przed swoim obliczem. Spóźnialscy, zależnie od kaprysu, trafiali czasami do jamy poza pałacem, gdzie zostawiano ich pośród gnijących szczątków innych nieszczęśników, którzy narazili się na gniew królowej. Ach, wkrótce nie będziesz już musiał się obawiać gniewu tej starej wiedźmy – mruknął do siebie elf. – Już niedługo chłopcze, zajmiesz należne ci miejsce na tronie.

– Bądź pozdrowiona Alachio, piękna i straszliwa protektorko Krwawej Puszczy, władczyni wszystkich elfów – zaintonował jeden z królewskich gwardzistów, stojący przy drzwiach.

Strażnicy ukłękli witając królową. Kalourin doznał mieszanego uczucia pogardy i żalu, obserwując stojącą przed nim postać. Odziana w suknię z białych płatków, Alachia wydawała się promieniować w szmaragdowym świetle przebijającym się przez listowie sklepienia pałacu. Nawet drobne ciernie pokrywające alabastrową skórę oraz grymas na twarzy nie mogły przyćmić piękna, będącego inspiracją wielu opowieści, sławiących panią elfów daleko poza granicami Krwawej Puszczy. Swego czasu Kalourin czuł przy sobie gibkie ciało królowej, drżące od niepohamowanej żądzy. Kiedyś wierzył nawet, że pewnego dnia będzie rządził u jej boku. Te dziecięce marzenia umarły tego samego dnia, kiedy zamknięto przed nim drzwi do królewskich sypialni. Gdy zdał sobie sprawę, że Alachia nie darzy go większymi względami niż niezliczone rzesze innych małżonków, jego żarliwość miłość przemieniła się w nienawiść.

Wkrótce zaczął darzyć pogardą cały dwór królowej – płaszcząc się szlachtę oraz innych strażników krwi, zawsze gotowych zadowolić swą panią niczym salonowe pieski.

Zaczął nawet kwestionować zakaz królowej, dotyczący kontaktów z obcymi bez jej zezwolenia. To, co kiedyś uważał za roztropną ostrożność, mającą chronić przed zagrożeniem z zewnątrz, teraz traktował jak głupią i niedojrzałą reakcję na barsawski ostracyzm Krwawej Puszczy. Siegając w czasie Pogromu po magiczną ochronę Rytuału Cierni, nie zastanawiano się w jaki sposób obcy zareagują na widok okaleczonych ciał. Wiecznie żywe ciernie miały ochronić elfy przed Horrorami i tylko to się liczyło. Kiedy jednak obcy obrócili się przeciwko tak zwanym krwawym elfom, dwór Elfów głupio zadeklarował, że nie potrzebuje już barbarzyńców i nakazał zamknięcie granic Krwawej Puszczy. Chociaż dzięki tej decyzji Alachia zdobyła władzę niemal absolutną, to jednak Kalourin odkrył, iż nie jest niepokonana. Kiedy później napotkał Horra, zdał sobie sprawę, że znalazł potężnego sprzymierzeńca z zewnątrz, który pomoże mu przejąć władzę i upokorzyć „piękną i straszliwą” Alachie, tak jak ona upokorzyła jego.

– Powstańcie, by powitać swą królową – powiedziała królowa Alachia, siadając na tronie utkany z krzaków róży. – Wezwaliśmy was tutaj, ponieważ doszły do nas niepokojące wieści, wieści o strażniku krwi zadającym się z obcymi.

Wokół rozeszły się pomruki oburzenia, potępiające to bluźnierstwo.

– Cisza!

Pomruki ucichły jeszcze szybciej niż się narodziły.

– Wszyscy wiecie, że Dwór Elfów nie będzie tolerował żadnych kontaktów z obcymi bez zezwolenia, nie będzie też tolerował oszczerstw, które nas poróżniają i osłabiają. Chcemy znać źródło tych oskarżeń, abyśmy mogli zdecydować czy są prawdziwe i ukarać każdego, kto chciałby zdradzić Dwór Elfów.

W pomieszczeniu zapadła cisza. Kalourinowi zdawało się, że pogrąża się w słodkawym, mdłym zapachu tyśiąca róż porastających ściany Wielkiej Sali. Przez jedną straszną chwilę był pewien, iż został zdemaskowany. Zastanawiał już się nad przyznaniem do winy i błaganie o litość, kiedy ciszę przerwał głos.

– Wasza Wysokość, obawiam się, że to ja jestem źródłem tych plotek – odezwał się strażnik o imieniu Takaris.

Królowa przez chwilę przyglądała się elfowi.

– Kontynuuj, strażniku Takarisie.

– Wasza Wysokość, ja... uważam, iż zaangażowanie strażnika Kalourina w sprawy obcych wykracza poza granicę zwykłej roztropności, co stanowi zagrożenie dla nas wszystkich – wykrztusił strażnik.

Dostrzegając zdenerwowanie Takarisa, Kalourin domyślił się, że brakuje mu dowodów na poparcie



oskarżenia. Ten mały parweniusz bez wątpienia go szpiegował, próbując znaleźć coś obciążającego. A potem pogłoski o tym dotarły do królowej. Zdając sobie sprawę, że może obrócić zaistniałą sytuację przeciwko Takarisowi, Kalourin przyjął postawę ofensywną.

– Strażniku Kalourinie, czy masz coś do powiedzenia? – zapytała królowa.

– Wasza Wysokość, Takaris nie kłamał mówiąc o moich powiązaniach z obcymi. Jednakże wyolbrzymił zasięg moich kontaktów i zagrożenie, jakie ze sobą niosą dla Dworu Elfów. Ten błąd jest zrozumiały, jako że strażnik Takaris znany jest ze swego nazbyt ostrożnego sposobu myślenia.

– Nazbyt ostrożnego? – wykrzyknął Takaris, niezdolny dłużej się kontrolować. – Jak śmiesz. Jak ktoś może być zbyt ostrożny, kiedy w grę wchodzi kontakt z światem zewnętrznym?

Kalourin obrócił się widząc lekki uśmiech, z jakim królowa przyjęła słowa Takarisa.

Takaris kontynuował oskarżycielskim tonem:

– Twoje działania mogą spowodować poważny konflikt pomiędzy nami i innymi ludami Barsawii. Jeszcze zobaczymy, czyje czyny są nieroztropne: moja ostrożność czy twoja...

– O jakich działaniach tu mowa? – spytała Alachia ostrym tonem. – Czyżby nasi strażnicy byli zaangażowani w sprawy, które mogą zagrozić Dworowi? Czy to możliwe, że daliśmy naszym strażnikom zbyt dużo władzy i swobody? Jakie działania masz na myśli, Takarisie? Ostrzegamy cię, abyś dokładnie prze-myślał odpowiedź.

Takaris przestąpił nerwowo z nogi na nogę. Nie miał zamiaru demaskować Kalourina, dopóki nie zbierze dowodów jego winy, jednak to niespodziewane zebranie przyparło go do muru. Królowa pogardzała plotkami, ale i tak zapewne będzie starała się uniknąć publicznego przywoływania do porządku jednego ze strażników krwi, jeśli tylko to możliwe. Takaris zdał sobie sprawę, że tylko w jeden sposób może wybrnąć z tej sytuacji – przeprosić Kalourina.

– Być może... być może moje wnioski były pochopne – wybąkał Takaris.

– Och, czyżby? – szyderczo spytała Alachia. – Czemuż więc byłeś tak porywczy przed chwilą? Czemuż twoja mowa była przepełniona takim gniewem?

Widząc szansę na zwycięstwo, Kalourin wystąpił do przodu.

– Jeśli Wasza Wysokość pozwoli, być może strażnik Takaris w swojej zapalczywości był trochę... nadgorliwy? Może chęć obrony naszej puszczy opanowała jego język, zanim umysł zaczął pracować?

Wśród dworzan rozległy się chichoty i parsknięcia. Takaris zacisnął pięści, kalecząc cierniami dłonie do krwi.

– Tak, Wasza Wysokość, oto powód – odrzekł Takaris przez zaciśnięte zęby. – Proszę o wybaczenie za zmarnowanie Waszego cennego czasu. Proszę też o przebaczenie strażnika Kalourina za lekkomyślne oskarżenia i wszelkie kłopoty, jakie mogły spowodować.

Oblicze Alachii uległo ponownej zmianie, tym razem przyjmując pełen zadumy wygląd dobrotliwego władcy.

– Teraz wszystko jest w porządku. Doprawdy, nasi strażnicy powinni rozstrzygać spory między sobą i wypełniać obowiązki nie kierując się osobistymi uczuciami. I chociaż nie pochwalamy siania niezgody na Dworze, jednak okazemy łaskę strażnikowi Takarisowi, który ma zaprzestać niesłusznie oczerniać innych strażników krwi lub ściągnie na siebie gniew Dworu Elfów. A wy wszyscy zapamiętajcie, że *my*, wasz suweren, obdarzyliśmy was wolnością, abyście mogli osiągnąć to, do czego was powołano. I jeśli kiedykolwiek wasze działania zagrożą Dworowi lub rasie elfów, nie zawahamy się zabrać wam tego, co otrzymaliście.

Tymi słowami Alachia odprowadziła strażników. W ciągu kilku minut Takaris powrócił do swych bogatych komnat, ledwie powstrzymując gniew wywołany porażką w zdekonspirowaniu Kalourina, jako sympatyka Theran i handlarza niewolnikami. Przemierzał komnatę, mrużąc ponuro do siebie. Nagle się zatrzymał. Jego uwagę przykuł zapieczetowany pergamin, najprawdopodobniej dostarczony w czasie, gdy był na zebraniu strażników.

Prostota oprawy pergaminu wskazywała na jego pochodzenie z zewnątrz, prawdopodobnie nie zawierał nic ważnego. Jako strażnik krwi Takaris zobowiązany był do nadzorowania wszelkich kontaktów ze światem zewnętrznym. Do niego należało czytanie tego rodzaju bezwartościowej korespondencji. Odruchowo sięgnął po pergamin, po czym upuścił go gwałtownie, kiedy dokument zaczął wić się w jego dłoni. W kilka chwil na pustym pergaminie pojawiła się informacja. Zaintrygowany rozwinął go i zaczął czytać.

Do wszystkich zainteresowanych na dworze królowej elfów:

Jestem Hiermon, czarodziej. Chciałbym zaoferować wam pewną umowę handlową. W gęstwinach Krwawej Puszczy – i tylko w tej Puszczy – rośnie pewne ziele, zwane przez was sanguil, a w naszym języku krwawy bluszcz. Potrzebuję próbki tego bluszczu do pewnych eksperymentów, które właśnie przeprowadzam. Zdaję sobie sprawę, że takie narzucanie się nie jest mile widziane, proszę jednak wziąć pod uwagę, iż gotów jestem szczerze za owo ziele zapłacić. Pokornie proszę o dostarczenie tej wiadomości do waszej królowej.

Proszę także o jak najszybszą odpowiedź. Oczekuję wiadomości od was z nadzieją, że będą pomyślne.

Niech pokój i piękno będą z wami na zawsze.

Hiermon z Przyciółka

Wciąż wściekły z powodu ostatniej porażki, Takaris niemal zmiął pergamin, odrzucając go na bok. Po chwili jednak na jego twarzy zagościł uśmiech. W umyśle zaczął tworzyć się plan. Zdecydował, że Hiermon otrzyma sanguil. W zamian za drobną przysługę, oczywiście.

WPROWADZENIE



Mgły Zdrady 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 ziemię. Ten czas nazwano Pogromem. Teraz ludzie, trolle, elfy, wietrzniaki, obsydianie oraz inne rasy Barsawii wychodzą z ukrycia, gotowi walczyć o życie i wolność z pozostałymi Horrorami oraz Therańskim Imperium.

W sercu prowincji Barsawii leży krasnoludzkie królestwo Throal, strzegące Barsawie przed Theranami. Od Throalu poprzez całą Barsawie pojawiają się odważni bohaterowie, broniący ziemi oraz Dawców Imion, wspierani potężną magią oraz magicznymi artefaktami. Bohaterowie ci, odkrywając i chroniąc świat, stają się żywymi legendami Barsawii.

Akcja scenariusza **Mgły Zdrady** toczy się w północno-wschodniej Barsawii. Poszukiwacze przygód będą podróżować do Przyczółka, zbudowanego nieopodal ruin zapomnianego miasta Parlainth oraz Krwawej Puszczy – siedziby elfów. W trakcie przygody zetkną się z siecią intryg, korupcji i zdrady wymierzonej w serce swojej ojczyzny krainy.

WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY

Mgły Zdrady są przygodą liniową. Oznacza to, że wszystkie wydarzenia występują w odpowiedniej kolejności. Mimo to Mistrz Gry może swobodnie modyfikować scenariusz, adaptując go do potrzeb swojej kampanii. Chociaż kolejne spotkania następują po sobie w sposób logiczny, prowadzący nie musi ściśle przestrzegać kolejności zdarzeń, aby pomyślnie doprowadzić przygodę do końca. Nie wszystko w tym scenariuszu jest takie na jakie wygląda; za kulisami aż roi się od intryg.

Mimo że gracze mają konkretne zadanie do wykonania, w tle dzieje się o wiele więcej, niż mogą przypuszczać. Mając to na uwadze, Mistrz Gry powinien poprowadzić tę historię tak, jakoby kontrolowali własne przeznaczenie, aranżując przy tym wydarzenia w taki sposób, aby drużyna udała się tam, gdzie on zechce. Przed przystąpieniem do rozgrywki prowadzący musi dokładnie poznać treść przygody oraz zasady gry **Przebudzenie Ziemi**. Zawartość tej książki przeznaczona jest wyłącznie dla oczu Mistrza Gry.

Mgły Zdrady to przygoda przeznaczona dla sześciu do ośmiu graczy, których bohaterowie osiągnęli pierwszy, drugi lub trzeci krąg wtajemniczenia. Mistrz Gry może dostosować poszczególne wydarzenia tak, aby lepiej pasowały do mniej lub bardziej licznych drużyn, jeżeli okaże się to konieczne. Na przykład, jeżeli grupa składająca się tylko z trzech graczy będzie musiała walczyć z 24 orkami tylko dlatego, że tak napisano w scenariuszu, przygoda zakończy się bardzo szybko. Prowadzący powinien zmodyfikować te części scenariusza, które uzna za stosowne, aby uniknąć tego typu problemów. Nie należy jednak zapominać, że przygoda powinna być wyzwaniem dla bohaterów. Bez ryzyka porażki, gra stałaby się nudna i nie sprawiłaby nikomu przyjemności. Mistrz Gry powinien upewnić się, że bohaterowie przeżyją przygodę tylko dzięki ciężkiej pracy, sprytnym posunięciom i odrobinie szczęścia.

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 określonym stopniu trudności, mający określić

wynik podjętego działania. Rzuty te nazywane są testami. Przeprowadzając test, gracz bądź Mistrz Gry wykonuje rzut akcji, zależny od stopnia używanej umiejętności (patrz **Tabela stopni kostek 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. Jeżeli 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.

Oznod, wojownik, tropi ogry. Stopień Trudności wytropienia takiej istoty wynosi 12. Gracz prowadzący Oznoda wykonuje test tropienia i wyrzuca 40 – ponad trzy razy więcej niż stopień trudności. Taki wynik oznacza wyjątkowy sukces. Mistrz Gry decyduje, że Oznod nie tylko odnalazł ślady ogrów, ale także wie, iż pięć z nich przeszło tędy dziesięć minut temu, a jeden z nich dźwigał coś ciężkiego.

JAK KORZYSTAĆ Z KSIĄŻKI

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

Przed rozpoczęciem gry prowadzący powinien przeczytać cały scenariusz oraz zaznajomić się z jego tłem. Gracze nie będą zdawać sobie sprawy z kilku ważnych wątków, dopóki nie zaangażują się w przygodę, Mistrz Gry, w przeciwieństwie do nich, musi jednak poznać dokładnie całą historię. Powinien także uważnie przestudiować mapy dołączone do scenariusza. Nie należy zapominać, że chociaż w przygodzie uwzględniono większość posunięć bohaterów,

nie da się jednak 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 **Problemy**. **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 **wyłączone**.

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 dane istotne dla gry, 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.

Ostatnim elementem każdego spotkania są **Problemy**. Mistrz Gry znajdzie tutaj sugestie, w jaki sposób sprowadzić drużynę na właściwy trop, w przypadku gdyby sprawy 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 ich zabijać. 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 **Sesje**), 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.

PUNKTY LEGEND PRYZNAWANE 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 **Mgły Zdrady** są przygodą na więcej niż jedną sesję, poszczególne spotkania pogrupowane zostały na kilka etapów (patrz **Przyznanie punktów legend**, str. 81). Czasami etapy te mogą wydawać się krótsze lub dłuższe, niż rzeczywiste sesje gry – na przykład jedna sesja w **Mgłach Zdrady** składa się z czterech do pięciu spotkań, podczas gdy epizody w przygodach do **Przebudzenia Ziemi** mają na ogół siedem do ośmiu spotkań. Jednakże długość każdej sesji gry określa raczej rozwój wydarzeń, a nie liczba spotkań. Każda sesja ma także wyraźnie wyznaczony cel (patrz **Wypełnienie celu przygody**, str. 242, **PZ**). 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, dobrą 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 wykorzystać go jako szkielet swojej własnej przygody. Gdyby natomiast scenariusz okazał się odpowiedni, z wyjątkiem kilku drobnych szczegółów, wówczas można go zmodyfikować, czyniąc jeszcze lepszym.

W przygodzie zamieszczono mapę tych terenów Barsawii, na których toczy się przygoda, plany miast i wiosek występujących w scenariuszu oraz mapy górnych i dolnych poziomów kaeru Akarem, który drużyna będzie musiała zbadać.

Mistrz Gry powinien zastanowić się, w jaki sposób poszczególne postacie zaangażowały się w ten scenariusz. Bez względu na to, czy bohaterowie już brali udział w jakichś przygodach czy nie, i tak większość z nich jest jeszcze niedoświadczona. Drużyna



mogła się utworzyć przez przypadek, szukając bezpieczeństwa w grupie; bądź co bądź Horrory nadal grasują w Barsawii. A może wszyscy pochodzą z tego samego miasta bądź kaeru, który dopiero niedawno otworzył się na świat zewnętrzny? Ta ostatnia wersja wyjaśnia także, dlaczego bohaterowie są nieświadomi wielu potencjalnych zagrożeń. Co do przeznaczenia, Przyszań wydaje się naturalnym wyborem dla grupy poszukiwaczy przygód, pragnących wyrobić sobie renomę. Drużyna mogła usłyszeć plotki o fantastycznych ruinach pobliskiego Parla-inth i zdecydowała się – z czystej ciekawości – wyruszyć prosto do miasta.

Mistrz Gry może przygotować krótki epizod, który zakończy w pobliżu wioski Tureem, gdzie zaczyna się niniejsza przygoda. Jeżeli **Mgły Zdrady** są pierwszym kontaktem graczy z **Przebudzeniem Ziemi**, wprowadzenie krótkiej przygody wstępnej może okazać się dobrym pomysłem. Mimo że **Mgły Zdrady** opracowano jako scenariusz wprowadzający nowych graczy w unikatowe i fantastyczne miejsca Barsawii, nie należy on do łatwych. Krótka przygoda wstępna pomoże Mistrzowi Gry zapoznać graczy z zasadami i światem, w którym toczy się gra.

Pamiętaj, że to na tobie, Mistrzu Gry, spoczywa odpowiedzialność za przebieg przygody. Opisuując świat **Przebudzenia Ziemi** staraj się odpowiadać 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 toczące 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, podpowiedz im jak powrócić na właściwy trop. Pamiętaj jednak, aby robić to w sposób subtelny. Mistrz Gry powinien naprowadzać graczy, a nie mówić im co mają robić.



STRESZCZENIE INTRYGI

Korzenie tej opowieści sięgają zamierzchłych dni, tuż przed pojawieniem się Horrorów. Setki lat temu, czarodzieje z potężnego Imperium Therańskiego odkryli tajemnice Księgi Cierpienia, dowiadując się z niej o mającym nadejść Pogromie. Aby ratować życie, stworzyli rytuały ochrony i przetrwania – potężną magiczną barierę przed Horrorami. Później zaoferowali tę magię miastom i wioskom Barsawii, w zamian za podporządkowanie się imperium. Pod groźbą mającego nadejść terroru wiele osiedli przyjęło ich propozycję – ale nie wszystkie.

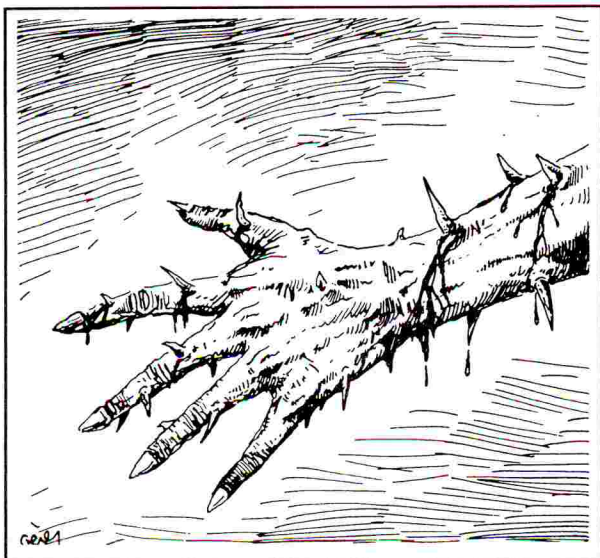
Kiedy therańscy emisariusze przybyli na Dwór Elfów do Smoczej Puszczy, królowa Alachia przeciwstała się im, odmawiając przyjęcia pomocy. Dumna i uparta, nakazała swym strażnikom opracowanie magicznej tarczy, chroniącej przed Horrorami. Posłuszni

woli władczyni, królewscy czarodzieje stworzyli barierę opartą na żywiołach drewna i ziemi. Podczas gdy Horrory pustoszyły odległe ziemie Barsawii, Dwór Elfów zapieczętował swój kaer i na cztery stulecia odizolował się od świata, czekając na koniec Pogromu.

Bądź to z powodu jakiejś wady elfiej magii, bądź też pod wpływem Horrorów, magiczne bariery elfów zaczęły padać jakieś dwieście lat po zapieczętowaniu. Zdesperowani strażnicy, pragnąc ochronić

obleżony dwór, wymyślili przerażające rozwiązanie. Wiedząc, że najpotężniejsze Horrory odżywiają się bólem i cierpieniem, postanowili pozbawić je tej strawy. Odprawiając straszliwy rytuał zmieniły się na zawsze, odmieniając ciała (wyrósł z nich kolce), jak i dusze. Rytuał cierni uratował elfy przed Horrorami, musiały jednak zapłacić straszną cenę za ocalenie. Uciekając przed Horrorami, elfy Smoczej Puszczy sprowadziły na siebie los gorszy od tego, którego się obawiały. Piękna niegdyś Smocza Puszcza stała się Krwawą Puszcza, przemianowana tak z powodu nieustannie krwawiących ciał elfów, poprzekanych ostrymi cierniami. Dwór Elfów – niegdyś siedziba dostojnych władców – zamienił się w mroczne miejsce korupcji, zdrady i podstęp.

Tuż po Pogromie interesów Dworu Elfów doglądali strażnicy krwi. Różne frakcje na dworze pragnęły odnowienia kontaktów ze światem zewnętrznym, jednak



królowa Alachia nie chciała w ogóle o tym słyszeć. Mimo że wielu z tych, którzy się jej przeciwstawili, zostało straconych, młodemu strażnikowi krwi Kalourinowi udało się uniknąć gniewu królowej. Strażnik w największej tajemnicy rozpoczął budowanie podwalin swej władzy, potajemnie korespondując z Imperium Therańskim. Wysyłał wiadomości do Thery poprzez Fegis Kulę, handlarza niewolników prowadzącego podłe interesy w okolicach Krwawej Puszczy i gromadzącego niewolników dla Therań.

W tym momencie rozpoczyna się przygoda naszych bohaterów. Podróżując przez Barsawię, docierają do wioski Tureem dręczonej przez dwie jehuthry. Pokonując obrzydliwe istoty, bohaterowie znajdują tajemniczy, magiczny amulet. Chcąc dowiedzieć się czegoś o jego naturze, a być może także wykorzystać jego moc, drużyna udaje się do miasteczka Przyczółek, zbudowanego na ruinach Zapomnianego Miasta Parlainth. Odnajdują tutaj czarodzieja Hiermona, który może wyjawić im tajemnice amuletu.

Czarodziej Hiermon zgadza się zbadać talizman, w zamian za pewną przysługę. Poprosi bohaterów, aby udali się do Krwawej Puszczy i dostarczyli magiczną przesyłkę strażnikowi krwi Takarisowi. Ten zagorzał wróg Kalourina, upokorzony przez niego przed obliczem królowej, poprzysiągł zemstę. Czarodziej Hiermon nieświadomie zaoferował mu idealne narzędzie wendetty, prosząc o sanguil, czy też krwawy bluszcz, roślinę rosnącą wyłącznie w Krwawej Puszczy. Jako zapłatę za zdobycie tej rośliny Takaris poprosił o Wiecznie Żywy Kwiat – starożytny artefakt elfów – zgubiony wśród ruin Parlainth. Bohaterowie zgodzą się dostarczyć ten przedmiot Takarisowi i powrócić z krwawym bluszczem. Natomiast strażnik zamierza odzyskać łaski królowej dzięki Wiecznie Żywemu Kwiatu oraz wykorzystać drużynę do zdemaskowania Kalourina i jego kontaktów z Fegis Kulem.

Bohaterowie rozpoczną długą podróż do Krwawej Puszczy tropieni przez therańskich szpiegów, szukających informacji o skarbach pochodzących z Parlainth. Opłaceni przez szpiegów zbójce zaatakują drużynę na trakcie, jednak dzielni poszukiwacze przygód z pewnością odeprą atak. Docierając do Krwawej Puszczy, po wielu trudach i niebezpieczeństwach, bohaterowie staną twarzą w twarz z elfimi strażnikami, lojalnymi wobec Kalourina. Strażnicy zaprowadzą ich do królowej Alachii, ciekawi, jakie to sprawy łączą obcych z Takarisem. Bohaterowie nie wiedzą, że Kalourin sprzymierzył się nie tylko z therańskim handlarzem niewolników, ale także z Horrorem nazywanym Mgieł.

Przez wiele lat Mgieł karmił się cierpieniami bezbronного ludu Akarem, małej wioski położonej na skraju Krwawej Puszczy. W poszukiwaniu nowych ofiar Horror wkroczył do puszczy, gdzie natknął się na Kalourina. Penetrując jego mroczne myśli, odkrył powiązania strażnika z handlarzem niewolników Fegis Kulem oraz wyczuł niepohamowaną żądzę władzy. Błyskawicznie wdarł się w umysł elfa i zaoferował mu władzę, której ten tak bardzo pragnął – ale nie za darmo. W zamian za ofiary sprowadzane do Akarem przez Kalourina i Fegis Kulę, Mgieł obiecał obdarzyć elfa magiczną wiedzą i mocą przekraczającą możliwości śmiertelników. Żadny władcy elf zawarł bluźnierczy pakt, pieczętując go magią krwi. Symbolem przymierza stał się runiczny znak Kalourina. Dzięki amuletowi, na którym się ów symbol znajdował, elf związał się z Horrorem. Mgieł zażądał również, żeby strażnik strzegł terenów otaczających wioskę, tak aby nikt nie dowiedział się o jej istnieniu. Kalourin nakazał elfim gwardzistom pilnować Akarem, jednakże strażnik krwi Takaris zakwestionował jego polecenia. Bacznie obserwując rywala, Takaris odkrył jego związek z Fegis Kulem, nie udało mu się jednak zdemaskować zdrajcy przed obliczem królowej. Z braku dowodów winy nie ośmielił się publicznie oskarżyć Kalourina. Poniżony przez rywala w obecności królowej, poprzysiągł zemstę.

Takaris przywita bohaterów oznajmiając, że krwawy bluszcz nie został jeszcze zebrany. Prosząc o ich cierpliwość, jako część zapłaty zażąda odnalezienia handlarza niewolników Fegis Kula.

Drużyna wytropi therańskiego handlarza w mrocznym sercu niewielkiego lasu, w pobliżu Krwawej Puszczy. Elfy noszące znak Kalourina podróżują razem z handlarzem i jego więźniami, ochraniając go i pilnując, aby żaden z niewolników nie uciekł. Przechodząc przez dziwną mgłę – zwiastun Horra – bohaterowie docierają do przeklętej wioski i zrujnowanego kaeru. Tutaj odkrywają, że mieszkańcy Akarem i nowo sprowadzeni niewolnicy znajdują się pod wpływem Horra, sprzymierzonego z Kalourinem i Fegis Kulem.



Dowiedzą się jednak o tym zbyt późno. Elfy Kalourina urządzają zasadzkę i schwytają dzielnych bohaterów, zamykając ich w komnacie zrujnowanego kaeru, gdzie będą zdani na łaskę Horrora.

Drużyna ucieknie z więzienia, jednak tylko po unicestwieniu Horrora będzie mogła opuścić wioskę. Z odwagą godną wielkich bohaterów, poszukiwacze przygód przetrząsną kaer w poszukiwaniu Mgła i pokonają go w heroicznej walce. Niestety, nie uda się im go zniszczyć, chociaż może się tak wydawać. Pokonując Mgła, przepędzą go z Akarem i uwolnią mieszkańców, którzy po wielu latach męczarni w niewoli Horrora będą mogli umrzeć w pokoju.

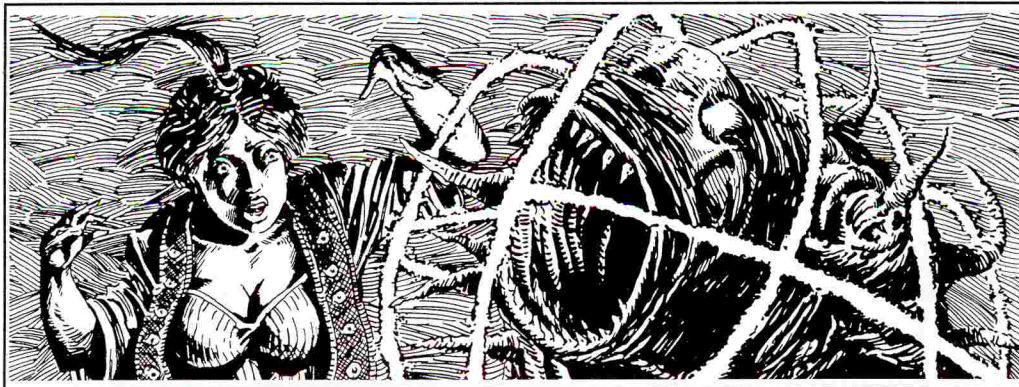
Po powrocie do Krwawej Puszczy, bohaterowie dostarczą Takarisowi informacje nie tylko o przemyśle Kalourina z therańskim handlarzem niewolników, ale także z przerażającym Horrorem. W nagrodę za okazaną odwagę otrzymają od niego krwawy bluszcz. Zadowolony z otrzymanych informacji,

Takaris zorganizuje audiencję u królowej. Poprosi bohaterów o ujawnienie perfidnych knowań Kalourina, jednakże zdrajca ucieknie zanim zdąży go osiągnąć gniew władczyni.

Zdobywszy krwawy bluszcz, bohaterowie powrócą do Przyczółka. Po drodze czeka ich jeszcze konfrontacja z bandą nomadów. Kiedy dotrą do Hiermona, ten będzie odmieniony, jakby popadł w obłęd. Gdy pokażą mu krwawy bluszcz, na scenę wkroczy Kalourin wraz z therańskimi szpiegami. Rozgniewany i żądny zemsty elf, zaatakuje drużynę, wspierany przez therańskich pachołków. Mgieł – dostrzegając szansę na zemstę – opuści amulet, zabijając tym samym Kalourina. Bohaterowie stoczą straszliwą bitwę, niszcząc Horrora i uwalniając świat od jego wpływu. Wdzięczny grupie Hiermon – uwolniony spod złej mocy Kalourina poprzez jego śmierć – zwróci bohaterom ich amulet, zdradzając jego tajemnice.



PRZYBYCIE DO TUREEM



OPIS

Ten rozdział opisuje wioskę Tureem i jej mieszkańców, wprowadzając bohaterów w codzienne życie w Barsawii. Podczas tego spotkania drużyna będzie pomyłkowo wzięta za najemników, wynajętych do rozprawienia się z wrogimi istotami nękającymi wioskę.

WPROWADZENIE

Kiedy słońce zaczęło powoli chować się za horyzontem Barsawii, docieracie do małej wioski o nazwie Tureem. Przed wami jeszcze pół dnia drogi do znajdującego się w pobliżu gwarne miasta Przyczółek, decydujecie się więc zatrzymać tutaj, by odpocząć i wyruszyć w drogę skoro świt. Jak każda rozsądna grupa podróżników, szukacie bezpiecznego schronienia na noc. Chociaż jesteście obcy, miejscowi ludzie powinni dać wam nocleg w jakiejś stajni lub na strychu. Jeśli będziecie mieli szczęście, to może nawet dostaniecie jakiś posiłek, chociaż nie jesteście tutejsi.



Na wasz widok mieszkańcy wioski tłumnie wylegają na ulice. Uśmiechają się i machają na powitanie, niektórzy nawet unoszą w górę dzieci, żeby mogły się wam przyjrzeć. Wielu spogląda z zadowoleniem na waszą broń i broje, kiwając z uznaniem głowami. Przyjazne powitanie wydaje się wam trochę dziwne – to nienaturalne, że w tak miły sposób wita się uzbrojonych obcych, szczególnie w obecnych czasach. Otułacie się podróżnymi płaszczami, obserwując biegnącą przed wami drogę. Ta wioska was niepokoi. Pragniecie tylko schronienia oraz trochę strawy i rannikiem, jak najszybciej, wyjedziecie z tego dziwnego miejsca.

Przed wami majaczy budynek. Szylt na froncie obwieszcza prawie we wszystkich językach Barsawii, że jest to „Oberża”. U dołu widnieją rysunki kufła wypełnionego pieniącem się piwem, mis jedzenia i łóżek. Żołądki macie puste, gardła wyschnięte, a ciała zmęczone wielodniowym marszem. Pomimo dręczących was obaw, dokonujecie jedyne go słusznego wyboru. Tej nocy zjecie porządny posiłek i prześpicie się w wygodnych łóżkach, choćby miało to kosztować życie i duszę.

Kiedy bohaterowie wejdą do oberży, przeczytaj im co następuje:

W głównym pomieszczeniu oberży jest tłoczno, klienci jedzą, piją, bawią się i grają. W chwili, gdy weszliście, wielu bywalców uważnie wam się przyjrzało. Jeśli oczekiwaliście, że rozmowy zamilkną to jesteście w błędzie. Ludzie nie wyglądają na zaniepokojonych lub przestraszonych – uśmiechają się przyjaźnie. Skąd mogą wiedzieć, że nie przynosicie ze sobą piętna Horrorów? A jednak się uśmiechają i życzą wam miłego wieczoru. Czyżby byli szaleńcami lub po prostu głupcami, darząc obcych taką uprzejmością?

Zanim zdążyliście cokolwiek powiedzieć, pojawia się przed wami krasnolud w fartuchu.

– Serdecznie witamy – mówi. – Naczelnik powinien wkrótce przyjść. Jeśli wyświadcycie mi ten honor i skosztujecie mojego jada i spirytusu, zaliczę was do moich dobrych znajomych. A moi znajomi, szanowni przybysze, nie muszą płacić.

Nie dał wam odpowiedzieć, wykrzykując przez ramię: Malisa! Brynwar!

Po chwili pojawiają dwie barmanki tak piękne, jak tylko mogą być śmiertelni. Prowadzą was do okrągłego stołu z wypolerowanego dębu, znajdującego się w rogu pomieszczenia, przy samej kuchni. Macie stąd

najlepszy widok na całą salę, a ciepło dobiegające z paleniska miło ogrzewa zmarznęte kości. Uśmiechając się słodko, barmanki stawiają przed wami kufle pieniącego się piwa, po czym znikają w kuchni po jedzenie.

INTRYGĄ

Postaraj się stworzyć wrażenie, jakby mieszkańcy wioski oczekiwali bohaterów. Pijacy i gracze mogą rzucać w ich kierunku wyczekujące spojrzenia, uśmiechać się i kiwać głową. Takie zachowanie powinno być dla bohaterów niepokojące, a nawet niesamowite; w obecnych czasach niewielu mieszkańców Barsawii tak gościnnie wita obcych. Mogą być przecież therańskimi szpiegami, nieszczęśnikami opętanymi przez Horrorzy lub bandytami zamierzającymi obrabować wioskę.



UKRYTE WĄTKI

Tureem przeżyła w ciągu ostatnich kilku tygodni więcej kłopotów niż to widać. Dwie jehuthry, osiadłe w lesie nieopodal wioski, atakują wędrowców przybywających do Tureem i opuszczających wioskę. Bestie zabiły także kilku jej mieszkańców wioski. Naczelnik Tureem, człowiek imieniem

Turan, pragnąc jak najszybciej uwolnić wioskę od jehuthr, wynajął grupę poszukiwaczy przygód, która ma wkrótce przybyć i rozprawić się z potworami. Nie wie jeszcze, że wynajętą drużynę spotkał na szlaku okrutny koniec.

Bohaterowie przez przypadek przybyli do wioski mniej więcej w tym samym czasie, kiedy powinni pojawić się wynajęci poszukiwacze przygód. Mieszkańcy wioski przez pomyłkę wzięli naszych chłopców za wynajętych przez Turana wojowników. To właśnie z tego powodu tak ciepło powitali drużynę, a właściciel oberży ugościł bohaterów bez pobierania opłaty.

SPOTKANIE Z TURANEM

Kilka minut po tym, jak bohaterowie otrzymają posiłek, do oberży wejdzie starszy mężczyzna, wokół którego roztacza się aura władzy. Od razu skieruje się do stolika przy którym siedzą członkowie drużyny. Znalazszy się w zasięgu głosu, wykrzyknie:

– Witajcie w Tureem, przyjaciele. Jestem Turan, naczelnik tej wioski. Przybywacie na czas, bestie zaatakowały kolejną grupę podróżnych. Nie możemy tego dłużej tolerować. Jeżeli zabijecie te potwory, każdy z was

otrzyma sześćdziesiąt sztuk srebra. Ubolewam, że nagroda jest tak niska, ale nie stać nas na więcej.

Ta oferta powinna zbić bohaterów z tropu, nie mają jednak zielonego pojęcia o czym mówi Turan i dlatego zachowuje się tak, jakby ich znał. Jeżeli przyznają, że nie są tymi, których oczekiwano w wiosce, naczelnik będzie zaskoczony, ale mimo wszystko zaoferuje im tę robotę. Drużyna, którą wynajął Turan, powinna przybyć dwa dni temu. Wioska czekała już wystarczająco długo. Jeżeli bohaterowie nie wyprowadzą rozmówcy z błędu, Turan założy, że rzeczywiście są tymi, po których posłał.

Jeżeli bohaterowie poproszą Turana o dokładniejsze wyjaśnienie zadania, przeczytaj im co następuje:

– Od kilku tygodni potwory terroryzują naszą wioskę; a także wszystkich, którzy do nas przybywają lub od nas wyjeżdżają. Już dwa razy napadły na Tureem nocą. Jesteśmy tylko małą wioską, nie mamy zbrojnych i ciężko nam samym obronić się przed złem. Niektórzy próbowali, brak im jednak siły i magii. Niestety wszyscy śmiałkowicie zginęli. Jeżeli wytrzymacie potwory i zniszczycie je, zapłacimy srebrem.

Wszystkie ataki miały miejsce na zachód od wioski, prawdopodobnie właśnie tam znajduje się legowisko tych istot. Nie możemy powiedzieć wiele więcej. Niektórzy mieszkańcy twierdzą, jakoby widzieli cienie olbrzymich, pająkowatych istot, czających się na skraju wioski.

Jeżeli bohaterowie podejmą się zadania, Turan załatwi im nocleg w oberży. Wioska poniesie koszty noclegu, ale nie jedzenia i picia.

Negocjacje z Turanem

Gracze, pragnący wynegocjować coś więcej od Turana, nie będą mieli łatwego zadania. Bez względu na to, jakich argumentów użyją, sołtys zgodzi się tylko na dwa ustępstwa: drużyna otrzyma połowę zapłaty z góry, a drugą połowę po zniszczeniu jehuthr; pozwolili także kupić bohaterom (za połowę ceny) cokolwiek zechcą z jego sklepu oraz ze sklepu Graki, wioskowego medyka.

WIOSKA TUREEM

Gracze mogą zechcieć zwiedzić wioskę, w poszukiwaniu ekwipunku przed czekającym ich zadaniem. Poniżej znajduje się krótki opis najważniejszych miejsc i ludzi w Tureem.

Oberża

Dwupiętrowy budynek z pokojami dla podróżnych i salą główną, gdzie serwuje się posiłki i napitki.

Ponieważ oberża należy do cechu, wynajęcie pokoju kosztuje dwanaście sztuk srebra, a posiłek cztery. Wszystkie drzwi zaopatrzone w zamki. Właściciel oberży – Tergal – jest krasnoludem, który pomógł odbudować wioskę, kiedy jej mieszkańcy opuścili kaser osiem dekad temu.

Chata Graki

Orczyca Graka jest wioskowym medykiem. Jej skromny dom zawalony jest wszelkiego rodzaju odczynnikami lekarskimi: roślinami, proszkami, maściami, olejkami itp. Graka to dobry lekarz, odczuwający litość dla naprawdę cierpiących i rannych, niewiele ma jednak cierpliwości dla symulantów i hipochondryków. Pobiera **dziesięć sztuk srebra** za wizytę oraz sprzedaje wszelkiego rodzaju specyfiki lecznicze (patrz **Towary i usługi**, str. 258, PZ).

Sklep Turana

Sołtys jest także właścicielem jedynego w wiosce sklepu. Można w nim znaleźć wszelkie przedmioty codziennego użytku, takie jak ubrania, latarnie, materace, namioty itp. Turan nie sprzedaje broni, zbroi, żywego inwentarza ani magicznych przedmiotów.

Żywy inwentarz Eenga

Szybko mówiący wietrzniak Eeng specjalizuje się w handlu końmi i zwierzętami pociagowymi. Zawsze stara się ubić jak najlepszy interes i często nadmiernie wychwalając jakość sprzedawanego wierzchowca. Zatrudnia trzech ludzi jako pomocników, którzy wykonują prace fizyczne, podczas gdy on zajmuje się ubijaniem targu z klientami. Brun, najsilniejszy z pracowników Eenga, dorabia także jako miejscowy kowal. Oprócz sprzedaży żywego inwentarza, Eeng prowadzi także stajnię. Podróżni mogą przechować u niego wierzchowce, płacąc pięć sztuk srebra za noc.

PLOTKI W TUREEM

Podczas pobytu w Tureem bohaterowie mogą zasłyszeć różne plotki na temat okolicznych terenów. Szczegóły znajdziesz w rozdziale **Plotki** na str. 100.

PROBLEMY

Na tym etapie jedynym sposobem przerwania przygody jest odrzucenie oferty Turana. Jeżeli tak się stanie, sołtys będzie próbował dowiedzieć się od bohaterów dlaczego podejmują taką decyzję. Zapyta dokąd drużyna się udaje i w jakim celu, spróbuje też przekonać ją, że w Tureem także może zdobyć sławę, pieniądze, magiczną wiedzę, doświadczenie, oraz zrobić coś dobrego itd.

POLOWANIE



O PIS

W tym spotkaniu bohaterowie wytropią i staną do walki z jehuthrami, a w legowisku potworów znajdą tajemniczy magiczny amulet.

WPROWADZENIE

Turan prowadzi was przez wioskę, zatrzymując się na jej zachodnim skraju. Wskazuje na drogę mówiąc, że dalej nie pójdzie. Jego twarz jest blada niczym lód, a oczy rzucają szybkie spojrzenia we wszystkich kierunkach. Wystarczy trzask łamanej gałązki, żeby z wrzaskiem uciekł z powrotem do Tu-reem, a wy razem z nim. Tylko obietnica srebra i chwały pozwala wam przekroczyć bezpieczne granice wioski. Droga jest niczym więcej jak wydeptana ścieżka, usłana winoroślami i kolczastymi liśćmi, wiodącą do lasu tak gęstego, że nawet najbystrzejszy wzrok nie jest w stanie przebić panujących w nim ciemności.

Kilkaset kroków dalej las zdaje się zamykać wokół was. Z bijącymi mocno sercami i wyschniętymi krtańmi patrzycie wstecz na odległy, bezpieczny Tureem. Wkrótce las przesłania wam wioskę. Nie ma odwrotu. Chwała, przypominacie sobie. Sześćdziesiąt sztuk srebra i wieczna chwała. Na myśl o „ożywieńcu” wstrząsa wami dreszcz. Bohaterowie czy nie, strach ściska wam gardła. Mimo to idziecie przed siebie, krok za krokiem zbliżając się do istot zagrażających Tureem. Wasze dłonie zaciskają się na rękojeściach broni.

INTRYGGA

Podczas tego spotkania, bohaterów powinien ogarnąć obezwładniający strach przed nieznany. O ile większość podróżników ledwie podejrzewa, że lasy i dżungle Barsawii skrywają potworne istoty, o tyle nasi bohaterowie wiedzą na pewno, iż jakieś straszliwe potwory czają się gdzieś w pobliżu.

UKRYTE WĄTKI

Legowisko jehuthr znajduje się niecały kilometr od wioski. Turan doprowadzi bohaterów do granicy Tureem – tam, gdzie potwory pojawiły się i zaatakowały mieszkańców. Na zachód prowadzi wydeptana ścieżka, wijąc się wśród gęstej, dwumetrowej roślinności. Zadaniem bohaterów jest wytropienie potworów w dżungli.

TROPIENIE JEHUTHR

Znalezienie śladów jehuthry wymaga uzyskania 10 lub więcej podczas testu tropienia. Każdy pozytywny wynik testu ujawni, że tropy wiodą od skraju wioski w kierunku północnym i na zachód przez las do niewielkiego zagajnika. Ogromny sukces pozwoli zorientować się, że ślady pozostawiły dwie istoty oraz że każda z nich ma więcej niż sześć nóg.

Tropy wiodą coraz głębiej w leśną gęstwiny, gdzie przynajmniej jeden z bohaterów będzie musiał wykonać dwa udane testy tropienia pod rząd, aby nie zgubić śladów. Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, trzeba będzie wrócić do miejsca, gdzie urwał się trop i spróbować ponownie go odnaleźć. Jeśli któryś z graczy wyrzuci same jedynki, wówczas jehuthry zostaną zaalarmowane i natychmiast zaatakują drużynę. Gdyby tak się stało, bohaterowie będą zaskoczeni. Jeżeli drużynie uda się wytropić jehuthry, wówczas odnajdą je w ich legowisku.

LEGOWISKO

Legowisko jehuthr położone jest pomiędzy małą grupą drzew. Wśród korzeni drzew walają się porzucane kości ludzi, krasnoludów i orków, a także kawałki skórzanych części wyposażenia. Same jehuthry ukrywają się w krzakach, jakieś trzy do pięciu



metrów od legowiska. Jeżeli któryś z bohaterów wyrzuci 21 lub więcej podczas testu Percepcji, zauważy wystającą zza krzaka kończynę potwora. Gdy tylko ktoś wejdzie do legowiska, zostanie zaatakowany przez jehuthry. Jeden z potworów spróbuje użyć lodowej pajęczyny (patrz **Stwory**, str. 305, **PZ**) zanim dojdzie do zwarcia. Druga istota użyje umiejętności przebijaki.

Gdy tylko trzech lub więcej bohaterów wejdzie do legowiska, jehuthry użyją stalowej pajęczyny, tworząc labirynt wokół napastników (patrz **Stwory**, str. 305, **PZ**). Po uformowaniu pajęczyny zaatakują poszczególnych intruzów.

JEHUTHRA

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ:	5
SIŁA FIZYCZNA:	5
ŻYWOTNOŚĆ:	7
PERCEPCJA:	8
SIŁA WOLI:	9
CHARYZMA:	5

Inicjatywa: 5

Liczba ataków: 2

Atak: 13

Obrażenia: 11

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 13

Obrona społeczna: 9

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 4

Zachowanie równowagi: 5

Testy zdrowienia: 3

Liczba czarów: (1)

Rzucanie czarów: 11

Efekt: Lodowa pajęczyna

Umiejętności:

Stalowa pajęczyna

Przebijaki

Próg życia: 55

Próg ran: 13

Próg przytomności: 50

Szybkość w walce: 30

Szybkość pełna: 60

Punkty legend: 250

Ekwipunek: brak

Łup: Kądziołki przedne warte 1k12 x 10 sztuk srebra, zalicza się do skarbu w punktach legend; 48 sztuk srebra

Łup jehuthr

W legowisku leży rozrzucone czterdzieści osiem sztuk srebra, część z nich w pobliżu świeżych zwłok. Na szyi nieboszczyka znajduje się ornamentowany amulet.

Amulet Diraca

Bohaterowie nie zdają sobie sprawy z tego, że właśnie odnaleźli Amulet Diraca – srebrną gwiazdę na srebrnym łańcuchu pięknej roboty. Na gwieździe znajduje się ciemnopurpurowy zaciek, którego nie da się zmyć. Jeżeli bohaterowie użyją czarów *Wzrok astralny* lub *Zmysł astralny*, chcąc zbadać amulet, odkrywają, iż jest on magiczny. Amulet posiada obronę magiczną 14. Tajniki i wątki amuletu znajdziesz w rozdziale *Płotki i odkrycia*, str. 98.

Z POWROTEM W TUREEM

Kiedy bohaterowie zabijają jehuthry, powrócą zapewne do Tureem po nagrodę. Turan będzie już na nich czekał. Wręczy im obiecane srebro i podziękuję w imieniu całej wioski. Oznajmi też członkom drużyny, że mogą zostać w wiosce jak długo zechcą, ale nie zamierza płacić za ich pobyt. Jeżeli bohaterowie pokażą zdobycz sołtysowi lub jakiemukolwiek innemu mieszkańcowi wioski, nikt nie rozpozna amuletu ani też nie przypomni sobie osoby która go nosiła. Na pytanie, kto mógłby pomóc w identyfikacji znaleziska, Turan napomknie o czarodzieju Hiermonie, mieszkającym w Starej Dzielnicy w Przyczółku. Naczelnik zacznie wychwalać jego wielką mądrość i poleci bohaterom, aby go odzyskali. Poprosi też, aby przekazać Hiermonowi pozdrowienia od niego.

KŁOPOTY

Podczas tego spotkania kilku bohaterów może poleć walczyć z jehuthrami. Żeby uniknąć wybicia drużyny już w pierwszej walce, Mistrz Gry musi uważnie LICZYĆ ile obrażeń otrzymali poszczególni bohaterowie i tak poprowadzić walkę, by nikt nie otrzymał śmiertelnej rany. Mistrz Gry może zmniejszyć liczbę zadawanych obrażeń lub nie atakować tych członków drużyny, którzy są już ciężko ranni.

Jeżeli bohaterowie nie wykazują zainteresowania podróżą do Przyczółka, zasugeruj graczom, że badanie amuletu przyniesie o wiele lepsze efekty, jeśli uzyskają pomoc eksperta, zamiast samemu próbować odkryć jego tajemnice.



PRZCZÓŁEK



O PIS

Bohaterowie przybywają do Przyczółka, gdzie mieszka czarodziej Hiermon. Kiedy już znajdą dla siebie lokum, spróbują się dowiedzieć gdzie przebywa czarodziej. W tajemnicy przed bohaterami therańscy szpiedzy będą obserwować każdy ich ruch w mieście, podwoiwszy swoją czujność po tym, gdy zaczną szukać Hiermona.

WPROWADZENIE

Przed wami rozpościera się miasto Przyczółek, położone na południowym krańcu ruin Zapomnianego Miasta Parlainth. Zatłoczone i tętniące życiem, wydaje się spełniać wyłącznie rolę zaplecza dla szaleńców przeszukujących pradawne ruiny. Na jego widok wasze serca zaczynają bić szybciej. Wydaje się, jakby tutaj skupiało się życie całego świata, w cieniu starożytnego Parlainth. Tutaj też mieszka czarodziej, który pozwoli wam zakosztować magii... jeśli tylko zechce.

Tak jak polecił Turan, udajecie się przez miasto do Starej Dzielnicy. Ta nazwa przyprawia was o śmiech – minęło zaledwie dziesięć lat od wybudowania tego miejsca, a ludzie już nazywają je starym. Idąc ulicami mijacie przedstawicieli wszystkich możliwych ras, spieszących z miejsca na miejsce w różnych sprawach. Mieszkańcy patrzą na was z podejrzliwością. Pomimo wielu obcych przekraczających bramy miasta, miejscowi ostrożnie odnoszą się do nieznanym. Sprzedawcy obserwują przechodniów – na wół podejrzliwie, na wół z zainteresowaniem. Obcy może być źródłem nie znanych niebezpieczeństw, ale może też okazać się klientem. Kupcy zachwalają swoje towary, naganiacze nawołują do tawern, żebracy błagają o miedziaki. Sklepiarze, cinkciarze, jubilerzy, astrologi, płatnerze... ulice pełne są wszelkiego rodzaju handlarzy, starających się przyciągnąć uwagę klienta. Rywalizujący ze sobą głosiciele Pasji – Thystoniusa i Chorrolisa – rozpoznawani dzięki niezwykłemu odzieniu, tworzą w tłumie wirujące pasma kolorów.

Zwalniacie kroku, po czym zatrzymujecie się zapażrzeni z rozdziawionymi ustami. Ale tylko na chwilę, inaczej ktoś mógłby wziąć was za zwykłych parobków. Przed wami pojawia się niewielka grupa orków i krasnoludów niosąca dwóch rannych kamratów i jednego bez wątpienia martwego. Cała kawalkada znika w bocznej uliczce. Na pewno padli ofiarą niebezpieczeństw Parlainth – tłumaczycie sobie, czując się nagle bardziej doświadczeni w porównaniu z tymi nieszczeniakami.

INTRYGGA

Przyczółek wypełniają dźwięki i krzatanina. Ulice pełne są przyjezdnych i kupców, zachwalających swe towary co sił w płucach. Oprócz sprzedawców jada, cinkciarzy i tym podobnych, miasto przyciąga specjalistów od wyceny skarbów, chociaż niektórzy z nich mogą okazać się zwykłymi szarlatanami. Jeśli Mistrz Gry zechce, drużyna zostanie zagadnięta przez jednego z tych „uczciwych dżentelmenów”.

Stara Dzielnica wygląda tylko na odrobinę starszą od reszty Przyczółka. Osiem solidnych budynków mających po obu stronach ulicy wygląda na bardzo stare w porównaniu z innymi budowlami miasta.

UKRYTE WĄTKI

Poniżej znajduje się krótki opis Starej Dzielnicy, łącznie z najbardziej znanymi miejscami. Zawiera on tylko te informacje, które są niezbędne dla tej przygody. Szczegółowe opisy miejsc i mieszkańców Przyczółka będzie można znaleźć w następnych podręcznikach do gry **Przebudzenie Ziemi**.

STARA DZIELNICA

Jest to najstarsza dzielnica Przyczółka, zbudowana przez kupców osiadłych pięć lat po tym, jak troll Torgak wybudował pierwszą karczmę w Zapomnianym Mieście Parlainth. Najważniejszymi budowlami w Starej Dzielnicy są:

Dziedzictwo Loaka – doskonała gospoda.

Zbrojownia Brenuli.

Rezydencja Hiermona – apartament na górnym piętrze Zbrojowni Brenuli.

Towarzystwo Importowo/Eksportowe Agramena – kompania kupiecka prowadzona przez człowieka szpiegującego dla Imperium Therańskiego.

Sklep Daga – centrum handlu wszelkimi towarami.

Dziedzictwo Loaka

Gospodę tę nazwano tak ku czci jej ostatniego właściciela, Loaka Żelazna Pięść, byłego poszukiwacza przygód. Jego posąg stoi w jadalni przy barze. Na tyłach tej trzykondygnacyjnej gospody dobudowano stajnię. Dolną kondygnację zajmują kuchnia, bar, jadalnia oraz komnaty przeznaczone dla gości szukających dyskrecji. Na pozostałych dwóch piętrach znajdują się pojedyncze sypialnie oraz wspólna sala sypialna. Zakwaterowanie kosztuje osiem sztuk srebra za noc, a każdy posiłek cztery sztuki srebra.

W przestronnej jadalni znajdują się dwa kominki, długi bar z wyścielanymi drewnianymi stołkami oraz kilka długich stołów z ławami po obu stronach. W gospodzie nie ma małych, odosobnionych stolików. Klienci przysiadają się po prostu do jednego ze stołów. W ciągu dnia w jadalni panuje umiarkowany ruch, a w nocy zaczyna robić się tłoczno. Goście przechwalają się, co też udało im się znaleźć bądź zabić w ruinach Parlainth. Dość często wybuchają bójki, szczególnie jeśli któryś z bywalców zakwestionuje cudzą opowieść.

Ci, którzy pragną trochę prywatności, mogą za sztukę złota wynająć jeden z trzech pokoi przyległych do jadalni. W każdym z nich dziesięć osób może w spokoju cieszyć się posiłkiem.

Wspólna sala na trzeciej kondygnacji pełna jest materacy i legowisk. Przywilej przenocowania w tym pomieszczeniu kosztuje sztukę srebra. Nie trzeba chyba dodawać, że pomieszczenie to nie zapewnia żadnej prywatności.

Zbrojownia Brenuli

Zarządzana przez orczykę Brenulę – eksperta od naprawiania broni i zbroi – jest jedną z najlepszych kuźni Przyczółka. Brenula sprzedaje większość dostępnego zwykle uzbrojenia (patrz **Towary i usługi**, str. 248, **PZ**). Według niej, dobrej jakości uzbrojenie zwiększa respekt jakim darzy się jej właściciela.

Rezydencja Hiermona

Pomieszczenia nad sklepem Brenuli należą do jej przyjaciela, czarodzieja Hiermona. Zajmuje on te apartamenty od dziesięciu lat, wypełniając je wyposażeniem, jakiego należy się spodziewać po kimś jego profesji – starymi księgami, tajemniczymi kryształami, alchemicznymi słojami i tym podobnymi. Drużyna może odnaleźć rezydencję Hiermona po prostu pytając o nią; każdy wie gdzie mieszka czarodziej i skieruje bohaterów do zbrojowni Brenuli. Więcej szczegółów na temat Hiermona znajdziesz dalej, w rozdziale **Odwiedziny u Hiermona**.

Towarzystwo Importowo/Eksportowe Agramena

W tym kompleksie niskich budynków człowiek o imieniu Agramen organizuje karawany, składa je towary i prowadzi interesy. Karawany nieustannie przywożą towary z całej Barsawii. Zbiera się tu wielu poszukiwaczy przygód i najemników szukających zatrudnienia.

W tajemnicy przed mieszkańcami Przyczółka, przedsiębiorczy Agramen jest sympatykiem Theraan. Jego dwóch głównych pomocników – Tural i Alkor – także szpieguje dla imperium, a nawet para się zabójstwami. Więcej informacji na temat therańskiej aktywności w Przyczółku, znajdziesz w podrozdziale **Therańscy szpiegdy**, poniżej.

Dobry przedsiębiorca organizujący karawany potrzebuje sprawnej sieci informatorów, którzy doniosą mu czy w okolicy znajdują się jacyś wartościowi wojownicy, gotowi zarobić trochę grosza. Informatorzy Agramena dadzą mu znać o drużynie, jeśli ta pozostanie w mieście dłużej niż dwie godziny.

Sklep Daga

Prowadzony przez Daga zgubę orków – emerytowanego krasnoludzkiego wojownika – sklep ma na składzie przedmioty codziennego użytku, wyposażenie podróżnicze, różne mikstury i amulety, wiele z nich to rzeczy dostarczone przez Hiermona. Cholewiczny Dag zawsze wygląda i mówi w taki sposób, jakby chciał odgryźć komuś głowę, ale nikt nie słyszał, żeby kogoś skrzywdził od czasu, gdy wycofał się z awanturniczego życia.

THERAŃSCY SZPIEDZY

Agramen opłaca sieć szpiegów i informatorów, którzy donoszą mu o wszelkich sprawach mogących

mieć jakieś znaczenie dla Theraan. Ze względu na bliskość Parlainth – poprzedniej stolicy prowincji imperium – Theraanie są zainteresowani kontrolowaniem działalności poszukiwaczy przygód w obrębie ruin Zapomnianego Miasta. Agramen zatrudnia także bandę najemników, przetrząsających ruiny Parlainth w poszukiwaniu starożytnych therańskich skarbów.

Oprócz kontrolowania eksploracji Parlainth, szpiegdy Agramena obserwują aktywność w Przyczółku, szczególnie poszukiwaczy przygód przybywających z innych części Barsawii. Agramen otrzymał wyraźne polecenia od therańskich zwierzchników, składania raportów o wszystkich cennych znaleziskach, na które natrafiono w Parlainth. Dwa tygodnie przed przybyciem drużyny do Przyczółka, czarodziej Hiermon wynajął grupę poszukiwaczy przygód, by przeszukali określony obszar Parlainth i odnaleźli unikatowy skarb pochodzący z czasów panowania Theraan, jeszcze przed Pogromem. Hiermon jest teraz w posiadaniu tego skarbu, jednak Agramen nie odkrył jeszcze jego natury. Jego ludzie – Tural i Alkor – próbują w chwili obecnej dowiedzieć się czegoś na ten temat. Szczegóły dotyczące skarbu znajdziesz w następnym spotkaniu zatytułowanym **Odwiedziny u Hiermona**.



ZAKWATEROWNIE

Kiedy tylko bohaterowie przybędą do miasta, zechcą zapewne znaleźć dla siebie jakieś lokum. Mogą także najpierw zwiedzić

Przyczółek, a dopiero potem poszukać Hiermona. Jak to już wspomniano wcześniej każdy, kogo zapytają o czarodzieja, skieruje ich do zbrojowni Brenuli. Kiedy będą już gotowi na spotkanie z Hiermonem, przejdź do **Odwiedzin u Hiermona**.

Plotki i legendy

Podczas pobytu w Przyczółku, bohaterowie mogą usłyszeć pogłoski na temat miejscowych obszarów, a także legendę o Loaku Żelaznej Pięści. Szczegóły – patrz **Plotki i odkrycia**, str. 97.

KŁOPOTY

Niewiele w tym spotkaniu może pójść źle. Jego głównym celem jest zdobycie kwatery oraz zaznajomienie bohaterów z Przyczółkiem i Starą Dzielnicą.



ODWIEDZINY U HIERMONA



O PIS

W tym spotkaniu bohaterowie poznają Hiermona. W zamian za identyfikację amuletu, czarodziej zażąda, aby drużyna wykonała dla niego pewne zadanie. Trzeba będzie dostarczyć pewien przedmiot do Krwawej Puszczy i przywieźć mu stamtąd rzadko spotykaną roślinę.

WPROWADZENIE

O rzut kamienia przed wami znajduje się zbrojownia Brenuli – kuźnia, do której skierowali was mieszkańcy miasta. To tutaj mieszka czarodziej Hiermon. Wygląda na dobrze utrzymaną i sprawia miłe dla oka wrażenie. Prowadźcie wierzchowce wąską uliczką, oferując ciche modlitwy do Pasji za to, że zdecydowaliście się tu przyjechać.

Kiedy wchodzicie do sklepu, wita was dobrze ubrana orczyca, przyglądając się wam ostrożnie. Na szyi nosi kryształowy talizman zawieszony na srebrnym łańcuszku. Podchodząc do was dotyka palcami talizmanu. Przez chwilę wydaje się wam, jakby patrzyła nie na was, ale w wasze wnętrza.

– Serdecznie witam – odzywa się. – Brenula z Przy-czółka, do usług. W czym mogę pomóc?

INTRYGĄ

Jak większość kupców z Przystani, Brenula balansuje pomiędzy chęcią ubicia interesu a obawą przed niebezpieczeństwem, jakie mogą ze sobą nieść obcy. Jej uważne spojrzenie powinna zmieszać trochę bohaterów; mogą nawet odnieść wrażenie, jakby byli osądzeni. Odegraj atmosferę czujności, w której jedno niewłaściwe słowo lub działanie mogą spowodować wyrzucenie drużyny na ulicę.

UKRYTE WĄTKI

Oprócz prowadzenia sklepu, Brenula pomaga także trochę czarodziejowi Hiermonowi, dopuszczając do niego tylko tych, którym ufa. Chcąc pomóc jej w tym zadaniu, Hiermon podarował Brenuli talizman, pozwalający wykryć Horrora oraz osoby przez niego splugawione.

Podchodząc do bohaterów, Brenula użyła talizmanu, sprawdzając ich w ten sposób. Mistrz Gry robi w tym momencie test Percepcji o stopniu trudności równym obronie magicznej każdego z bohaterów. Jeżeli wynik testu będzie równy lub większy od obrony magicznej postaci, Brenula będzie wiedziała czy osoba ta jest splugawiona przez Horrora. Jednakże amulet nie jest w stanie wykryć znamienia. Może tylko sprawdzić czy badana osoba znajduje się, czy też nie, we władaniu Horrora.

Bohaterowie nie mogą stwierdzić normalnymi metodami czy Brenula korzysta z mocy talizmanu, są więc nieświadomi podjętych przez nią działań. Mistrz Gry, jeśli zechce, może pozwolić postaciom parającym się magią na wykonanie testu percepcji o trudności 18 – tyle wynosi obrona magiczna talizmanu. Jeżeli test zakończy się sukcesem bohater zorientuje się, że nastąpiło uaktywnienie jakiejś magii, chociaż nie będzie w stanie określić jej natury ani źródła. Jeżeli w drużynie znajduje się wietrznik, który zechce sprawdzić talizman za pomocą spojrzenia astralnego, wówczas także może wykonać test Percepcji o tym samym stopniu trudności. Jeżeli będzie on udany, wietrznik zorientuje się, że talizman Brenuli jest magiczny.

Kiedy bohaterowie zapytają o Hiermona, Brenula poprosi, żeby poczekali chwilę, a ona w tym czasie powiadomi czarodzieja o ich przybyciu. Następnie zniknie za

kotarą, służącą za drzwi do tylnej części sklepu, i pójdzie na górę sprawdzić, czy Hiermon ma ochotę widzieć się z gośćmi.

BRENULA

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ:	5
PERCEPCJA:	5
SIŁA FIZYCZNA:	5
SIŁA WOLI:	4
ŻYWOTNOŚĆ:	5
CHARYZMA:	4

Uwaga: Powyższe statystyki reprezentują stopień każdej cechy Brenuli.

Przed powrotem Brenuli, Mistrz Gry powinien każdemu członkowi drużyny wykonać test Percepcji o stopniu trudności 19. Jeżeli któremuś z bohaterów się on powiedzie, wówczas postać zauważy wietrznika unoszącego się przy wejściu do zbrojowni. Wietrznik – pracujący dla Agramena szpieg o imieniu Sijura – obserwuje Hiermona, mając nadzieję zdobyć jakieś wskazówki, co do pochodzenia lub natury skarbu znalezionej w Parlainth. Jeżeli któryś z członków drużyny zechce zbliżyć się do niego, szpieg odleci i zniknie w tłumie.

SPOTKANIE Z HIERMONEM

Przeczytaj graczom poniższy fragment:

Słyszycie odgłos kroków dochodzący od strony schodów. W chwilę później pojawia się Brenula.

– Hiermon porozmawia z wami – mówi dając znak, żebyście za nią szli.

Wchodzicie po schodach na górę, następnie przez drewniane drzwi do pracowni czarodzieja. To dziwaczne, słabo oświetlone pomieszczenie przepelnia zapach starych, zbutwiałych ksiąg i pergaminów, przemieszany z ostrym zapachem ziół i minerałów. Wątył staruszek, którego przygarbione ciało wydaje się całe tonać w obszernych, dobrze uszytych szatach, siedzi na krześle którego zdobne, welwetowe obicie prawie w całości go pochłania. Kiedy wasze oczy spotykają się, przemawia głosem tak mocnym, jak dźwięk dzwonu.

– Jestem Hiermon. Jakie interesy sprowadzają was do mego domu?

Amulet Diraca

Kiedy tylko bohaterowie wyjaśnią kim są i w jakiej sprawie przybyli, Hiermon zechce zobaczyć amulet. Po krótkich oględzinach, powie:

– Hmm, mogę poznać jego właściwości, ale kosztować mnie to będzie wiele czasu i energii. W miarę upływu



lat, moi drodzy, te dwie rzeczy stają się dla mnie coraz cenniejsze. Odkryję tajemnice amuletu, ale za moją pracę trzeba będzie zapłacić. Zgłębienie wiedzy ukrytej w tym przedmiocie zajmie mi około dwóch tygodni. Jeżeli w tym czasie podejmiecie się dostarczyć pewną rzecz we wskazane miejsce, wiedza będzie zapłatą za wasze usługi.

Szukam bardzo rzadko spotykanej rośliny, nazywanej krwawym bluszczem i rosnącej wyłącznie w Krwawej Puszczy. Ach, widzę po waszych twarzach, że słyszeliście o tym magicznym, cudownym i zarazem przeklętym miejscu. Rozmawiałem z królową elfów Alachią i strażnikiem krwi Takarisem, jej doradcą. Takaris nie może teraz przysłać żadnego ze swych sług do Przyczółka, tak więc muszę sam udać się po tę roślinę lub wynająć kogoś, kto zrobiłby to za mnie. Oba wiem się, że moje stare kości nie przetrzymają takiej podróży. Jeżeli zgodzicie się pójść w moim imieniu, w zamian przekażę wam wiedzę na temat tego amuletu. Mogę dać wam świeże wierzchowce, aby podróż była jak najszybsza, a także list poręczający, żebyście mogli kupić u Daga lub Brenuli wszystko, co będzie potrzebne na wyprawę. Oczywiście nie gwarantuję nic nadzwyczajnego; nie posiadam gór złota na zbyciu, ale trochę srebra, akurat tyle ile potrzeba dla zapewnienia komfortu uczciwemu człowiekowi.

Pojedźcie do Krwawej Puszczy, dostarczycie pewną rzecz, w zamian otrzymacie krwawy bluszcz od strażnika krwi Takarisa i powrócicie z tym zieleń do Przyczółka. Dotarcie do puszczy konno zajmie jakieś osiemnaście dni. Trasa wiedzie bezdrożami, które mogą okazać się niebezpieczne. Nie musicie się jednak za bardzo obawiać; jeśli udało wam się bezpiecznie przybyć do Przyczółka, to już samo w sobie świadczy o waszej sile i sprycie. Niebezpieczeństwa, na jakie możecie się natchnąć, z pewnością nie będą dla was pierwszozną.

I co na to powiecie, przyjaciele? Interes stoi?

Warunki Hiermona

Ponieważ Hiermon desperacko potrzebuje krwawego bluszczu, gotów jest sownie wynagrodzić bohaterów za pomoc w jego zdobyciu i może zaoferować więcej niż tylko zbadanie amuletu. W zamian za wykonanie zadania czarodziej ofiaruje co następuje:

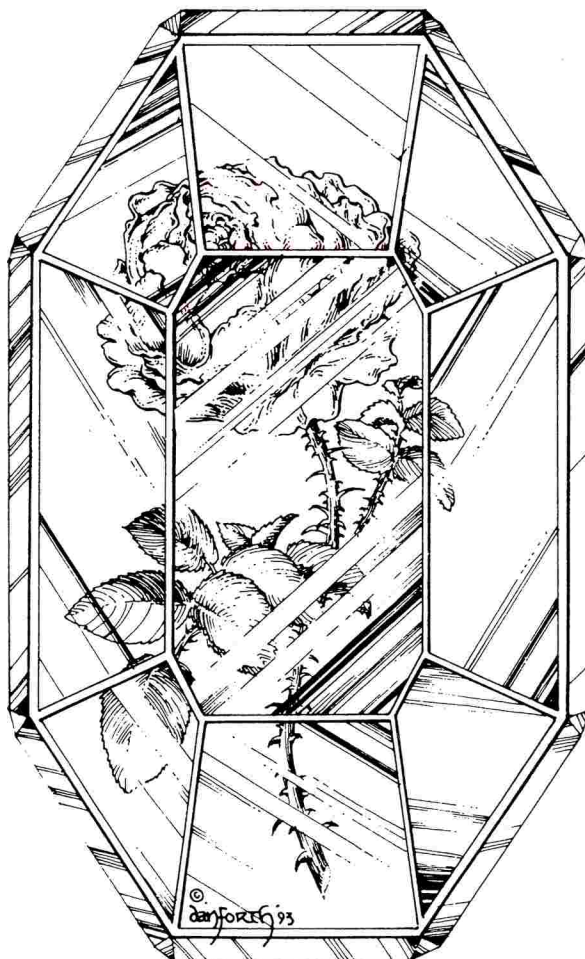
- Zbada amulet i podzieli się wiedzą na jego temat z bohaterami, oczywiście po ich powrocie z Krwawej Puszczy.
- Zorganizuje wierzchowce na czas podróży, które trzeba będzie zwrócić w dobrym stanie.
- Zaopatrzy każdego z bohaterów w list kredytowy o wartości 150 sztuk srebra, który można zrealizować w sklepie Brenuli oraz u Daga.

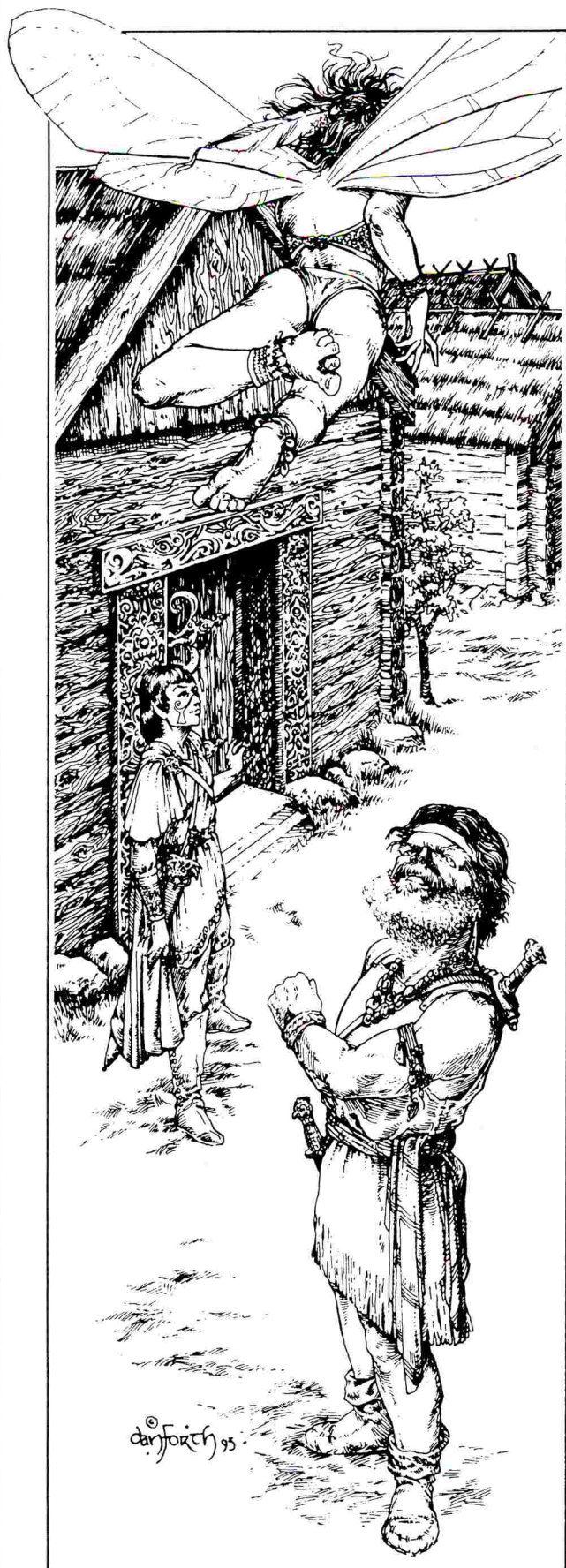
Hiermon wręczy także drużynie list, który należy przekazać królowej elfów bądź Takarisowi. List ten zawiera prośbę, aby po otrzymaniu przesyłki wręczyć bohaterom krwawy bluszcz. Na koniec drużyna otrzyma runiczną pałeczkę, będącą przepustką do Krwawej Puszczy. Pałeczkę tę wysłał Hiermonowi Takaris po to, aby jego emisariusze mogli bezpiecznie wkroczyć do krainy elfów.

SKARB HIERMONA

Skarbem, który bohaterowie muszą dostarczyć do Krwawej Puszczy, jest Wiecznie Żywy Kwiat, dawno temu zaginiony w ruinach Parlainth. Róża ta, zamknięta w magicznym kryształowym pojemniku utrzymującym ją przy życiu, ma ciemnozieloną łodygę, purpurowe ciernie oraz czarne płatki, połyskujące w świetle.

Wiecznie Żywy Kwiat jest starożytnym reliktem opiewanym w legendach elfów. Hiermon otrzymał go od grupy poszukiwaczy przygód, którą wynajął w celu zbadania obszaru Parlainth, w którym ten przedmiot mógł się prawdopodobnie znajdować. Więcej informacji na temat Wiecznie Żywego Kwiatu znajdziesz w rozdziale **Płotki i odkrycia**, str. 97.





Zgodnie z warunkami porozumienia pomiędzy Hiermonem a Takarise, bohaterowie powinni dostarczyć do Krwawej Puszczy skarb z Parlainth, w zamian za co otrzymają krwawy bluszcz. Kiedy tylko drużyna zgodzi się podjąć zadania, otrzyma od czarodzieja artefakt zamknięty w szkatule. Hiermon zabezpieczył szkatułę magicznym zamkiem o stopniu trudności rozproszenia magii równym 24. Wartość ta służy także jako stopień trudności testu *magicznego wytrychu* podczas próby otwarcia szkatuły.

SZPIEGUJĄCE OCZY

Jeśli bohaterowie spędzą więcej niż dwie godziny w Starej Dzielnicy, bądź kiedy tylko szpiedzy Agramena zauważą ich wchodzących do lub opuszczających sklep Brenuli, Agramen wyśle wietrznika Sijura, żeby miał na nich oko (patrz **Spotkanie z Hiermonem**, wcześniej).

Agramen wie, że Hiermon zdobył tajemniczy skarb z Parlainth i że układał się z elfami z Krwawej Puszczy, zainteresowanymi nabyciem therańskich skarbów i relikwii z ruin Parlainth. Kiedy tylko Agramen dowie się, iż drużyna przygotowuje się do dalekiej podróży na zachód, domyśli się celu tej wyprawy. Rozkaże swoim najlepszym szpiegom – Turalowi i Alkorowi – aby śledzili drużynę i spowolniali jej podróż na ile to możliwe.

Mając na uwadze wszelkie sposoby przechwycenia przesyłki, jakie nadarzą się podczas długiej podróży przez bezdroża Barsawii, Tural i Alkor wynajmą bandę rzezimieszków, mających obrabować drużynę. Po skontaktowaniu się ze zwiadowcą tej bandy, myszującym przy wspólnej sali gospody „Dziedzictwo Loaka”, szpiedzy zorganizują zasadzkę kilka dni drogi od miasta. Sami natomiast będą podróżować tropem bohaterów, jakieś dwie godziny drogi za nimi.

KŁOPOTY

Próby wynegocjowania u Hiermona lepszych warunków spełzną na niczym. I tak zaoferował drużynie bardzo dogodne warunki podróży do Krwawej Puszczy. Wszelkie próby wyduszenia czegoś więcej tylko go zirytują. Jeśli to konieczne, Mistrz Gry powinien przypomnieć graczom, że dwa tygodnie pracy utalentowanego czarodzieja nad magicznym przedmiotem to bardzo kosztowne przedsięwzięcie i obrażanie go nieuzasadnionymi żądaniami nie jest zbyt mądrym posunięciem. Jeżeli bohaterom uda się jakoś wynegocjować lepsze warunki, Hiermon podwyższy wartość listów kredytowych do 200 sztuk srebra oraz zaoferuje nauczanie postaci biegłych w magii kilku nowych czarów.

NA PRZEŁAJ



O PIS

Ten rozdział nie jest prawdziwym spotkaniem, opisuje bowiem przygotowania bohaterów do wyprawy do Krwawej Puszczy, sam wyjazd oraz zaznajamiania nowych graczy w **Przebudzenie Ziemi** z warunkami podróży przez Barsawię. Po zakończeniu przygotowań drużyna wyrusza na ponad 1000-kilometrową wyprawę na zachód, do Krwawej Puszczy.

WPROWADZENIE

Zaopatrzeni w listy kredytowe czarodzieja, rozpoczynacie przygotowania do długiej podróży do Krwawej Puszczy. Nikt z was nic nie słyszał o tym miejscu, z wyjątkiem dziwnych i strasznych opowieści; niepewni, co was czeka, jesteście bardziej ciekawi niż bojaźliwi. W tych chwilach, kiedy wasze

serca zamierają na myśl o czekającym zadaniu, dodacie sobie otuchy wspominając minione przygody. Wyszłście cało już z niejednej opresji. Czy droga do Krwawej Puszcy może okazać się dużo bardziej niebezpieczna?

Listy kredytowe Hiermona otwierają przed wami drzwi do wszystkich sklepów Przyczółka. Na widok podpisu czarodzieja, kupcy z ochotą oferują wam najlepszy towar. Na pewno możecie tutaj nabyć wszystko, co będzie potrzebne w drodze. Każdy zakup wydaje się podbudowywać waszą odwagę i chęć zmierzania się z niebezpieczeństwami drogi.

Gdybyście tylko mogli pozbyć się tego uczucia, że stale obserwują was nieprzyjazne oczy...

INTRYGA

W pierwszej części tego spotkania bohaterowie powinni czuć się cały czas obserwowani. Jak w całej Barsawii, obcy są traktowani w Przyczółku z ostrożnością i odrobiną podejrzliwości. Jednakże w tym przypadku drużyna naprawdę znajduje się pod obserwacją dwóch therańskich szpiegów – Turala i Alkora.

W drugiej części tego spotkania (W drodze, obok) spotęguj uczucie podniecenia, zadziwienia nowymi widokami i odgłosami oraz obawą przed nieznanym, czyhającym gdzieś na szlaku. Zakładając, że drużyna, jak większość podróżnych podróżuje za dnia, a odpoczywa nocą, staraj się wzbudzić w graczach wrażenie, iż cały teren wręcz tętni życiem. Kiedy bohaterowie rozbijają obozowisko na noc, uwydatnij odgłosy groźnych i nieznanymi nocnych drapieżników: szelesty, pomruki, odległe wycia i tym podobne.

Oprócz uczucia strachu i zadziwienia, Mistrz Gry powinien także przekazać graczom odczucie prawie nudnej procedury podróży przez pustkowia. Emocje bohaterów powinny wahać się pomiędzy podwyższoną czujnością a myślami o tym, iż wszystkie te niesamowite opowieści, które słyszeli są tylko bajkami.

UKRYTE WĄTKI

Kiedy tylko bohaterowie przyjmą zlecenie Hiermona, ich kolejnym krokiem będzie zakup prowiantu i wyposażenia na drogę, a także załatwienie własnych spraw. Przygotowania nie powinny zająć więcej jak jeden dzień – to wystarczająco dużo czasu na znalezienie wszystkiego, co będzie bohaterom potrzebne: pomocy medycznej, amuletów krwi czy uzbrojenia.

PRZYGOTOWANIA

Drużyna może zaopatrzyć się na wyprawę gdziekolwiek zechce na terenie Przyczółka, ale listy kredytowe Hiermona są ważne tylko w Starej Dzielnicy. Jeżeli bohaterowie dokonają zakupów w innych sklepach, muszą zapłacić za nie z własnej kieszeni.

Podczas gdy bohaterowie obchodzą sklepy Starej Dzielnicy, informatorzy pracujący dla Turala i Alkora stale depczą im po piętach. Nigdy nie zbliżają się do nich zbyt blisko, szybko schodząc im z drogi, jeśli miałyby dojść do konfrontacji. Tural i Alkor nakazali za wszelką cenę unikać kontaktu z drużyną. Rozgrywając tę część scenariusza, Mistrz Gry powinien po prostu powiadomić graczy, że bohaterowie mają wrażenie, jakby obserwowały ich jakieś wrogię oczy. Nie powinien wskazywać obserwatorów ani stwierdzać, że drużyna znajduje się pod obserwacją. Bądź co bądź, mieszkańcy większości miast Barsawii



przyglądają się obcym bardzo uważnie i nie ma w tym nic niezwykłego. Tak więc całe to nieprzyjemne uczucie może okazać się zwykłą paranoją.

Bohaterowie najprawdopodobniej pozostaną na noc w Przyczółku, wyruszając w drogę skoro świt. Drużyna nie powinna mieć problemu ze znalezieniem zakwaterowania – mogą dostać nocleg w Dziedzictwie Loaka (patrz *Przyczółek*, str. 21).

W DRODZE

Kiedy bohaterowie zakończą już przygotowania i będą gotowi do opuszczenia miasta, przeczytaj graczom poniższy tekst:

Dobrze wyekwipowani i gotowi stawić czoło czyhającym na was niebezpieczeństwom, opuszczacie miasto, udając się na zachód na osiemnastodniową wyprawę.

Trasa waszej wędrówki wiedzie przez pola i wzgórza porośnięte niskimi krzewami. Przed wami rozpościera się żyzne tereny pełne zieleni; możecie nawet dostrzec ciemną linię lasu mającą w oddali. Wierchowce z łatwością znajdują ścieżkę wiodącą między krzakami i drzewami. Jest ona tak wąska, że przez pewien czas musicie poruszać się jeden za drugim.

Ciepłe powietrze miło pieści skórę niczym delikatny dotyk kobiecej dłoni. Od czasu do czasu powieje orzeźwiający wiaterek, szeszcząc w gęstym poszyciu. Ptaki przelatują z drzewa na drzewo. Słyszycie odgłosy drobnej zwierzyny, buszującej w zaroślach. Brzęk latających owadów wypełnia wam uszy, czujecie zapach spieczonej słońcem trawy, liści i ziemi.

Wieczorem powietrze ochładza się, sprzyjając wypoczynkowi. Nad głowami rozbłyskują konstelacje gwiazd niczym diamenty rozrzucone po ciemnym sklepieniu nieba. Nocne powietrze rozbrzmiewa chórem dziwnych dźwięków: słychać jakieś wycie w oddali, trochę bliżej groźne powarkiwanie, szelest liści, trzaskające gałązki. Okoliczna roślinność wręcz tętni życiem. Pilnując się przed drapieżcami, nigdy nie interesowaliście się bogactwem dzikiego życia; jeszcze nie tak dawno temu tylko Horrory nawiedzały to miejsce.

Właśnie przyszło wam do głowy, że nie wszystkie Horrory odeszły...

W tym spotkaniu bohaterowie nie powinni popaść w żadne tarapaty; niebezpieczeństwa czyhają na nich w następnych trzech. Mistrz Gry powinien jednak cały czas pamiętać, że Tural i Alkor podróżują w odległości

dwóch godzin jazdy konnej za grupą. Choć obaj szpiegowie bardzo uważają, aby nie natknąć się na drużynę, Mistrz Gry może, jeśli zechce, doprowadzić do konfrontacji. Jeżeli tak się stanie, bohaterowie prawdopodobnie ich zabiją, kończąc tym samym ich rolę w tej przygodzie.

Zamiast ryzykować przedwczesną śmierć obu szpiegów (lub śmierć postaci) w bezpośrednim starciu, prowadzący może zdecydować, że drużyna zauważy dwóch podróżnych udających się w tym samym kierunku, ale nie dopuści do spotkania. W ten sposób Mistrz Gry może podsycać paranoję dręczącą bohaterów, bez eliminowania szpiegów z dalszej części przygody.

KŁOPOTY

Wyprawa do Krwawej Puszczy zajmie 18 dni konnej lub 28 dni pieszej wędrówki.

Żeby przyspieszyć rozwój wydarzeń, Mistrz Gry powinien dać drużynie możliwość zdobycia wierchowców, jeżeli z jakichś powodów odrzucą pomoc zaoferowaną przez Hiermona. Prowadzący powinien także przypomnieć graczom, że w trakcie podróży należy dbać o wierchowce.



ZASADZKA!



O PIS

W tym spotkaniu, mającym miejsce dwa dni po opuszczeniu Przyczółka, bandyci wynajęci przez therańskich szpiegów atakują drużynę z zasadzki. Tural i Alkor nie biorą udziału w ataku.

WPROWADZENIE

Drugi dzień podróży mija równie spokojnie jak pierwszy. Podczas gdy wierzchowce kłusem niosą was po równym terenie, cieszycie się dobrą pogodą i cudownym widokiem ziem rozpościerających się wokół. Dziwicie się niepokojom, jakie dręczyły was w Przyczółku; nie widać żadnego niebezpieczeństwa; póki co wszędzie panuje spokój, a krajobraz jest naprawdę wspaniały.

Przed wami majaczy kolejny zagajnik. Kiedyś moglibyście się obawiać, czy coś się tam na was nie czai; jednak do tej pory jedynymi mieszkańcami drzew były ptaki, a te z pewnością nie stanowią żadnego zagrożenia. Ścieżka wiedzie na zachód przez niewielki las. Rozleniwieni ciepłem słońca, na wpół drzemiąc w siodłach, kierujecie konie w kierunku zagajnika wierząc, iż same znajdą drogę.

Nagle, z głośnym bzykiem między waszymi głowami przelatuje strzała, niczym rozwścieczony szerszeń. Wbijają się w drzewo, kilka centymetrów od głowy lidera grupy. (Dla Mistrza Gry: zamiast słów „lidera grupy”, wstaw imię bohatera jadącego z przodu).

Niespodziewanie na ścieżce pojawia się mężczyzna. Czujecie chłód, ale to coś więcej niż tylko cień lasu; chociaż niczego nie widzicie, las zdaje się ukrywać setki wrogów.

– Traktujcie mój pierwszy strzał jako ostrzeżenie, panowie – arogancko obwieszcza bandyta. – Jeśli odważycie mi się przeciwstawić, druga strzała przeszłyby czyjeś serce. Moi ludzie celują w was i chętnie zatopią pierzaste żądło w ciele każdego głupca, który zechce pozbawić ich środków do życia. Rzućcie broń panowie i opróżnijcie sakiewki. Jeśli wśród was są magicy ostrzegam, że moi ludzie celują w wasze głowy. Jeden ruch, z wyjątkiem zwrotu kosztowności, i strzała w łeb. Jeżeli chcecie przeżyć, złóżcie broń!



INTRYGA

Najpierw stwórz bohaterom fałszywe poczucie bezpieczeństwa; atak bandytów powinien wyrwać ich z sennego rozleniwienia. Chociaż widzą tylko przywódcę bandytów – Sogora Natalyla – powinni mieć wrażenie, że są otoczeni przez wielu wrogów. Odgrywaj arogancję Sogora, uważającego się za bandytę džentelmena. Poza tą pryśnię w momencie, w którym bohaterowie nie podporządkują się jego rozkazom.

UKRYTE WĄTKI

Tural i Alkor wynajęli Sogorę oraz jego rzezimieszków jeszcze w Przyczółku, w celu zatrzymania bohaterów i sprawdzeniu co też przewożą do Krwawej Puszczy. Sogora rozkaże podróżnym rzucić broń i oddać wszystkie kosztowności, łącznie ze szkatułką zawierającą Wiecznie

Żywy Kwiat. Bandyta szczególnie pragnie tej szkatułki. Tural i Alkor kazali mu ją zdobyć, chcą bowiem wysłać ją z powrotem do miasta, do Agramena.

Jeżeli drużyna podporządkuje się rozkazom, ludzie Sogory wyjdą z krzaków i zbiorą zdobycz. Kiedy bandyta otrzyma szkatułkę, natychmiast spróbuje ją otworzyć. Gdy mu się to nie uda, przesłucha bohaterów w nadziei odkrycia sposobu na jej otwarcie. Członkowie drużyny wiedzą tylko tyle, że Hiermon zapieczętował przesyłkę w taki sposób, aby mógł ją otworzyć wyłącznie strażnik krwi Takaris i tylko w obrębie w Krwawej Puszczy. Kiedy nie uda się wyciągnąć z drużyny więcej informacji, Sogora wpadnie we wściekłość i zaatakuje najbliższego bohatera.

Bez względu na to, czy drużyna odda szkatułkę czy nie, herszt bandy znajdzie i przeczyta list Hiermona do

Takarisa. Ten list to dowód łączący czarodzieja z elfami, który Sogora miał znaleźć dla Turala i Alkora.

Jeśli drużyna nie podporządkuje się poleceniom herszta bandy, zbóje zaatakują, uciekając tylko wtedy, gdy będzie wiadomo, że stoją na straconej pozycji. Sogora przyłączy się do walki, ale kiedy trzej jego ludzie padną, weźmie nogi za pas. Bez względu na to, co się wydarzy, musi uciec. Razem z bandą wynaję-

tych orków zaatakuje drużynę w następnym spotkaniu, **Faktoria**. Sogora może okazać się także ciekawym typem łotrzyka do wykorzystania przez Mistrza Gry w innych kampaniach.

ŁUDZIE SOGORY

Banda składa się z przywódcy – Sogory Natalyla – oraz po jednym zbójce na każdego bohatera. Jeśli drużyna spróbuje walczyć, bandyci zaczną strzelać, w ostateczności przechodząc do walki wręcz.

Napastnicy ukrywają się w krzakach, ale łatwo będzie ich wypatrzyć po pierwszej serii strzałów. Każdy, kto tego spróbuje musi wykonać Test Percepcji o stopniu trudności 5. Jeżeli będzie on pomyślny, bohater dostrzeże jednego z napastników. Wszyscy napastnicy leżą na ziemi, co ułatwi obronę. Z wyjątkiem Sogory, żaden z bandytów nie znał wcześniej celu zasadzki.

Sogora jest Złodziejem adeptym drugiego kręgu. Jego cechy znajdziesz w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, str. 94.

BANDYCI (1 na każdego bohatera)

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ:	5
PERCEPCJA:	4
SIŁA FIZYCZNA:	5
SIŁA WOLI:	4
ŻYWOTNOŚĆ:	5
CHARYZMA:	4

Inicjatywa: 5

Liczba ataków: 1

Atak: 5

Obrażenia: 10 (krótki miecz)

8 (łuk)

Szybkość w walce: 25

Szybkość pełna: 50

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 5

Pancerz fizyczny: 4

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 5

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 31

Próg ran: 8

Próg przytomności: 22

Ekwipunek

Zbroja skórzana warstwowa

Kołczan /20 strzał

Łuk krótki

Miecz krótki

3k10 sztuk srebra, każdy

Punkty legend: 60

KŁOPOTY

Największy problem pojawi się w chwili, kiedy bohaterowie oddadzą wszystko bandytom. Choć jest to mało prawdopodobne, może do tego dojść. Jeżeli gracze będą chcieli to zrobić, przypomnij im, że po pierwsze są bohaterami, a po drugie poddanie się oznacza nie tylko utratę posiadanych rzeczy, ale także złamanie obietnicy danej potężnemu czarodziejowi. Takie posunięcie nie jest zbyt mądre.



FAKTORIA



OPIS

Mniej więcej w połowie drogi między Przyczółkiem a Krwawą Puszczą, dziewięć dni jazdy od każdej z nich, drużyna natyka się na faktorię. W skład tej grupy budynków wchodzi między innymi duży sklep, gdzie klienci mogą kupić, sprzedać i wymienić prawie wszystko; karczma „Śródlądowa”; zajazd „W pół drogi” oraz kuźnia/stajnia. Bohaterowie mogą tutaj odpocząć, zrelaksować się i uzupełnić zapasy na drogę, jeśli to konieczne. Jeżeli pozostaną w zajezdzie na noc, będą musieli wynająć dwa pomieszczenia, o ile wszyscy chcą się przespać. Podczas tego spotkania Sogora i wynajęci przez niego orkowie napadają nocą na drużynę.

WPROWADZENIE

O zmierzchu dziewiątego dnia podróży dojeżdżacie do grupy zabudowań (z drewna i kamienia), znajdujących się pośrodku dużej polany. Pomiedzy budynkami kręci się grupa ludzi – niektórzy pakują wozy, inni ładują torby podróżne przy siodłach, inni z kolei wiążą konie i egzotyczne wierzchowce do palików. Na polanie, wśród koni bojowych i do jazdy wierzchem, znajduje się też kilka grzmotorożców. Waszych uszu dobiegają ludzkie głosy; słyszycie odgłosy targowania się, powitalne okrzyki oraz rozmowy we wszystkich językach Barsawii. Zachodni wiatr przynosi aromat świeżo ugotowanego jada. Zapach uświadamia wam, jak bardzo tęsknicie za zupą na mięsie zamiast racji podróżnych; snem w łóżku a nie na twardej, zimnej glebie oraz kąpielą, która zmyje trudy dziewięciodniowej podróży.

INTRYGNA

Ta tętniąca życiem oaza pośrodku pustkowia, jest schronieniem dla wszystkich znanych ras Barsawii. Powietrze wypełniają odgłosy handlu: żelazo uderzające o żelazo, podczas wykuwania podków dla koni, niskie dźwięki rozmów, odgłosy hulanki wydobywające się z karczmy, parskanie i tupanie przeciążonych zwierząt, itp.

UKRYTE WĄTKI

Faktoria została założona wiele lat temu przez elfa Kerisa Briarthorne jako miejsce odpoczynku oraz placówka handlowa. Keris wymarzył sobie zostać panem głównych szlaków handlowych pomiędzy Parlainth i Krwawą Puszczą a miastami południa. Na nieszczęście, wielki szlak handlowy nigdy nie powstał, chociaż faktoria przyniosła niewielkie zyski z drobnego handlu. Rozczarowany Briarthorne sprzedał cały interes obsidianinowi o imieniu Gurt.

Jako bystry kupiec Gurt osobiście dogląda codziennych transakcji w dużym sklepie, ostro dobijając targu. Można u niego dostać przedmioty wszelkiego rodzaju, nawet używaną broń i zbroję, o jedną piątą taniej niż wynosi cena rynkowa (patrz **Towary i usługi**, str. 251, PZ).

Gurt zatrudnia kobietę trolla o imieniu Łamacz Nóg, która prowadzi karczmę, pełniąc funkcje barmanki, wykidajły oraz gospodarza. Łamacz Nóg lubi dobrą muzykę, często pozwalając trubadurom na występy, płacąc im jedzeniem i piciem. Pozwala także czasami na karczemne bójki, o ile lokal zbytnio na tym nie ucierpi oraz nie będzie używać się magii czy ostrych przedmiotów. Oczywiście, wszyscy obecni w karczmie podczas bójki muszą później zapłacić za drobne szkody, bądź Łamacz Nóg zachowa się stosownie do swego imienia. „Śródlądowa” jest

odpowiednikiem karczmy cechu, ceny pokoi są więc na odpowiednim poziomie (patrz **Towary i usługi**, str. 260, PZ).

Stajnię/kuźnię prowadzi Orias Shatterforge, mężczyzna krasnolud. Podróżni mogą nabyć tutaj zwierzęta lub sprzedać je, podkuć bądź oddać pod opiekę udając się na zakupy lub na nocleg. Oprócz różnych wierzchowców, Orias sprzedaje także psy i sokoły. Pozostawienie wierzchowca w stajni kosztuje 10 sztuk srebra za noc. Za dodatkową opłatą, Orias może dokonać drobnych napraw zbroi oraz broni.

Zajazdem opiekuje się Flitz, wietrzniak. Noclegi są na tym samym poziomie co w Karczmie Kupieckiej (str. 260, PZ). Pokoje z łaźnią, zapewniające prywatność, kosztują 6 sztuk srebra za noc.

Gurt zatrudnia także tuzin mężczyzn do obrony faktorii przed bandytami i drapieżnikami. Strażnicy pełniący rolę sił porządkowych, odnoszą się do wszystkich klientów uprzejmie i chętnie im pomagają, dopóki któryś z gości nie popełni przestępstwa. W stosunku do przestępców, dowódca straży wyznacza taką karę, jaką uzna za stosowne. Strażnicy Gurta są odpowiednikiem weteranów (patrz str. 297, PZ).

KARCZMA „ŚRÓDLĄDOWA”

Ponieważ faktoria położona jest na terenie na którym istnieje stosunkowo duży ruch, jej karczmę odwiedzają przedstawiciele prawie wszystkich znanych ras Barsawii. Każdego wieczoru można tu spotkać orkowych nomadów, głosicieli, grupy kupieckie t'skrangów, oraz innych. Sala główna jest także miejscem wymiany informacji i plotek. Więcej na ten temat znajdziesz w rozdziale **Plotki**, na str. 101.

„Śródlądowa” jest także dobrym miejscem, na wynajęcie siły roboczej. Bezrobotni najemnicy i awanturnicy na ogół przesiadują w karczmie, szukając uczciwego, lub prawie uczciwego pracodawcy.

Nocny atak

Therańscy szpiedzy Tural i Alkor, razem z wynajętym bandytą Sogorem, przybędą do faktorii dwie godziny po drużynie i udadzą się do karczmy w poszukiwaniu swych ofiar. Kiedy tylko szpiedzy odkryją, że bohaterowie zatrzymali się w „Śródlądowej”, wynajmą tam pokój, żeby mieć drużynę na oku. W międzyczasie, Sogora wynajmie ośmiu orków, którzy mają zaatakować bohaterów w nocy, mając nadzieję iż część z nich zostanie poważnie ranna, a może nawet zabita, a tymczasem w wynikłym zamieszaniu może uda się ukraść szkatułkę. Atak nastąpi jakiś czasem po tym, jak bohaterowie pójść spać.

Sogora rozkaże orkom rozdzielić się i jednocześnie zaatakować oba pokoje zajmowane przez drużynę, rozprawić się z ofiarami najciszej jak to możliwe, podczas gdy on splądruje ich ekwipunek. Oprócz szkatułki, Sogora będzie próbował także



znaleźć wskazówki co do celu podróży drużyny. Charakterystyki orków znajdują się poniżej; parametry Sogory znajdziesz w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, str. 94.

ORKOWIE (8)

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ:	5
SIŁA FIZYCZNA:	5
ŻYWOTNOŚĆ:	5
PERCEPCJA:	5
SIŁA WOLI:	6
CHARYZMA:	4

Inicjatywa: 2

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia: 10

Szybkość w walce: 30

Szybkość pełna: 60

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 7

Pancerz duchowy: 1

Zachowanie równowagi: 6

Testy zdrowienia: 1

Próg życia: 32

Próg ran: 8

Próg przytomności: 24

Ekwipunek

Miecz

Kolczuga

1k4 sztuk srebra

Punkty legend: 50

Jeżeli bohaterowie wyeliminują dwie trzecie napastników, reszta spróbuje uciec. Jeden z uciekinierów pobiegnie powiadomić therańskich szpiegów o niepowodzeniu akcji. Jeżeli któryś z napastników zostanie schwytany i przesłuchany, wówczas wyjawia kto ich najał.

Sogora poczeka aż wynajęci orkowie rozprawią się z drużyną zanim wejdzie do zajmowanych przez bohaterów pomieszczeń. Jeżeli sprawy zaczną wymykać się spod kontroli, wycofa się i poinformuje Turala oraz Alkora o nieudanym ataku orków. Rozwścieczeni szpiedzy nie odważą się ponownie zaatakować drużyny w tym samym miejscu. Będą natomiast



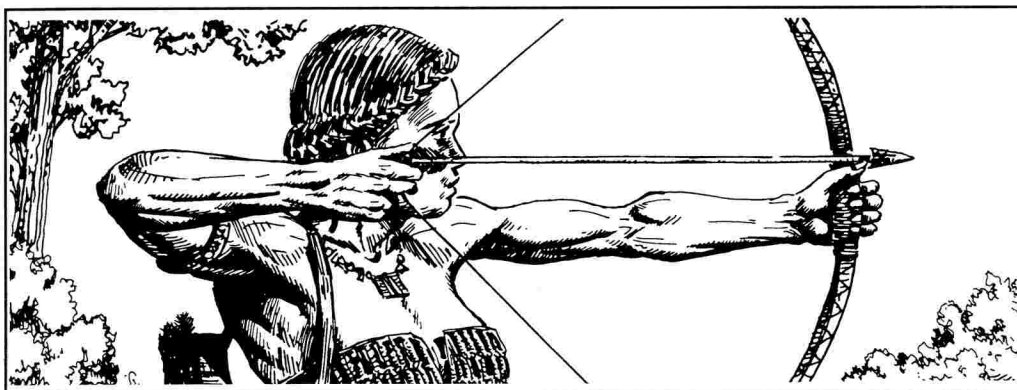
śledzić ją aż do Krwawej Puszczy. Jeśli bohaterowie wypytają innych gości zajazdu o napastników, dowiedzą się tylko tyle, że orkowie pochodzą z miejscowego szczepu i można ich bardzo tanio wynająć.

O świcie drużyna powinna wyruszyć w dalszą drogę. Jeżeli trzeba będzie kupić dodatkowe wyposażenie bądź prowiant, Mistrz Gry nie powinien robić problemów.

KŁOPOTY

Jeżeli bohaterowie nie będą chcieli zatrzymać się na noc w faktorii, Mistrz Gry powinien tak pokierować wydarzeniami, aby zmienili plany. Na przykład: koń może zgubić podkowę, może nagle zerwać się burza z piorunami lub też groźne odgłosy dzikich bestii, dochodzące spoza faktorii, przestraszą naszych poszukiwaczy przygód, którzy postanowią jednak zostać na noc w bezpiecznym miejscu. Jeżeli wybiorą zajazd zamiast karczmy, po prostu zmień miejsce ataku.

KARAWANA ŚMIERCI



O PIS

O dzień drogi od Krwawej Puszczy drużyna natknie się na szczątki karawany zniszczonej najprawdopodobniej przez jakąś straszliwą istotę. Chociaż to spotkanie nie wiąże się bezpośrednio z wątkiem przygody, zostało umieszczone w scenariuszu, aby zapoznać bohaterów z niektórymi aspektami podróży przez Barsawię. Spotkanie to sugeruje także pewien wątek poboczny, który można w przyszłości rozwinąć tworząc niezależną przygodę. Więcej informacji na temat wykorzystania elementów tego scenariusza w późniejszych przygodach znajdziesz w rozdziale **Pomysły** na str. 84.

WPROWADZENIE

Podróżując dalej na zachód, docieracie do miejsca znajdującego się niecały dzień drogi od Krwawej Puszczy. Wokół was wznoszą się porośnięte krzakami wzgórza, skrywając nieznane niebezpieczeństwa. Zachodni wiatr przynosi zapach spalonego drewna; znad pobliskiego wzgórza unosi się w niebo smuga dymu. Odgłosy przyrody zamierają w miarę zbliżania się do wzgórza.

Okrażacie wzgórze i dojeżdżacie do źródła dymu. Przed wami leżą cztery wozy – wszystkie zniszczone. Jeden z nich został roztrzaskany uderzeniem jakiejś olbrzymiej łapy. Pozostałe dwa spalono; czwarty leży połamany, a znajdujące się w nim towary są rozrzucone po ziemi. Wokół pogorzeliska unoszą się chmury much, uwijając się nad ścierwem szesnastu koni. Rozpościerający się przed wami widok przyprawia o dreszcze.

Pomiędzy szczątkami wozów leżą trupy kupców i ich ochrony. Ziemia wokół nasiąknięta jest krwią. Niektóre zwłoki zostały spalone do tego stopnia, że nie jesteście w stanie nie tylko rozróżnić rysów twarzy ale również określić, jakiej były rasy czy też płci. Część ciał rozszarpano na strzępy i – z tego co możecie dostrzec – częściowo pożarto. Niektóre są nietknięte, zamarłe w grymasie agonii. Wszędzie, dosłownie wszędzie słychać brzęczenie much.

Choć dzień jest piękny i ciepły, widok tej rzezi przejmuje dreszczem.

INTRYGGA

Śmierć, śmierć i jeszcze raz śmierć. Coś wielkiego i rozwścieczonego przetoczyło się przez tę karawanę, rozszarpując ją na strzępy i paląc wozy oraz ludzi. Jedyne dźwiękiem w otaczającej tę scenę ciszy jest brzęczenie much, unoszących się nad zwłokami.

UKRYTE WĄTKI

Karawana została doszczętnie zniszczona, więc bohaterowie nie będą w stanie znaleźć żadnych nie-

naruszonych towarów czy broni. Rzeź miała miejsce jakieś dwie godziny temu, kiedy Horror o imieniu Duaga stanął na drodze pechowym kupcom. Bestia odeszła na południe – teraz jest jakieś dwie godziny jazdy konno lub trzy godziny na piechotę od tego miejsca. Rezultat 12 lub lepiej w teście *tropienia* ujawni ślady trójpalczystych, zakończonych pazurami łap, wiodące na południe. Ogromny sukces lub lepszy ujawni także, że istota, która pozostawiła te

ślady, ma ponad dwa metry wzrostu. Choć Horror Duaga nie jest związany z głównym wątkiem przygody, Mistrz Gry znajdzie krótki opis jego oraz jego legowiska w rozdziale *Pomysły*, na str. 85.

Jak to już wspomniano w *Opisie*, spotkanie to ma na celu zbudować pewien nastrój i uświadomić nowym graczom niebezpieczeństwa czyhające na podróżnych.

KŁOPOTY

Bohaterowie nie powinni tropić Horra. Jeżeli odnajdą jego ślady i zapragną stoczyć z nim bitwę, Mistrz Gry powinien wyraźnie dać im do zrozumienia, że sko-

ro bestia bez problemu poradziła sobie z całą karawaną, to mała grupa poszukiwaczy przygód nie będzie miała zbyt dużych szans na przeżycie takiego spotkania. Poza tym, tropiąc Horra drużyna zboczy z wyznaczonego kierunku, opóźniając tym samym przybycie do Krwawej Puszczy. Jeżeli bohaterowie czują się w obowiązku odnaleźć i zniszczyć potwora, zasugeruj im, że mogą to zrobić po zakończeniu tego zadania.



KRWAWA PUSZCZA



O PIS

W tym spotkaniu drużyna przybywa do Krwawej Puszczy – leśnego domu krwawych elfów. Gęsty las skrywa wiele tajemnic, zarówno cudownych jak i strasznych. Bohaterowie przemierzają tylko niewielką część puszczy. Kiedy się w niej znajdują, zostaną zatrzymani przez grupę elfów służących Kalourinowi, strażnikowi krwi dowodzącemu obroną granic Krwawej Puszczy.

WPROWADZENIE

Przed wami rozpościera się olbrzymi las, który musi być Krwawą Puszczą. Nie jesteście w stanie objąć wzrokiem jego granic. Olbrzymie drzewa wydają się sięgać samego nieba, ich listowie tworzy płataninę zieleni, przez którą światło słoneczne ledwie jest się w stanie przebić. Pomimo panującego

mroku, poszycie jest gęste, gotowe uwięzić stopy nieostrożnego podróżnika bądź wierzchowca. Chłodny cień powinien skłaniać do odpoczynku, ale zamiast tego czujecie się nieswojo. Roślinność tego starożytnego lasu wydaje wam się dziwna; podczas żadnej ze swoich wypraw nie widzieliście takich okazów, jakie tutaj rosną. Chociaż oczy mówią, że są to tylko nieznane wam rośliny, wyczuwacie jednak w nich coś niewłaściwego. Powietrze wypełniają trele ptaków i buczenie owadów; słyszcicie odgłosy leśnych zwierząt, wiele z nich jest wam obcych. Tak jak podczas leśnej zasadzki na drodze kilka dni temu, wyczuwacie niewidoczne i wrogie oczy otaczające was z każdej strony.

W nozdrza uderza ostry zapach żywicy, pyłków kwiatowych i wilgotnej ziemi. Przez to wszystko przebija się mdły smród gnijących liści. Ziemia pod stopami jest miękka i gąbczasta, pokryta zwiedłymi liśćmi i gnijącymi roślinami. Poruszacie się powoli, rozdarcie zachwytem nad urokiem tego lasu i rosnącym przeczuciem, że coś jest nie w porządku. Łapiecie się na usilnych próbach przebicia wzrokiem powierzchownego piękna i dostrzeżenia oznak subtelnego splugawienia, w głębi duszy modląc się, aby było tylko wytworem waszej wyobraźni. Przyglądając się Krwawej Puszczy, macie wrażenie, jakby ona także was obserwowała. Liście szepczą na wietrze, niejako mówiąc: *Opuść to miejsce, opuść to miejsce, opuść to miejsce...*

Podróżowaliście nie dłużej niż dwa tuziny uderzeń serca, kiedy wokół was pojawiła się grupa elfów. Ich nieziemskie piękno zapiera dech w piersiach, trudno jednak znieść widok kolców przebijających ich delikatną skórę. Ten widok zarówno odpycha jak i przyciąga w jakiś niewytłumaczalny sposób. Elfy noszą miecze i zbroje wykonane z żywych roślin.

Na pancerzach widnieje symbol, który rozpoznajecie – runiczna pałeczka otrzymana od Hiermona ma taki sam znak.

Najstraszliwszy i najpiękniejszy z elfów – widocznie przywódca grupy – wysuwa się do przodu i zatrzymuje kilka kroków przed wami. Gdyby któregoś z was uścił, jego zakrwawione kolce przebiłyby nieszczęśnikowi serce. Obrzuca was zimnym, dumnym spojrzeniem, jakim król obdarza niegodnego siebie przeciwnika.

– Czego szukacie w Krwawej Puszczy, obcy? – pyta. Jego głos brzmi niczym przykra dla ucha muzyka. Przyglądacie mu się, jakby obezwładnieni jakimś zaklęciem. Jego ludzie mocniej zaciskają dłonie na mieczach.

INTRYGĄ

Krwawa Puszcza to osobliwe miejsce. Bez względu na doświadczenie i wiedzę, żaden z bohaterów nigdy nie widział większości rosnących tu roślin. Chociaż nieopisanie piękna, jest miejscem przeklętym i pełnym cierpienia. Bohaterowie powinni czuć się nieswojo w tej kombinacji cudowności i splugawienia, które dotknęły Krwawą Puszcę.

UKRYTE WĄTKI

Drużyna natknęła się na patrol składający raporty strażnikowi krwi Kalourinowi; ich zbroje noszą jego znak. Kiedy tylko bohaterowie okażą runiczną pałeczkę Hiermona, dowódca patrolu machnie ręką i roślinność rozstąpi się niczym biblijne Morze Czerwone, ukazując ścieżkę wiodącą do pałacu.

Dowódca elfów ostrzeże bohaterów, żeby nie zbaczali ze ścieżki.

– Jeżeli będziecie się jej trzymać, żaden elf nie zrobi wam krzywdy. Ostrzegam was jednak przed istotami czającymi się w gęstwinie. Przed nimi ścieżka nie może was ochronić.



KRWAWE ELFY (8)

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ: 7

SIŁA FIZYCZNA: 6

ŻYWOTNOŚĆ: 6

PERCEPCJA: 6

SIŁA WOLI: 6

CHARYZMA: 7

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 1

Atak: 10

Obrażenia: 11 (elfi łuk)

10 (miecz krótki)

Szybkość w walce: 40

Szybkość pełna: 80

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 9

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 2

Pancerz duchowy: 5

Zachowanie równowagi: 12

Testy zdrowienia: 3

Próg życia: 36

Próg ran: 10

Próg przytomności: 28

Ekwipunek

Elfi łuk

Pnączozbroja

Miecz krótki

1k12 sztuk srebra na elfa

Punkty legend: 105

Jeżeli drużyna zaatakuję elfy, rozegraj walkę. Kiedy życie bohaterów będzie zagrożone, Mistrz Gry powinien wprowadzić drugi oddział strażników, który powstrzyma bójkę, zapyta kim są obcy i jeśli bohaterowie napomkną imię Takarisa, doprowadzi ich do pałacu królowej.

Jeżeli drużyna zboczy ze ścieżki, szybko odkryje trudny przedziewanie się przez puszcę, szczególnie konno. Mistrz Gry może wówczas nasłać na bohaterów bandy cierniowych ludzi lub inne groźne istoty, które będą ich atakowały do czasu, aż powrócą na ścieżkę. Miejmy nadzieję, że bohaterowie nie będą potrzebowali kolejnej nauczki.



Jeżeli theraniści szpiegdy wciąż depczą drużynę po piętach, zapuszczają się w las wkrótce po bohaterach. Kiedy poinformują strażników, że pracują dla Agrame-na, ci wyślą posłańca do strażnika krwi Kalourina z wiadomością o ich przybyciu. Kalourin rozkaże szpiegom, aby czekali na drużynę w miejscu, w którym opuści ona Krwawą Puszczę. Kiedy tylko bohaterowie wyłonią się z lasu, szpiegdy na powrót zaczną deptać im po piętach, wsparci przez grupę sześciu krwawych elfów lojalnych wobec Kalourina.

KŁOPOTY

Jeśli drużyna zaatakuję elfy, bohaterowie mogą nie chcieć przerwać walki, nawet po pojawieniu się drugiego patrolu. Mogą także spróbować przedziewać się przez las nie korzystając ze ścieżki. Jeżeli tego spróbują, na pewno się zgubią. Gdyby jakimś szczęśliwym trafem udało im się odnaleźć pałac, elfy strzegące tego miejsca wezmą ich do niewoli. Mieszkańcy Krwawej Puszczy nie obchodzą się łagodnie z intruzami. Jeśli tak się stanie, elfy nie będą słuchać tłumaczeń bohaterów, nawet gdyby pokazali runiczną pałeczkę Hiermona. Żeby wyjaśnić nieporozumienie, Mistrz Gry będzie musiał wprowadzić na scenę strażnika krwi Takarisa, który wszystko załagodzi.

SPOTKANIE ZE STRAŻNIKIEM KRWI



O PIS

Bohaterowie docierają do pałacu królowej Alachii, gdzie spotykają Kalourina, próbującego odkryć powód ich przybycia do Krwawej Puszczy. Zanim jednak elf będzie mógł coś zrobić, na scenie pojawia się strażnik krwi Takaris. Poinformuje bohaterów, że zanim będzie mógł przekazać im obiecany krwawy bluszcz, muszą wykonać jeszcze jedno zadanie: wytropić therańskiego handlarza niewolników.

WPROWADZENIE

Zaczarowana ścieżka wiedzie na olbrzymią polanę. Stojąc na jej skraju, gapicie się oszołomieni na roztaczający się przed wami widok. Pomiedzy sześcioma gigantycznymi drzewami rozpościera się cudowny pałac. Drzewa wspierają ściany z winorośli i liści, kołysząc nimi jak ukochanymi dziećmi.

Ich listowie połyskuje w świetle słońca jaśniej od złota, bardziej oślepiająco niż najpiękniejsze z szlachetnych kamieni. Przed wami stoi dumny i jaśniejący, słynny pałac królowej elfów Alachii. Po murawie spacerują urodziwi lordowie i damy elfów, ich piękno jest zarówno podkreślane, jak i skażone przez ciernie pokrywające całe ciała. Wykwintnie ubrani, poruszają z gracją pełną arogancji. Z okien pałacu dochodzi delikatna muzyka, jej cudowne brzmienie zdaje się pochodzić nie z tego świata. Słodka i przepełniona tęsknotą, przyzywa was ku sobie.

Przejdźcie blokuje wam grupa dwunastu krwawych elfów, z mieczami w dłoniach, którzy przyglądają się wam podejrliwie.

– Stać! Co was tu sprowadza? – pyta jeden z nich. Jego głos jest na wpół melodyjny, a na wpół złośliwy, niesie ostrzeżenie a zarazem słodycz. Żadni obcy nie mogą wkroczyć bez zaproszenia do pałacu przepięknej i straszliwej królowej Alachii, władczyni wszystkich elfów!

INTRYGĄ

Pałac Alachii jest ośrodkiem władzy w Krwawej Puszczy. Nawet niektóre elfy ze świata zewnętrznego darzą królową szacunkiem i poważaniem. Bohaterowie powinni czuć się odpowiednio onieśmieni i przytłoczeni pięknem i straszliwym majestatem pałacu. Znajdujące się tu elfy przemawiają z wyższością i dystansem. Obcych traktują z rażącą arogancją.

UKRYTE WATKI

Bez względu na to, jakie listy uwierzytelniające posiada drużyna, gwardia pałacowa nie wpuści jej do środka. Najlepiej, jeśli powiedzą gwardzistom, kto ich przysłał i z czyjego polecenia, wtedy komendant straży wyśle jednego z wojowników do pałacu, a bohaterom każe czekać. Kilka minut później pojawi się Kalourin, witając drużynę.

Kiedy przybędzie Kalourin, przeczytaj graczom poniższy fragment:

Po jakimś czasie z pałacu wychodzi wysoki elf. Sądząc z postawy i bogatego odzienia, nie jest to zwykły gwardzista. W śpiewnym języku elfów, niemal zbyt szybkim dla uszu śmiertelnika, mówi coś do gwardzistów, którzy kłaniają się i pozwalają wam przejść. Przybysz z uśmiechem czeka, aż się zbliżycie. Podchodząc, zauważacie na jego szyi amulet z takim samym symbolem, jaki widniał na zbroi elfów pilnujących granic puszczy. W rzeczy samej symbol ten jest bardzo podobny do tego, jaki macie na runicznej pałeczce. Elf skłania lekko głowę w waszą stronę, w kurtuazyjnym geście powitania.

– Witajcie, szlachetni nieznajomi. Jestem Kalourin, strażnik Jej Miłościwej Wysokości królowej. Żałuję, że strażnik Takaris nie mógł się z wami spotkać; prosił mnie, abym przywitał was w jego imieniu. Jeżeli za mną pójdziecie, zaprowadzę was na umówione miejsce spotkania. Będziecie mogli tam poczekać na strażnika Takarisa.

Zsiadacie z koni. Jakby za sprawą czarów, od razu pojawia się przy nich gwardzista i odprowadza je do stajni. Podążając za Kalourinem przez pałac, czujecie się przytłoczeni jego pięknem. Elfów obu płci – promieniające straszliwym i bolesnym pięknem – rzucają czasem w waszym kierunku krótkie spojrzenia, po czym ponownie zatapiają się w dyskusjach na tematy

dla was niezrozumiałe. Ich głosy spletają się w delikatnej harmonii, wypełniając powietrze muzyką szeptów.

Doprowadziwszy was do komfortowego pomieszczenia, strażnik Kalourin prosi, abyście usiedli. Z ochotą na to przystajecie, siadając po męczącej podróży w wygodnych, wyściełanych fotelach. Po chwili wchodzi sługa, prawdopodobnie przywołany samą waszą obecnością, niosący kryształowe puchary pełne elfiego wina o smaku, jakiego nigdy jeszcze nie doświadczyliście. Z troszczywszy się o waszą wygodę, Kalourin podnosi jeden z pucharów, przyłączając się do ceremonialnego toastu.



ROZMOWA Z KALOURINEM

Kalourin zainteresował się bohaterami bowiem chce odkryć, co ich sprowadza do jego rywala. W trakcie oczekiwania na Takarisa zapyta bohaterów, w jakim celu przybyli do Krwawej Puszczy. Jeżeli drużyna zabrała ze sobą szkatułkę do pałacu, Kalourin będzie wypytowywał, co się w niej znajduje. Chociaż ma nadzieję na zdobycie jakichś informacji, które mógłby w przyszłości wykorzystać przeciwko Takarisowi, nie ma zamiaru wzbudzać podejrzeń u bohaterów, dlatego jego pytania nie będą natarczywe.

Gwardziści Kalourina mogli ostrzec go o przybyciu drużyny, zanim ta dotarła do pałacu. Jeżeli theraińscy szpiedzy, Tural i Alkor, weszli za bohaterami do Krwawej Puszczy, wówczas elf na pewno wiedział o posłańcach odpowiednio wcześniej, nie zna natomiast powodu ich przybycia.

Jeśli bohaterowie zapytają o znak na runicznej pałeczce i amulecie Kalourina, dowiedzą się, że jest to symbol jego funkcji i znajduje się na zbrojach gwardzistów oraz pałeczce dlatego, że właśnie do jego obowiązków należy ochrona Krwawej Puszczy przed obcymi. Strażnik odmówi jednak wyjaśnień na temat subtelnych różnic, pomiędzy znakami na amulecie, pałeczce i zbrojach elfów.

WEJŚCIE TAKARISA

Kiedy Takaris wejdzie do pomieszczenia, przeczytaj graczom poniższy fragment:

W trakcie towarzyskiej konwersacji do komnaty wkracza kolejny elf, również odziany w bogaty dworski strój, ale bez amuletu. Przez chwilę wasz rozmówca wygląda na zaskoczonego, szybko się jednak opanowuje.

– Moi przyjaciele, pozwólcie mi przedstawić waszego gospodarza, strażnika Takarisa.

Takarisa obrzuca Kalourina chłodnym spojrzeniem, niczym osobę bez znaczenia. Odwraca się do was i przemawia głosem tak uprzejmym, na jaki pozwala wrodzona arogancja elfów:

– Miło was widzieć, panowie. Jestem Takaris, strażnik Jej Wysokości królowej. Rozumiem, że przywozicie zapłatę od czarodzieja Hiermona z Przyczółka za sanga-il. Czy mogę ją zobaczyć?

Bohaterowie powinni mieć szkatułkę przy sobie i przekazać ją w tym momencie Takarisowi. Zanim elf ją otworzy, odprawi najpierw Kalourina. Chociaż najwyraźniej rozgniewany, rywal Takarisa nie ma wyboru i opuszcza komnatę.

Kiedy tylko Kalourin wyjdzie, Takaris odwróci się do szkatułki, rzuci czar *Rozproszenie magii* i ją otworzy. Ujrawszy znajdujący się w środku Wiecznie Żywy Kwiat, nie będzie ukrywał zadowolenia. Jeśli bohaterowie zerkną na różę zauważą, że jej płatki zmieniły barwę z czarnej na ciemnopurpurową.

Po otwarciu szkatułki przeczytaj co następuje:



– I w ten oto sposób Wiecznie Żywy Kwiat powrócił tam, gdzie jego miejsce... Ale ja tu miałem ożen, a wy czekacie zapewne na zapłatę. Niestety bardzo żałuję, ale sprawy dworu absorbowały cały mój czas i nie zdobyłem jeszcze krwawego bluszczu dla waszego przyjaciela. Nasza miłościwa pani obarczyła mnie obowiązkiem zbadania straszliwych pogłosek, które mogą zagrozić bezpieczeństwu puszczy. Obawiam się, że nie mam w tej chwili czasu na nic innego. Jeżeli zechcecie zostać i poczekać, jesteście mile widziani, chociaż może to trochę potrwać.

Widzę po waszych twarzach, że niezbyt wam się to podoba. Nie ma jednak innego wyjścia... chyba że mi pomożecie. Pogardza-

cie niewolnictwem, nieprawdaż? Dostrzegam w waszych obliczach umiłowanie wolności, ten szlachetny błysk w oczach. Moi przyjaciele, pogłoski o których mówiłem, dotyczą theraińskiego handlarza niewolników o imieniu Fegis Kul. Podobno handlarz ten, razem z bandą podległych mu ludzi, grasuje w okolicach Krwawej Puszczy. Moglibyście sprawdzić dla mnie prawdziwość tych pogłosek. Wyjedźcie z Krwawej Puszczy, skierujcie się na południowy wschód i odnajdźcie tego człowieka, jeśli istnieje. Słyszałem, że wśród jego niewolników znajduje się kilka elfów z Krwawej Puszczy. Jeżeli to prawda chciałbym, abyście je uwolnili. Jako zapłatę możecie zatrzymać jego dobytek i pieniądze. Tymczasem ja będę miał czas na zdobycie krwawego bluszczu, który dostaniecie natychmiast po powrocie.

Rozważając tę ofertę, wahacie się z odpowiedzią. Takarisowi niezbyt to się podoba. Kiedy przemówi do was ponownie, w jego głosie słychać nutę groźby.

– Jeśli mi odmówicie, obawiam się, że będziecie musieli powrócić do Hiermona z pustymi rękami... jeśli znajdziecie wyjście z puszczy. Wielu pechowych wędrowców zgubiło się tutaj i chyba żaden z nich nie ujrzał ponownie słońca.

Elf obserwuje wasze twarze spod zmrużonych powiek, po czym uśmiecha się z satysfakcją.

– A więc umowa stoi?

Takaris pragnie wykorzystać bohaterów do wytropienia handlarza niewolników, który może dostarczyć mu niezbitych dowodów o interesach prowadzonych przez Kalourina ze światem zewnętrznym. Mając w ręku takie dowody, Takaris będzie mógł co najmniej okryć hańbą swego rywala, a może nawet doprowadzić do jego egzekucji za zdradę.

Bohaterowie powinni zgodzić się pomóc Takarisowi – choćby dlatego, że zabicie ich nie sprawiłoby elfowi żadnego trudu. Poza tym, tylko pomagając elfowi mogą zdobyć krwawy bluszcz i dostarczyć go Hiermonowi, w zamian za co posiadają tajniki amuletu pozostawionego czarodziejowi. Jeśli drużyna odrzuci propozycję, będzie miała problem z opuszczeniem Krwawej Puszczy. Gwardziści elfów, ludzie ciernie i złe drzewa będą próbowały zatrzymać, a nawet zabić intruzów. Jeśli mimo wszystko uda im się uciec z Krwawej Puszczy i powrócą do Przyczółka z pustymi rękoma, rozgniewany Hiermon zażąda zwrotu wierzchowców oraz wyposażenia nabytego za jego listy kredytowe. Bohaterowie stracą reputację w Przyczółku i pewnie nie odważą się pokazać tutaj przez wiele miesięcy.

Jeżeli bohaterowie postanowią ukraść krwawy bluszcz, należy im przypomnieć, że Takaris jest jednym z królewskich strażników krwi i może wykorzystać całą potęgę Dworu Elfów, aby ich zatrzymać.

Tereny pałacowe aż roją się od gwardzistów, którzy nie zawahają się aresztować bohaterów, jeśli ci

wzbudzą w nich podejrzenia lub zrobią coś niewłaściwego. Bohaterowie nie mają ponadto pojęcia, gdzie można znaleźć krwawy bluszcz ani jak on wygląda. Stracą więc tylko cenny czas, próbując go odnaleźć. Przy każdej próbie kradzieży istnieją duże szanse, że zostaną po prostu zabici.

Wiecznie Żywy Kwiat

Jeśli bohaterowie spytają Takarisa o Wiecznie Żywy Kwiat, elf zapozna ich z legendą (patrz **Plotki i odkrycia**, str. 97). Takaris nie potrafi wyjaśnić, z jakiego powodu płatki zmieniły kolor.

WYJAZD Z KRWAWEJ PUSZCZY

Kiedy drużyna zgodzi się pomóc Takarisowi, otrzyma za przewodników oddział krwawych elfów, którzy

wyprowadzą ją bezpiecznie z puszczy. Droga powrotna do pałacu będzie wiodła tą samą ścieżką. Takaris zaopatrzy także grupę w żywność na dwa dni – czyli tyle, ile według niego powinno zająć wykonanie misji. Mistrz Gry powinien przypomnieć graczom o konieczności zabrania ze sobą pałeczki runicznej, gdyż będzie im potrzebna w drodze powrotnej do pałacu.



KŁOPOTY

Większość problemów, jakie mogą się pojawić w tym spotkaniu, opisano

powyżej, łącznie z próbą kradzieży krwawego bluszczu. Gracze mogą także wpaść na pomysł zaatakowania któregoś ze strażników krwi. Mistrz Gry powinien stanowczo odradzić im takie postępowanie – przemoc może doprowadzić tylko do unicestwienia drużyny. Jeżeli gracze postawią na swoim, wówczas będą musieli stawić czoło całej potędze Krwawej Puszczy. Poza niezliczoną liczbą żołnierzy krwawych elfów, drużyna będzie miała do czynienia z adeptami praktycznie wszystkich dyscyplin i kregów jakie Mistrz Gry wybierze. Bohaterowie zginą. Gdyby narzekali przypomnij im, że każdy głupiec, który porywa się wbrew zdrowemu rozsądkowi na rzeczy niemożliwe, zasługuje na śmierć.

POSZUKIWANIE HANDLARZA NIEWOLNIKÓW



O PIS

Drużyna wytropi therańskiego handlarza niewolników Fegis Kula, udającego się na północny-zachód do lasu w okolicach Krwawej Puszczy. Handlarz podróżuje z grupą niewolników i zbrojną eskortą. Takaris wie, że Fegis Kul jest sprzymierzeńcem Kalourina. Zamierza podkopać pozycję rywala, demaskując go publicznie. Nie jest jednak świadomy całej prawdy o interesach łączących Kalourina z handlarzem niewolników.

WPROWADZENIE

Do południowo wschodniej granicy Krwawej Puszczy docieracie o zachodzie słońca. Las rzuca długi, chłodny cień na trawiastą równinę rozpościerającą się przed wami. Staracie się nie patrzeć na coraz posepniejsze cienie, zapadającego zmierzchu. Chociaż nie możecie w inny sposób dokończyć zadania, w tym momencie wydaje się wam, że nie ma nic gorszego od poszukiwania po zmroku tajemniczego handlarza niewolników, grasującego w okolicach Krwawej Puszczy. Nauczyliście się już, że noce Barsawii skrywają nieznane, acz śmiertelne zagrożenia.

Przewodnicy, których strażnik krwi Takaris wysłał razem z wami, wskazują na południowy-wschód. Wydaje się wam, że w oczach mówiącego do was przewodnika, zablysło współczucie.

– Banda handlarzy niewolników, których szukacie, była widziana na południowy wschód od Krwawej Puszczy, pomiędzy lasem a Wężową Rzeką. Nie wiemy ilu ich jest, bądźcie więc ostrożni. Zapamiętajcie dobrze to miejsce. Gdy zechcecie powrócić do Krwawej Puszczy, musicie wejść do niej właśnie wtedy. Jeżeli zrobicie to gdzie indziej, narazicie się na śmiertelne niebezpieczeństwo. Niech Pasje ześlą wam zwycięstwo.

Przewodnicy odchodzą w las, który natychmiast zamyka się za nimi. Zwracacie zmęczone spojrzenia na południowy-wschód obserwując teren, przez który przyjdzie wam podróżować. Tak jak ziemie leżące między Krwawą Puszczą a Przyczółkiem, które już poznaliście, trawiała równina ustępuje gdzieś tam miejsca starym zagajnikom o gęstym poszyciu. Może się w nich czaić wszystko: bandyci, potwory, a nawet Horror.

Chyba bardziej niż strach, opanowuje was zmęczenie. Tylko obietnica dużej nagrody trzyma was jeszcze na nogach.

INTRYG

Ziemie, które bohaterom przyjdzie przemierzać, wydają się ciągnąć tysiące kilometrów, czyniąc zadanie jeszcze bardziej zniechęcającym. Stawiani w obliczu coraz to większych przeszkód, członkowie drużyny powinni czuć się zmęczeni i zniechęceni.

Wraz z opuszczeniem puszczy, bohaterowie czują się zdezorientowani, jak gdyby ich umysły i ciała nagle zepołyły się z otaczającym światem.

UKRYTE WĄTKI

Handlarze niewolników znajdują się blisko Krwawej Puszczy. Podróżują wzdłuż północno-zachodniej drogi, okrążającej południowy krąg lasu. Zebrawszy grupę niewolników, prowadzą ich do wioski Akarem, jako pokarm dla ukrywającego się tam Horror.

Po trzech godzinach podróży, drużyna dociera do rozwidlenia drogi prowadzącej w kierunku Krwawej Puszczy – będą przejeżdżać wtedy handlarze niewolników. Karawana podróżuje w ich kierunku i powinna znaleźć się w zasięgu głosu za dziesięć minut. Kiedy tylko bohaterowie znajdą się na rozwidleniu dróg, Mistrz Gry powinien kazać każdemu z graczy wykonać test Percepcji. Przy rezultacie 7 lub lepszym, bohaterowie usłyszą zbliżającą się z południowego wschodu grupę.

Drużyna może ukryć się w lesie i przepuścić karawanę, bądź też zaczekać na nią na drodze. Konfrontacja z handlarzami najprawdopodobniej zakończy się pojmaniem bohaterów w niewolę lub ich zabiciem. Tak

więc ukrycie się i obserwacja są najlepszym sposobem działania.

BANDA FEGIS KULA

Handlarze podróżują do Akarem – wioski znajdującej się w pobliżu Krwawej Puszczy. Karawana składa się z dwóch tuzinów handlarzy, ich przywódcy Fegis Kula oraz trzech wozów zaprzężonych w cztery konie każdy. Dwa z tych wozów to zwykłe klatki na kołach, w których trzymani są niewolnicy. Każda klatka z niewolnikami jest zamknięta. Otwarcie zamka wymaga wykonania udanego testu *magicznego wytrychu*,

o stopniu trudności 18. W klatkach znajdują się:

Klatka 1: Mężczyźni. Sześciu ludzi, trzy krasnoludy, cztery orki.

Klatka 2: Kobiety. Pięć ludzkich, dwie elfie, cztery krasnoludzkie, dwie orkowe.

Obie elfki w drugiej klatce nie są krwawymi elfkami, ale pochodzą z pobliskiej wioski. Nic nie wiedzą o Krwawej Puszczy ani o jej mieszkańcach.

Trzeci wóz służy za osobiste pomieszczenie Fegis Kula, gdzie spożywa posiłki, śpi i załatwia interesy. Wykonany z drewna, posiada zamykane drzwi i okna. Otwarcie zamka wymaga wykonania testu *magicznego wytrychu* o stopniu trudności 20. W środku znajdują się łóżko, stół i dwa krzesła.

Oprócz 12 koni pociagowych zaprzężonych do wozów, każdy z handlarzy posiada konia wierzchowego. Banda Fegisa składa się z czterech trolli, pięciu orków i piętnastu ludzi.



ORKOWIE (5)

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ: 5

SIŁA FIZYCZNA: 5

ŻYWOTNOŚĆ: 5

PERCEPCJA: 5

SIŁA WOLI: 6

CHARYZMA: 4

Inicjatywa: 2

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia: 10

Szybkość w walce: 30

Szybkość pełna: 60

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 10

Pancerz duchowy: 1

Zachowanie równowagi: 6

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 32

Próg ran: 8

Próg przytomności: 24

Ekwipunek

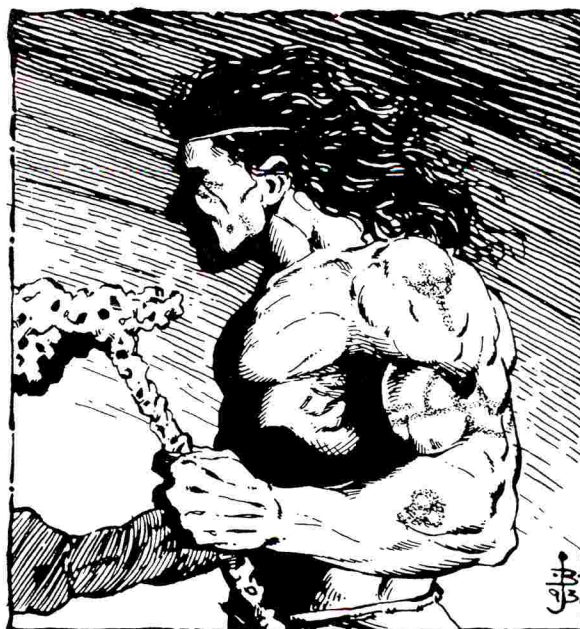
Zbroja skórzana warstwowa

Koń do jazdy

Miecz krótki

2k10 sztuk srebra każdy

Punkty legend: 50



LUDZIE (15)

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ: 5

SIŁA FIZYCZNA: 5

ŻYWOTNOŚĆ: 5

PERCEPCJA: 4

SIŁA WOLI: 4

CHARYZMA: 4

Inicjatywa: 5

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia: 9

Szybkość w walce: 25

Szybkość pełna: 50

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 5

Pancerz fizyczny: 4

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 5

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 31

Próg ran: 8

Próg przytomności: 22

Ekwipunek

Zbroja skórzana warstwowa

Koń wierzchowy

Miecz krótki

2k10 sztuk srebra

Punkty legend: 50



TROLLE (4)

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ: 6

SIŁA FIZYCZNA: 8

ŻYWOTNOŚĆ: 8

PERCEPCJA: 5

SIŁA WOLI: 5

CHARYZMA: 6

Inicjatywa: 25

Liczba ataków: 1

Atak: 10

Obrażenia: 14

Szybkość w walce: 30

Szybkość pełna: 60

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 3

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 8

Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 44

Próg ran: 13

Próg przytomności: 36

Ekwipunek

Zestaw podróży

Zbroja skórzana

Miecz troli

2k10 sztuk srebra każdy

Punkty legend: 75

Jeśli drużyna zaatakuje handlarzy niewolników i pokona ich, podążając dalej wzdłuż drogi będzie mogła dotrzeć do wioski Akarem, strzeżonej przez krwawe elfy lojalne Kalourinowi. Przejdź do następnego spotkania **Wioska Mgieł**.

Potyczka z handlarzami niewolników

Walka z handlarzami nie będzie łatwa. Ponieważ banda Fegis Kula znacznie przewyższa drużynę liczebnie, może więc wygrać to starcie. Jeśli tak się stanie, handlarze wezmą bohaterów żywcem, wrzucą do klatki i zawiozą do wioski Akarem. Przejdź do spotkania **Akarem**, str. 52.

Śledząc handlarzy niewolników

Karawana opuszcza drogę, poruszając się dużo wolniej od drużyny. Bohaterowie śledzący handlarzy niewolników zauważą, że karawana zmierza w kierunku wschodniej granicy Krwawej Puszczy. Kiedy handlarze będą ich mijać, usłyszą słowa Fegis Kula. Do zrozumienia słów theranina wystarczy udany test Percepcji o trudności 12. Fegis Kul mówi:

– Musimy się pospieszyć. Strażnik nie znosi, gdy ktoś się spóźnia.

Jeżeli bohaterowie nie zaatakowali bandy, to teraz mogą za nią podążać aż do wioski. W tym momencie przejdź do następnego spotkania, **Wioska Mgieł**.

KŁOPOTY

Jeśli bohaterowie zaatakują i pokonają handlarzy niewolników, mogą dojść do wniosku, że zakończyli już zadanie powierzone im przez Takarisa i zechcą powrócić do Krwawej Puszczy. Gdyby tak się stało, umknie im istotny element całej przygody: przymierze pomiędzy therańskim handlarzem niewolników, strażnikiem krwi i Horrorem. Żeby do tego nie dopuścić, Mistrz Gry powinien zniechęcić graczy do zaatakowania handlarzy lub doprowadzić do uwięzienia drużyny.

WIOSKA MGIEŁ



OPIS

W tym spotkaniu drużyna dociera do Akarem, wioski wybudowanej na terenie niewielkiego gaju, tuż obok Krwawej Puszczy, strzeżonej przez krwawe elfy lojalne strażnikowi krwi Kalourinowi. Wioskę kontroluje Horror nazywany Mglem, który karmi się cierpieniami niewolników dostarczanych mu przez Fegis Kula. Bohaterowie wejdą do wioski, gdzie zostaną schwytani w niewolę przez handlarzy niewolników i bandę krwawych elfów Kalourina.

WPROWADZENIE

Uwaga dla Mistrza Gry: W poniższym tekście założyliśmy, że bohaterowie śledzili handlarzy niewolników aż do wioski. Jeśli tak nie było, Mistrz Gry musi zmienić opis, aby pasował do sytuacji.

Droga wiedzie do gęstego lasu, równie pęsnego jak Krwawa Puszcza. Karawana niewolników zbacza z drogi w kierunku północnym, do gęstego gaju. Pomimo strachu ścisającego gardła, podążacie za nią w mrok gęsto rosnących

drzew. Ciemność wydaje się rozciągać w nieskończoność. Z każdym krokiem coraz bardziej tracicie animusz. Po, wydawałoby się, wieczności mrok trochę rzędnie. Patrząc się w tym kierunku, dostrzegacie sylwetki dwóch wartowników stojących na... trudno powiedzieć na czym.

Podchodząc bliżej, poruszacie się najwolniej jak potraficie, aby nie spowodować nawet najłżejszego szelstu i dostrzegacie, że są to krwawe elfy, odziane tak samo jak te, które zatrzymały was na granicy Krwawej Puszczy. Na zbrojach noszą ten sam symbol, który widzieliście na amulecie Kalourina. Zatrzymujecie się na chwilę, zastanawiając się jak najlepiej ominąć strażników. Jeśli was zobaczą, domyślą się, że jesteście intruzami. Próbując przejść obok nich cichcem, musielibyście jednak zboczyć z drogi. Nagle przypominacie sobie o runicznej pałeczce z symbolem Kalourina. W waszych głowach powstaje plan. Śmiało poganiacie wierzchowce przed siebie.

Na wasz widok jeden z wartujących elfów robi krok do przodu i dobywa miecza.

– Stój i okaż symbol Kalourina!

Jeśli bohaterowie pokażą elfom runiczną pałeczkę, strażnicy przepuszczą drużynę. Przeczytaj graczom poniższy fragment:

Wjeżdżacie głębiej w las zadowoleni z powodzenia desperackiego planu. Wokół unoszą się macki mgieł, chociaż nie czujecie wilgoci na twarzach ani chłodu, jakiego należy oczekiwać po naturalnej mgle. W rzeczy samej wydaje się ona nawet ciepława. W mgnieniu oka gęstnieje tak bardzo, że z ledwością dostrzegacie się nawzajem. Tłumi wasze kroki, dźwięki uprząży i pobrękiwania broni. Z ledwością słyszycie własne oddechy.

Mgła gęstnieje coraz bardziej, aż w końcu nic już nie widzicie. Ani ucho, ani oko nie jest w stanie wydobyć

dowodów istnienia pozostałych członków drużyny. Czy wciąż tu są – zastanawia się każdy z was – czy może ta nienaturalna mgła gdzieś ich porwała? Z każdym krokiem opary stają się chłodniejsze. Wilgotny chłód przesiąka przez ubranie, mroząc ciało do szpiku kości.

Jeszcze kilka kroków i wydostajecie się z mroźnych oparów. Kiedy powraca widoczność, widzicie na wpół zamarzłe, ale dzięki Bogu żywe twarze towarzyszy. Dziękując za wydostanie się z chłodnej, lepkiej mgły, z ledwością powstrzymujecie wesołość. Rozglądacie się wokół i wasz radosny nastrój pryska.

Na polanie przed wami mającą w mroku ruiny zniszczonego kaeru – niczym głowa węża morskiego wylaniająca się z mroków oceanu. Nigdy przedtem nie widzieliście takiego kaeru, wielkiego na trzy kondygnacje. Jedna ściana tej mrocznej, ponurej budowli legła w gruzach, odsłaniając jeszcze ciemniejsze wnętrze. Pojedyncze światło płonie w oknie małej wieżyczki, wysoko na dachu budowli. W cieniu kaeru przycupnęła mała wioska, wybudowana na rumowisku zapadłej ściany. Pokryte strzechą chaty wyglądają upiornie w otoczeniu kamiennej budowli, tak jakby to ona była prawdziwa, a wioska iluzoryczna. W migotliwym świetle pochodni widzicie kilku wioskowych patrzących w waszym kierunku. Dostrzegacie także karawanę handlarzy niewolników. Niestety, oni także was zauważyli.

INTRYGĄ

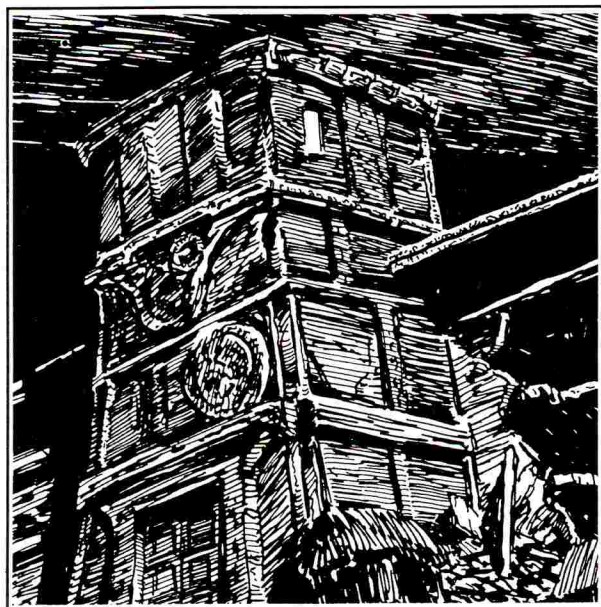
Wprowadź uczucie niepewności i zmieszania, poczucie czegoś nienaturalnego czającego się w pobliżu. Nie wiedząc o tym, drużyna wkroczyła na obszar kontrolowany przez Horrora. W trakcie tego spotkania Mistrz Gry powinien opisywać wioskę jako miejsce nienaturalne i groźne, w którym bohaterowie nigdy nie powinni się znaleźć.

UKRYTE WĄTKI

Mgieł wykrył bohaterów, kiedy tylko znaleźli się na kontrolowanym przez niego obszarze, a następnie powiadomił o ich obecności handlarzy niewolników. Jak tylko poszukiwacze przygód wejdą na polanę, zostaną otoczeni przez uzbrojoną bandę, której członkowie każą im rzucić broń i poddać się.

PODDANIE SIĘ

Gdy bohaterowie rzucają broń, handlarze zaprowadzą ich do pomieszczenia na drugim poziomie zrujnowanego kaeru. Czterech ludzi Fegisa będzie strzegło komnaty aż do świtu, kiedy to karawana niewolników opuści wioskę. Handlarze nie będą sobie zawracać głowy przeszukiwaniem bohaterów; żaden z nich nie chce mieć do czynienia z ofiarami przeznaczonymi Horrorowi.



WALKA

Jeśli bohaterowie postanowią walczyć, będą mieli tylko jeden atut w tym starciu: handlarze niewolników nie chcą ich zabić, będą starali się raczej pobić bohaterów do nieprzytomności, a następnie zostawią ich Mglowi. Przewaga ta jednak nie będzie trwała długo. Podczas trzeciej rundy walki do potyczki dołączy się oddział krwawych elfów, wykonujących rozkazy Kalourina. W zależności od tego, jak przebiegło poprzednie spotkanie, razem z elfami mogą przybyć Alkor i Tural, therańscy szpiedzy z Przyczółka. Jeśli szpiedzy nadal depczą drużynie po piętach, wówczas także przyłączą się do walki. Jeśli natomiast dali za wygraną i nie podążają za bohaterami, krwawe elfy przybędą same.

KRWAWY ELFY (8)

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ: 7

SIŁA FIZYCZNA: 6

ŻYWOTNOŚĆ: 6

PERCEPCJA: 6

SIŁA WOLI: 6

CHARYZMA: 7

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 1

Atak: 10

Obrażenia: 11 (łuk)

10 (miecz krótki)

Szybkość w walce: 40

Szybkość pełna: 80

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 9

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 2

Pancerz duchowy: 5

Zachowanie równowagi: 12

Testy zdrowienia: 3

Próg życia: 36

Próg ran: 10

Próg przytomności: 28

Ekwipunek

Miecz krótki

Łuk elficki

Pnączozbroja

1k12 sztuk srebra na elfa

Punkty legend: 105



Bohaterowie powinni przegrać walkę z przeważającymi siłami elfów i handlarzy niewolników. Pobici (i prawdopodobnie nieprzytomni) zostaną zamknięci w komnacie na drugim poziomie kaeru. Kiedy rankiem odzyskają przytomność, odkryją straszliwą prawdę o wiosce i jej mieszkańcach. Przejdź do następnego spotkania – Akarem.

KŁOPOTY

Największy problem pojawi się, kiedy bohaterowie postanowią wrócić do Krwawej Puszczy zamiast podążyć za karawaną niewolników. Tak jak w poprzednim spotkaniu, taki rozwój wydarzeń oznacza ominięcie żywotnego dla scenariusza elementu. Aby temu zapobiec, Mistrz Gry może wskazać graczom właściwy kierunek postępowania lub pozwolić im robić co chcą i w jakiś inny sposób sprowadzić z powrotem na właściwą drogę. Na przykład: bohaterowie mogą zostać schwytani przez handlarzy niewolników w drodze powrotnej do Krwawej Puszczy i wysłani pod strażą do wioski. Mogą też natknąć się na krwawe elfy i therańskich szpiegów z Przyczółka, którzy ich obezwładnią i wyślą do Akarem. Tak czy inaczej, Mistrz Gry musi sprowadzić drużynę do wioski, aby mogła odkryć i zniszczyć czającego się tam Horrora.

AKAREM



OPIS

Podczas tego spotkania zniewolona drużyna przebywa w wiosce kontrolowanej przez Mgła. W pewnym momencie bohaterowie dowiadują się o okrucieństwach popełnianych przez Horrorą i łączącym go przymierzu z Kalourinem.

WPROWADZENIE

Jeśli w poprzednim spotkaniu bohaterowie zostali pobici do nieprzytomności, przeczytaj graczom poniższy fragment:

Budzicie się oszołomieni i zdezorientowani. Leżycie na zimnej, twardej podłodze. Głowy was bolą tak, jakby na nich tańczyli giganci w ciężkich buciorach. Szybko odwracacie się i omiatacie spojrzeniem swoich towarzyszy i zaraz żałujecie tego gwałtownego ruchu. Giganci zamienili taniec na podskoki i przytupywania, ale przynajmniej jesteście na razie

bezpieczni. Tym razem ostrożniej i bardzo uważnie rozglądacie się wokół. Komnata jest kwadratowa o boku jakichś piętnastu kroków, ma nisko zawieszony sufit i zawilgocone ściany. Powietrze śmierdzi lekko zgnilizną. W ścianie naprzeciwko drzwi dostrzegacie dziurę w miejscu, gdzie oblużowało się i odpadło kilka cegieł. Jest zbyt mała, aby nawet wietrzniak mógł się nią przecisnąć, można jednak dzięki niej zorientować się gdzie jesteście. Drugą wyrwę w waszym kamiennie-drewnianym więzieniu jest wąski otwór obserwacyjny w drzwiach, umieszczony na wysokości oczu człowieka. Bez namysłu sięgacie po broń... której nie ma. Wasi przeciwnicy z nieznanых powodów pozostawili resztę rzeczy. Waszą uwagę przykuwa jakiś błysk; podchodząc bliżej zauważacie broń złożoną na kupę w rogu komnaty. Bez namysłu zabieracie ją. Teraz wystarczy wyłamać drzwi, rozprawić się ze strażnikami i w przeciągu godziny możecie opuścić tę przeklętą wioskę.

Rzucacie szybkie spojrzenie przez okienko w drzwiach, ale nie widzicie strażników. Wygląda na to, że wasi prześladowcy albo chcą waszej ucieczki, albo...

Konkluzja wywołuje w was chłodny dreszcz. *Albo wiedzą, że nigdy się z stąd nie wydostaniecie.*

Jeśli bohaterowie zostali schwytani, ale nie pobici do nieprzytomności, przeczytam graczom poniższy fragment:

Zostajecie zawleczeni do kaeru. Wspinacie się po dużych, czarnych, kręconych schodach. Strażnicy wrzucają was do kwadratowej komnaty długości piętnastu kroków i zamykają za sobą ciężkie, drewniane drzwi. Posińczeni rozglądacie się po swoim więzieniu.

Ściany i niskie sklepienie są zawilgocone, a powietrze śmierdzi lekko zgnilizną. W ścianie naprzeciw drzwi dostrzegacie dziurę w miejscu, gdzie oblużowało się i odpadło kilka cegieł. Dziura jest zbyt mała, aby nawet wietrzniak mógł się nią przecisnąć. Porzucacie jakkolwiek myśl o wykorzystaniu jej do ucieczki. Drugą wyrwę w waszym kamiennie-drewnianym więzieniu jest wąski otwór obserwacyjny w drzwiach, umieszczony na wysokości oczu człowieka. Bez namysłu sięgacie po broń... której nie ma. Wasi przeciwnicy, z jakichś nieznanых powodów, pozostawili resztę rzeczy. Waszą uwagę przykuwa jakiś błysk; podchodząc bliżej zauważacie broń złożoną na kupę w rogu komnaty. Zabieracie wasz oręż. Teraz wystarczy wyłamać drzwi, rozprawić się ze strażnikami i w przeciągu godziny możecie opuścić tę przeklętą wioskę.

Zerkacie przez okienko w drzwiach i dostrzegacie trzech strażników. Stoją razem, rozmawiając i żartując. Co jakiś czas jeden z nich wskazuje w waszym kierunku, po czym wszyscy wybuchają śmiechem.

Po raz pierwszy zastanawiacie się, dlaczego zostawiono wam broń...

Po przeczytaniu graczom odpowiedniego fragmentu, kontynuuj narrację czytając poniższy tekst:

Przez dziurę w ścianie możecie dostrzec ziemię, znajdującą się zbyt daleko, aby można było bezpiecznie zeskokczyć. Ucieczka tą drogą może zakończyć się złamaniem nogi lub skręceniem karku. Zdajecie sobie sprawę, że musicie być w jednej z komnat zrujnowanego kaeru. Mieszkańcy wioski – z tej wysokości wyglądający niczym lalki – nie zwracają na was żadnej uwagi. Widzicie grupkę ludzi, podążających niechętnie w kierunku kaeru. Rozpoznajecie wśród nich kilku niewolników Fegis Kula. Po chwili tracicie ich z oczu – najprawdopodobniej weszli do środka.

INTRYGĄ

Spotkanie to rozpoczyna się dla drużyny jako sytuacja bez wyjścia, stopniowo przeradzająca się w koszmar. Każda próba ucieczki z wioski zakończy się niepowodzeniem. Strach zacznie narastać, kiedy drużyna odkryje jaki straszliwy los czeka niewolników.

UKRYTE WĄTKI

Bohaterowie zostali uwięzieni w komnacie na drugiej kondygnacji kaeru. Therańczycy początkowo pilnowali więźniów, ale opuścili wioskę jeszcze zanim ci się obudzili. Wydostanie się z zamkniętej komnaty nie powinno stanowić większego problemu. Otwarcie zamka wymaga wykonania testu *magicznego wytrychu* o stopniu trudności 7. Po wyjściu z komnaty drużyna wpadnie w kłopoty.

Gdyby bohaterowie próbowali ucieczki zanim handlarze opuszczą wioskę, każda taka próba zakończy się niepowodzeniem. Oprócz trzech strażników przy drzwiach celi, drzwi zostały magicznie zamknięte przez Mgiel. Otwarcie ich będzie wymagało wykonania testu rozproszenia magii o stopniu trudności 25. Zakłęcie samoczynnie się dezaktywuje po świcie, kiedy handlarze niewolników opuszczą wioskę. Mgiel tymczasowo osłabi kontrolę granic wioski, aby umożliwić sprzymierzeńcom jej opuszczenie. Kiedy tylko odjadą, Horror ponownie zamknie dostęp do Akarem i pozwoli bohaterom uciec z kaeru, żeby się z nimi trochę zabawić, zanim ich zabije.

Kiedy tylko drużyna ucieknie z celi, spotka się z mieszkańcami wioski. Poniższy fragment opisuje Akarem oraz jej mieszkańców:

WIOSKA AKAREM

Wioska Akarem to nawiedzone miejsce. Sto lat przed zakończeniem Pogromu, Horror o imieniu Mgiel wślizgnął się do kaeru, niszcząc jego mieszkańców. Obrońcy dzielnie walczyli z potworem, poważnie go raniąc. W walce tej zginęła większość

mieszkańców wioski. Zmuszony do ucieczki, rozwścieczony Horror przeklął tych, którzy przeżyli, a klątwa sprawiła, że stali się podatni na przemoc. Skoro Mgieł nie mógł ich wszystkich zabić, to przynajmniej upewnił się, że sami się pozabijają. Przekleństwo miało także zapobiec rozmnażaniu się mieszkańców kaeru. W efekcie dwudziestoletniego działania klątwy, do momentu otwarcia kaeru nie narodziło się w nim żadne dziecko.

Kontrolowani przez Mglą mieszkańcy warowni zaczęli walczyć między sobą i w wielkiej bitwie zniszczyli jedną ze ścian. Ten akt przemocy na zawsze otworzył ją przed światem zewnętrznym, dwa lata przed otwarciem innych kaerów. Kiedy mieszkańcy wydostali się na zewnątrz, zdali sobie sprawę z przemiany, jaka w nich zaszła za sprawą straszliwej istoty, którą przepędzili. Wielu próbowało uciec, jednak nikt nie był w stanie opuścić terenu, na który padał cień niedawnego schronienia. W miarę upływu czasu, mieszkańcy zdali sobie także sprawę z tego, że się nie starzeją.

Po wylizaniu się z ran, Mgieł powrócił do kaeru, który uprzednio splugawił. Niezbyt zadowolony z posiadania tylko jednej małej wioski, otoczył Akarem magiczną mgłą, która okazała się być pułapką na nieświadomych niczego wędrowców. Kierowani przez Mglą mieszkańcy wioski zwabiali podróżnych do Akarem, gdzie składali ich w ofierze Horrorowi. Niewielu obcych uniknęło okrutnego losu, a ci którym udało się uciec, postradali zmysły zanim dotarli w bezpieczne miejsce. Przez wiele lat mieszkańcy Akarem i zamieszkujący je Horror schwytali niezliczone rzesze ofiar.

Po jakimś czasie, przypadkowi podróżni nie wystarczali już Mglowi. Poszukując sposobu zgromadzenia więcej ofiar, które zaspokoją jego głód, Mgieł zapuścił się do Krwawej Puszczy, gdzie spotkał żądnego władzy strażnika krwi Kalourina z Elfiego Dworu. Horror zaproponował Kalourinowi układ: elf nakłoni swego przyjaciela Fegis Kula, aby dostarczał Mglowi więcej ofiar oraz strzegł wioskę przed tymi, którzy mogliby stanowić potencjalne zagrożenie. W zamian za to, Mgieł obdarzy go niezwykłą wiedzą i magiczną mocą.

Upiorna wioska Akarem nie posiada karczmy ani sklepów, farm czy choćby ogrodów. Kilka znajdujących się tu domostw pobudowano z kamienia oraz innych materiałów odzyskanych z kaeru. Tylko kuznia jest nadal czynna. Ci z mieszkańców, którzy przeżyli, grzebią swoich zmarłych na niewielkim, zapuszczonym cmentarzu. Nawet miejscowe powietrze wydaje się martwe. Chociaż Mgieł chroni swoich niewolników przed śmiercią ze starości, czasami jeden z nich wpada w szal i kogoś morduje. W takim przypadku pozostali mieszkańcy zabijają mordercę, grzebiąc obie ofiary na cmentarzu, na którym znajduje się obecnie trzysta grobów.

MIESZKAŃCY WIOSKI

Sześćdziesięciu siedmiu mieszkańców Akarem charakteryzuje ospałość i puste spojrzenie, jakby patrzyli gdzieś daleko przed siebie. Nie starzeją się, nie potrzebują jedzenia ani wody, ale nie mogą się rozmnażać. Najmłodszy ma 20 lat, a najstarszy 84. Mieszkańcy nigdy nie przyznają się przed obcymi, że coś jest nie w porządku. Jeśli zostaną zapytani, dlaczego nikt nigdy nie słyszał o Akarem odpowiedzą, że zawsze tu mieszkali, ale ponieważ wioska jest bardzo mała, nikt się nią nie interesował.

Żaden z mieszkańców nie może umrzeć, chyba że jako ofiara wypadku lub morderstwa. Mgieł nie pozwala zabijać się nawzajem. Woli karmić się agonią innych żywych istot. Kiedy jednak Horror przez dłuższy czas nie otrzymuje pokarmu, jego mentalna kontrola zaczyna słabnąć. Wówczas, co jakiś czas, któryś z mieszkańców wioski zabija kamrata w napadzie szału. Mgieł zmusza wtedy pozostałych mieszkańców, aby pozbyli się szalonego osobnika. Jeśli tego nie zrobią, będą przez rok i dzień cierpieć straszliwe męki.

PYTANIA I ODPOWIEDZI

Bohaterowie mogą zadawać wioskowym oraz świeżo przybyłym niewolnikom wiele pytań dotyczących ich lub Horrora. Poniżej podajemy odpowiedzi na większość z nich.

Rozmowa z mieszkańcami wioski

Na pytanie z czego żyją, miejscowi odpowiedzą, że ze sprzedaży przejeżdżnym kupcom relikwii i kosztowności znalezionych w ruinach kaeru. Zapytani o fatalny stan schronienia powiedzą, że to sprawka Horrora, który włamał się do środka i spustoszył go w ostatnich dniach Pogromu.

Na pytanie, jak długo znajdują się pod kontrolą Mglą, odpowiedzą:

– Dawno temu, jeszcze przed otwarciem, Mgieł nawiedził nasze domostwo i od tamtej pory trzyma nas w niewoli. Kiedyś Horror karmił się tylko nami, do czasu aż zaczęły pojawiać się karawany z nowymi ofiarami. Fegis Kul, który was tutaj sprowadził, oraz strażnik krwi dostarczają mu coraz to nowe pożywienie.

Kiedy bohaterowie zapytają, gdzie dokładnie znajduje się Mgieł, wioskowi odpowiedzą:

– Mglą jest wokół Akarem, ale żyje w kaerze.

Jeśli drużyna zechce zbadać kaer, miejscowi radośnie im na to pozwolą. Chcieliby, aby bohaterowie sami weszli do środka i padli ofiarą Mglą. Syty Horror nie będzie przez jakiś czas ich dręczył. Gdyby poszukiwacze przygód zdecydowali się zbadać budowlę, przejdź do rozdziału **Kaer Akarem**, str. 56.

Rozmowa z niewolnikami

Półowa niewolników została już odprowadzona do kaeru i pożarta przez Horrora. Pozostali mogą udzielić



bohaterom następujących informacji. Wszyscy pochodzą z napadniętych przez Fegis Kula i jego bandę wiosek, które leżą w rejonie pomiędzy Krwawą Puszczą a Wężową Rzeką. Kilku więźniów słyszało, jak Fegis Kul omawiał ze swoimi ludźmi „układ” z Kalourinem. Najwyraźniej handlarze niewolników nie ufają swojemu elfiemu partnerowi.

OPUSZCZENIE WIOSKI

Bohaterowie nie będą mogli opuścić wioski dopóki nie zniszczą Horrora. Za każdym razem, kiedy będzie wydawało im się, że oddalili się od Akarem, zobaczą majaczący przed sobą kaer. Bez względu na to, którądy pójda, wrócą w to samo miejsce. Jeśli bohaterowie zapytają mieszkańców wioski o ten fenomen, otrzymają następującą odpowiedź:

– Nikt nie może opuścić Akarem. Wszyscy, którzy tu wejdą, należą do Mgła.

ZDRADA!

Pierwszej nocy, którą bohaterowie będą spędzać w wiosce, mieszkańcy spróbują obezwładnić ich we śnie i wrzucić do kaeru. Uzbrojeni w pałki, pochodnie i sieci, miejscowi – przepaszając z ubolewaniem – zbijają zerwanych ze snu bohaterów do nieprzytomności. Chociaż wieży Mgła nie zezwalają im odpowiadać na bezpośrednie pytania, mogą zostawić drużynie pewne wskazówki, co do powodów ich postępowania, w postaci stwierdzenia:

– Nie mamy zamiaru was skrzywdzić. Nic na to nie poradzimy.

– Tylko ofiary się zmieniają. Czas nie ma końca.

– Zimna Mgła czai się w kaerie. Jej głód...

– Wasze cierpienie lub nasze; nie mamy wyboru.

Mgiel potrafi wskrzesić zabitego mieszkańca wioski w przeciągu 24 godzin od śmierci, chyba że zostanie okaleczony. Bohaterowie mogą pobić wioskowych do nieprzytomności, zamiast ich zabijać.



Jeśli bohaterowie pokonają mieszkańców wioski i przesłuchają ich, bez względu na wynik testu uda im się dowiedzieć tylko tyle, że Mgiel wypełnia podziemia kaeru, musi być karmiony, jest wszędzie i wszystko kontroluje. Gdyby drużyna zdecydowała się wejść do budynku, przejdź do następnego spotkania **Kaer Akarem**.

MIESZKAŃCY WIOSKI (67)

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ: 4

SIŁA FIZYCZNA: 3

ŻYWOTNOŚĆ: 4

PERCEPCJA: 3

SIŁA WOLI: 4

CHARYZMA: 4

Inicjatywa: 4

Liczba ataków: 1

Atak: 6

Obrażenia: 6

Szybkość w walce: 20

Szybkość pełna: 40

Obrona fizyczna: 5

Obrona magiczna: 4

Obrona społeczna: 5

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 3

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 28

Próg ran: 7

Próg przytomności: 19

Ekwipunek

Pałki

Sieci

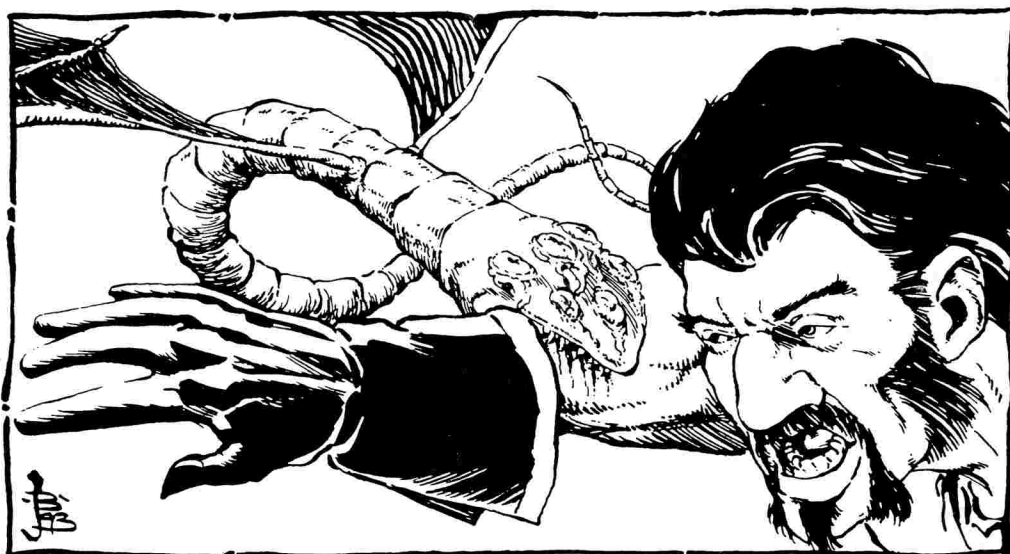
Pochodnie

Punkty legend: 10

KŁOPOTY

Niewiele w tym spotkaniu może pójść źle. Ma ono pokazać straszliwą potęgę Horrora i okropny los, jaki spotkał wielu mieszkańców Barsawii. Patrząc na cierpienia zadawane przez jedną bestię, bohaterowie powinni zrozumieć, jakie spustoszenie mogą spowodować inne.

KAER AKAREM



O PIS

W tym rozdziale znajduje się opis kaeru i czających się w nim niebezpieczeństw, wśród których są między innymi cieniopłaszczki, ghule, żywotrupy, paszczaki oraz upiorny tancerz.

WPROWADZENIE

Z mroku wyłania się przed wami zrujnowany kaer Akarem, którego zewnętrzną ścianę tworzą czarne kamienne kręgi. Wiele z nich wciąż nosi runiczne znaki, symbolizujące magiczne bariery ochronne, których ani czas, ani żywioły nie były w stanie zniszczyć. Szczyt budowli wieńczy małe, pojedyncze pomieszczenie. Z jego wnętrza dobywa się niesamowita poświata. Nigdzie indziej nie dostrzeżecie okna lub jakiegokolwiek innej szczeliny w gładkich, czarnych ścianach kaeru.

Obchodząc budowlę dookoła, skupiacie się na tej części, która jest najbliższej wioski. Olbrzymia, czarna ściana legła w gruzach, odsłaniając pomieszczenia, które wyglądają niczym jakiś gigantyczny domek dla lalek. Gdzieś z podziemi pną się w górę czarne, marmurowe schody. Lepszego miejsca do rozpoczęcia przeszukiwania budowli, nie udałoby chyba wam się znaleźć.

INTRYGGA

Pomimo zawałonej ściany, bohaterowie powinni postrzegać kaer jako imponującą, mroczną fortecę, wokół której panuje złowieszcza atmosfera. Zwróć uwagę na rumowisko powstałe w okolicy zrujnowanej ściany; niech bohaterowie zastanowią się, czy nie nastąpi zawał w momencie, kiedy będą przekraczać wyłom.

Żaden z mieszkańców wioski nie odważy się zbliżyć do kaeru lub postawić stopy na marmurowych stopniach, z wyjątkiem tych chwil, kiedy sprowadzają Mgłowi bezbronne ofiary.

UKRYTE WĄTKI

Chociaż większość kaerów Barsawii była budowana pod ziemią, jednak kilka z nich – między innymi kaer Akarem – posiadało naziemną nadbudówkę, coś w rodzaju małej cytadeli. Miejscowy kaer stał się siedliskiem kilku niebezpiecznych istot, znajdujących się pod kontrolą Horrora, między innymi ghuli, paszczaków i cieniopłaszczek.

Ponieważ zniszczona, górna część podatna jest na zawalenie, dlatego Mgiele trzyma mieszkańców wioski z dala od kamiennej budowli. Horror nie dba o zdrowie swych niewolników, nie zamierza jednak stracić podstawowego źródła rozrywki w nieszczęśliwym wypadku. Mgiele pozwoli bohaterom zwiedzić wszystkie poziomy kaeru. Dopóki pozostanie choćby kilka ofiar, które będzie można dręczyć, Horror nie dba o to, ile z nich może zginąć pod gruzami bądź w wyniku upadku.

GÓRNY POZIOM

Upływ czasu oraz zniszczenia na stałe zablokowały wszystkie drzwi górnej części kaeru. Otwarcie jakichkolwiek drzwi będzie wymagało wykonania testu Siły Fizycznej o stopniu trudności 15. Tylko przeciętny lub duży sukces pozwoli otworzyć drzwi. W przypadku ogromnego sukcesu drzwi zostaną wyrwane z zawiasów. Przy wyjątkowym sukcesie, drzwi zostaną wyrwane z zawiasów oraz ulegnie nadkruszeniu kamienna ściana wokół framugi. Jeśli tak się stanie, wszyscy bohaterowie znajdujący się w promieniu trzech metrów od drzwi muszą wykonać test Zręczności o stopniu trudności 12, żeby uniknąć przywalenia gruzem. Jeżeli test będzie nieudany, ofiara otrzyma obrażenia ze stopniem 12 (patrz str. 194, PZ).

Górna część kaeru składa się z następujących elementów (patrz mapa, str. 59):

Schody

Wielkie kamienne schody pokryte są gruzem i kurzem. Na wspornikach, niczym żywe istoty, przysiadły dwa pięknie rzeźbione gargulce, każdy metrowej wysokości. Front schodów zdobi masywny, wolno stojący portal z czarnego marmuru, a stopnie, które się za nim zaczynają, prowadzą w dół, do katakumb oraz w górę, na wyższe poziomy kaeru.

Pierwsza osoba, która postawi stopę na stopniach schodów, uruchomi jedno z magicznych zabezpieczeń Horrora. Mistrz Gry musi wykonać serię testów: *rzucanie czarów* Mgła przeciw magicznej obronie każdego z bohaterów. Jeśli któryś z testów zakończy się sukcesem, ofiara zostaje poddana działaniu czaru *Opary grozy* (patrz str. 177, PZ).

Baraki straży (1)

W pomieszczeniu znajduje się tuzin starych, drewnianych prycz. Przestraszone wejściem bohaterów robaki uciekają spod nóg. Wszystko pokryte jest grubą warstwą kurzu i pajęczynami.

Hol główny (2)

Wyblakłe malowidła ściennie, pokrywające północną ścianę tej wielkiej komnaty, ukazują przedstawicieli przeróżnych ras Barsawii, którzy brali udział w budowie kaeru. Podłogę zaścielają roztrzaskane krzesła, stoły oraz porozbijane gliniane naczynia. Przerdzewiałe pierścienie na ścianach wskazują miejsca, w których kiedyś znajdowały się pochodnie; kamienie za uchwytami szerniały od ognia. Pomimo dużych rozmiarów pomieszczenia, powietrze w nim jest ciężkie i zatęchłe.

Zdewastowana komnata (3)

Cokolwiek znajdowało się w tej komnacie, zostało zniszczone dawno temu w jakiejś katastrofie. Na podłodze, wśród rumowiska poczerńiałych kamieni, walały się czaszki i kości. Południowa ściana legła w gruzach, odsłaniając wnętrze komnaty. Bohater, który wykona pomyślnie test *analizy śladów* o stopniu trudności 1,8 wydedukuje, że w pomieszczeniu tym toczyła się walka. W jej wyniku zawaleniu uległa cała południowa ściana kaeru. Zamknięte drzwi z przerdzewiałym zamkiem wiodą do świątyni (pomieszczenie 5). Otwarcie ich wymaga wykonania testu talentu *magiczny wytrych* o stopniu trudności 20. Drugie drzwi, prowadzące do pomieszczenia 4, zostały zabarykadowane od środka. Bohaterowie mogą się dostać do tej komnaty obchodząc zawałoną ścianę.

Zabarykadowana komnata (4)

Pieczęć oraz zardzewiałe narzędzia wskazują, iż pomieszczenie to było kiedyś kuźnią. Drzwi w ścianie

zachodniej, wiodące do pomieszczenia 3, zostały zabarykadowane wielką żelazną sztabą. Pod drzwiami leży siedemnaście martwych ciał, odzianych w gnijące resztki skórzanych zbroi, tak jakby zginęli walcząc do końca. Drzwi na północnej ścianie nie są zabarykadowane.

Świątynia (5)

Pomieszczenie to jest świątynią Garlen, Pasji Serca i Leczenia. Znajduje się tu jej symbol oraz posązek ustawiony pośrodku komnaty i otoczony zwiędłymi płatkami kwiatów. Drzwi prowadzące do niej strzeżone są przez potężną pułapkę magiczną, uruchamianą w momencie, w którym do świątyni wkroczy uzbrojona osoba. Zasady dotyczące pułapek magicznych znajdziesz w rozdziale *Świat pełen przygód*, str. 210, PZ.

PUŁAPKA MAGICZNA

Trudności wykrycia: 8

Magiczna obrona: 13

Trudności rozbrojenia: 14

Warunki uruchomienia: Jeśli jakaś istota wejdzie do świątyni mając przy sobie broń, Mistrz Gry wykonuje test *rzucanie czarów* (stopień 14) pułapki przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeżeli będzie on udany, czar zadziałał.

Inicjatywa pułapki: 28

Działanie: czar *Uśpienie* (patrz str. 188, PZ)

Pokoje mieszkalne (6, 7)

Jeden na drugim i jeden na trzecim piętrze zawierają rzędy słomianych materacy oraz kilka latarni. W komnacie 6 znajduje się także piec. Sienniki są przegniłe i pełne robactwa. Bohaterowie byli zamknięci w komnacie 6. Pokój mieszkalny 7 ma drzwi na wschodniej ścianie.

Jadalnia (8)

Długie, prostokątne pomieszczenie, którego podłoga, tak jak w holu, zaśmiecona jest szczątkami krzeseł, stołów i glinianych naczyń. Gdzieśgdyś wałają się gnijące kawałki jedzenia, jakby spadły z porzuconych tac. Z pomieszczenia można wyjść północnymi i zachodnimi drzwiami.

Spizarnia (9)

Pomieszczenie pełne przegniłej, pokrytej grzybami żywności, przesiąknięte okropnym smrodem. Zwabione zapachem rozkładu paszczaki wybudowały gniazda w szczelinach zewnętrznego muru.

W pomieszczeniu znajduje się kilka dużych pieców. Zardzewiałe łyżki, noże oraz inne narzędzia kuchenne leżą porozrzucane na podłodze bądź zwisają z haków. Jeśli bohaterowie przeszukają pomieszczenie, znajdą kilka kilogramów węgla w wiadrze, hubkę i krzesiwo oraz słoik oliwy – wszystko to nadające się jeszcze do użytku.

Zachodnie drzwi prowadzą do spizarni. Pleśń i grzyby pokrywające resztki jedzenia przeżarły i nadpsuły drewno.

PASZCZAKI (12)

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ: 5

SIŁA FIZYCZNA: 5

ŻYWOTNOŚĆ: 5

PERCEPCJA: 6

SIŁA WOLI: 7

CHARYZMA: 1

Inicjatywa: 4

Liczba ataków: 1

Atak: 5

Obrażenia: 6

Szybkość w walce: 75

Szybkość pełna: 150

Liczba czarów: brak

Rzucanie czarów: brak

Efekt: brak

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 5

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 30

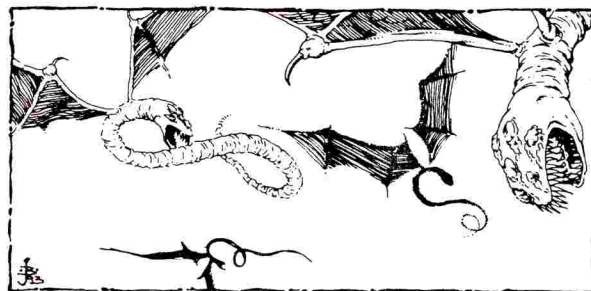
Próg ran: 8

Próg przytomności: 25

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Punkty legend: 75



Dach

Marmurowe schody kończą się na dachu pokrytym gruzem. Naprzeciwko schodów znajduje się jednopokojowa wieżyczka z zamkniętymi drzwiami. Dach zamieszkują trzy cieniopląszczki, które zaatakują bohaterów, kiedy tylko ci odwrócą się do nich plecami.



CIENIOPLASZCZKI (3)**Cechy**

ZRĘCZNOŚĆ:	5
SIŁA FIZYCZNA:	5
ŻYWOTNOŚĆ:	6
PERCEPCJA:	4
SIŁA WOLI:	5
CHARYZMA:	4

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia: 7

Szybkość w walce: 45

Szybkość pełna: 90

Liczba czarów: brak

Rzucanie czarów: brak

Efekt: brak

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 4

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 6

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 35

Próg ran: 9

Próg przytomności: 27

Ekwipunek: brak

Łup: Żądło warte 1k10 x 10 sztuk srebra. Żądła zalicza się do skarbów wartych punkty legend.

Punkty legend: 100



Pokój na dachu (11)

Otwarcie zamka w drzwiach wymaga wykonania testu talentu *magiczny wytrych* o stopniu trudności 14. Ze wszystkich pomieszczeń kaeru tylko to jedno posiada wąskie okna, przez które przebijają się upiorna poświata. Wewnątrz znajduje się nieprzeliczona liczba połamanej broni i rozłupanych tarczy, rozrzuconych wokół leżącego na podłodze szkieletu wojownika. Udany test Percepcji o stopniu trudności 15 ujawni, że

ciało należało do kobiety. Źródłem upiornego światła jest duch wojowniczkę, przemieniony przez Horrora w upiornego tancerza (więcej informacji na temat upiornych tancerzy znajdziesz na str. 309, PZ). W komnacie tej można znaleźć także mapę kaeru, opisyującą górne i dolne poziomy.

SHEENA, UPIORNY TANCERZ**Cechy**

ZRĘCZNOŚĆ:	13
SIŁA FIZYCZNA:	7
ŻYWOTNOŚĆ:	14
PERCEPCJA:	16
SIŁA WOLI:	20
CHARYZMA:	12

Inicjatywa: 14

Liczba ataków: brak

Atak: brak

Obrażenia: brak

Szybkość w walce: 45

Szybkość pełna: 90

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 20

Efekt: 23

Obrona fizyczna: 20

Obrona magiczna: 15

Obrona społeczna: 12

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 8

Zachowanie równowagi: 7

Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 90

Próg ran: 16

Próg przytomności: odporna

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Punkty legend: 3400*

* Uwaga: W zasadach podano punkty legend za zniszczenie upiornego tancerza, jeśli jednak do tego dojdzie, drużynie prawdopodobnie nie uda się uwolnić wioski od klątwy. Dlatego najlepiej by było, gdyby Mistrz Gry w ogóle nie przyznał w tym przypadku punktów legend.

Sheena będzie tańczyć przez kilka rund, próbując skusić bohaterów, żeby się do niej przyłączyli. Jeśli nikt tego nie zrobi, użyje swoich zdolności magicznych i zaatakuje drużynę, wykonując test *rzucania czarów* przeciwko magicznej obronie wybranej ofiary. Jeżeli będzie on udany, wykona test efektu, określający zadane obrażenia.



Bohater, który zdecyduje się zatańczyć, będzie musiał to robić do czasu, aż uwolni tęsknotę drzemiącą w Sheenie lub umrze, próbując do tego doprowadzić. W każdej rundzie tancerz otrzymuje tyle stopni obrażeń (nie wpływa na nie żaden pancerz), ile rund trwa taniec (patrz str. 309, PZ). W każdej rundzie tańczący bohater może próbować nawiązać kontakt z Sheeną, wykonując test Charyzmy przeciwko obronie społecznej ducha. Można użyć też innego talentu bądź umiejętności opartej na Charyzmie.

Odesłanie ducha Sheeny na wieczny spoczynek wymaga uzyskania wyjątkowego sukcesu w teście Charyzmy. Każdy inny sukces zwiększa Charyzmę bohatera o jeden stopień na czas trwania tańca. Kiedy uzyska się już wyjątkowy sukces, ruchy Sheeny ulegną spowolnieniu, by w końcu zupełnie ustać.

Kiedy Sheena przestanie tańczyć, przeczytaj graczom poniższy fragment:

Duch kobiety wygląda teraz tak realnie, jakby był żywą istotą. Stoi przed wami przepiękna niewiasta, odziana w błyszczącą kolczugę. Jej śliczną twarz rozświetla uśmiech, a z ust płyną słowa cudowne niczym muzyka.

– Bądźcie błogosławieni za waszą odwagę i litość. Przynieśliście mi radość i uwolniliście od udręki Horrora. Jako podziękowanie daję wam klucz do wolności. Horror, który uczynił ze mnie upiora, ukrywa się głęboko w katakumbach. Aby uwolnić Akarem od tego potwora, musicie pokonać go w walce i zabrać ze sobą to, co z niego pozostanie. Złóżcie szczątki na ołtarzu Garlen, obrończyni ogniska domowego, w ulubionej świątyni mojej babki. Rozpalcie piec i wymówcie nazwę wioski, a klątwa zostanie zdjęta. Niech Pasje, kierujące nami wszystkimi, mają was w opiece.

Jej ostatnie słowa zawisły w powietrzu, a duch zniknął, zabierając ze sobą upiorną poświatę.

Jeśli bohaterowie zdecydują się zaatakować Sheenę, najprawdopodobniej zostaną zabici. Mistrz Gry powinien zniechęcić ich do takiego działania, ponieważ tylko tańcząc z duchem można uzyskać cenne informacje, mogące uratować drużynę.

Uwaga: Z Sheeną może tańczyć jednocześnie tylko jedna osoba.

PODZIEMIA

Kiedy drużyna zejdzie do podziemnej części kaeru, przeczytaj graczom poniższy fragment:

Na poziomie gruntu znajduje się portal wykonany z czarnego kamienia, z którego na postrzępionych linach zwisają czaszki.

Za portalem rozpoczynają się czarne, marmurowe stopnie schodzące w dół i niknące w mroku. Patrząc w dół schodów, próbując przebić wzrokiem ciemności, czujecie podmuch powietrza, przesycony smrodem gnijącego ciała. Gdzieś głęboko spod ziemi dochodzą odgłosy opadających kropel wody, piski gryzoni i niskie, jękliwe zawrodoenie wiatru, buszującego po komnatach.

Podziemne korytarze mają metr szerokości, dwa metry wysokości i łukowate sklepienia. Tylko wietrzniki są na tyle małe, aby mogły iść obok siebie. Wszyscy inni muszą poruszać się gęsiego. W niektórych miejscach, z ziemistej podłogi wystają kości wyglądające na humanoidalne.

O ile nie zostanie to zaznaczone, w ścianach katakumb znajdują się nisze pogrzebowe, w których spoczywają ciała mieszkańców kaeru. Zależnie od statusu za życia, ciała są albo z mumifikowane i owinięte w całuny, albo umieszczane w sarkofagach. Tylko najbogatsi spoczywają w sarkofagach, ponieważ niewielu mieszkańców wioski zabrało je ze sobą do kaeru. W kilku niszach znajdują się tylko prochy i kości.

Podziemia kaeru składają się z następujących części:

Portal

Rezultat 18 lub lepiej w teście Percepcji bądź innym teście związanym z odpowiednią umiejętnością bądź talentem ujawni, że portal ma zaledwie 80 lat i nie jest oryginalną częścią kaeru. Wykonany z tego samego, czarnego kamienia jak cały kaer, udekorowany został ponad dwudziestoma ludzkimi czaszkami. Tylko przechodząc przez portal, można dotrzeć do katakumb.

Komnata centralna (1)

Z tego wysoko sklepionego pomieszczenia wychodzą przejścia w cztery strony świata: północ, południe, wschód i zachód. W centrum komnaty stoi czarny obelisk z bazaltu, na którym wyryto następujące słowa:

Kaer Akarem, wybudowany z błogosławieństwem Garlen, Pasji Serca i Leczenia. Niech jej moc nas ochrania.

– Kedru Al, pierwszy władca kaeru Akarem

Wzdłuż ścian umieszczono księgi i pergaminy, świadectwo wiedzy zgromadzonej przez mieszkańców kaeru. Niestety, upływ czasu zamienił te zapiski w stos gnijącego papieru.

Komnata pogrzebowa (2)

Freski pokrywające ściany pokazują różne metody pochówku, wykorzystywane przez mieszkańców kaeru. Na półkach naściennych leżą kawałki zeschniętych bandaży; naczynia ze zbutwiałymi, wyschniętymi ziołami, wykorzystywanymi kiedyś przy mumifikacji; tuzin ceramicznych słoiczeków przeznaczonych do przechowywania organów wewnętrznych zmarłych.

Na środku podłogi stoją dwie olbrzymie kamienne płyty, pokryte z każdej strony runami i tajemniczymi symbolami. Rowki wycięte u szczytu każdej płyty, posiadają czerwono-brązowe zacieki. Na płytach leżą cztery otwarte pakunki, zawierające narzędzia do sekcji zwłok. W jednym pakunku znajduje się pełny zestaw, w pozostałych trzech brak kilku ostrych narzędzi. Wykonanie testu talentu *analiza śladów* o stopniu trudności 14 wykaże, że brakujące narzędzia zostały zabrane niedawno. Test *tropienia* o trudności 12 ujawni ślady wielu dwunożnych istot, prawdopodobnie humanoidów.

Kiedy bohaterowie dokonają powyższych odkryć lub kiedy zechcą opuścić pomieszczenie, zaatakują ich banda ghuli, znajdujących się pod kontrolą Horrora.

GHULE (1 na bohatera)

Cechy	
ZRĘCZNOŚĆ:	5
SIŁA FIZYCZNA:	4
ŻYWOTNOŚĆ:	6
PERCEPCJA:	3
SIŁA WOLI:	3
CHARYZMA:	5

Inicjatywa: 5

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia: 8

Szybkość w walce: 50

Szybkość pełna: 100

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 8

Efekt: trucizna*

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 5

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 4

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 5

Testy zdrowienia: 1 (7), patrz str. 295 PZ

Próg życia: 36

Próg ran: 10

Próg przytomności: odporny

Ekwipunek: brak

Łup: Każdy ghul posiada całun spięty ozdobną klamrą, wartą 1k8 x 10 sztuk srebra.

Punkty legend: 900



Spichlerz (3)

Małe i suche pomieszczenie, zawierające butwiejące worki z ziarnem. Południowe drzwi są zamknięte; otwarcie ich wymaga wykonania testu talentu *magiczny wytrych*, o stopniu trudności 12.

Piwniczka na wino (4)

Kilka wyślizganych, kamiennych stopni prowadzi w dół do małego, chłodnego pomieszczenia. Żeby nie poślizgnąć się na schodach, każdy z bohaterów musi wykonać test *Zręczności* o stopniu trudności 8. Jeżeli będzie on nieudany, postać otrzyma obrażenia ze stopniem 4, wywołane przez upadek ze schodów.

Kiedyś była to piwniczka, w której przechowywano wino. Teraz znajdują się tu tylko potłuczone butelki. Zawartość tych kilku, które ostały się w całości, już dawno skwaśniała.

Pomieszczenie na wodę (5)

W pomieszczeniu tym znajduje się tuzin osiemnastolitrowych, glinianych dzbanów na wodę. Malowidła na ścianie pokazują mieszkańców zbierających wodę poza kaerem. Pośrodku komnaty stoją dwie fontanny w kształcie gargulców o otwartych pyskach, wypływających wodę do zbiorników o szerokości jednego metra i głębokości sześćdziesięciu centymetrów. Każdy zbiornik posiada ujście, odprowadzające wodę z powrotem do głównego zbiornika kaeru (pomieszczenie 6).

Na wschodniej ścianie znajduje się ukryte przejście, wiodące do komnaty Mgła (pomieszczenie 7). Przejście można wykryć wykonując test *wykrycia* o stopniu trudności 20. Malowidło na ścianie, maskujące przejście, przedstawia olbrzymią, ziejącą ogniem istotę przygotowującą się do ataku na kaer. W ustach potwora znajduje się zakamuflowany, dwucentymetrowy otwór, przez który wydostaje się Mgieł, kiedy zechce opuścić swoje pomieszczenie. Patrz *Komnata Mgła*, dalej.

Główny zbiornik na wodę (6)

Do tej komnaty można się dostać krótkimi schodami, wiodącymi w górę. Wspinając się po nich, bohaterowie usłyszą odgłos przepływającej wody a powietrze stanie się chłodniejsze i wilgotniejsze. U szczytu schodów, dalszą drogę zagrażdżają zamknięte drzwi, zabezpieczone magicznie. Otwarcie drzwi wymaga wykonania testu talentu

magiczny wytrych, o stopniu trudności 20, nie niweluje to jednak magicznej ochrony. Na drzwiach znajduje się wyryty napis: „Zbiornik wodny. Wstęp wzbroniony”.

PUŁAPKA MAGICZNA

Trudności wykrycia: 12

Magiczna obrona: 16

Trudności rozbrojenia: 16

Warunki uruchomienia: Mistrz Gry wykonuje test *rzucanie czarów* (stopień 16) pułapki przeciwko magicznej obronie każdego bohatera, który przekroczy drzwi. Jeżeli będzie on udany, następuje uruchomienie zaklęcia (patrz *Działanie*, poniżej).

Inicjatywa pułapki: 28

Działanie: czar *Dusząca maź* (patrz str. 162, PZ)

W komnacie znajduje się olbrzymia fontanna w kształcie czterech gargulców stojących plecami do siebie i zwróconych twarzami w cztery strony świata. Z ich ust wypływa woda, spadając do marmurowego basenu o szerokości sześciu metrów i głębokości półtora metra. Krawędź basenu pokrywają mistyczne runy. Pozytywne wykonanie testu talentu *czytanie magii* o stopniu trudności 18, pozwoli zorientować się, że woda pobierana jest bezpośrednio z wymiaru żywiołów. Woda jest chłodna, odświeżająca i zdatna do picia.

Komnata Mgła (7)

W tym pomieszczeniu – wybudowanym później niż cały kaer – znajduje się sterta czaszek trzymetrowej wysokości i czterometrowej średnicy. To wszystko, co pozostało z niezliczonych ofiar zwabionych przez mieszkańców wioski w objęcia Mgła. Na tylnej ścianie komnaty wyrzeźbiono w kamieniu symbol, który bohaterowie widzieli na amulecie Kalourina i zbrojach jego strażników. Jest to oznaka przymierza pomiędzy Horrorem a strażnikiem krwi.

Mgieł się nie pojawi, jeśli bohaterowie nie poruszą sterty czaszek. Horror po prostu czeka, aż drużyna opuści komnatę. Kiedy wszyscy wyjdą, z czaszek wydobędzie się Mgieł, przesączając się do pomieszczenia na wodę przez dziurę w ścianie (patrz str. 62). Tam przyjmie materialną postać i zaatakuje bohaterów osłaniających tyły drużyny. Mgieł będzie starał się eliminować przeciwników kolejno, jednego po drugim, tak aby pozostałe ofiary pozostawały nieświadome śmierci swoich towarzyszy.

Mistrz Gry powinien grać Horrorem jak istotą inteligentną. Nie przetrwałby przecież setek lat, robiąc głupie rzeczy. Mgieł będzie czekała na odpowiednią chwilę do ataku, tak aby mieć jak największą przewagę.

Jeśli bohaterowie zaczną grzebać w stercie czaszek, znajdą w niej 348 sztuk srebra, akwamaryn wart 500 sztuk srebra, kryształową kolczugę, kryształową tarczę, krasnoludzki miecz, trójząb, elfi łuk, krasnoludzki płaszcz zimowych nocy oraz Laskę Akarema Kreatora

Magii. Wyniesienie całej tej zdobyczy z legowiska Mgła zajmie bohaterom dwie godziny.

NAGŁY ATAK

Badając katakumby, drużyna minie parę *nisz* (oznaczonych na mapie symbolem X). Spoczywające w nich ciała, obleczone w całuny, w rzeczywistości są żywotrupami ożywionymi przez Mgła. Zaatakują w momencie, kiedy bohaterowie będą miały oznakowane nisze.

ŻYWOTRUPY (4)

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ: 4

SIŁA FIZYCZNA: 6

ŻYWOTNOŚĆ: 7

PERCEPCJA: 3

SIŁA WOLI: 6

CHARYZMA: 4

Inicjatywa: 4

Liczba ataków: 1 (4)

Atak: 7

Obrażenia: 9

Szybkość w walce: 25

Szybkość pełna: 50

Liczba czarów: brak

Rzucanie czarów: brak

Efekt: brak

Obrona fizyczna: 5

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 11

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 7

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 36

Próg ran: 9

Próg przytomności: odporny

Ekwipunek: brak

Łup: Każdy żywotrup owinięty jest całunem oraz spinającym go srebrnym łańcuchem, wartym 60 sztuk srebra.

Punkty legend: 110





POKONANIE MGŁA

Ponieważ Mgła i Kalourina łączy więź, która okaże się bardzo istotna w dalszej części przygody, bohaterowie nie mogą w tym spotkaniu zniszczyć Horrora. Mogą go za to poważnie zranić i przepędzić. Jeśli uda im się pokonać Mglą, wówczas odejdzie on do przestrzeni astralnej, pozostawiając po sobie małą, kryształową kulę. Bez względu na to, jakie bohaterowie podejmą działania, kryształowej kuli nie uda się zniszczyć.

Kiedy Mgieł otrzyma liczbę obrażeń, równą progowi przytomności, przeczytaj graczom poniższy fragment:

Poważnie zraniona po ostatnim, potężnym uderzeniu, trupia twarz Mglą marszczy się w grymasie bólu i szoku. Komnatą wstrząsa przeraźliwy wrzask Horrora, a poświata z jego oczu znika. Mgliste ciało wydaje się osuwać na ziemię, stając się coraz bardziej materialne w miarę kurczenia. Powoli, razem z rozpadem ciała, czaszka potwora maleje. Kiedy ostatnie echo wrzasku Horrora przemija, Mgieł kurczy się przyjmując postać gładkiej kryształowej kuli, wielkości ludzkiego paznokcia.

PRZEPROWADZENIE RYTUAŁU SHEENY

Żeby wykonać rytuał, o który poprosiła Shena, bohaterowie muszą zabrać ze sobą kryształową kulę, położyć ją na ołtarzu Garlen (pomieszczenie 5, pierwsze piętro), następnie rozpalić w piecu znajdującym się w pomieszczeniu obok (patrz str. 58), a potem wymówić nazwę wioski – Akarem.

Kiedy bohaterowie zakończą powyższe czynności, przeczytaj graczom co następuje:

Słowo Akarem odbiło się echem od ścian świątyni. Nie zanikło jednak, ale zaczęło rozbrzmiewać coraz głośniejsze, zmuszając was do zatkania sobie uszu dłońmi. Kryształowa kula, spoczywająca na ołtarzu, zaczyna unosić się w powietrze, wirując szalenie i rzucając promienie światła w przypadkowych kierunkach. Pojawia się coraz więcej świetlnych promieni, aż w końcu cała kula zaczyna świecić niczym miniaturowe słońce.

Wokół was wszystko zaczyna się trząść. Południowa ściana świątyni wali się w gruzy, odsłaniając świat otaczający kaer. Widzicie mieszkańców wioski biegnących

w waszym kierunku. Na ich twarzach po raz pierwszy dostrzegacie prawdziwe emocje. Niektórzy padają na kolana, inni wspinają się po marmurowych schodach, które – niczym zaczarowana istota – nawet nie drgną, pomimo silnych wstrząsów ziemi.

Mieszkańcy wioski starzeją się z każdym krokiem. Mijają świątynię i dalej pną się w górę. Kiedy któryś z nich dociera na dach, jego ciało rozpada się w proch. Pozostali, widząc tę przemianę, zaczynają płakać – nie ze strachu czy przerażenia, ale ze wzruszenia. Na waszych oczach jeden po drugim wszyscy mieszkańcy Akarem starzeją się, umierają i zamieniają w proch.

Ostatni z nich, kobieta w średnim wieku o władczej posturze, odwraca się w waszym kierunku, uśmiechając się przez łzy, spływające po policzkach.

– Wioska Akarem dziękuje wam za wszystko. Po raz pierwszy odkąd opuściliśmy kaer, możemy zaznać słodkiego ukojenia śmierci. Horror, którego przepędziście, trzymał nas w nienaturalnej parodii życia, niezdolnych do jedzenia, picia, spania, śmiechu czy płaczu. Zwróciliście nam nasze dusze, byśmy mogli umrzeć z godnością i w spokoju. Proszę już o ostatnią rzecz, was, którzy tak dużo już dla nas zrobiliście – nie pozwólcie, żeby świat zapomniał o Akarem. Opowiedzcie o naszych cierpieniach, by inni wspominali nas ze współczuciem. Żegnajcie i niech Pasje mają was w swojej opiece.

Z radosnym śmiechem odwraca się od was i wbiega na górę, starzejąc się błyskawicznie z każdym krokiem. Kiedy jej stopy dotknęły dachu, pomarszczone ciało wybuchło oślepiającym, złotym światłem po czym znikło.

Kaerem ponownie targnęły wstrząsy. Od zewnętrznych murów zaczynają odpadać czarne kamienne bloki, prawie metrowej wielkości. Ściany wewnątrz pękają i zaczynają się chwiać. Trzy metry od was zapada się kawałek podłogi. Nagły strach wyostrza wasze zmysły. Najszybciej, jak możecie, uciekacie w kierunku marmurowych schodów.

Bohaterowie nie zniszczyli Mgła, przepędzili go tylko do przestrzeni astralnej. Wykorzystując symbol umieszczony na amulecie Kalourina, Horror powróci do tego świata z zamiarem unicestwienia drużyny. Czekając na odpowiednią chwilę, Mgieł będzie zwlekać do czasu, aż Kalourin okaże się gotów do zemsty na bohaterach, a wtedy przyłączy się do niego. Proces powrotu do świata fizycznego zabije Kalourina. Horror bez żalu zapłaci tę drobną cenę za przyjemność zemśczenia się na drużynie.

UCIECZKA Z KAERU

Nietknięte postępującym wokół procesem zniszczenia czarne, marmurowe schody wydają się najlepszą drogą ucieczki z kaeru. Na nieszczęście, bohaterowie prawdopodobnie znajdują się w tej chwili w świątyni lub w kuźni. Większość pomieszczeń pomiędzy tymi

komnatami a schodami uległa już zniszczeniu. Bohaterowie mogą skakać w kierunku schodów lub schodzić po walących się ścianach.

Przeskoczenie ze świątyni lub kuźni na schody, wymaga pozytywnego wykonania testu Zręczności, o stopniu trudności 12. Jeżeli test będzie nieudany, postać spada 4 metry, otrzymując odpowiednią liczbę obrażeń (6 stopień, patrz **Tabela obrażeń wywołanych upadkiem**, str. 207, PZ).

Schodzenie po chwiejnych, walących się ścianach kaeru, wymaga wykonania testu Wspinaczka, o stopniu trudności 15. Jeżeli test będzie nieudany, postać spada 4 metry, otrzymując odpowiednią liczbę obrażeń (6 stopień, patrz **Tabela obrażeń wywołanych upadkiem**, str. 207, PZ).

Po opuszczeniu ruin przeczytaj graczom poniższy fragment:

Uciekacie z umierającego kaeru, padając w bezpiecznym miejscu na ziemię, żeby złapać oddech. Za wami budowla zapada się z głośnym rumorem, wznosząc chmury czarnego pyłu i grzebiąc pod sobą chaty Akarem.

Po opadnięciu pyłu, mgła zaczyna rzednąć. Przez chwilę czujecie się oszołomieni, wzrok macie mętny. Kiedy zaczynacie znowu widzieć, dostrzegacie chyba najbardziej pożądaną przez was rzecz: kilkadziesiąt kroków na południe ciągnie się droga. Kierujecie się w tym samym kierunku, dziękując Pasjom, że udało wam się przeżyć. Jeszcze krótka podróż do puszczy, odebranie krwawego bluszczu i możecie zgłaszać się po nagrodę, czekającą w Przyczółku.

Wjeżdżając na drogę, po raz ostatni oglądacie się za siebie na ruiny Akarem, utrwalać w pamięci miejsce waszego triumfu. Będziecie mieli co opowiadać...

Bohaterowie powinni powrócić do Krwawej Puszczy i złożyć raport z aktywności Fegis Kula. Teraz już wiedzą, że nie tylko handlarz niewolników, ale i Kalourin był sprzymierzony z Horrorem.

Fegis Kul i jego ludzie opuścili już ten teren w poszukiwaniu nowych ofiar. Więcej informacji na temat wykorzystania tego wątku w późniejszych przygodach, znajdziesz w rozdziale **Nie dokończone wątki**, str. 85.

KŁOPOTY

Jeżeli bohaterowie nie wykonają rytuału Sheeny, wioska pozostanie nietknięta, a Horror powróci następnego dnia. Mistrz Gry może pozwolić drużynie uciec z przekłętej wioski zanim Horror powróci. Powinien jednak dać graczom do zrozumienia, że zostawili za sobą nie rozwiązana ważną część przygody. W takim przypadku bohaterowie nie otrzymają punktów legend za pokonanie mieszkańców wioski i przepędzenie Mgła. Jedynie za zabicie innych istot zamieszkujących kaer należą im się jakieś punkty legend.

OSTATNI GAMBIT KALOURINA



O PIS

Drużyna bezpiecznie powraca do Krwawej Puszczy, gdzie wpada w zasadzkę kolcoludzi, stworzonych przez Kalourina.

WPROWADZENIE

Zmęczeni, ale jako zwycięzcy, kierujecie się na północny zachód, do miejsca, w którym opuściliście Krwawą Puszcze. Po grozie kilku ostatnich dni wasze myśli z tęsknotą powracają do Dworu Elfów, pałacu z jego wygodnymi pokojami i butelce, być może dwóch, doskonałego elfickiego wina. Wspominając tylko piękno i wygodę, zapominacie o niebezpieczeństwie, jakie niesie ze sobą dziwna magia Krwawej Puszczy, i o tym, co czuliście przemierzając jej ostępy.

Podróż ze zrujnowanego Akarem do granicy Krwawej Puszczy przebiegła bez incydentów. Pewnie Pasje zlitowały się nad drużyną i oczyściły drogę z niebezpieczeństw. A może, co byłoby lepsze, siły ciemności boją się konfrontacji z wami, żeby nie podzielić losu Mgła. Bez względu na przyczynę, jesteście za to wdzięczni.

Na horyzoncie pojawia się przepastna, chłodna, mroczna otchłań puszczy, zbliżając się do was z każdym krokiem. Podjeżdżając do olbrzymich drzew zwalniasz; ich straszliwy majestat nadal zapiera wam dech w piersiach. Dziwne odgłosy zwierząt dochodzące z głębin mrocznej zieleni, widok liści i kwiatów, których nie potraficie nazwać oraz wszechobecne poczucie mocy, przenikające leśną krainę, budzi w was lęk.

Gdy zbliżyliście się do miejsca, w którym opuściliście puszcę, paprocie oraz inna roślinność rozstępują się przed wami na boki, jakby w geście szacunku. Zapominając o strachu, śmiało wkraczacie na wilgotną, gąbczastą ziemię magicznie powstałej ścieżki i podążacie nią w głąb lasu.

INTRYGA

Krwawa Puszcza jest niespokojnym miejscem, mimo to bohaterowie powinni odczuwać ulgę, że udało im się do niej powrócić po okropnościach, z jakimi zetknęli się w wiosce Akarem. Uśpij ich czujność fałszywym poczuciem bezpieczeństwa. Dziwne odgłosy zwierząt przytłumi piękna muzyka, kojąca mimo nieziemskiego brzmienia. Przyjemny zapach kwiatów zastąpi na krótko charakterystyczny smrodek gnijących liści. Nie dawaj żadnych wskazówek o czekającej na nich zasadzce. Niech atak będzie pełnym zaskoczeniem.

UKRYTE WĄTKI

Kalourin znienawidzi bohaterów za to, że utracił przez nich magiczne umiejętności, którymi obdarzał go Horror. Zdaje sobie także sprawę z tego, że drużyna powróci do Krwawej Puszczy po nagrodę obiecaną

przez Takarisa. Bojąc się zdemaskowania, przygotuje paskudne powitanie. Kiedy bohaterowie zagłębią się w puszcę, niech każdy z nich wykona test Percepcji o stopniu trudności 22. Powodzenie pozwoli zorientować się, że coś jest nie w porządku.

Jeśli któremuś z bohaterów powiedzie się test Percepcji, przeczytaj poniższy fragment:

Wiatr porusza gałęziami, a liście zdają się szeptać. Kiedy podmuch zamiera, słyszysz dziwny i nieprzyjemny odgłos szeleszczących roślin, jakby kogoś ścigały.

Kiedy bohater obejrzy się za siebie, przeczytaj mu co następuje:



Z konsternacją obserwujesz, jak rośliny zamykają zaraz za wami przejście, skrywając ścieżkę pod lśniącymi liśćmi. Dotykają waszych pięt, jakby poganiały was przed siebie.

Daj graczom czas, żeby mogli zareagować na to dziwne zjawisko, wprowadź ich w zdziwienie i zaniepokojenie. Jeżeli rozgorzeje zbyt długa dyskusja, spowalniająca akcję, zacznij czytać dalej.

Kiedy drużyna zdecyduje się iść dalej przed siebie, przeczytaj poniższy fragment:

Ostry gwizd rozdziera powietrze, gdy coś ostrego mija policzek jednego z was zaledwie o grubość palca, wbijając się w pobliski pień drzewa. To włócznia, której drzewce wciąż drga od impetu uderzenia. Zanim zdążyliście odetchnąć, otaczający was las ożywa, wypływając w waszym kierunku chmurę włóczni.

Włócznię rzucił jeden z kolcoludzi, nasłanych na drużynę przez Kalourina. Przeciwnicy ruszą do walki w chwilę po rzuceniu w bohaterów włóczniami.

**KOLCOLUDZIE (1 na każdego bohatera)****Cechy**

ZRĘCZNOŚĆ:	6
SIŁA FIZYCZNA:	5
ŻYWOTNOŚĆ:	6
PERCEPCJA:	5
SIŁA WOLI:	6
CHARYZMA:	4

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 1

Atak: 8

Obrażenia: 12

Szybkość w walce: 35

Szybkość pełna: 70

Liczba czarów: brak

Rzucanie czarów: brak

Efekt: brak

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 15

Pancerz fizyczny: 4

Pancerz duchowy: 5

Zachowanie równowagi: 5

Testy zdrowienia: 3

Próg życia: 40

Próg ran: 11

Próg przytomności: 32

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Punkty legend: 100

Po czterech rundach walki, kolcoludzie nagle osuną się na ziemię bez życia. Do drużyny zbliży się patrol krwawych elfów, nie noszących symbolu Kalourina. Każde schować broń i udać się z nim. Jeśli bohaterowie pokażą runiczną pałeczkę, elfy ją zignorują. Charakterystyki członków patrolu są takie same jak krwawych elfów, patrz str. 40 rozdział **Krwawa Puszcza**.

Nie służące ani Kalourinowi, ani z Takarisowi elfy odeskortują drużynę do pałacu królowej, gdzie czeka ich sąd za wtargnięcie do puszczy. Przejdź do następnego spotkania, **Z powrotem w pałacu**.

KŁOPOTY

Podczas tej prostej zasadzki drużyna może zostać unicestwiona. Jeśli bohaterowie zaczną przegrywać walkę, wprowadź na scenę grupę elfów wiernych Takarisowi, którzy przyjdą im na pomoc, zanim jeszcze pojawi się patrol.

Gdyby bohaterowie zdecydowali się wkroczyć do Krwawej Puszczy w innym miejscu niż powinni, rzuć do walki z nimi kolcoludzi i wrogie elfy, aż zmądrzeją i wrócą na właściwą drogę bądź zginą.

Z POWROTEM W PAŁACU



O PIS

Po powrocie do pałacu bohaterowie spotykają się z Takarisem i przekazują mu, czego się dowiedzieli. Strażnik krwi nagradza ich, aranżując audiencję u królowej w nadziei, że potwierdzą jego oskarżenia dotyczące Kalourina.

WPROWADZENIE

Po raz kolejny stajecie przed wspaniałym pałacem królowej elfów. Gwardziści odziani w bogato zdobione uniformy, obrzucają was aroganckimi spojrzeniami z odrobiną podejrzliwości, ale tym razem nie próbują was zatrzymać. Tak jak poprzednio, piękno ich strojów i twarzy kontrastuje z okropnymi, przebijającymi skórę cierniami, które powinny budzić w was odradzę, ale ku waszemu zdziwieniu, tego nie robią. Spacerujący po trawnikach i pałacowych balkonach szlachetnie urodzeni lordowie i damy elfów, nie zwracają na was uwagi.

Dowódca eskorty wchodzi do pałacu i po jakimś czasie powraca ze strażnikiem krwi Kalourinem. Jego srogie spojrzenie nie wróży tym razem nic dobrego, gdyż wyziera z niego ledwo powstrzymywana złość. Przemawia do was twardym, łamiącym się głosem.

– W końcu wróciliście. Takaris nie może się teraz z wami widzieć; zlecił mi dopilnować sprawy waszej zapłaty i wyjazdu.

W tym momencie dostrzegacie za plecami Kalourina wychodzącego z pałacu Takarisa, który na wasz widok wydaje okrzyk, podchodzi bliżej i mówi:

– Dobrze widzieć was całych i zdrowych, przyjaciele! Zadbam teraz o wasz odpoczynek i wysłucham wieści. Strażnikowi Kalourinie, chciałbym porozmawiać z obcymi na osobności. Wracaj do swoich obowiązków. Twoja obecność nie będzie konieczna.

Twąz Kalourina kurczy się w grymasie gniewu, strachu i zranionej dumy.

– Jak sobie życzysz – warczy. Kłaniając się sztywno, oddala się od was.

Takaris wzywa dwóch gwardzistów, którzy zabierają wasze wierzchowce do stajni. Trzeci udaje się razem z wami do pałacu, podążając za strażnikiem krwi. Elf prowadzi was do komnaty, w której po raz pierwszy się spotkaliście. Tak jak poprzednio, natychmiast pojawia się służący z faszami elfiego wina. Takaris prosi, abyście się częstowali, sam podnosząc szklanice jako ostatni.

– Jakie macie wiadomości o therańskim handlarzu niewolników?

INTRYGĄ

Odegraj grozę, jaką budzi królewska władza na Dworze Elfów, jej potęgą oraz straszliwe piękno. Wszystkie elfy – od gwardzistów pałacowych poczynając, a na zwykłej służbie kończąc – odnoszą się do obcych

z aroganckim dystansem. Ta postawa wyraźnie kontrastuje z zachowaniem Takarisa, który każdym słowem i gestem stara się, aby bohaterowie czuli się ważni. Wykorzystaj to, aby wzmocnić oczekiwania bohaterów co do nagrody, jaka ich czeka.

UKRYTE WĄTKI

Takaris chce usłyszeć czego bohaterowie dowiedzieli się o handlarzu niewolników Fegis Kulu, szczególnie jeśli ma to jakiś związek z Kalourinem. Kiedy dowie się

o wspólnych interesach łączących tę dwójkę, uda bardzo zdziwionego. W tym momencie bohaterowie mogą także powiadomić Takarisa o przymierzu pomiędzy Kalourinem i Horrorem. Ta informacja naprawdę zaskakuje elfa, ale da mu także możliwość wywarcia o wiele bardziej satysfakcjonującej zemsty, niż mógł marzyć. Jeżeli królowa Alachia będzie w wyjątkowo łaskawym nastroju, to zwykle oskarżenie o konszachty z therańskim handlarzem niewolników może zaledwie pozbawić Kalourina uprzywilejowanej pozycji. Jednakże konszachty z Horrorem oznaczają wyrok śmierci. Kiedy bohaterowie opowiedzą o pakcie między elfem a Mgiem, Takaris natychmiast uda się z tą informacją do królowej. Bez względu na to, ile bohaterowie powiedzą Takarisowi, zyskają potężnego i niebezpiecznego wroga w osobie Kalourina.



Patrz podrozdział, Kolejny ruch Kalourina, str. 72.

Kiedy tylko bohaterowie przekażą Takarisowi zdobyte informacje, przeczytaj graczom poniższy fragment:

Takaris opuszcza komnatę prosząc was, żebyście poczekali na jego powrót. Wyglądając z zaciekawieniem na zewnątrz, dostrzegacie dwóch gwardzistów. Zastanawiacie się przez chwilę, czy mają oni trzymać Kalourina z dala od was, czy też zatrzymać was w komnacie.

Na szczęście, Takaris wkrótce powraca, niosąc duży pakunek. Z życzliwością w oczach ofiarowuje wam go, mówiąc:

– Wasza zapłata, przyjaciele: krwawy bluszcz, poszukiwany przez czarodzieja Hiermona.

Odbieracie paczkę. Jej waga zaskakuje was: nie sądziście, że zwykła roślina może być tak ciężka. Z paczki unosi się ostry, ziołowy zapach. Z rogu opakowania wystaje kawałek zielonego liścia.

– Dziękuję za wasz trud – mówi Takaris. – Hiermon ma szczęście, że udało mu się zatrudnić tak utalentowanych Dawców Imion.

Taksując was spojrzeniem, kontynuuje: – Dokonaliście tyle dobrego dla Dworu Elfów, że czuję się zobowiązany nagrodzić was dodatkowo. Oferuję wam coś tak rzadkiego i cennego, że niewielu obcych mogłoby o tym marzyć. Co wy na to, przyjaciele?

Nagrodą jest oczywiście audiencja u królowej Alachii. Chociaż tego nie powiedział, Takaris oczekuje, że królowa zapyta bohaterów o Kalourina, a oni potwierdzą jego oskarżenia. Jeżeli bohaterowie zaakceptują tę tajemniczą nagrodę, Takaris uśmiechnie się i poprosi, żeby udali się za nim.

SPOTKANIE Z KRÓLOWĄ

Takaris wyprowadzi bohaterów z pałacu i poprowadzi ich w labirynt żywopłotów, otaczających dwór. Jeżeli bohaterowie zapytają o labirynt, odpowie:

– Labirynt strzeże naszą panią. Dość często zmienia swój kształt i tylko najbardziej zaufani poddani Jej Miłościwej Wysokości znają przejście.

Kiedy drużyna wkroczy do labiryntu, przeczytaj graczom poniższy fragment:

Takaris zaprasza was do labiryntu. Pomimo słodkiego niczym miód zapachu magii, który wydaje się przesysać to miejsce, nie macie wyboru i podążacie za elfem. Po kilku krokach widzicie tylko ciemność, liście i połyskujący płaszcz wirujący na plecach przewodnika. Czujecie mocny zapach róż, nie widzicie jednak żadnych owadów buszujących w tym nienaturalnym żywopłocie. Ścieżka pod waszymi stopami wiję się i zakręca, ponownie zakręca, aż czujecie zawrót głowy, próbując przypomnieć sobie, z której strony przyszliście. W końcu wychodzicie na polanę, z której wyrasta wieża z błyszczącego, białego kamienia podobnego do alabastru. Wystające z połyskujących ścian wieży balkony, wyglądają jakby były zawieszane w powietrzu. Stoicie pod balkonem, patrząc w górę. W końcu jakaś postać wychodzi na balkon i patrzy w dół na was.

Kobieta na balkonie wydaje się wcieleniem piękna, siły i pożądania. Ze wszystkich cudownych i straszliwych zjawisk, jakie widzieliście w Krwawej Puszczy, ona jest najpiękniejszym i najstraszliwszym. Ciernie pokrywające jej ciało tylko podkreślają to piękno; chociaż

zimna i wyniosła, przyciąga was do siebie. Pożądanie podsycia świadomość, że nikt nie odważy się jej dotknąć. Ulegając niewidzialnej sile, oblekającej ją niczym płaszcz, kłękacie. To wcielenie piękna i udręki może być tylko legendarną królową Alachią, władczynią Dworu Elfów.

Skupiając chłodne, wyniosłe spojrzenie na waszej grupie, patrzy po kolei każdemu z was w oczy. Krótkie spojrzenie jej tajemniczych, pięknych oczu napawa wasze serca tęsknotą.

– Rozmawiałam ze strażnikiem krwi Takarisem – odzywa się do was. Jej głos przypomina trel ptaków późną wiosną, muzykę płynącego strumienia, te wszystkie delikatne i piękne dźwięki, które kiedykolwiek kochaliście. – Poinformował mnie o zdradzie w Krwawej Puszczy. Czy to prawda?

Potwierdzilibyście wszystko, o co by was ta kobieta zapytała, nikt z was nie ośmieliłby się skłamać. Kiwacie tylko głowami czując nieopisaną ulgę, że prawda i wasze pragnienia krocą jedną drogą.

Kiedy królowa się uśmiecha, wydaje się jakby rozbłysło samo słońce.

– Zyskaliście moją wdzięczność – sięgając w dół podnosi coś i rzuca w powietrze. – Złapcie to, zanim spadnie na ziemię! – rozkazuje.

Żeby złapać różę Alachii należy wykonać test Zręczności o stopniu trudności 6. Kiedy któryś z bohaterów złapie kwiat, jeden z kółców przebiję mu skórę, upuszczając kroplę krwi, która natychmiast wsiąknie w różę.

Przeczytaj graczom poniższy fragment:

Jeden z was wyciąga rękę, chwytając opadający przedmiot. Podnosi go w górę i waszym oczom ukazuje się idealna, biała róża. Z łodygi wystają długie, poskręcane kolce.

– Zbadajcie różę – rozkazuje królowa Alachia. – Tylko pojmując czym jest, zrozumiecie kim jesteśmy.

Obdarzając was uśmiechem tak smutnym, że trudno jest wam znieść myśl o pozostawieniu jej bez pocieszenia, odwraca się i znika wewnątrz wieży.

Takaris odzywa się do was spokojnym głosem:

– Widzieliście królową Alachię. Niewielu spoza Dworu Elfów dostało tego zaszczytu. W rzeczy samej, jesteście błogosławieni pośród Dawców Imion.

WYJAZD Z KRWAWEJ PUSZCZY

Pozwalając bohaterom odpocząć jedną noc, Takaris odprowadza ich następnego dnia do granicy puszczy, obierając tę samą ścieżkę, którą przybyli tu po raz pierwszy.

Kiedy drużyna skieruje się do Przyczółka, przeczytaj graczom poniższy fragment:

Takaris prowadzi was w kierunku wschodzącego słońca. Na granicy puszczy zatrzymuje się i przemawia:



– Gdyby zdarzyło się wam w przyszłości odwiedzić Krwawą Puszczę, nieście ze sobą różę królowej Alachii, a nikt was nie skrzywdzi. Róża zachowa swój kwitnący wygląd przez rok i jeden dzień; po tym czasie zwiędnie i jej magia pryśnie. Zanim odjedziecie, jeszcze jedno ostrzeżenie. Kalourin uciekł z Krwawej Puszczy. Moi żołnierze nie wiedzą dokąd się udał, obawiam się jednak, że może szukać na was zemsty za to, co mu zrobiliście. Żegnajcie. Życzę wam bezpiecznej drogi.

Takaris zwraca do Krwawej Puszczy, która pochłania go bez śladu. Zwracając się na wschód, czujecie ciepłe promienie wschodzącego słońca. Z nowymi siłami, dzięki przespanej nocy i nadziei w sercach, popędzacie wierzchowce w kierunku Przyczółka.

KOLEJNY RUCH KALOURINA

Bez względu na to, co bohaterowie powiedzieli Takarisowi po powrocie do Krwawej Puszczy, zyskali potężnego wroga w osobie Kalourina. Zna ich imiona oraz twarze i pragnie ich śmierci. Raniąc i prawie niszcząc Mglą, pozbawili go mocy. Jeśli ujawnili jego kontakty z Horrorem i Fegis Kulem, pozbawili go także domu

i uprzywilejowanej pozycji. Jeżeli drużyna zdecydowała się nie ujawniać nikczemnej działalności Kalourina, ten i tak będzie pragnął ich śmierci, aby pomścić utratę mocy otrzymanej od Horra i zapobiec szantażowaniu go w przyszłości.

Kalourin opuścił Krwawą Puszczę i udał się do Przyczółka, gdzie będzie oczekiwał na powrót bohaterów. Jeżeli therkańscy szpiedzy Tural i Alkor wciąż jeszcze żyją, elf sprzymierzy się z nimi. Jeśli nie, postara się o wsparcie od ich poprzedniego pracodawcy, bogatego kupca Agramena.

KŁOPOTY

Jedynym problemem jaki może pojawić się w tym spotkaniu, jest utrzymanie w tajemnicy przed Takarisem przymierza pomiędzy Kalourinem, Mglą i Fegis Kulem. Jeżeli tak się wydarzy, Takaris nie zaaranżuje audiencji u królowej Alachii, ani nie wspomni o zniknięciu swego rywala. Mimo to Kalourin i tak uda się do Przyczółka żeby zabić bohaterów, ponieważ dzięki posiadanej wiedzy mogliby go w przyszłości zniszczyć.

ZIEMIE NOMADÓW



O PIS

W drodze powrotnej do Przyczółka drużyna napotka bandę orkowych nomadów. To spotkanie, nie związane z innymi częściami przygody, ma wprowadzić graczy w kolejny aspekt życia w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Pomimo potencjalnego niebezpieczeństwa, jakie mogą prezentować sobą orkowi nomadzi, spotkanie to nie musi zakończyć się walką. Jeśli Mistrz Gry uzna tę część za nie pasującą do przygody, może ją ominąć.

WPROWADZENIE

Jak do tej pory, droga powrotna do Przyczółka przebiega bez zakłóceń. Zmęczeni ponad tygodniową podróżą w siodle, jesteście wdzięczni za każdą chwilę wytchnienia. Przejeżdżając ostatnio przez okoliczne pola i bogate w roślinność lasy, mieliście wrażenie spokoju i piękna. Teraz wydaje się wam,

że wszystko jakby zamarło. Cienie drzew, do których się zbliżacie, wywołują w was panikę. Nie możecie pozbyć się wspomnień Horrora z Akarem. Zastanawiacie się, czy aby w zalegających cieniach nie czai się jakaś straszliwa istota. W tej podróży spotkaliście się już z prawdziwym splugawieniem, powodowanym przez Horrora i jego złych sprzymierzeńców. Po raz pierwszy naprawdę zrozumieliście dlaczego Barsawia potrzebuje bohaterów.

Jedziecie przed siebie, wbrew woli przysypiając pod wpływem ciepła południowego słońca oraz rytmicznego stukotu kopyt o ubitą ziemię. Jesteście o dzień drogi od faktorii i dziesięć dni drogi od Przyczółka. Wspominając dobre jedzenie w karczmie, mocne piwo i miękkie łóżka, popędzacie wierzchowce. Jeśli się pospieszycie, możecie dotrzeć do faktorii przed zapadnięciem zmroku.

Przed wami na drodze, pojawia się grupa jeźdźców, zmierzających w waszym kierunku. Kiedy podjeżdżają bliżej, rozróżnacie dziesięciu orków na wielkich koniach bojowych. Na wasz widok orki poganiają wierzchowce do galopu. Czterdzieści kroków przed wami, cała grupa zatrzymuje się nagle. Największy z jeźdźców popędza wierzchowca kolanami i zatrzymuje się w połowie drogi pomiędzy wami a swoimi ludźmi. Potężny jak skała, nosi skórzaną zbroję, uwidaczniającą sploty mięśni. Swymi silnymi ramionami mógłby każdemu z was przetrącić kark jednym

uderzeniem. Choć nie jest bogato przyodziany ani uzbrojony, patrzy na was wyzywająco, po czym z głośnym sapnięciem odzywa się tubalnym głosem:

– Jestem Rustang! Ten kawałek drogi jest nasz! Płaćcie haracz, albo nie przejdziecie!



INTRYG

Wprowadź uczucie zbliżającego się końca długiej, męczącej podróży. Niech bohaterowie poczują się zmęczeni, ledwo powłóczący nogami, wyczerpani. Przeklęta banda nomadów to kolejna rzecz, która nie powinna się była przydarzyć naszemu poszukiwaczom przygód. Orkowie są bardziej zainteresowane gotówką oraz możliwością wychwalania swych czynów niż walką.

UKRYTE WĄTKI

Rustang i jego nomadzi pobierają haracz w rejonie pomiędzy Krwawą Puszczą a faktorią. Na pytanie, ile trzeba zapłacić za przejazd, Rustang odpowie, że 10 sztuk srebra od każdej osoby. Jeśli bohaterowie nie mają wystarczająco dużo pieniędzy, orkowie chętnie wezmą jedzenie, alkohol lub broń o porównywalnej wartości. Ceny towarów znajdziesz w Tabeli towarów i usług na str. 263, PZ.

Jeśli drużyna zdecydować się zaatakować zamiast płacić, Rustang i jego banda chętnie zetrą się z bohaterami.

ORKOWIE, NOMADZI (10)

Cechy

Zręczność:	5
Siła Fizyczna:	7
Żywotność:	8
Percepcja:	5
Siła Woli:	5
Charyzma:	5

Szybkość

Pełna:	65
W walce:	33

Inicjatywa: 5

Walka

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

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia:	12 (kopia)
	13 (maczuga)

Aktualne obrażenia

Próg życia:	43
Próg ran:	12
Próg przytomności:	35
Testy zdrowienia:	3

Ekwipunek

Zestaw podróży
Sztylety (2)
Kopia
Zbroja skórzana warstwowa
Tarcza jazdy
Maczuga
Racje podrózne
Ubranie podrózne
Rumak bojowy
1k10 sztuk srebra na orka; Rustang ma 1k6 sztuk złota

Punkty legend: 100



Jak to już wspomniano wcześniej, orkom bardziej zależy na pieniądzach niż na walce. Jeśli dojdzie do starcia, będą starali się zbić bohaterów na kwaśne jabłko, obrabować ich z pieniędzy oraz skarbów i uciec z łupem. Nawet gdyby poszukiwacze przygód przegrali walkę, jest mało prawdopodobne, żeby orkowie ich zabili.

Jeśli drużyna się podda i zapłaci haracz, wówczas uniknie przykrych konfrontacji. Bohaterowie mogą spróbować zastraszyć orków, tak aby ci ich przepuścili. Jest to trudne zadanie, wymagające wykonania testu Oddziaływania (patrz **Prowadzenie gry**, str. 237, PZ).

Z POWROTEM W FAKTORII

Drużyna może odpocząć w karczmie zanim powróci do Przyczółka. Szczegóły dotyczące karczmy i całej faktorii znajdziesz w rozdziale **Faktoria**, str. 35. Podczas pobytu w tym miejscu bohaterowie mogą usłyszeć wiele ciekawych plotek – pozostawiamy to do decyzji Mistrza Gry. Patrz **Plotki**, str. 100-101.

DZIAŁANIA WROGA

Chociaż w następnym spotkaniu – **I znowu Hiermon** – drużyna nie będzie miała bezpośredniego kontaktu z Kalourinem i therzańskimi szpiegami, poniższe informacje pozwolą Mistrzowi Gry na bieżąco kontrolować działania przeciwnika.

Therzańscy szpiegdy

Jeśli bohaterowie nie zabili Turala i Alkora w poprzednich spotkaniach, szpiegdy powrócili do Przyczółka. Złożyli Agramenowi raport o dostarczeniu przez



drużynę Wiecznie Żywego Kwiatu, który uważają za skarb therański, do Krwawej Puszczy.

Kalourin

Bez względu na to, czy bohaterowie poinformowali Takarisa o konszachtach Kalourina z Fegis Kulem i Mgłą, zdradziecki elf udał się do Przyczółka, gdzie oczekuje powrotu drużyny. Jeżeli Tural i Alkor wciąż żyją, odnajdzie ich i każe pilnować powrotu bohaterów.

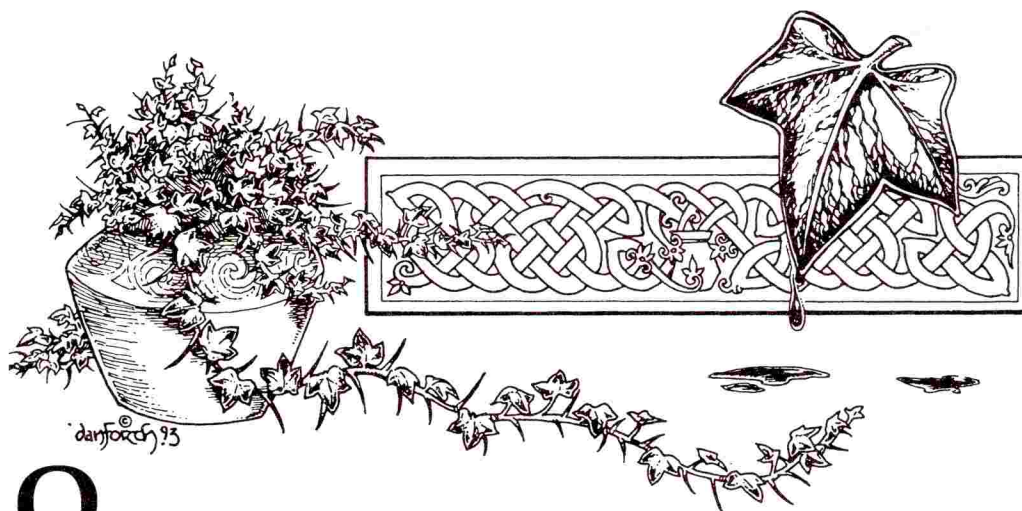
Jeśli szpiedzy są martwi, Kalourin wykorzysta siatkę wywiadowczą Agramena do wytropienia drużyny.

W każdym bądź razie, do czasu powrotu bohaterów, elf ukryje się w tajemnej komnacie pod rezydencją Agramena.

KŁOPOTY

Gdyby wyglądało na to, że bohaterowie mogą zostać zabici w walce orkami, Mistrz Gry ma dwie możliwości do wyboru. Może po prostu zmienić wynik walki tak, aby drużyna wyszła z niej tylko poturbowana lub pozwolić jej zginąć, ucząc tym samym graczy, że wdawanie się w awantury jest bardzo ryzykowne.

I ZNOWU HIERMON



O PIS

Podczas tego ostatniego spotkania, drużyna powraca do Przyczółka, żeby dostarczyć Hiermonowi krwawy bluszcz. Niestety, czarodziej znajduje się pod kontrolą Kalourina. Kiedy bohaterowie pojawiają się w apartamentach Hiermona, na scenę wkroczy strażnik krwi wspomagany przez Turala i Alkora (bądź dwóch innych Therań, pracujących dla Agrame-na), atakując drużynę. W trakcie walki Mgieł, korzystając z amuletu Kalourina, przedostanie się do świata materialnego, zabijając elfa i zwracając się przeciwko bohaterom.

WPROWADZENIE

Słońce stoi wysoko na niebie, kiedy docieracie do miasta Przyczółek. Jedziecie przez zatłoczone, gwarne ulice w kierunku Starej Dzielnicy. Chcecie jak najszybciej zakończyć powierzone wam zadanie i odebrać obiecaną nagrodę – wiedzę

o amulecie. Bądź to z powodu waszego zdecydowania, bądź też aury doświadczenia otaczającej drużyny, nikt nie zwraca na was uwagi, kiedy mijacie sklepiki i stragany. Kierujecie wierne, zmęczone wierzchowce do stajni, z której je otrzymaliście, zbierając po drodze kilka ciekawych spojrzeń, ale żadnych komentarzy. Po wynajęciu pokoi w „Dziedzictwie Loaka”, udajecie się do Zbrojowni Brenuli. Wasze zadanie dobiega końca i już czujecie smak sukcesu.

Gdybyście tylko mogli pozbyć się tego uczucia, że ktoś was śledzi...

Ignorując niepokój, wchodzicie do Zbrojowni Brenuli. Tak jak poprzednio, właścicielka wychodzi wam na spotkanie. Wygląda tak, jakby was nie poznawała, ale się tym nie przejmujecie; po wielu dniach ciężkiej podróży nawet najbliżsi przyjaciele mogliby mieć kłopot z rozpoznaniem was.

– Witam w moim sklepie – odzywa się cicho Brenula.
– Czym mogę służyć?

INTRYGĄ

Wprowadź uczucie podekscytowania, triumfu i nietykalności. Kiedy drużyna po raz pierwszy przybyła do Przyczółka, poszukiwacze przygód czuli się jak wiejscy kmietkowie w dużym mieście; teraz są *bona fide* bohaterami, na których czeka wielka nagroda w postaci bezcennej magicznej wiedzy. Niech się chępią i pysznią; przeżywszy tą przygodę, muszą czuć się niepokonani.

Kiedy drużyna będzie przejeżdżała przez Przyczółek, co jakiś czas Mistrz Gry powinien dawać drobne wskazówki, że coś jednak jest nie w porządku. Bohaterowie mogą wyczuwać wrogich obserwatorów w tłumie lub po prostu czuć się nieswojo, nie wiadomo dlaczego. Uczucia te przybiorą na sile, kiedy drużyna dotrze do Zbrojowni Brenuli.

UKRYTE WĄTKI

Tak samo jak Hiermon, Brenula znajduje się pod magiczną kontrolą Kalourina. Krwawy elf czeka na drużynę na górze, w pomieszczeniach czarodzieja. Brenula nie pamięta bohaterów, ponieważ Kalourin nie wiedział czy kobieta ork powinna rozpoznać obcych, skoro widziała ich tylko jeden raz. Poszukiwacze przygód mogą uznać ten zanik pamięci za coś dziwnego. Jeśli Mistrz Gry pozwoli, postaci mogą wykonać test Percepcji sprawdzający, czy udało im się zauważyć nietypową sytuację. Rezultat 15 lub lepszy pozwoli zorientować się, że Brenula jest oszołomiona i wydaje się jakby patrzyła przez postaci, a nie na nie. Przy rezultacie 18 lub lepszym bohaterowie zauważą, że Brenula nie dotyka kryształowego talizmanu. W tym momencie, członkowie drużyny mogą zdać sobie sprawę, że coś jest nie w porządku.

Gdy poproszą o spotkanie się z Hiermonem, kobieta natychmiast zechce zaprowadzić bohaterów na górę, bez uprzedniego sprawdzenia, czy czarodziej ich przyjmie. Jeszcze raz Mistrz Gry może pozwolić wszystkim wykonać test Percepcji. Przy rezultacie 15 lub lepszym, bohaterowie zwrócą uwagę na dziwne zachowanie Brenuli. Jeśli spytają ją o to, odpowie, że nie czuje się najlepiej.

SPOTKANIE Z HIERMONEM

Kalourin, kontrolując czarodzieja z sąsiedniego pokoju, wciągnie drużynę w konwersację.

Kiedy bohaterowie wejdą do komnat Hiermona, przeczytaj graczom co następuje:

Czarodziej siedzi plecami do was, najwidoczniej pracując nad czymś. Kiedy się do niego zbliżacie widziecie, że studiuje amulet, który znaleźliście w gnieździe jehuthr, nieopodal wioski Tureem.

Wyczuwając kogoś za sobą, odwraca się do was. Jego oczy są zamglone, jakby po wielu dniach drzemki.

– A więc wróciliście. Zajął wam to więcej czasu niż się spodziewałem, ale to bez znaczenia. Czy macie bluszcz?

Kiedy bohaterowie przekażą paczkę z bluszczem, przeczytaj poniższy fragment:

Hiermon kładzie ciężko zdobytą paczkę bluszczu na biurku, ledwo na nią spojrzawszy.

– Dzięki – mówi, patrząc na was bez mrugnięcia. – Powinniście teraz otrzymać waszą zapłatę.

Zanim ostatnie słowo czarodzieja przebrzmiało, jego ciało zdrętwiało, jakby trafione piorunem. Kiedy wciągacie oddech, żeby wykrzyczeć jego imię, do komnaty wchodzi Kalourin, a za nim dwóch uzbrojonych mężczyzn. Ze złym uśmiechem na twarzy i gniewem w oczach, wykonuje gesty zaklęcia. Amulet Kalourina zaczyna świecić coraz jaśniej w miarę jak zaklęcie dobiega końca. Przy ostatnim geście, elf krzyczy:

– Każdy, kto skrzywdzi Kalourina z Krwawej Puszczy, musi za to zapłacić! Zdemaskowaliście mnie i pozabawiliście władzy, teraz ja zabiorę waszą krew!

Zaklęcie Kalourina

Kalourin właśnie rzucił na całą drużynę specjalną wersję zaklęcia *Upiorny dotyk*. Mistrz Gry może wykonać test *rzucanie czarów* i jeśli wynik będzie pozytywny, przejść do testu efektu, określającego zadane obrażenia, lub też automatycznie założyć, że zaklęcie się udało i od razu wykonać test efektu. W przypadku testu *rzucania czarów*, należy użyć jako stopień trudności najwyższą magiczną obronę w drużynie plus 1 za każdą dodatkową osobę. Na przykład, jeśli największa magiczna obrona w sześcioosobowej grupie wynosi 9, wówczas stopień trudności testu *rzucanie czarów* będzie wynosił 14 (9+5=14).



Jeżeli test zakończy się sukcesem, każdy członek drużyny otrzyma obrażenia ze stopniem 17 (k20+k10). Przed tym czarem chroni pancerz fizyczny.

Walka rozpocznie się rundę po rzuceniu czaru. Na początku starcia Tural i Alkor (bądź dwaj inni Theranie) wejdą do komnaty i zaatakują drużynę. Kalourin i Theranie będą walczyć na śmierć i życie. Jeśli któryś z bohaterów polegnie w boju, mówi się trudno. Jeżeli zamiast szpiegów w walce biorą udział dwaj inni ludzie Agramena, użyj tych samych charakterystyk jak dla Turala i Alkora.

POWRÓT MGŁA

Na początku trzeciej rundy walki z amuletu Kalourina wyłoni się Mgieł. Amulet, jako wzorzec łączący strażnika krwi i potwora, jest pomostem, przez który stwór może powrócić do świata fizycznego. Opis działania przedmiotów wzorca znajdziesz w rozdziale **Działanie magii**, str. 142, PZ.

Kiedy Mgieł zamanifestuje swoją obecność, przeczytaj graczom poniższy fragment:

W momencie, w którym Kalourin podnosi ręce do rzucenia kolejnego zaklęcia, całym jego ciałem wstrząsają drgawki. Amulet błyska oślepiająco niczym słońce, raniąc wasze oczy. W jego centrum formuje się wirująca mgła. Kiedy wydobywa się na zewnątrz, stając się coraz bardziej materialna, elf wydaje z siebie cienki, gardłowy wrzask, osuwając się bez życia na ziemię. Wirująca mgła zaczyna przybierać kształt, którego mieliście nadzieję nigdy więcej już nie oglądać, chyba że w koszmarach sennych. Jeszcze kilka uderzeń serca i przed wami staje Mgieł, patrząc na was wstrętnymi oczami, przepelnionymi nienawiścią.

Mgieł powrócił, żeby się zemścić za przepędzenie go z wioski Akarem. Teraz bohaterowie znaleźli się w prawdziwych tarapatach. Chociaż proces manifestacji Horrora zabił Kalourina, to drużyna będzie musiała się zmierzyć z o wiele groźniejszym przeciwnikiem.

Na szczęście dla bohaterów, Mgieł nie może zaatakować w tej samej rundzie walki, w której się pojawił. Drużyna może wykorzystać tę rundę do pozbycia się Theran, jeśli jeszcze żyją, lub zaatakować Horrora, zanim ten zakończy materializację. W następnej rundzie Mgieł, w pełni wyleczony z obrażeń zadanych mu w kaerze Akarem, zaatakuje bohaterów.

Pomoc Hiermona

Śmierć Kalourina przerwała jego kontrolę nad Hiermonem. Czarodziej ocknie się w samym sercu walki. Zdając sobie sprawę z tego, co się dzieje, spróbuje

pomóc drużynie używając magii. Na początek rzuci zaklęcie *Antymagii*, mające zwiększyć odporność bohaterów na czary rzucane przez Mglą. Mistrz Gry powinien wykonać test *rzucanie czarów* Hiermona, wykorzystując jako stopień trudności najwyższą magiczną obronę w drużynie. Jeśli to konieczne, Hiermon wykorzysta punkt karmy, zwiększając szanse sukcesu testu (patrz **Terminologia**, str. 37, PZ). Jeżeli test zakończy się sukcesem, w następnej kolejności Mistrz Gry wykonuje test efektu o stopniu 18 (k20+k12). Otrzymany wynik jest magiczną obroną wszystkich członków drużyny na następne 17 rund walki.

Jeżeli Theranie przeżyją wystarczająco długo, uciekną wyskakując przez okno, dwie rundy po pojawieniu się Mglą. W tym momencie, bohaterowie mogą się skoncentrować na walce z Horrorem. Jeśli okaże się to konieczne, Mistrz Gry może pomóc drużynie pokonać Mglą, wprowadzając do akcji Hiermona. Gdyby jednak tak się stało, wówczas ostatni, decydujący cios, zada jeden z bohaterów.

Po walce

Kiedy tylko bohaterowie dojdą do siebie, mogą zakończyć interesy z Hiermonem. W zamian za dostarczenie krwawego bluszczu, czarodziej podzieli się z bohaterami wiedzą na temat tajemniczego amuletu:

- Amulet posiada 5 wątków.
- Żadne czyny nie są z nim związane.
- Amulet zwiększa odporność noszącej go osoby na ataki.
- Żeby wprząść wątek w amulet, trzeba znać jego Imię.

Więcej informacji na temat amuletu można uzyskać poddając go głębszym badaniom, wykorzystując talent *historia przedmiotu*. Ten talent jest osiągalny dla Trubadurów lub dla człowieka, posiadającego talent *wszechstronność*.

KŁOPOTY

W trakcie konfrontacji z Kalourinem i Horrorem może zginąć jeden lub więcej bohaterów. Mistrz Gry powinien starać się zachować przy życiu przynajmniej kilku z nich. Należy jednak pamiętać, że każda przygoda w Barsawii niesie ze sobą ryzyko śmierci. Mistrz Gry nie powinien ani ignorować, ani wykluczać takiej możliwości.

Jeśli cała drużyna polegnie, Mistrz Gry może ułożyć przygodę, w której nowi bohaterowie poszukują martwych kamratów i dowiadują się o ich śmierci z rąk Kalourina. Więcej informacji na temat wykorzystania tego scenariusza w przyszłych kampaniach, znajdziesz w rozdziale **Nie dokończone wątki**, str. 84.

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.

MOŻLIWE KORZYŚCI

Chociaż bohaterowie mają za sobą długą i trudną podróż, wysiłek ten nie spełził na niczym. Oprócz zdobycia tajników amuletu znalezione w wiosce Tureem, ich reputacja znacznie wzrosła. Wpływowi ludzie z Przyczółka i okolic mogą w przyszłości szukać usług drużyny o wyrobionej reputacji. Najważniejszą sprawą dla graczy jest to, że ich bohaterowie zdobyli punkty legend, pozwalające na tworzenie własnej legendy (patrz **Narodziny legendy**, str. 218-27, PZ).

Oprócz obiecanej wiedzy w zamian za dostarczenie krwawego bluszczu, Hiermon dodatkowo obdaruje drużynę wierzchowcami, które im wcześniej wypożyczył. Zechce także stworzyć kronikę przygód drużyny, w której główne miejsce zajmie relacja ze straszliwych wydarzeń, które miały miejsce w wiosce Akarem.

Jeśli bohaterowie pokonali nomadów lub w jakiś inny sposób wykpiłi się przed płaceniem haraczu (*Ziemię nomadów*, str. 73), Rustang i jego banda będą czuli przed nimi respekt. Rustang podziwia siłę i odwagę, nawet jeśli oznacza to dla niego przegraną. Budząc podziw w orkach, bohaterowie nieoczekiwanie zyskali sobie przyjaciół. Następnym razem, kiedy znajdą się w kłopotach w czasie podróży, Rustang i jego orkowie mogą pojawić się nagle i uratować drużynę.

Pokonawszy, przy wydatnej pomocy drużyny, swego rywala Kalourina, strażnik krwi Takaris jest nastawiony pozytywnie do bohaterów i z pewnością nie zrobi nic, co mogłoby ich skrzywdzić, gdyby kiedyś w przyszłości się z nimi spotkał. Jednakże jego wrodzona elfia arogancja uniemożliwi wyświadczenie postaciom bezpośredniej przysługi. Bądź co bądź, strażnik krwi Dworu Elfów ma o wiele pilniejsze sprawy na głowie, niż dogłębne potrzeby jakiejś grupy obcych poszukiwaczy przygód. A w szczególności, od kiedy przejął dowództwo nad ochroną granic Krwawej Puszczy.

Oprócz przyjaciół, drużyna zyskała także wrogów. Agramen, sympatyk therańskiego Imperium, posiadający własną firmę eksportowo-importową, pała do bohaterów nienawiścią za udaremnienie mu przechwycenia Wiecznie Żywego Kwiatu oraz za zranienie (lub zabicie) jego dwóch najlepszych szpiegów. Wysłucha historii o przygodach drużyny, opowiadanych w miejscowych tawernach i może nawet postawi bohaterom coś do picia, ale tylko po to, żeby znaleźć sposób zemścić się. Fegis Kul, therański handlarz niewolników, także nie przepada za postaciami, które pozbawiły go lukratywnego źródła dochodów. Kilka dni po opuszczeniu wioski Akarem przez drużynę, handlarz niewolników powrócił do niej i znalazł tylko rumowisko. Straciwszy zarówno klienta, jak i potężnego sprzymierzeńca w osobie strażnika krwi, Fegis Kul może także planować jakąś zemstę na bohaterach.

Co do Mgła: jeśli nie został zniszczony, drużyna dorobiła się straszliwego wroga. Horror będzie szukał sposobu na zniszczenie bohaterów, wykorzystując do tego swoje potężne możliwości.

PRYZNANIE PUNKTÓW LEGEND

W tym rozdziale znajdują się wskazówki, w jaki sposób rozdzielić punkty legend wśród graczy. Tak jak to rekomendowaliśmy w *Wprowadzeniu*, Mistrz Gry powinien przydzielać punkty legend pod koniec każdej se-

sji, a także na zakończenie przygody. W poniższych propozycjach zakładamy, że Mistrz Gry będzie przyznawał je za każde zakończone zadanie lub osiągnięty cel podczas sesji.

SESJE GRY

Opisane poniżej cztery przykładowe sesje gry, zawierają określone spotkania. Jeśli Mistrz Gry zorganizował w swojej przygodzie te same spotkania w inny sposób, powinien odpowiednio zmienić przyznawanie punktów legend. Odzwierciedlając fakt, że *Mgły Zdrady* zawierają kilka szczególnie trudnych sytuacji dla początkujących graczy, system przydziału punktów legend odbiega trochę od schematu opisanego w podręczniku *Przebudzenie Ziemi* (str. 241-42). Zamiast przydzielania punktów legend w zależności od kręgu, do którego przynależy postać i wskazań **Tabeli punktów legend** (str. 242, PZ), liczba ta jest z góry określona. W ten sposób bohaterowie otrzymają więcej punktów, niż przeciętnie otrzymuje postać z pierwszego, drugiego czy trzeciego kręgu.

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 **Nagrodą za sesję**. Zwróć uwagę, że każda sesja posiada inną pulę punktów legend za sesję, uzależnioną od stopnia trudności osiągnięcia celu.

Nagrodę za pokonane istoty podano w tabeli na str. 83. Przyznaje się ją po zakończeniu każdej sesji, za pokonanych przeciwników, a jej wartość zależy od liczby pokonanych istot i biorących udział w walce bohaterów. Podane punkty legend dotyczą wszystkich istot biorących udział w spotkaniu, a nie tylko jednej z nich. Na przykład, za pokonanie jehuthr, z którymi drużyna będzie się potykać w spotkaniu **Polowanie**, str. 17, bohaterowie otrzymają w sumie 500 punktów legend, a nie po 500 za każdą. Mistrz Gry powinien podzielić tę pulę punktów po równo między graczy (patrz str. 242, PZ). Przydzielane punkty legend zaokrąglaj do najbliższej liczby podzielnej przez 5 w dół; na przykład 500 punktów na 6 bohaterów da: $500 : 6 = 83.3$, czyli każdy bohater otrzyma po 80 punktów legend.

Pozycje zaznaczone gwiazdką oznaczają istoty lub przeciwników, z którymi nie trzeba koniecznie walczyć. Gdyby jednak bohaterowie zdecydowali się na walkę, dodaj przeznaczone za nie punkty legend do całkowitej puli punktów, dzielonej między poszczególnych bohaterów.

Postać może także otrzymać pewną liczbę punktów legend za **kreatywną i/lub heroiczną grę**. Opis każdej zamieszczonej tu przykładowej sesji gry, zawiera listę działań, za które bohaterowie mogą zostać dodatkowo wynagrodzeni. Konkretna postać może otrzymać tylko jedną taką nagrodę podczas jednej sesji gry. Punkty le-

gend przyznawane za konkretne działania oraz heroiczną grę, nie są rozdzielane pomiędzy wszystkich członków drużyny. Bohaterowie mogą także sprzedać niektóre przedmioty za tyle sztuk srebra, ile są one warte w punktach 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 pokonane istoty, Mistrz Gry powinien podzielić te punkty pomiędzy wszystkich członków drużyny.

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

Pierwsza sesja

Podczas pierwszej sesji bohaterowie przybywają do wioski Tureem, niszczą jehuthry, znajdują tajemniczy amulet, udają się w podróż do Przyczółka, gdzie odnajdują czarodzieja Hiermona, i podejmują się dostarczyć Wiecznie Żywy Kwiat do Krwawej Puszczy.

Na tą sesję składają się rozdziały **Przybycie do Tureem, Polowanie, Przyczółek** oraz **Odwiedziny u Hiermona**. Celem sesji jest spotkanie się z Hiermonem i przyjęcie zlecenia na dostarczenie Wiecznie Żywego Kwiatu do Krwawej Puszczy, w zamian za zbicie przez czarodzieja właściwości tajemniczego amuletu z Tureem. Nagroda za sesję wynosi 60 punktów legend.

Mistrz Gry powinien przyznać punkty legend za pokonane istoty i/lub wrogów, zgodnie z tabelą na str. 83.

Bohaterom należą się także punkty legend za heroiczną postawę i kreatywną grę:

Podzielenie się opowieściami z mieszkańcami wioski Tureem i miasta Przyczółek = 30 punktów.

Akceptacja oferty Hiermona bez negocjowania lepszych warunków = 30 punktów.

Skarby, jakie drużyna może zdobyć w trakcie tej sesji, to: kądziółki przedne jehuthr oraz Amulet Diraca. Drużyna otrzyma 150 punktów legend za kądziółki przedne, które można później sprzedać za taką samą liczbę sztuk srebra. Mistrz Gry powinien podzielić te punkty i srebro po równo między wszystkich bohaterów. Punkty legend za amulet przyznane zostaną na zakończenie przygody.

Druga sesja

Podczas tej sesji drużyna opuszcza Przyczółek i udaje się w kierunku Krwawej Puszczy. Stacza walkę z bandą rozbójników na drodze, a także zostaje zaatakowana przez orków w faktorii. W dalszej części

podróży, bohaterowie napotykają karawanę, zniszczoną niedawno przez Horrora. Po przybyciu do Krwawej Puszczy, spotykają krwawe elfy, strzegące granic swego królestwa.

Na tę sesję składają się rozdziały: **Na przełaj, Zasadzka!, Faktoria, Karawana śmierci i Krwawa Puszcza**. Celem sesji jest dotarcie do Krwawej Puszczy w dobrej kondycji. Nagroda za sesję wynosi 80 punktów legend.

Mistrz Gry powinien przydzielić punkty za pokonanie wrogów zgodnie z tabelą na str. 83.

Punkty legend za kreatywną i/lub heroiczną grę wynoszą:

Podzielenie się opowieściami i legendami w faktorii = 40 punktów.

Pokonanie rozbójników, bez zabijania ich = 40 punktów.

Obronienie się przed orkami bez niszczenia karczmy = 40 punktów.

Zapłacenie za zniszczenia dokonane w karczmie = 40 punktów.

Na tej sesji drużyna nie otrzymuje nagrody za skarby.

Trzecia sesja

W trakcie tej sesji bohaterowie poznają strażnika krwi Takarisa, dostarczają Wiecznie Żywy Kwiat oraz zgadzają się odnaleźć handlarza niewolników Fegis Kula. Podążają za nim do wioski Akarem, gdzie zostają schwytani przez Theran i bandę krwawych elfów, służących strażnikowi krwi Kalourinowi. Następnie bohaterowie zostają wrzuceni do opuszczonego kaeru, gdzie czeka ich śmierć z ręki Horrora o imieniu Mgieł. Uciekają z zamknięcia, przeszukują kaer i przeganiają Mglą z wioski.

Na tą sesję składają się rozdziały: **Spotkanie ze strażnikiem krwi, Poszukiwania handlarza niewolników, Wioska Mgieł, Akarem, kaer Akarem**. Celem sesji jest przepędzenie Horrora z wioski i uwalnienie tym samym jej mieszkańców spod jego zgubnego wpływu. Nagroda za sesję wynosi 125 punktów legend.

Mistrz Gry powinien przydzielić punkty legend za pokonanych wrogów zgodnie z tabelą na str. 83.

Punkty legend za kreatywną i/lub heroiczną grę wynoszą:

Taniec i/lub uwolnienie Sheeny, upiornej tancerki = 65 punktów.

Zaniechanie walki z mieszkańcami wioski = 65 punktów.

Zaatakowanie Mglą w pojedynkę = 65 punktów.

Skarby, jakie drużyna może zdobyć w trakcie sesji, to: trzy żądla cienioplaszczek oraz Laska Czarodzieja Akarema Kreatora Magii. Za żądla drużyna otrzyma w sumie 180 punktów legend. Jeśli bohaterowie sprzedadzą je, otrzymają równowartość punktów w sztukach srebra. Drużyna otrzyma także 125 punktów legend za odnalezienie Laski Czarodzieja Akarema Kreatora Magii.

Czwarta sesja

Podczas ostatniej sesji bohaterowie powracają do Krwawej Puszczy, do pałacu królowej, odpierając atak kolcoludzi nasyłanych przez Kalourina. W pałacu spotykają się z Takarisem i powiadomiamy go o konszachtach Kalourina z Horrorem oraz therańskim handlarzem niewolników.

Po audencji u królowej Alachii bohaterowie wyruszają do Przyczółka, wioząc ze sobą krwawy bluszcz. Po drodze spotykają bandę orkowych nomadów. Po

przyjeździe do Przystani udają się do Hiermona, gdzie wraz z dwoma therańskimi szpiegami czeka na nich Kalourin. Drużyna zostaje zaatakowana przez elfa i jego popleczników. W trakcie walki z amuletu Kalourina wyłania się Mgieł, zabijając elfa. Horror atakuje bohaterów, zamierzając zabić ich w zemście za wypędzenie go z wioski Akarem.

Na tę sesję składają się rozdziały: **Ostatni gambit Kalourina, Z powrotem w pałacu, Ziemie nomadów oraz I znowu Hiermon.** Celem przygody jest powrót do

TABELA NAGRÓD ZA POKONANIE WROGÓW/ISTOTY

SESJA 1

Wróg/istota	6 graczy	7 graczy	8 graczy
Jehuthry	500	500	500
Suma	500	500	500
Nagroda przypadająca na osobę	80	70	60

SESJA 2

Wróg/istota	6 graczy	7 graczy	8 graczy
Bandyci	360	420	480
Orkowie	400	400	400
Krwawe elfy*	840*	840*	840*
Suma (bez krwawych elfów)	760	820	880
Nagroda przypadająca na osobę	125	115	110

SESJA 3

Wróg/istota	6 graczy	7 graczy	8 graczy
Wioskowi	335	335	335
Paszczaki	900	900	900
Cieniopłaszczki	300	300	300
Ghule	540	630	720
Żywotrupy	440	440	440
Ludzie Fegis Kula*			
Orkowie*	250*	250*	250*
Ludzie*	750*	750*	750*
Trolle*	300*	300*	300*
Krwawe elfy*	630*	630*	630*
Suma (bez Theran i krwawych elfów)	2515	2605	2695
Nagroda przypadająca na osobę	420	370	335

SESJA 4

Wróg/istota	6 graczy	7 graczy	8 graczy
Cierniowi ludzie	600	700	800
Mgieł	2000	2000	2000
Tural	150	150	150
Alkor	100	100	100
Orkowie nomadzi*	1000*	1000*	1000*
Suma (bez nomadów)	2850	2950	3050
Nagroda przypadająca na osobę	475	420	380

Przyczółka, dostarczenie Hiermonowi krwawego bluszczu, pokonanie Theran, Kalourina oraz Mgła. Nagroda za przygodę wynosi 300 punktów legend.

Punkty za pokonanych wrogów powinny zostać przydzielone zgodnie z tabelą na str. 83

Punkty legend za kreatywną i/lub heroiczną grę:

Rozmowa z królową Alachią, bez znieważenia jej = 75 punktów.

Wymiana informacji w faktorii = 75 punktów.

Poradzenie sobie z nomadami bez płacenia haraczu i walki = 75 punktów.

Zauważenie dziwnego zachowania Brenuli i/lub Hiermona = 75 punktów.

Chociaż drużyna nie zdobędzie na tej sesji żadnych nowych skarbów, to jednak bohaterowie otrzymają 150 punktów legend za Amulet Diraca, który znaleźli w epizodzie *Polowanie* (str. 17).

SUMA PRYZNANYCH PUNKTÓW LEGEND

Wartość końcowa przyznanych punktów legend powinna stanowić ogólną wskazówkę dla Mistrza Gry. Zależnie od zaistniałych okoliczności można przydzielić mniej lub więcej punktów za całą przygodę, jednakże wartość ta nie powinna znacznie odbiegać od średniej podanej powyżej. Bazując na opisanych powyżej wartościach, pojedynczy bohater, który zakończy **Mgły Zdrady**, powinien otrzymać średnio 1845 punktów legend. Wartość tę obliczono dla drużyny 7-osobowej, nie uwzględniając punktów przyznawanych za przeciwników opcjonalnych.

POMYSŁY

Przygody publikowane do **Przebudzenia Ziemi**, opracowano w taki sposób, aby pasowały do istniejących kampanii, bez konieczności dodatkowych przeróbek przez Mistrza Gry. Niektóre sytuacje oraz występujący w nich bohaterowie niezależni mogą stanowić załączek większej kampanii, czekającej na opracowanie przez Mistrza Gry. Na przykład, jeśli bohaterowie przepędzą Mgła z wioski i miasta, ale go nie zniszczą, Horror może powracać w następnych przygodach, szukając zemsty.

Podobnie, wydarzenia poprzedzające przygodę, mogą doprowadzić do bardzo wielu różnych sytuacji. Załóżmy, że we wprowadzeniu do **Mgieł Zdrady** doszło do sporu pomiędzy strażnikami krwi na Dworze Elfów. Rezultatem tego sporu może być otwarta wojna między elfami z Krwawej Puszczy a królestwem Throal.

Jak pokazuje poprzedni przykład, przygody nie stanowią odrębnej całości. Świat **Przebudzenia Ziemi** powinien być dynamiczny, zmieniać się wraz z upływem czasu. Wykorzystując wydarzenia jakiejś przygody do zapoczątkowania zmian w całym świecie, bohaterowie



mogą stać się świadkami przemian zachodzących dosłownie z dnia na dzień, co nadaje przygodom poczucie rzeczywistości, nierozzerwalnie związane z dobrą grą fabularną.

Dostarczając scenariuszy, które możecie zintegrować ze swoimi kampaniami, mamy nadzieję uczynić wasz świat gry bardziej interesujący. Bez względu na to, czy wykorzystacie niniejszy scenariusz zgodnie z jego założeniami, na pewno znajdziecie w nim kilka pomysłów i informacji, które z pewnością przydadzą się w waszych własnych przygodach w świecie **Przebudzenia Ziemi**.

Opisane poniżej elementy **Mgieł Zdrady** mogą zostać z łatwością zaadaptowane w następnych przygodach. Mistrz Gry może swobodnie wykorzystać je w swoich własnych kampaniach.

MGIEŁ

Jeśli bohaterowie pokonają Mgła nie zabijając go, Horror najprawdopodobniej sterroryzuje kolejną małą wioskę podobną do Akarem. Szukając zemsty, zacznie podążać za drużyną, czekając na odpowiedni moment do ataku. Może zechce zabić bohaterów, a może tylko uczynić z ich życia piekło. Na przykład, Mgieł zacznie śledzić bohaterów i atakować wszystkie wioski oraz miasta, przez które drużyna przejedzie. Atakując niewinnych mieszkańców spowoduje, że bohaterowie zostaną być obarczani winą za wszystkie popełnione przez niego okropności.

FEGIS KUL

Fegis Kul – therański handlarz niewolników – będzie nadal kontynuował swój proceder pomiędzy Krwawą Puszczą a Wężową Rzeką. Utrata Akarem to dla niego tylko drobna niedogodność, ale za to wiadomość o śmierci Kalourina wprawi go we wściekłość. Strażnik krwi był cennym sprzymierzeńcem. Handlarz niewolników gotów jest przebyć daleką drogę, żeby pomścić jego stratę. Wykorzystując swoje rozległe kontakty, Fegis bez problemu dowie się, kto zniszczył Kalourina i Akarem, po czym wyruszy w poszukiwaniu zemsty. Może opłacić najemnych zbirów, żeby zabili bohaterów, spróbować schwytąć ich żywcem i sprzedać jako niewolników lub na wiele innych sposobów uprzykrzać życie drużynie w kolejnych kampaniach.

AGRAMEN

Chociaż niezbyt szczęśliwy z powodu bezpiecznego powrotu bohaterów do Przyczółka, Agramen nie wystąpi przeciwko nim otwarcie, z obawy przed zdekonspirowaniem swojej działalności. Może jednak wykorzystać siatkę szpiegowską do inwigilowania drużyny i ewentualnie przysporzyć jej w przyszłości kłopotów, jeśli zajdzie taka sposobność.

Bez względu na to, czy Agramen podejmie jakieś wrogie działania czy nie, nadal będzie obserwował aktywność w Parlainth. Kiedy poinformuje Powietrzną Przysiaż o znalezieniu i wywiezieniu Wiecznego Żywego Kwiatu, jego zwierzchnicy każą mu odzyskać relikw z Krwawej Puszczy. Agramen i jego szpiechy pojawiają się w kolejnych przygodach do **Przebudzenia Ziemi**.

TURAL I ALKOR

Jeśli Tural i Alkor przeżyją przygodę, przyczają się w cieniach Starej Dzielnicy, szpiegując drużynę z nadzieją zwabienia jej w pułapkę. Ponieważ zostali przez bohaterów poniżeni, mają wszelkie powody, aby próbować ich zranić, schwytąć w niewolę czy wręcz zabić. Chociaż czarodziej Hiermon wie, że Tural i Alkor współpracowali ze strażnikiem krwi Kalourinem, to jednak ani on, ani inni mieszkańcy Przyczółka nic nie wiedzą o ich powiązaniach z Agramenem.

DUAGA

Jest to Horror, który zniszczył karawanę w **Karawanie śmierci**, str. 36, a także stworzył jehuthry, z którymi walczyli bohaterowie w **Polowaniu**, str. 17. Zniszczenie stworzonych przez niego istot, da Horrorowi motyw do zemsty, o ile Mistrz Gry zechce skorzystać z tej możliwości. Poniżej podajemy charakterystyki Horroru, a także krótki opis jego gniazda. Duaga jest śmiertelnie groźnym Horrorem; tylko bohaterowie o dużym doświadczeniu mają szansę przeżyć konfrontację z nim...

Atrybuty

ZRĘCZNOŚĆ: 10
SIŁA FIZYCZNA: 12
ŻYWOTNOŚĆ: 11
PERCEPCJA: 12
SIŁA WOLI: 12
CHARYZMA: 7

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: 2

Atak: 15

Obrażenia: 15

Liczba czarów: (3)

Rzucanie czarów: 14

Efekt: patrz **Komentarz**, poniżej

Obrona fizyczna: 13

Obrona magiczna: 15

Obrona społeczna: 9

Pancerz fizyczny: 25

Pancerz duchowy: 7

Zachowanie równowagi: 12

Testy zdrowienia: 5

Próg życia: 55

Próg ran: 16

Próg przytomności: 48

Szybkość w walce: 80

Szybkość pełna: 160

Punkty karmy: 20

Stopień karmy: 10

Moce: Ognisty dotyk 17, Zdzieranie skóry 15

Czary: 10 krąg Ksenomanta, Groza 16

Punkty legend: 10000

Ekwipunek: brak

Łup: patrz **Legowisko Duagi**, str. 86.

Komentarz

Humanoidalny Horror wysoki na dwa i pół metra, pokryty stwardniałą, guzowatą skórą tak gorącą, że w normalnych warunkach wydziela smużki dymu. Swoje ofiary atakuje dwoma ramionami, zakończonymi smukłymi, giętymi mackami.

Używając Ognistego dotyku, Horror musi najpierw trafić ofiarę macką. W tym celu należy wykonać test *rzucanie czarów* Horroru przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeżeli będzie on udany, przechodzimy do testu efektu, określającego zadane obrażenia. Wynik jest stopniem obrażeń spowodowanych działaniem ognia na skórę ofiary. W czasie pierwszej rundy, w której użyto tej mo-

cy, Ognisty dotyk zadaje dodatkowo pięć ran (niezależnie od testu efektu). Ognisty dotyk trwa pięć rund. Horror może za jego pomocą nie tylko ranić ludzi, ale także podpalać przedmioty, na przykład wozy.

Legowisko Duagi

Duaga zamieszkuje mroczny zagajnik, leżący kilka kilometrów od drogi, przy której drużyna znalazła szczątki karawany (patrz *Karawana śmierci*, str. 36). Drzewa w tym miejscu rosną blisko siebie, tworząc z gałęzi parasol chroniący przed deszczem, pod którym Duaga wymościł sobie legowisko. Z gałęzi zwisają poczerwiałe od ognia czaszki, żebra oraz inne kości. Powietrze przesiąknięte jest słodko-mdłym zapachem spalonego ciała.

W legowisku znajduje się 375 sztuk srebra, kryształowa kolczuga, liściotarcza oraz Opaska Mrocznego Kedara. Przedmiot ten opisano w rozdziale *Plotki i odkrycia*, str. 98.

TAKARIS

Pozbycie się Kalourina z Krwawej Puszczy oznacza dla Takarisa zniknięcie głównego rywala oraz przejęcie funkcji strażnika granic puszczy. Jeśli bohaterowie ponownie zawędrują do Krwawej Puszczy, natkną się na ten sam patrol, który spotkali podczas pierwszej wizyty, ale tym razem na zbrojach gwardzystów będzie widniał symbol Takarisa. Takaris pozwoli drużynie swobodnie podróżować przez Krwawą Puszczę przez rok i jeden dzień, czyli do czasu, kiedy róża królowej Alachii nie zwiędnie. Od Mistrza Gry zależy, czy elf obdarzy drużynę dodatkowymi względami.

WIECZNIE ŻYWY KWIAT

Ten magiczny przedmiot stworzony przez elfy pochodzi z czasów przed Pogromem. Wykonany został jako podarunek elfów z Shosary dla Dworu Elfów ze

Smoczej Puszczy i zaginął podczas transportu. Po jakimś czasie pojawił się w Parlainth, stolicy prowincji therańskiego Imperium, gdzie spoczywał do czasu odnalezienia go przez grupę poszukiwaczy przygód, wynajętych przez Hiermona. Legendę Wiecznie Żywego Kwiatu opisano w rozdziale *Plotki i odkrycia*, str. 97. Historia i znaczenie tego reliktu zostaną szerzej

omówione w kolejnych podręcznikach do *Przebudzenia Ziemi*.

AMULET DIRACA

Od Hiermona bohaterowie otrzymali tajniki dwóch pierwszych wątków Amuletu Diraca. Odkrycie Imienia amuletu oraz kolejnych tajników wymaga przeprowadzenia dokładniejszych badań oraz poszukiwań. Jeśli drużyna zechce poznać Imię amuletu, może udać się do Wielkiego Targu, w nadziei odnalezienia kupca, który zna pochodzenie tego przedmiotu. Poszukiwanie historii amuletu pozwoli bohaterom zapoznać się z historią Diraca. Więcej informacji na temat Amuletu Diraca znajdziesz w rozdziale *Plotki i odkrycia*, str. 98.

RÓŻA ALACHII

Róża, którą bohaterowie otrzymali od królowej Alachii, pozwala im swobodnie podróżować przez Krwawą Puszczę

przez rok i jeden dzień. Po upływie tego czasu róża zwiędnie a zawarta w niej magia krwi zaniknie.

Jeżeli bohaterowie powrócą do Krwawej Puszczy w przeciągu roku i jednego dnia, zauważą, że płatki róży zmieniają kolor w miarę zbliżania się do krainy elfów. Na terenie Krwawej Puszczy róża przybiera kolor purpurowy. Natomiast z dala od niej jest prawie czarna. Szczególnie czujni bohaterowie przypomną sobie Wiecznie Żywy Kwiat, przechodzący podobną transformację i być może postanowią dowiedzieć się czegoś więcej o tajemniczym podarunku królowej Alachii.



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI



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

KALOURIN

Ostre, prawie kocie rysy twarzy strażnika krwi mogłyby uczynić z niego przystojnego mężczyznę, gdyby nie gośczący ciągle na jego ustach uśmiešek. Choć należy do najmłodszych i mniej wpływowych strażników, to jednak żądza władzy ciągle pcha go do układania nowych planów. Za swojego największego rywala w dążeniu do władzy uważa strażnika krwi Takarisa i zrobiłby wszystko, aby go zniszczyć i nie zostać przy tym złapanym.

Kalourin niedawno zawarł przymierze z therańskim handlarzem niewolników oraz Horrorem o imieniu Mgła. Miało to miejsce podczas próby rozszerzenia swoich wpływów poza Krwawą Puszczę. Wiąż łącząca go z Horrorem daje mu wyjątkowo potężne zdolności magiczne. Nie ośmielił się jednak wykorzystać tych umiejętności otwarcie, w obawie przed zdemaskowaniem. Ujawnienie jego zdradzieckiego przymierza z Horrorem automatycznie oznacza wyrok śmierci.

Kalourin jest adeptem Ksenomantą piątego kręgu.

Cechy

Zręczność (18): 7/k12
Siła fizyczna (14): 6/k10
Żywotność (12): 5/k8
Percepcja (17): 7/k12
Siła woli (15): 6/k10
Charyzma (16): 7/k12

Szybkość

Pełna: 90
W walce: 45

Umiejętności

Artystyczne/wyszywanie
(4): 11/ k10 + k8
Broń strzelecka (4):
11/ k10 + k8
Tropienie (3): 10/k10 + k6
Uwodzenie (4):
11/ k10 + k8
Wiedza/historia Barsawii
(5): 11/ k10 + k8
Wiedza/wiedza o elfach
(5): 11/ k10 + k8

Ekwipunek

Buty
Bryczesy
Elfi huk
Eliksir leczenia (2)
Kolczuga
Kołczan /40 strzał
Płaszcz

Karma

Kostka akcji: k6
punkty: 25

Talenty

Czytanie/pisanie znaków
magicznych (5): 12/2k10
Ksenomancja (5): 12/2k10
Matryca (4)
Matryca (5)
Moc woli (5): 11
Powstrzymanie ducha (2):
13/k12 + k10
Prowokacja (5): 12/2k10
Rytuał karmiczny (5)
Rzucanie czarów (5):
12/2k10
Wytrzymałość (5)
Zawładnięcie zwierzęciem
(3): 9/k8 + k6

Walka

Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 10
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 7
Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 54
Próg ran: 9
Próg przytomności: 41
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k8

Inicjatywa

Kostka akcji: k6



Czary

Ból
Doświadczenie śmierci
Duch mgły
Duchowy sobowtór
Kościany krąg
Krąg zimna
Krąg życia
Oblicze śmierci
Ochronna mgła
Odstraszenie owadów

Odstraszenie zwierząt

Opary grozy
Pakowanie
Stworzenie kościotrupa
Symbol strażniczy
Taniec kości
Upiorny dotyk
Uschnięcie kończyny
Wizje śmierci
Wizjer
Złe oko

TAKARIS

Strażnik krwi Dworu Elfów, główny rywal Kalourina do łask królowej Alachii. Bardzo ostrożny w kontaktach z obcymi. Takaris naprawdę dba o dobro elfów z Krwawej Puszczy. Jedynym obcym, z którym utrzymuje w chwili obecnej kontakty, jest czarodziej Hiermon i to głównie z powodu jego nieszkodliwej prośby o krwawy bluszcz, która stwarza możliwość doprowadzenia Kalourina do upadku.

Takaris jest osobą spokojną, melancholijną. Długie, srebrne włosy spina w koński ogon. Wstydzi się swoich cierni i najchętniej by się ich pozbył, wie jednak, że jest to niemożliwe. Pod tym spokojnym usposobieniem kryje się silna wola i bystry umysł, dzięki którym utrzymał stanowisko strażnika krwi na pełnym intryg Dworze Elfów.

Takaris jest adeptem czarodziejstwa piątego kręgu. Po osiągnięciu tak wysokich umiejętności jako Czarodziej, postanowił obrać dyscyplinę Wojownika i jest także jej adeptem czwartego kręgu.

Cechy

Zręczność (16): 7/k12
Siła fizyczna (16): 7/k12
Żywotność (14): 6/k10
Percepcja (13): 6/k10
Siła woli (17): 7/k12
Charyzma (17): 7/k12

Szybkość

Pełna: 80
W walce: 40

Umiejętności

Artystyczne/wyszywanie
(4): 11/k10 + k8
Tropienie (5): 11/k10 + k8
Wiedza/znajomość istot
żywych (4): 10/k10 + k6
Wiedza/historia Shosaran
(6): 12/2k10

Ekwipunek

Amulet krwi:
Desperacki czar
Buty
Hełm
Kolczuga
Księga czarów
Miecz
Miecz krótki
Płaszcz
Tunika

Karma

Kostka akcji: k8
punkty: 25

Talenty

Analiza śladów (4):
10/k10 + k6
Broń biała (4): 11/k10 + k8
Cios z powietrza (3):
13/k12 + k10
Czytanie/pisanie (5):
11/k10 + k8
Czytanie/pisanie znaków
magicznych (5): 11/k10 + k8
Czarodziejstwo (6):
12/2k10
Matryca (4)
Matryca (5)
Matryca (5)
Moc woli (5): 11
Odtworzenie tekstu (3):
9/k8 + k6
Powietrzny taniec (4):
11/k10 + k8
Przewidywanie ciosu (4):
10/k10 + k8
Rytuał karmiczny (5)
Rzucanie czarów (6):
12/2k10
Spojrzenie astralne (5):
11/k10 + k8
Tygrysi skok (3)
Tkanie wątków
(Wojownik) (3): 9/k8 + k6
Unik (4): 11/k10 + k8
Walka wręcz (4):
11/k10 + k8
Wytrzymałość
(Czarodziej) (8)
Zapamiętanie tekstu (5):
12/2k10

**Walka**

Obrona fizyczna: 9
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 7
Pancerz duchowy: 3

Obrażenia

Próg życia: 68 (65)
Próg ran: 10
Próg przytomności: 52 (49)
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k10

Inicjatywa

Kostka akcji: k6

Czary

Antymagia
Astralna tarcza
Drabina sznurowa
Kłębek nici
Miażdżąca wola
Prowizoryczny pocisk
Rozproszenie magii
Strzaskanie zamka
Ściana cierni
Zmysł astralny
Żelazna dłoń

MGIEŁ

Ten Horror na ogół przybiera postać mgły, czasami po-przetykanej drobinami światła. Kiedy tylko zechce mo-że, przyjąć postać materialną o kształtach humanoidal-nych, z groteskową trupią czaszką zamiast głowy. Po-ważnie ranny, ucieka do przestrzeni astralnej, gdzie od-nawia siły, pozostawiając po sobie mały odłamek zimne-go, połyskującego kryształu. Mgieł jest podstępna, sady-styczną istotą, lubiącą bawić się swymi ofiarami zamiast po prostu je zabijać.

Mgieł może podróżować przez Barsawię od zachodu do wschodu słońca, atakując czasami i mordując przy-padkowych podróżnych. Podczas jednej z takich wę-drówek, spotkał Kalourina i zawarł z nim pakt. Sondując umysł elfa, odkrył jego powiązania z therańskim handla-rzem niewolników. Zaoferował mu unikatowe i potężne umiejętności magiczne w zamian za stałe dostawy nie-wolników, doprowadzanych do wioski Akarem. Na ra-zie, przymierze to bawi Mgła i zaspokaja jednocześnie je-go potrzeby. Jednak w każdej chwili Horror może się znudzić i je zerwać.

W postaci niematerialnej, Mgieł potrafi przesączać się przez najmniejsze szczeliny. Tylko wodoszczelne drzwi lub magiczna ochrona może mu w tym przeszkodzić. Mgieł przemawia chłodnym, świszczącym głosem, pozo-stawiającym po sobie słabe echo. Oprócz wrodzonych mocy, potrafi posługiwać się niektórymi czarami magii żywiołów.

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ:	11
SIŁA FIZYCZNA:	14
ŻYWOTNOŚĆ:	12
PERCEPCJA:	12
SIŁA WOLI:	12
CHARYZMA:	11

Inicjatywa:	11
Liczba ataków:	2
Atak:	18
Obrażenia:	20
Liczba czarów:	(2)
Rzucanie czarów:	16
Efekt:	patrz poniżej

Próg życia:	58
Próg ran:	17
Próg przytomności:	51

Punkty karmy: 40

Moce: Ożywienie umarłego 19, Spaczenie karmy 18, Groza 17, Czary: patrz obok

Obrona fizyczna:	15
Obrona magiczna:	7
Obrona społeczna:	14
Pancerz fizyczny:	15
Pancerz duchowy:	7
Zachowanie równowagi:	odporny
Testy zdrowienia:	5

Szybkość w walce:	110
Szybkość pełna:	220

Stopień karmy: 15



Czary
Głęboka kałuża
Lodowa włócznia
Odporność na ogień
Podmuch powietrza
Wrzask metalu
Wrzątek

Punkty legend: 2000

Ekwipunek: brak

Łup: Patrz Kaer Akarem, str. 56.

HIERMON

Pomimo podeszłego wieku (105 lat), czarodziej Hiermon wciąż cieszy się doskonałym zdrowiem, ale nie jest już w stanie wyprawić się w daleką podróż. Nadal jednak krząta się po okolicy z rzeškością przeczącą jego podeszłemu wiekowi. Hiermon jest człowiekiem wielkiej mądrości i mocy. Zajmuje się zdobywaniem wiedzy o rzadkich i tajemniczych przedmiotach. Jest uparty i potrafi pilnować swoich interesów, mimo to ma dobre serce i chętnie pomaga obcym, nawet własnym kosztem. Jego najlepszym przyjacielem jest Brenula, kobieta ork, właścicielka zbrojowni w mieście Przyczółek.

Hiermon nosi ozdobną ciemno-niebieską szatę oraz korzysta z kostura, służącego jako laska i broń. Jest adeptym czarodziejem siódmego kręgu.

Cechy

Zręczność (9): 4/k6
Siła fizyczna (7): 4/k6
Żywotność (9): 4/k6
Percepcja (17): 7/k12
Siła woli (15): 6/k10
Charyzma (11): 5/k8

Szybkość

Pełna: 48
W walce: 24

Umiejętności

Artystyczne/ wyszywanie
szat (1): 6/k10
Wiedza/alchemy (4):
11/k10 + k8
Wiedza/historia Barsawii
(4): 11/k10 + k8

Ekwipunek

Laska
Komplet do wyszywania
Księga czarów
Zbroja skórzana

Walka

Obrona fizyczna: 6
Obrona magiczna: 10
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 3
Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 54
Próg ran: 7
Próg przytomności: 39
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k6

Inicjatywa

Kostka akcji: k6

Talenty

Analiza śladów (6):
14/k20 + k4
Broń biała (2): 6/k10
Czarodziejstwo (7):
14/k20 + k4
Czytanie/pisanie znaków
magicznych (7): 14/k20 + k4
Matryca (5)
Matryca (7)
Moc woli (7): 13
Odtworzenie tekstu (7):
14/k20 + k4
Podtrzymanie wątku (5):
11/k10 + k8
Rytuał karmiczny (7)
Rzucanie czarów (7):
14/k20 + k4
Spojrzenie astralne (7):
14/k20 + k4
Ulepszona matryca (7)
Wytrzymałość (6)
Zapamiętanie tekstu (6):
12/2k10
Złowieszcze mamrotanie
(7): 13/k12 + k10

Karma

Kostka akcji: k8
punkty: 40



Czary

Antymagia
Astralna tarcza
Badanie aury
Droga wolna
Dusigrosz
Inwentarz
Magiczna klatka
Magiczny pancerz
Oczyszczenie
Odciecie karmy

Odpoczynek

Rozproszenie magii
Rozproszenie wątków
Spowolnienie
Strzaskanie zamka
Uśpienie
Wycelowanie
Wyciszenie
Zaufanie
Zmysł astralny

FEGIS KUL

Urodzony i wychowany w Therze, łysiejący, niechlujny, pokryty bliznami człowiek około trzydziestki. Kilka lat temu Fegis poniechał wojaczki i zajął się handlem niewolnikami, który przynosi większe zyski. W każdą żywej istocie widzi potencjalny towar o określonej wartości rynkowej. Ten odpychający człowiek przynosi złą opinię ludzom w Barsawii. W tym złym procederze pomaga Fegisowi banda handlarzy składająca się z przedstawicieli wielu ras. Odnoszą się do niego z szacunkiem, a nawet z lekką obawą. Wiedząc o jego wojskowej przeszłości, bezgranicznie ufają jego umiejętnościom taktycznym.

Fegis współpracuje ze strażnikiem krwi Kalourinem, porywając i biorąc w niewolę podróżnych opuszczających Krwawą Puszczę. W zamian za pomoc, informuje go o polityce i zamierzeniach Theran. Oprócz handlu niewolnikami, Fegis dorabia jako kurier, dostarczając therańskim szpiegom w całej Barsawii informacje od swoich zwierzchników z Powietrznej Przystani.

Cechy

Zręczność (14): 6/k10
Siła fizyczna (16): 7/k12
Żywotność (18): 7/k12
Percepcja (9): 4/k6
Siła woli (10): 5/k8
Charyzma (6): 3/k4

Szybkość

Pełna: 65
W walce: 33

Ekwipunek

40 sztuk srebra w sakiewce
250 sztuk srebra w torbach podróżnych
Amulet krwi:
Oslabienie ciosu
Miecz
Kolczuga
Koń wierzchowy
Ubranie podróżne
Zestaw podróżny

Obrażenia

Próg życia: 42 (40)
Próg ran: 12
Próg przytomności: 32 (30)
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k12

Inicjatywa

Kostka akcji: k4

Umiejętności

Broń biała (3): 9/k8 + k6
Handlowanie (4): 7/k12
Łowiectwo (2): 8/2k6
Nawigacja (2): 6/k10
Przekupstwo (5): 8/2k6
Prowadzenie rozmowy (3): 6/k10
Sztuka przetrwania (4): 8/2k6
Taktyka (2): 6/k10
Tropienie (6): 10/k10 + k8
Wiedza/polityka therańska (3): 7/k12
Znajomość ulicy (4): 8/2k6

Walka

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 4
Pancerz fizyczny: 7
Pancerz duchowy: 0



TURAL

Drobny, żyłasty mężczyzna urodzony w Therze. Ma bystre oczy i cięty język. Jest Fehtmistrem. Pozuje na doświadczonego wojownika i bawidamka. Therańskiemu Imperium służy bardziej dla pieniędzy niż z poczucia lojalności. Zatrudniony przez Agramena jako szpieg i człowiek od czarnej roboty, doskonale wywiązuje się z obowiązków.

Jest adeptem Fehtmistrem trzeciego kregu.

Cechy

Zręczność (14): 6/k10
Siła fizyczna (13): 6/k10
Żywotność (13): 6/k10
Percepcja (10): 5/k8
Siła woli (8): 4/k6
Charyzma (14): 6/k10

Szybkość

Pełna: 65
W walce: 33

Umiejętności

Flirtowanie (4):
10/k10 + k6
Przekupstwo (1): 7/k12
Przebranie (3): 8/2k6
Tropienie (3): 8/2k6
Znajomość ulicy (3): 8/2k6

Ekwipunek

Amulet krwi:
Osłabienie ciosu
Eliksir zdrowienia (3)
Kolczuga
Koń wierzchowy
Miecz
Ubranie podróżne
Sztylet
Zestaw podróżny

Inicjatywa

Kostki: k4

Talenty

Broń biała (3): 9/k8 + k6
Prowokacja (3): 9/k8 + k6
Riposta (2): 11/k10 + k8
Rytuał karmiczny (3)
Unik (3): 9/k8 + k6
Wytrzymałość (3)
Zawadiacki śmiech
(1): 7/k12

Walka

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 0
Pancerz fizyczny: 7
Pancerz duchowy: 0

Obrażenia

Próg życia: 56 (54)
Próg ran: 9
Próg przytomności: 45 (43)
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k10

Karma

Kostka akcji: k8
Punkty: 40



ALKOR

Muskularny mężczyzna około czterdziestki, szatyn z bujną brodą. W przeciwieństwie do Turala, Alkor szczerze służy imperium. Nie będąc adeptem, polega bardziej na brutalnej sile niż sprycie.

Cechy

Zręczność (13): 6/k10
Siła fizyczna (18): 7/k12
Żywotność (18): 7/k12
Percepcja (7): 4/k6
Siła woli (10): 5/k8
Charyzma (6): 3/k4

Szybkość

Pełna: 60
W walce: 30

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 5
Obrona społeczna: 4
Pancerz fizyczny: 7
Pancerz duchowy: 0

Obrażenia

Próg życia: 42
Próg ran: 12
Próg przytomności: 34
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k12

Inicjatywa

Kostki: k4

Umiejętności

Broń biała (6): 12/2k10
Broń strzelecka (5):
11/k10 + k8
Łowiectwo (3): 9/k8 + k6
Sztuka przetrwania
(2): 6/k10
Znajomość zwierząt
(3): 8/2k6

Ekwipunek

Eliksir leczenia (2)
Długi łuk
Kolczuga
Kołczan/40 strzał
Koń wierzchowy
Miecz dwuręczny
Topór
Ubranie podróżne
Zestaw podróżny



SOGORA

Sogora jest przywódcą rabusiów działających na terenie pomiędzy Przyczółkiem a Krwawą Puszczą. Chociaż uważa się za bandytę dżentelmena, to jednak większość osób, która miała z nim do czynienia, ma go za zwykłego złodzieja. Sogora jest adeptem Złodziejem drugiego kręgu.

Cechy

Zręczność (16): 7/k12
Siła fizyczna (13): 6/k10
Żywotność (11): 6/k8
Percepcja (12): 5/k8
Siła woli (8): 4/k6
Charyzma (13): 6/k10

Szybkość

Pełna: 75
W walce: 38

Umiejętności

Artystyczne/Rybie run:
7/k12
Przekupstwo (1): 7/k12
Przebranie (2): 8/2k6
Tropienie (3): 8/2k6
Wiedza/ wycena klejnotów (1): 6/k10
Wiedza/szlaki handlowe
(1): 6/k10
Znajomość ulicy (3): 8/2k6

Ekwipunek

Eliksir zdrowienia (2)
Koń wierzchowy
Miecz
Sztylet
Ubranie podróżne
Zbroja skórzana
utwardzana
Zestaw podróżny

Talenty

Atak z zaskoczenia
(3): 10/k10 + k6
Broń biała (2): 9/k8 + k6
Magiczny wytrych
(2): 9/k8 + k6
Poznanie zamka (2): 7/k12
Rytuał karmiczny (3)
Skradanie się
(3): 10/k10 + k6
Wspinaczka
(3): 10/k10 + k6
Wytrzymałość (3)
Kradzież kieszonkowa
(3): 10/k10 + k6

Walka

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

Obrażenia

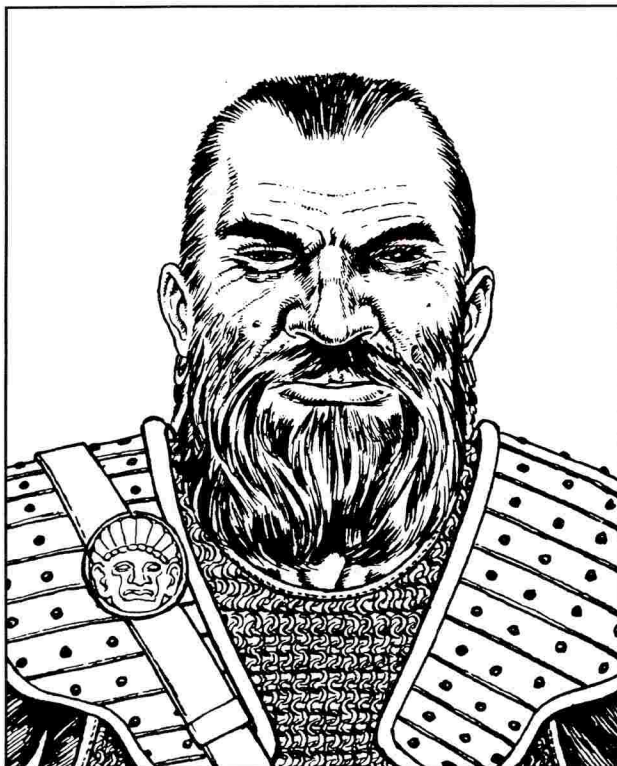
Próg życia: 47
Próg ran: 8
Próg przytomności: 36
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k8

Inicjatywa

Kostki: k10

Karma

Kostka akcji: k8
punkty: 10



AGRAMEN

Agramen to mężczyzna w średnim wieku, bogato odziany, wyglądający na człowieka wiodącego dostatni żywot. Jest właścicielem Towarzystwa Importowo/Eksportowego, ekspertem w organizowaniu karawan kupieckich i niezłym kupcem. Mieszka we wspałym domu niedaleko swojego przedsiębiorstwa, gdzie ukrywa co najmniej 4500 sztuk srebra w tajemnej krypcie piwnicznej.

Chociaż urodził się w Barsawii, jest sympatykiem The-
ran i często oferując im swoje pomieszczenia jako dyskretną bazę operacyjną. Chociaż nieugięty jako kupiec, tak naprawdę jest tchórzem. Woli unikać bezpośredniej konfrontacji, odwracając od siebie podejrzenia w sytuacjach dwuznacznych.

Cechy

Zręczność (10): 5/k8
Siła fizyczna (9): 4/k6
Żywotność (11): 5/k8
Percepcja (14): 6/k10
Siła woli (12): 5/k8
Charyzma (16): 7/k12

Szybkość

Pełna: 50
W walce: 25

Obrażenia

Próg życia: 32 (30)
Próg ran: 8
Próg przytomności: 24 (22)
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k8

Inicjatywa

Kostki: k8

Walka

Obrona fizyczna: 6
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 3
Pancerz duchowy: 1

Umiejętności

Czytanie/pisanie (5):
ludzki, sperethiel, orkowy, t'skrangów, trolli
Etykieta (3): 10/k10 + k6
Fałszerstwo (2): 7/k12
Handlowanie
(7): 14/k20 + k4
Prowadzenie rozmowy
(4): 11/k10 + k8
Przekupstwo (5): 12/2k10
Znajomość zwierząt
(4): 9/k8 + k6
Wiedza/geografia Barsawii
(3): 9/k8 + k6
Wiedza/karawany
(4): 10/k10 + k6
Znajomość ulicy (4):
10/k10 + k6

Ekwipunek

Bogate ubranie podróżne
Amulet krwi:
Osłabienie ciosu
Eliksir leczenia (2)
Kartki papieru (12)
Pióro i atrament
Sztylet
Zbroja skórzana



PLOTKI I ODKRYCIA



W tym w rozdziale podajemy plotki i legendy, które można usłyszeć w trakcie przygody, a także szczegółowe opisy występujących w niej magicznych skarbów.

LEGENDY

W trakcie przygody bohaterowie będą mieli sposobność zapoznania się z niektórymi legendami, krążącymi wśród mieszkańców odwiedzanych przez nich terenów. Poniżej opisano skrócone wersje tych legend. Mistrz Gry powinien dołożyć wszelkich starań, aby zapoznać graczy z tymi historiami w trakcie odpowiednich spotkań. Może także zmienić niektóre wydarzenia i miejsca opisywane w legendach, dopasowując je do swojej kampanii. Niektóre opowieści zawierają także pomysły na przygody, które Mistrz Gry może wykorzystać później.

LOAK ŻELAZNA PIĘŚĆ

Jeżeli bohaterowie podczas pobytu w Przyczółku zakwaterują się w „Dziedziectwie Loaka”, prawdopodobnie zapoznają się z legendą patrona zajazdu. Loak Żelazna Pięść, ork poszukiwacz przygód, zbadał ruiny Parlainth czterdzieści lat temu, niecałą dekadę po zakończeniu Pogromu. Po 15 latach poszukiwań zrezygnował z awanturniczego trybu życia i otworzył zajazd o nazwie „Srebrny Nomad”. Kolejne 20 lat spędził jako dobrze prosperujący właściciel zajazdu, dopóki nie postanowił podzielić się swoimi wspomnieniami o wyprawach w ruiny Parlainth z młodymi poszukiwaczami przygód wynajmującymi u niego pokoje. Wątpiąc w jego opowieści, młodzi awanturnicy nakłonili Loaka, aby udał się do Zapomnianego Miasta i przyniósł jakiś dowód, że tam był. Loak przyjął wyzwanie i zapuścił się w ruiny. Kilka dni później grupa zwiadowców przeszkukujących Parlainth odnalazła Loaka zamienionego w kamień. Do dzisiaj nie wiadomo, co zgłodziło mu taki straszliwy los. Zwiadowcy przynieśli ciało Loaka do Przyczółka i ustawili je koło baru w zajezdzie. Keldys Tul, dowódca grupy zwiadowczej, przejął w posiadanie „Srebrnego Nomada” i ku czci bohaterского orka zmienił nazwę na „Dziedziectwo Loaka”.

Pomysł na przygodę

Bardzo wielu poszukiwaczy przygód próbowało odkryć przyczynę zamienienia Loaka w kamień, ale bez skutku. Większość sklepów Przyczółka, sprzedających mapy Barsawii zawierające zbadane obszary Parlainth, zaznacza na nich miejsce, w którym znaleziono skamieniałe ciało orka. Bohaterowie mogą bez problemu zdobyć taką mapę i zapuścić się w ruiny Zapomnianego Miasta w poszukiwaniu źródła legendy o Loaku Żelaznej Pięści. Mistrz Gry może opracować dowolną liczbę wiarygodnych wątków: na przykład ork mógł natknąć się na istotę bądź Horra zamieniającego swoje ofiary w kamień lub też

uruchomić starą theriańską pułapkę. Jeżeli gracze odkryją w jaki sposób Loak został zamieniony w kamień, będą mogli odwrócić proces petryfikacji i przywrócić do życia legendarnego bohatera.

WIECZNIE ŻYWY KWIAT

Kiedy strażnik krwi Takaris otworzy szkatułkę zawierającą Wiecznie Żywy Kwiat, może zechce opowiedzieć drużynie historię magicznego reliktu.

Zgodnie z legendą, elfy z królestwa Shosara wykonały Wiecznie Żywy Kwiat setki lat przed Pogromem, jako dar dla królowej elfów Failli ze Smoczego Lasu. Rzemieślnicy elfów otrzymali różę z pałacowych ogrodów Smoczej Puszczy, którą

zaczarowali w taki sposób, aby nigdy nie zwiędła. Miał to być wiecznie żywy symbol nieśmiertelnej i niezmiennej kultury elfów. Dla ochrony stworzyli magiczny, kryształowy pojemnik, w którym umieścili ten zaczarowany kwiat.

Zanim jednak elfy z Shosary mogły dostarczyć podarunek królowej Failli, Wiecznie Żywy Kwiat zaginął. Wiele lat później informacje z Parlainth, stolicy theriańskiej prowincji, głosiły jakoby Theranie przywłaszczyli sobie relikw i ukryli go gdzieś w mieście. Kiedy Parlainth padło ofiarą Pogromu, przyjęto za pewnik, że Wiecznie Żywy Kwiat został zniszczony razem z miastem. Jednak

dzięki wysiłkom czarodzieja Hiermona oraz wynajętej przez niego drużynie poszukiwaczy przygód, został on odnaleziony i dostarczony prawowitym właścicielom, na dwór królowej Alachii.

Wiele elfów wierzy, że ten, którego skóra zostanie przebita kolcami Wiecznie Żywego Kwiatu, otrzyma życie wieczne. Jednakże do dnia dzisiejszego nikomu jeszcze nie udało się odkryć sposobu na otwarcie kryształowego pojemnika.



SKARBY

W trakcie przygody drużyna może znaleźć kilka magicznych skarbów. Poniższy opis tych przedmiotów zawiera informacje o tajnikach i efektach każdego wątku wszystkich skarbów. W **Położeniu** podajemy miejsce, gdzie można znaleźć określony przedmiot. Wskazówki na temat używania magicznych skarbów znajdziesz w **Magicznych skarbach**, str. 270 i **Działaniu magii**, str. 136 w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**.



AMULET DIRACA TOL AMARRY

Położenie: legowisko jehuthr nieopodal Tureem. Patrz **Polowanie**, str. 17.

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 14

Amulet Diraca Tol Amarry to zawieszonym na srebrnym łańcuchu, kunsztownie rzeźbiony srebrny naszyjnik w kształcie słońca z purpurowym zaciekiem. Zacieku nie da się zmyć.

Poziomy wątków

Poziom 1 **Koszt:** 200

Tajnik: Bohater Dirac Tol Amarra wypowiedział Horrorom nieustającą wojnę. Było to wiele wieków temu, tuż przed ostatecznym zapieczętowaniem kaerów. W swojej ostatniej bitwie Dirac został śmiertelnie ranny przez Horrorę o imieniu Adugank. Krew bohatera spryskała noszony przez niego amulet. Umierając, Dirac błagał Pasję, aby pozwoliły mu żyć na tyle długo, żeby mógł zabić Horrorę. Jego błagania zostały wysłuchane. Dirac powalił Adugankę. Warunkiem używania Amuletu Diraca Tol Amarry jest poznanie Imienia przedmiotu.

Efekt: Amulet zwiększa o 3 wartość obrony fizycznej noszącej go osoby.

Poziom 2 **Koszt:** 300

Efekt: Amulet zwiększa o 2 wartość obrony magicznej noszącej go osoby.

Poziom 3 **Koszt:** 500

Tajnik: Właściciel musi poznać pełne Imię Diraca.

Efekt: Kosztem punktu wyczerpania amulet wyleczy noszącą go osobę w taki sam sposób jak eliksir leczenia. Osoba korzystająca z efektu leczniczego otrzymuje punkt wyczerpania.

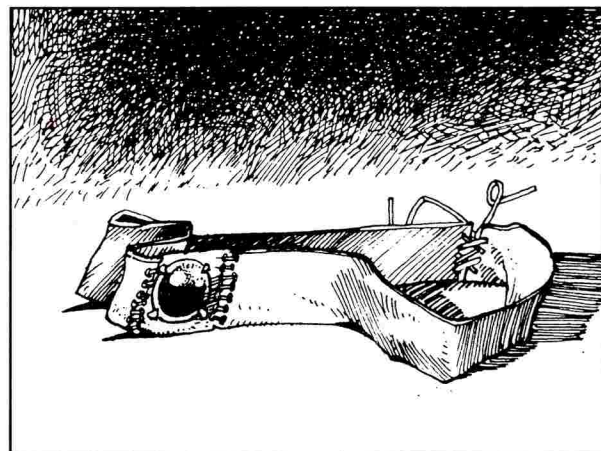
Poziom 4 **Koszt:** 800

Efekt: Kosztem 2 punktów wyczerpania amulet działa jak eliksir ostatniej szansy, z tym wyjątkiem, że działanie jest natychmiastowe. Ten efekt może zostać wykorzystany tylko raz na dzień.

Poziom 5 **Koszt:** 1300

Tajnik: Właściciel amuletu musi poznać Imię Horrora, którego Dirac zabił w ostatniej bitwie.

Efekt: Kosztem odpowiedniej liczby punktów obrażeń artefakt działa jak amulet krwi desperacki cios lub desperacki czar. Obrażeń nie da się wyleczyć, dopóki zaklęcie nie zostanie wykorzystane. Z efektu tego można korzystać tylko do ochrony przed atakami Horrorów bądź ich konstruktów.



OPASKA MROCZNEGO KEDARA

Położenie: Legowisko Duagi. Patrz **Karawana śmierci**, str. 36 oraz **Nie dokończone wątki**, str. 85.

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 15

Opaska na głowę wykonana z czarnej skóry, z osadzoną pośrodku czarną perłą, stwarzającą wrażenie jakby nosząca ją osoba posiadała trzecie oko.

Poziomy wątków

Poziom 1 **Koszt:** 200

Tajnik: Opaska ta należała do fehtmistrza Kedara, spalonego na śmierć przez Horrorę Duagę. Wykonana przez czarodziejkę Leea, miała za zadanie chronić jej ukochanego – Kedara. Korzystanie z mocy reliktu wymaga

poznania imienia jego prawowitego właściciela.

Efekt: Opaska zwiększa o 2 obronę społeczną.

Poziom 2 **Koszt:** 300

Tajnik: Należy poznać Imię osoby, która wykonała relikw.

Efekt: Opaska zwiększa o 1 pancerz duchowy.

Poziom 3 **Koszt:** 500

Tajnik: Należy dowiedzieć się, jaka więź łączyła twórcę artefaktu z jego właścicielem.

Efekt: Opaska zwiększa o 1 pancerz fizyczny.

Poziom 4 **Koszt:** 800

Tajnik: Trzeba wiedzieć, jakie Imię nosił Horror, który zabił Kedara.

Efekt: Osoba nosząca opaskę potrafi wykryć oddziaływanie Horrora. Korzystając z tej umiejętności należy wykonać test Percepcji przeciwko obronie magicznej sprawdzanej osoby lub Horrora, kontrolującego tę osobę (pod uwagę bierzemy większą wartość). Wynik pozytywny ujawni, czy sprawdzana osoba jest kontrolowana przez Horrora.

LASKA AKAREMA KREATORA MAGII

Położenie: Legowisko Mgła. Patrz **Kaer Akarem**, str. 56.

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 16

Ta półtorametrowej wysokości laska wykonana jest z polerowanego dębu. Jej głównie wykuto z metalu i uformowano w pysk gargulca z kawałkiem mosiądzu w ustach.

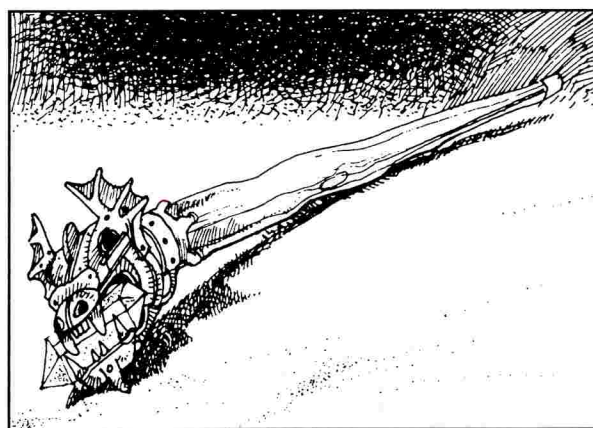
Poziomy wątków

Poziom 1 **Koszt:** 300

Tajnik: Akarem Kreator Magii był Mistrzem Żywiołów, który opracował i pomógł zbudować kaer dla wioski noszącej jego imię. Laska – jego najcenniejszy przedmiot – była pomocna w wielu przedsięwzięciach. Czarodziej ceniał ją tak bardzo, że nadał jej przydomek Orichalus.

Kiedy mieszkańcy Akarem zapieczętowali kaer w obliczu groźby nadchodzących Horrorów odkryli, że ich czarodziej zniknął, pozostawiając laskę. Mieszkańcy schowali laskę w katakumbach, grzebiąc ją zamiast nieboszczyka. Przez wiele lat wierzone, że Akarem powróci, aby walczyć z Horrorami. Nigdy jednak już go nie widziano. Warunkiem korzystania z mocy laski jest poznanie jej Imienia.

Efekt: Zwiększa o 2 stopnie talent *rzucanie czarów*.



Poziom 2 **Koszt:** 500

Tajnik: Należy poznać przydomek laski.

Efekt: Użyta jako broń, zwiększa o 6 stopni siłę fizyczną przy testach obrażeń.

Poziom 3 **Koszt:** 800

Tajnik: Należy poznać Imię krasnoludzkiego kowala, który wykonał głównie laski oraz dowiedzieć się, gdzie zdobył rudę żelaza w niej wykorzystaną.

Efekt: Laska pomaga wykryć ukryte drzwi, magiczne pułapki oraz niebezpieczne miejsca. Zwiększa o 3 stopnie Percepcję w jej testach podczas poszukiwania wymienionych wyżej elementów.

Poziom 4 **Koszt:** 1300

Czyn: Ponieważ Akarem był Mistrzem Żywiołów, posiadacz laski musi użyć jej w walce przeciwko czterem istotom, z których każda ma jakiś związek z jednym z czterech żywiołów. Na przykład, właściciel laski może pokonać smoka zięjącego ogniem, istotę oddychającą skrzelami, żywiołaka ziemi oraz istotę, której powłoka cielesna jest mgłą (powietrze i woda). Za wykonanie tego zadania właściciel laski otrzymuje 3400 punktów legend.

Efekt: Zwiększa o + 2 obronę fizyczną i obronę magiczną przy odpieraniu ataków opartych na powietrzu, wodzie, ogniu i ziemi.

Poziom 5 **Koszt:** 2100

Efekt: Kosztem 2 punktów obrażeń właściciel laski może przywołać żywiołaka ziemi, który będzie mu służył związany magią krwi. Obrażenia utrzymują się przez rok i jeden dzień.

ŻYWIOŁAK ZIEMI

Cechy

ZRĘCZNOŚĆ: 8

SIŁA FIZYCZNA: 10

ŻYWOTNOŚĆ: 10

PERCEPCJA: 5

SIŁA WOLI: 7

CHARYZMA: 5

Inicjatywa: 9

Liczba ataków: 1

Atak: 10

Obrażenia: 14

Szybkość w walce: 120

Szybkość pełna: 240

Obrona fizyczna: 15

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 10

Pancerz fizyczny: 10

Pancerz duchowy: 5

Zachowanie równowagi: 10

Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 51

Próg ran: 15

Próg przytomności: 44

Liczba czarów: brak

Rzucanie czarów: brak

Efekt: brak

Punkty legend: 285

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Uwaga: Naruszenie pancerza żywiołaka wymaga uzyskania wyjątkowego sukcesu w teście ataku.

PLOTKI

Podczas każdego pobytu w miastach i wioskach opisanych w **Mgłach Zdrady** bohaterowie mogą usłyszeć plotki na temat ostatnich, miejscowych wydarzeń. Mistrz Gry musi sam ocenić, które z opisanych poniżej informacji są prawdziwe, a które fałszywe.

TUREEM

– Ktoś niedawno widział smoka, na południe od wioski. I therański statek powietrzny. Słyszałem, że to therańscy renegaci. Smok zwraca się do nich „przyjaciele”.

– Jeśli idziecie do Przyczółka, bądźcie czujni. Trudno tam nie natknąć się na Theran.

– Wiem, że mi nie uwierzysz, ale słyszałem jakoby królowa elfów z Krwawej Puszczy gustowała w ludzkich kochankach...

PRZYZCÓLEK

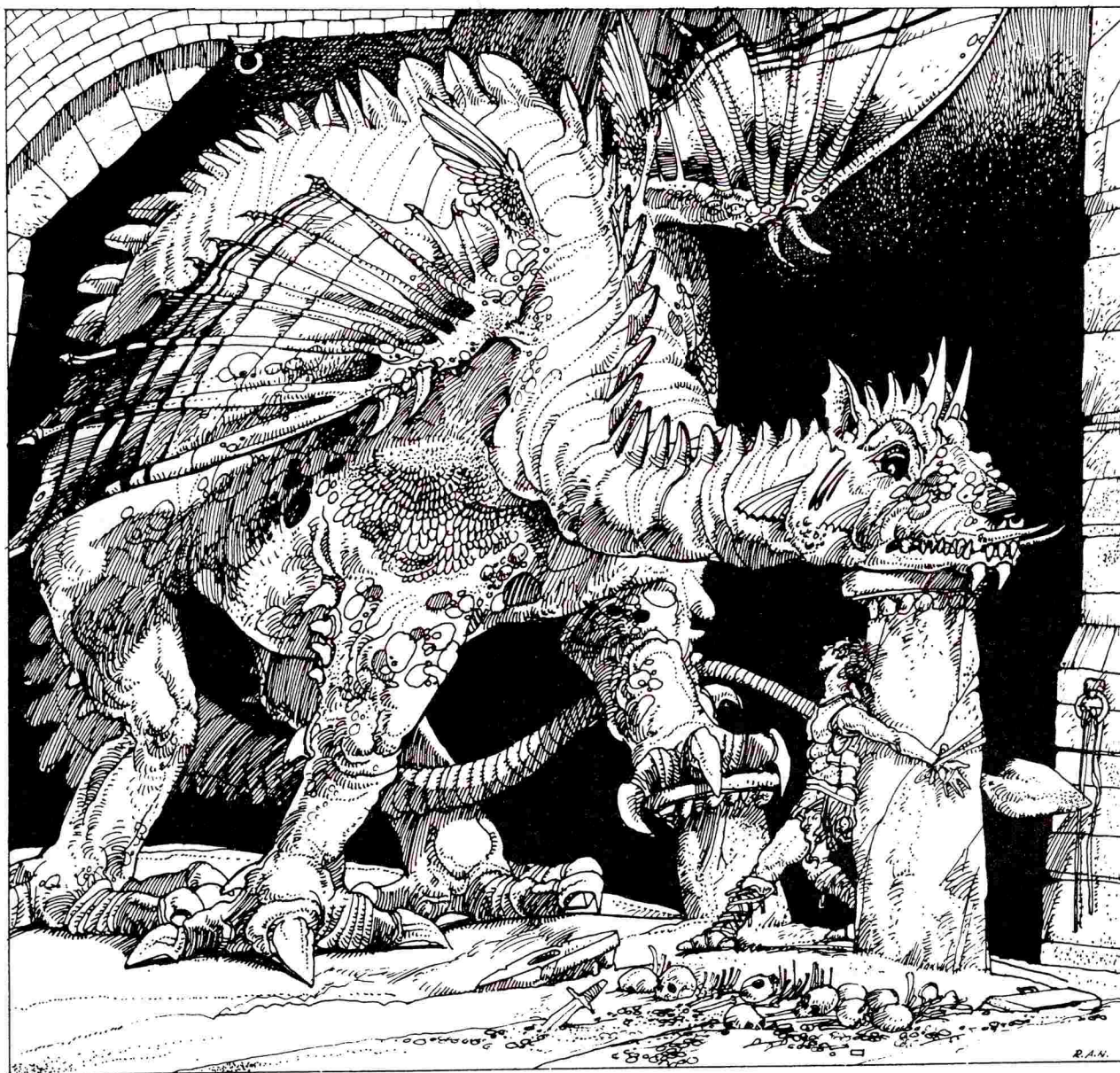
– Nie, Dwór Elfów nie jest tak spokojnym miejscem, za jaki chciałby uchodzić w oczach innych. Służący królowej strażnicy krwi knują i spiskują przeciw sobie niczym Theraanie, a królowa na to zezwala, dopóki intrygi nie szkodzą Dworowi Elfów. Poza tym strażnicy robią co im się żywnie podoba.

– Jedziecie do Krwawej Puszczy? Strzeżcie się rozbójników. Żaden podróżnik, który ich spotkał pomiędzy Przyczółkiem a Krwawą Puszczą, nie ocalał sakiewki.

– Słyszałem opowieść tak straszną i ponurą, że aż trudno w nią uwierzyć. Czy wiesz, że strażnik krwi, może nawet więcej niż jeden, sprzymierzył się z Theraanami? Wygląda na to, że w obecnych czasach z każdego można pokusą wydobyć ziarno zła...

– Te elfy z Krwawej Puszczy nienawidzą krasnoludów i obsydian bardziej niż trucizny. Każdego, którego schwytają w Krwawej Puszczą, wieszają i obdzierają żywcem ze skóry.





FAKTORIA

– Czasami docierają do nas śmieszne historie. W ciągu ostatnich czterech tygodni przyszwędało się z północy dwóch wariatów, bełkocząc coś o jakiejś wiosce, pojawiającej się i znikającej w magicznej mgle.

– Uważajcie na therańskich handlarzy niewolników, przyjaciele. Słyszałem, że drogi aż roją się od tych łajdaków.

– Jeśli szukacie przygód, jedźcie na południe! Mówię wam, gdzieś tam znajduje się legowisko wielkiego smoka, strzegącego olbrzymiego skarbu. Można zdobyć potęgę dorównującą samemu królowi Throalu.

– Nie tylko therańskich handlarzy niewolników musicie się obawiać. Słyszałem, że t'skrangi zza Wężowej

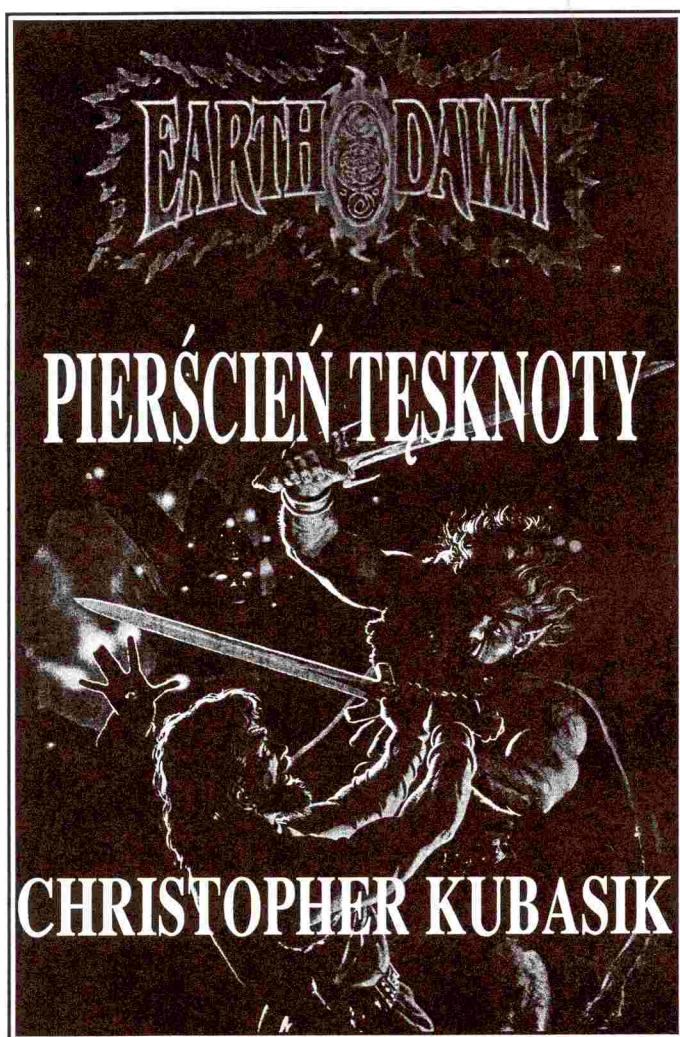
Rzeki kupują od Theran niewolników dla swoich własnych nikczemnych celów.

– Krwawa Puszcza to śmieszne miejsce. Jej mieszkańcy to sztywniacy, chociaż ostatnio cierniste elfy zaczynają się interesować światem zewnętrznym. Wygląda na to, że chcą nawiązać kontakty handlowe z resztą Barsawii. Co do mnie, to wolałbym, żeby pilnowali własnego nosa. Sama wzmianka o nich przyprawia mnie o ciarki.

– Bądźcie bardzo ostrożni w Krwawej Puszczy. Podobno wystarczy tylko rzucić okiem na krwawego elfa i już po tobie. Są tak piękne, że zakochujesz się w nich bez pamięci.



k • o • n • i • e • c



Pierwsza książka,
której akcja toczy się
w świecie
Przebudzenia Ziemi.

Chcesz wraz z J'rolem szlachetnym złodziejem
przeżyć jego pierwszą przygodę?

Chcesz poznać Garlthika Jednookiego,
który został władcą Kratas?

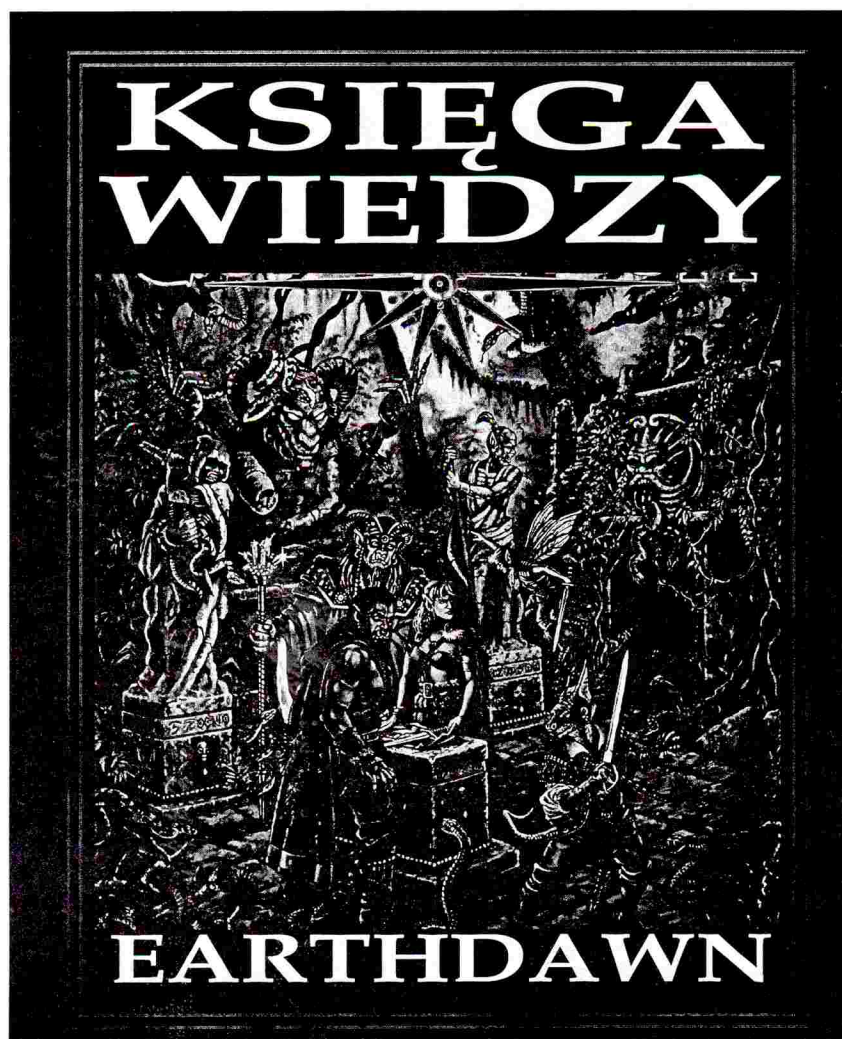
Chcesz dowiedzieć się, jak odnaleziono
Zaginione Miasto Parlainth?

Chcesz poznać bliżej świat **Przebudzenia Ziemi**?

Jeśli tak – to czeka Cię prawdziwa gratka.

Szukaj w Przyczółku, Powietrznej Przystani i innych
większych miastach Barsawii.

WKRÓTCE



Nowe czary...

Nowe talenty...

Nowe dyscypliny...

Opcjonalne zasady...

Informacje o Świetlistych...

Wszystko co chesz wiedzieć o głosicielach...

Jak awansować postać powyżej ósmego kręgu...

I wiele, wiele, wiele, wiele innych ciekawych rzeczy....

**Szukaj w Przyczółku, Powietrznej Przystani i innych
większych miastach Barsawii.**



DOKĄD CHCESZ NAS POSŁAĆ?

Amulet wykuty ze srebra na pewno kryje potężną magię, jednak bez klucza

do jego tajemnic jest po prostu zwykłym kawałkiem ładnej biżuterii.

Tylko jeden człowiek może odkryć tajemnice talizmanu i uwolnić jego moce:

Hieron, czarodziej z Przyczółka. Oczywiście zażąda on zapłaty za swoje usługi.

Proste na pierwszy rzut oka zadanie, które zaprowadzi was do mrocznej krainy

rządzonej przez Alachę – piękną i strasliwą protektorkę Krwawej Puszczy,

władczynię elfów. Tak zaczyna się Wasza podróż przez morze intryg i zdrady,

która powiedzie was ku chwale... lub śmierci.

Mgły Zdrady to przygoda do gry **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**,

rekomendowana dla 6-8 postaci z kręgów 1 -3, o dowolnych dyscyplinach.



ISBN 83-86572-93-0



FASA
CORPORATION

S. & Co. – Przy współpracy Wydawnictwa MAG

Mgły Zdrady oraz Earthdawn są znakami handlowymi należącymi do FASA Corporation. Copyright © 1993, 1998 FASA Corporation. All Rights Reserved. Used under licence.