

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Horrory



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 115
Rozdzielczość...: 2350x3300
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2007
Data release'u...: 2007.05.27

Opis:

Horrory to mrożący krew w żyłach przegląd astralnych istot, które spustoszyły świat Przebudzenia Ziemi podczas Pogromu. Książka ta - przedstawiona w formie zbioru dokumentów o tych bestiach - w niezwykle sposób przybliży graczom i Mistrzom Gry wspomniane potwory. Czytelnicy dowiedzą się czym są Horrory, co robią oraz jak i dlaczego atakują mieszkańców Barsawii. W podręczniku opisano ponad dwadzieścia bestii, w tym piętnaście najpotężniejszych i najniebezpieczniejszych. Przedstawiono też nowe moce i zdolności innowymiarowych istot, szersze objaśnienia już istniejących, a także wskazówki, jak wykorzystać Horrory i ich zabójczy podmiot w przygodach i kampaniach.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

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.

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

HORROR



FASA
CORPORATION

MROŻĄCA KREW W ŻYŁACH WIEDZA

HORROR



FASA
CORPORATION





SPIS TREŚCI

O POWSTAWANIU TEJ PRACY	4
O HORRORACH, ICH POCHODZENIU I NATURZE	6
O naturze tej pracy	6
O pochodzeniu Horrorów	6
O naturze Horrorów	7
O niezwyklej prawdzie tyczącej się form wszystkich Horrorów	8
O niebezpieczeństwach związanych z badaniem Horrorów	9
O HORRORACH NAZWANYCH	10
O Zwoju Eurydona	12
Rozprawa o Wynalazcy	16
Z dziennika Mustana	20
Horror Chantrel	25
O Horrorze Druistadcie	30
W mocy Darczyńcy	34
O tajemniczym Horrorze Joie	38
O stworze Nebisie	42
O Horrorze Nemezis	47
O strasliwym Horrorze Ristulu	51
Rozprawa o Skazie	55
Wyżnanie Elberga Młodszego	59
Spotkanie z Ubyrem	62
O Verjorgmie	66
W umśle Ysrthgrathe'a	71
O POMNIEJSZYCH HORRORACH, KONSTRUKTACH I PRZEDMIOTACH PRZEZ HORRORY PRZEKŁĘTYCH	74
O pomniejszych Horrorach	74
Baggi	76
Dopplery	77
Straszne ioty	78
Zgrzytacz	79
Slizgocienie	80
Skrzydłodzjery	81
O konstruktach Horrorów	83
Spaczenie Nocy	83
Plagi	84
Qural'lotectica	85
O przedmiotach przeklętych przez Horrorory	86
Objaśnienia	86
Płaszcz spadających much	86
Czaszka z Maarbergu	87
Fletnia fałszu	89
Skażony orichalk	90
OBJAŚNIENIA	91
Format artykułów o Horrorach	91
Statystyki	91
Natura Horrorów	92
Jak Horrorory się objawiają	93
Moce Horrorów	93
Modyfikowanie mocy Horrorów	93
Moc Horrorów z podręcznika Przebudzenia Ziemi	94
Używanie znamięnta Horrorora	97
Nowe moce Horrorów	99
Wrodzone zdolności Horrorów	103
Wykorzystywanie Horrorów	105
w przygodach i kampaniach	107
Dyscyplina Zabójcy Horrorów	109
Nowe talenty	109
INDEKS HORRORÓW	110

HORRORY WERSJA ORYGINALNA

Tekst	Robin D. Laws, Teeuwynn Woodruff, Greg Gorden, Sam Witt, Allen Varney, Chris McCubbin, Caroline Spector, Fraser Cain
Materiały dodatkowe	Louis J. Prosperi, Rob Cruz, Diane Piron-Gelman, Andrew Raglan, Rich Warren
Opracowanie	Louis J. Prosperi
Zespół wydawniczy	Kierownik Donna Ippolito Zastępca kierownika Sharon Turner Mulvihill Asystenci Diane Piron-Gelman, Rob Cruz
Zespół produkcyjny	Kierownik artystyczny Jim Nelson Kierownictwo produkcji Mike Nielsen Ilustracja na okładce i projekt okładki Nick Smith Projekt okładki Joel Biske Ilustracje czarno-białe Joel Biske, Kent Burles, Jeff Laubenstein, Larry MacDougall, Jim Nelson, Mike Nielsen, Mark Tedin Ilustracje kolorowe Tom Baxa, Jeff Laubenstein, Jeff Miracola, Nick Smith Projekt typograficzny Steve Bryant

WERSJA POLSKA

Przekład	Piotr Idzik
Redakcja	Tomasz Kreczmar, Andrzej Swędrzyński
Korekta	Bartek
Redaktor linii	Tomasz Kreczmar
Opracowanie grafiki	Jarosław Musiał
Skład i łamanie	Tomek Laisar Fruń
Produkcja	Wydawnictwo MAG ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa tel./fax (0-22) 6424545, (0-22) 6428285 e-mail: krzaku@mag.com.pl WWW: www.mag.com.pl

Copyright for Polish translation © 2002 by Wydawnictwo MAG

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp. Barsaive™ (Barsawia) and Horrors™ (Horrorory) are trademarks of FASA Corp.
Copyright © 1995 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. Jakikolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

ISBN 83-89004-15-1







o POWSTAWANIU TEJ PRACY



Pomysł napisania tej niezwyklej książki zrodził się na spotkaniu, jakie odbyłem z Jego Wysokością, królem Varulusem III. Odkąd władca zlecił personelowi Wielkiej Biblioteki opracowanie *Przewodnika po Barsawii*, spotykałem się z Jego Królewską Mością wielokrotnie, by pozyskać dla mej placówki więcej uczonych i materiałów oraz otrzymywać dalsze instrukcje. To spotkanie niczym się nie wyróżniało. Niemal do samego końca nie zdawałem sobie sprawy z jego potwornej (celowo używam tego słowa) wagi.

Wtedy to Varulus bezceremonialnie spytał o postępy w ukończeniu zleconych prac. Kiedy myślę o tym dziś, powinienem pytanie króla potraktować jak ostrzeżenie. Jego Królewska Mość nigdy się tak nie wyraża. Niczego jednak nie podejrzewając, odrzekłem, że właśnie ukończyliśmy ostatni z tomów *Mieszkańców Barsawii* i zebraliśmy już większość esejów do książki *Ścieżki adeptów*. Powiedziałem też o *Stworach Barsawii*, wielce pouczającym tomie podarowanym nam przez smoka Vasdenjasa.

Poinformowałem również, iż skontaktowałem się już z kilka-

ma potencjalnymi współautorami dzieła o Pasjach i głosicielach.

– Dobrze – odparł król, przejrawszy, wręczoną mu przeze mnie, listę potrzebnego ekwipunku. Wydało mi się dziwne, że na mnie nie spojrział, ale wyjaśniły to jego następne słowa. – Powiedz mi, Merroksie, a co z Horrorami?

Zdenerwowany wykrztusiłem z siebie jedyne słowa, jakie wtedy przyszły mi do głowy.

– Że co proszę, Wasza Wysokość?

– Horrorami, Merroksie – odparł, opuszczając zwój i patrząc mi w oczy. – Co zrobiłeś, by opisać Horrorzy?

Zająknąłem się i coś zabelkotałem, zapominając na chwilę, jak tego nie lubi. Wreszcie zdobyłem się na odpowiedź, która musiała ściągnąć na mą głowę kłopoty.

– Nic, Wasza Wysokość. Jeżeli jednak mógłbym wyjaśnić...

– Nic? – spytał król, wysoko unosząc brwi. – A to czemu? Skoro naszym celem jest przekazanie ludowi wiedzy o Barsawii, musimy napisać rozprawę o Horrorach. Dlaczego jeszcze nie rozpocząłeś prac nad tak ważnym zagadnieniem?

Wzięłem głęboki wdech, by się uspokoić i uporządkować wyjaśnienie. Jego Królewska Mość nie był jeszcze rozgniewany, ale mógłby się stać, gdybym nie wytłumaczył, dlaczego nie wykonałem polecenia. Nigdy by mi się nie śniło odmówić monarsze, ale opisywanie Horrorów było zadaniem ponad moje siły.

– Wasza Królewska Mość, czy mogę prosić o wyrozumiałość?

Zachęcony łaskawym skinieniem głowy Varulusa, kontynuowałem.

– Księga, o którą prosisz, mogłaby być bardzo niebezpieczna, zarówno dla badaczy, jak i czytelników. Obaj świetnie zdajemy sobie sprawę z ryzyka kontaktu z potworami, które splugawiły naszą prowincję. Obawiam się, że czytanie o nich czy ich dogłębne zbadanie potrzebne do napisania takiego tomu mogłoby zaszkodzić Dawcy Imion. Jeśli więc wolno mi tak stwierdzić, panie, pewnych tematów lepiej nie znać. Z pewnością należą do nich również Horrorzy.

– Zawsze warto znać niebezpieczeństwo, z którym przychodzi ci się zmierzyć, Merroksie, przyjacielu – rzekł król. – Ale wiesz, co o tym myślę. Powiedz lepiej, o jakim ryzyku mówisz.

Serce we mnie zamarło, gdyż zrozumiałem, że już straciłem ten argument. Ale się nie poddawałem. Poza otwartym sprzeciwem wobec króla zrobiłbym prawie wszystko, by uniknąć pisania tej przeklętej książki.

– Wasza Wysokość, wielu uczonych uważa, że już samo wymówienie Imienia Horra jest niebezpieczne. Przyjmując, że to prawda, jakie mam prawo narażać barsawiańskich Dawców Imion; nawet w służbie wiedzy? A jeśli uczeni się mylą, w co osobiście bardzo wątpię, jak mogę prosić swych podwładnych, by szukali informacji o potworach, których się tak bardzo boją?





– Nie narażałbym niczyjego życia bez potrzeby – powiedział król powoli. – Ale dostęp do tej wiedzy muszą mieć wszyscy poszukujący jej Barsawianie. Jeżeli istnieje niebezpieczeństwo, musimy przedsięwziąć środki ostrożności. Zarządę, by głosiciele Garlen i Świetliści doradzali ci i pomagali – jeśli ktoś wie, jak zmniejszyć ryzyko, to na pewno oni.

Widząc, że jestem strapiiony, Jego Królewska Mość podszedł do mnie i łagodnie położył dłoń na moim ramieniu. Ten rzadko spotykany gest wzruszył mnie prawie do łez i lepiej od słów przekonał, jak poważnie władca myślał o tym projekcie.

– Mój stary przyjacielu, musisz zrozumieć, jakie znaczenie ma napisanie tej książki – rzekł. – Co nam przyjdzie ze zbadań naszego kraju, jeśli udamy, że nie widzimy mrocznych sił, które tak bardzo wpłynęły na jego kształt? Ilu najdzielniejszych, najwaleczniejszych barsawiańskich bohaterów zginie z tego powodu, iż baliśmy się przekazać im tę wiedzę? Pytałeś mnie, jakie masz prawo narażać uczonych na niebezpieczeństwo ze strony Horrorów. A jakie prawo mamy decydować, ilu uczciwych mężczyzn i kobiet zginie, walcząc z tymi bestiami, ponieważ nie przekazaliśmy im wiedzy o tych straszliwych wrogach?

Po takich argumentach moje obiekcje wydały się nagle tchórzliwą głupotą starego ignoranta. Niechętnie przyznawszy, że król ma rację, skłoniłem głowę na znak zgody.

– Jak sobie życzysz, Wasza Wysokość. Będę cię informował o postępach.

Przez wiele miesięcy po spotkaniu personel Wielkiej Biblioteki pracował nad opracowaniem tej książki. Pod czujnym okiem Adesiana Skolna, adepta Ksenomanty i uczonego Biblioteki, niezliczona liczba skrybów i ich pomocników zbierała informacje o Horrorach. Korzystano z różnych źródeł: wyjątków z pamiętników, listów znalezionych w opuszczonych miastach, relacji smoka Lodoskrzydłego. Posłużono się nawet autentycznymi, jeśli dobrze nam wiadomo, słowami Horroru!

Nie pracowałem nad tą książką, więc nie mogę do końca ręczyć za jej dokładność. Wierzę jednak, że uczeni biblioteki wykonali swoją pracę jak najrzetelniej, co wcale nie oznacza, że wszystko, co w tym tomie napisano, jest prawdą. Nie czytałem tej książki i nie zamierzam tego robić. Nie mogę też z czystym sumieniem namawiać nikogo do jej lektury. Zawiera ona wiedzę o Horrorach, więc czytanie jej jest niebezpieczne. Tych z nas, którzy mimo wszystko zechcą zaryzykować, niech Pasje mają w swej opiece.

Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów, 1507 TH

*Poniżej przytaczamy słowa Vasdenjasa, Mistrza Sekretów, spisane przez Tiabdjina Światłego. Czytelnicy obeznani z pracami Wielkiej Biblioteki Throalu rozpoznają w smoku autora rozprawy **Stwory Barsawii**, najbardziej pouczającej książki o bestiach, które żyją obok nas. Smok zgodził się, byśmy wyjęli jego artykuły o Horrorach z tamtego dzieła (i wykorzystali je w niniejszym) jedynie po dodaniu w nim takiego oto komentarza.*

Niemądrzy Dawcy Imion! Czy koszmar Pogromu niczego was nie nauczył? Podziwiam odwagę i szlachetność intencji mistrza Merroxa oraz innych uczonych Wielkiej Biblioteki, ale zrobiliście coś naprawdę idiotycznego. Praca poświęcona odkrywaniu wiedzy o Horrorach nigdy nie powinna zostać napisana. Badanie tych monstrów to jakby dopuszczenie ich do swych serc i umysłów, doprowadzenie do samej duszy. Podobni mnie, nieprzeciętni Dawcy Imion może mogliby przeżyć takie zagrożenie, a jednak ani ja, ani nikt z moich smoczycy braci nie popełnił takiego aktu rycerskiego szaleństwa, jak napisanie tej książki.

Przede wszystkim muszę wyrazić obawę związaną z opisaniem w tym dziele Mrocznego, Horroru znanego z wielu Imion, takich jak Wielki Łowca, Horror o Tysiącu Twarzach i Splugawiacz. Wielu zna go też jako Verjigorma, Pogromcę Wielkich Smoków. Wszystkie opowieści, które o nim słyszeliście, są prawdziwe i najprawdopodobniej błędą w porównaniu z całą prawdą o tym potworze. Zagrożenie, jakie stwarza dla moich krewnych, całej Barsawii – a nawet świata – wisi nad nami jak burzowa chmura z najmroczniejszych zakamarków naszych dusz. Zalecam, byście nie studiowali splugawienia, jakim jest to monstrum. Ci, którzy badają straszne czyny tego potwora, mogą go bowiem przywołać i przywrócić na dawne miejsce władcy świata. Dotychczas wszechświat był miłosierny. Agenci Mrocznego chodzą po tej ziemi, ale Wielki Łowca jeszcze się nie pojawił. I modłę się, by to się nie zmieniło. Inaczej wszyscy byliby zgubieni.

Na zakończenie powtórzę wszystkim czytającym tę książkę radę Merroxa: miejcie się na baczności. Wiedza jest potężnym narzędziem w tym wieku magii i często bywa zbawienna. Wiedza o Horrorach jednak zaprasza te bestie do waszych serc i umysłów. Mądrzy Dawcy Imion zapamiętają to i będą ostrożni.

Vasdenjas, Mistrz Sekretów





o HORRORACH, ICH PÓCHODZENIU I NATURZE

Horrory odzierają ten kraj z żywej esencji i delektują się tym, co ona zawiera.

Merion Ap Thuryń, throalski uczony i adept Ksenomanta



Wszystkich, którzy czytają ten niebezpieczny acz potrzebny tom, pozdrowia Adesian Skoln. Z kolegami uczonymi ciężko pracowaliśmy nad tym dziełem i modlimy się, by zawarta w nim wiedza choć w części pomogła uleczyć rany zadane Barsawii przez potwory zwane Horrorami.

o NATURZE TEJ PRACY

Na przestrzeni dziejów wielu Dawców Imion twierdziło, że wiedza jest niebezpieczna. Czytelnik trzyma w rękach chyba jedyną księgę, w przypadku której powyższe zdanie okazuje się być absolutnie prawdziwe. Decyzja, by wydać to dziecko nauki na świat, wywołała ostry spór o ryzyku udostępniania wiedzy o Horrorach ogółowi społeczeństwa. Ostatecznie jednak uznaliśmy, że jej brak byłby jeszcze tragiczniejszy w skutkach. Oszczędziwszy inaczej myślącym kolegom konieczności pomagania nam w pracy, zabraliśmy się do realizacji tego niebezpiecznego zadania.

Tak jak w przypadku każdego naukowego dzieła, musieliśmy najpierw dokładnie określić jego charakter. Natura istot, które zwiemy Horrorami, okazała się trudnym tematem. Pomimo wieków badań większość naszej wiedzy o tych stworach to tylko domysły. Dlatego też w tym wstępnym eseju omówię, co wiemy o Horrorach i – co ważniejsze – czego NIE WIEMY. Dalej czytelnik znajdzie kilka rozpraw o żyjących w Barsawii innowymiarowych potworach. Proszę jednak pamiętać, że bestie w nich opisane mogą się różnić od Horrorów, jakie można mieć pecha spotkać. Straszliwe istoty z tej książki to niewątpliwie tylko kilka z ogromnej liczby istniejących Horrorów.

o PÓCHODZENIU HORRORÓW

Jak przepowiedziano w *Pierwszej Księdze Cierpienia*, Horrory wtargnęły do Barsawii na początku strasznego okresu, który nazwaliśmy Pogromem. Wnioski słynnego krasnoludzkiego uczonego Jarona, dotyczące natury magii i jej związków ze światem fizycznym, rozwinięto, ale nigdy ich nie poprawiono. Według Jarona ojczyste ziemie Horrorów leżą gdzieś w największych głębinach (a może na najdalszych krańcach) astralnej płaszczyzny. Te mroczne otchłanie muszą być miejscami płynnego, wiecznie zmieniającego się zła i wątpliwe, by jakkolwiek Dawca Imion mógł do nich dotrzeć, nie tracąc ciała, umysłu ani duszy.

Wyjaśniając swe teorie, Jaron konstatuje, że „duchy ciemności mogą żyć tylko w świecie, który dostarcza im pod dostatkiem magicznej energii – bez niej duszą się, tak jak Dawcy Imion z braku powietrza” (*Pierwsza Księga Cierpienia*, 1, III). Jaron twierdzi dalej, że poziom magicznej energii w naszym świecie zmienia się tak jak pływy. W czasie odpływu może nie być żadnej magii, a Horrory nie przeżyją w takim środowisku. Jednak kiedy przyływ podnosi się do punktu krytycznego,





mogą one wchodzić i wychodzić z naszego świata. Jeśli pływowa analogia jest poprawna, wygląda na to, że my, Dawcy Imion, jesteśmy magicznie „dwuśrodowiskowi”. Potrafimy żyć z i bez tej energii, tak jak istoty ziemnowodne w i poza wodą. (Niektórzy uczeni, przede wszystkim ludzie, twierdzą, że tylko ludzie i przypuszczalnie krasnoludy mogliby żyć jako rasy Dawców Imion bez magicznej energii. Ta antropocentryczna teoria jest oczywiście źródłem wielkiego sporu w akademickich kręgach).

Jeśli przyjmujemy, że hipoteza Jarona jest trafna, możemy wnioskować, że Horrory pochodzą z pełnego magii, nieprzystępnego piekła, którego Dawcy Imion na szczęście nie umieją sobie wyobrazić. Powstaje jednak od razu pytanie: dlaczego te potwory je opuszczają i sięgają zniszczenia w naszym świecie? Jeżeli założymy, że mają całą magiczną energię i wszystko, czego im trzeba w swej otchłani, może ono pozostać bez odpowiedzi. Jednak zbyt wiele z nich chce się przedostać przez wyłom między astralnymi a fizycznymi królestwami i rozkoszować naszą krainą. Każdy Barsawianin, który spojrzy przez okno na zniszczoną krainę lub posłucha rodzinnych opowieści o czasach przodków w kaerach, wie, o czym mowa. A zatem możemy tylko wnioskować, że Horrory chcą lub potrzebują czegoś z naszego świata.



o NATURZE HORRORÓW

Niezwykle trudno udzielić o Horrorach jakichś ogólnych informacji. Wiemy jedynie, że każdy z nich musi jeść. Odżywiać się muszą wszystkie żywe istoty, więc te innowymiarowe bestie najprawdopodobniej też należałoby zaliczyć do istot żywych. Nie wszystkie Horrory jednak, tak jak większość stworzeń, żywią się mięsem, roślinami czy innymi substancjami materialnymi. Większość tych potworów odżywia się uczuciami i energią życiową. Siła życia wszystkich żywych istot zdaje się przyciągać Horrory do naszego świata, a im jest bardziej złożona i różnorodna, tym dla tych bestii pożywniejsza. Szczególnie łakomym kąskiem dla tych stworów są więc Dawcy Imion, najbogatsi uczuciowo i posiadający najbardziej złożoną energię życiową ze wszystkich istot Barsawii.

Nawet Horrory żywiące się ciałem wydają się posiadać potrzebę wywoływania emocjonalnego wstrząsu u swych ofiar. Warto zauważyć, że choć rodzaj ulubionego stresu duchowego zależy od Horrora, to wszystkie one wyrządzają poszkodowanym jakieś emocjonalne lub psychiczne szkody. Nasuwa się więc wniosek, że owe bestie albo potrzebują, albo usilnie pragną potężnej energii uczuć.

Powyższa hipoteza nie wyjaśnia jednak dostatecznie, dlaczego żadne Horrory nie żywią się tak silnymi, acz przyjemnymi uczuciami, jak miłość czy radość. Zamiast tego wolą wywoływać obłąd, ból, grozę, rozpacz, zazdrość itp. Niektórzy moi koledzy sugerują, iż oznacza to, że przyjemne uczucia mogą stanowić klucz do przepędzenia Horrorów z naszego świata, ale taki wniosek to tylko teoria. Napotkawszy Horrora, na pewno nie radziłbym nikomu używać uśmiechu, a jedynie miecza i czarów!

Do tej pory ustaliliśmy, że Horrory muszą się żywić silnymi, negatywnymi emocjonalnymi energiami. Niestety, niewiele więcej da się o tych stworach powiedzieć. Trudno znaleźć jakiegokolwiek podobieństwo pomiędzy poszczególnymi rodzajami tych bestii lub określić ich słabe i mocne strony. Potrafimy opisać kilka magicznych zdolności, które te bestie posiadają, oraz wskazać na rzadziej lub częściej u nich spotykane. Jednak tak naprawdę jedyną cechą, która łączy te potwory, jest ich zdumiewająca różnorodność!

Nie wszystkie Horrory są rzadkimi bytami, istnieją bowiem powszechne ich odmiany, takie jak puchlaki, dopplery, kree-sca itp. Jednak ogromna większość to stworzenia wyjątkowe. Tak jak wszystkie unikatowe stwory, znaczna część Horrorów posiada Imiona. Jak dowodzą przedstawione w tej księdze dokumenty, Horrory są najbardziej niezwykłymi istotami,





jakie kiedykolwiek żyły w Barsawii. Większość z nich różni się zachowaniem, umiejętnościami, formą, sposobami polowania i pragnieniami. Tak wielka ich różnorodność stwarza ogromne problemy śmiałkom próbującym oczyścić z nich nasze ziemie. Kiedy walczy się z Horrorem, pewna jest tylko niepewność.

Jestem przekonany, że dla każdego zdrowego na umyśle Dawcy Imion Horrorzy są złem, może nawet wcieleniem zła. Muszę przyznać, że budzę się złany potem z sercem w gardle, kiedy tylko mi się przyśnią. To naturalna reakcja, zważywszy na spustoszenie, jakie te potwory poczyniły i nadal czynią w naszym świecie.

Tym niemniej możemy popełniać błąd, przyczepiając Horrorom jedynie etykietkę „złych”. Choć ta księga próbuje rzucić nieco światła na ciemność, jaką stanowią, wciąż prawie nic o nich nie wiemy. Nie ma mędrców ani uczonych, specjalizujących się w badaniu ich pragnień czy motywów działania. Nie ma arbitrów, którzy pomogliby Horrorom i Dawcom Imion się zrozumieć, tak jak pomagali różnym rasom Dawców Imion. Z pewnością żaden uczony, adept – nawet ksenomanta – nie zaprzeczy, że Horrorzy czynią wiele zła. Namawiamy jednak, by każdy, kto walczy z tymi stworami lub je bada, miał umysł otwarty na motywy ich działania i prawdziwe cele. Gdy ma się do czynienia z Horrorami, ślepy strach, nienawiść i ignorancja mogą łatwo doprowadzić do zguby.

♀ NIEZWYKŁEJ PRAWDZIE TYCZĄCEJ SIĘ FORM WSZYSTKICH HORRORÓW

Czytelnik esejów zawartych w tym tomie zauważy, że natura Horrorów jest zdumiewająco różnorodna. Najniezwyklejszym przejawem tego zróżnicowania jest fakt, że nie wszystkie żyją na tej samej płaszczyźnie. Niektóre mają tylko ciała astralne i nie mogą istnieć w materialnym świecie. Inne w czasie pobytu w Barsawii posiadają jedynie formę fizyczną. Jeszcze inne zdają się mieć zarówno ciała astralne, jak i fizyczne. Omawiana różnica jest szczególnie ciekawa, bowiem wszystkie inne znane nam istoty jednego gatunku posiadają te same formy. Osobniki danego gatunku istnieją astralnie, fizycznie albo w obu płaszczyznach i pod tym względem się nie różnią. Ze wszystkich istot, o których istnieniu wiemy, jedynie Horrorzy odbiegają od tego wzorca.

Zróżnicowanie Horrorów pod względem form sprawiło, iż niektórzy uczeni postawili hipotezę, że stwory te należą do wielu różnych gatunków. Hipoteza ta nie wyjaśnia jednak dostatecznie, dlaczego w Barsawii spotykamy tylko po jednym, unikatowym egzemplarzu większości Horrorów. Być może dzieje się tak dlatego, że kaprysy magii i życia w przestrzeni astralnej tworzą niezliczone permutacje w obrębie tej samej podstawowej rasy.

Nasza wiedza o zróżnicowaniu Horrorów wciąż nie pozwala nam ich dobrze sklasyfikować i zrozumieć. Jednak wielu ksenomantów zgadza się co do tego, że różnice w fizycznej i astralnej manifestacji mogą być kryterium prymitywnego podziału Horrorów na astralne, fizyczne i dualne. Tak prosta klasyfikacja ma z pozoru niewielkie zastosowanie. Jednak każdemu, kto zapragnie kiedyś zgładzić Horra, dobrze radzimy ją zapamiętać, gdyż jest jedną z niewielu wskazówek, jak te potwory zabić czy odegnać.

Do zabicia lub odparcia Horra potrzebne mogą być specjalne rytuały odpędzania, fizyczne ataki, astralne poszukiwania i inne rzeczy. Jeśli potwór istnieje tylko na płaszczyźnie fizycznej, można bez obaw przyjąć, że do zabicia go wystarczy zniszczenie jego ciała. Jednak Horra eterycznego można unicestwić tylko walcząc z nim astralnie, czarami i innymi sposobami wpływającymi na jego niematerialną esencję. Bestie, żyjące w świecie astralnym i fizycznym, trzeba zgładzić na obu tych płaszczyznach, zniszczenie tylko jednej z form potwora nie zabije go. Wielu dzielnych Dawców Imion przedwcześnie świętowało zabicie Horra i zginęło straszną śmiercią z ręki rzekomo martwej już bestii. Nie wolno nigdy zakładać, że zna





się prawdziwą naturę Horrora lub wie, jak go zniszczyć. Czytajcie każdą legendę, pytajcie wszystkich świadków, radźcie się każdej uczonej osoby, jaką spotkacie. I pamiętajcie, jak wielkie ryzyko podejmujecie, stając do walki z Horrorem.

o NIEBEZPIECZEŃSTWACH ZWIĄZANYCH Z BADANIEM HORRORÓW

Ta książka może łatwo wzbudzić niepokój czytelników (a nawet gorzej). Taka reakcja jest zrozumiała i zasadniczo korzystna. Zmartwienie, zakłopotanie, lęk itp. winny nam towarzyszyć, gdy zastanawiamy się, jak niewiele wiemy o Horrorach – praktycznie kiedykolwiek o nich myślimy. Niektórzy może nawet powiedzą, że istoty te są zbyt straszne, zbyt niszczycielskie dla serc i umysłów śmiertelników. Z pewnością liczba Dawców Imion doprowadzonych do obłędu przez choćby najmniejszy kontakt z Horrorem winna być wystarczającą przestrogą dla każdego. Niestety, ten lęk nie może wpływać na pracę uczonych, takich jak ja i moi koledzy. Wraz z co odważniejszymi z mieszkańców Barsawii nie możemy znieść, że istnieje jeszcze jakaś straszna tajemnica, zwłaszcza jeśli jej wyjaśnienie mogłoby pewnego dnia ocalić czyjeś życie. To ci bohaterowie i poszukiwacze prawdy będą najprawdopodobniej czytać ten tom i to oni staną się najbardziej narażeni na ataki Horrorów. Mogą też przyciągnąć bestie swoją szlachetnością.

Chcąc się zabezpieczyć, podzieliłiśmy się z kolegami pisaniem tej książki tak, by każdy pracował najwyżej nad jednym jej rozdziałem. Nawet najmłodszych uczestniczących w jej tworzeniu uczniów i skrybów poddaliśmy surowemu egzaminowi i zaopatrzyliśmy w liczne ochronne zaklęcia. Także sama książka była silnie chroniona. Mimo to bez żadnej widocznej przyczyny kilka osób znikło, a dwóch młodzieńców zmarło podczas pracy. Niebezpiecznie jest myśleć dłużej o Horrorach, ponieważ zdają się wyczuwać skierowaną na nie uwagę. *Wielce* nieroztropnie jest też wymawiać na głos Imię bestii, bowiem szansa ściągnięcia jej uwagi rośnie za każdym razem.

Słówko przestrogi dla czytelników tej pracy. Zalecamy, żeby nikt nie przeczytał jej za jednym zamachem. Aby zwiększyć bezpieczeństwo, najlepiej chłonąć ją w małych dawkach. Przeciw takim istotom jak Horrory zaklęcia i środki ostrożności nie dają pełnej ochrony.

Nawet teraz śnię o pazurach, kłach i pływaniu w ogromnym morzu zła z ustami ledwo wystającymi ponad powierzchnię. Czasami zaś czuję, iż coś wyżera mnie od środka, a moja skóra lada chwila rozpadnie się, ujawniając moje prawdziwe ja – Horrora. Owe sny niewątpliwie zawdzięczam pracy nad tym tomem, ale gdy ostrożnie piszę ostatni wers, moja wyobraźnia robi z pióra ząb jadowy, a z kałamarza zabójczą truciznę. Fantazje zmęczonego starca, ot co. A jednak nie sądzę, bym jeszcze kiedykolwiek użył tego pióra.





o HORRORACH NAZWANYCH

Największa część tej pracy składa się z rozmaitych dokumentów o Horrorach znanych z konkretnych Imion. Każdy z tych niezwykle potężnych potworów jest jedyny w swoim rodzaju i różni się od innych wyglądem, aktywnością, umiejętnościami i metodami działania. Ten przegląd Horrorów Nazwanych obejmuje m.in. Wynałazcę, monstrum tworzące szatańsko pomysłowe pułapki, w których męczy ono ofiary, a także Verjigorma, Pogromcę Wielkich Smoków. Czytelnik powinien pamiętać, że istnieje wiele Horrorów Nazwanych, o których dowiedzieliśmy się bardzo mało albo zgoła nic i w konsekwencji nie pojawiają się w tej pracy. Plotki i niepotwierdzone opowieści to wszystko, co mamy na ich temat.

Rozróżnienie między Horrorami Nazwanymi a nie posiadającymi Imion jest niezbędne i nie wynika wyłącznie z faktu, że te pierwsze są unikatowe (choć świat zapewne jest wdzięczny za istnienie tylko jednego Łowcy Wielkich Smoków; gdyby było ich więcej, raczej nie przeżylibyśmy Pogromu). Każdy Horror, posiadający Imię, ma też prawdziwy wzorzec, przez co podlega tym samym prawom magii, jakie my, Dawcy Imion, znamy. Naturalnie używanie przeciw tym bestiom magii watków, choć zapewne możliwe, jest nadzwyczaj trudne. I to bynajmniej nie dlatego, że bohater musiałby najpierw poznać prawdziwe Imię stwora. Jak czytelnik tej książki się przekona, wiele Imion, którymi nazywamy te Horrory, to raczej przyczepione im „etykietyki”. Jak każdy Barsawianin wie, poznanie prawdziwego Imienia Horrora jest często tak niebezpieczne, jak walka z nim. Musimy jednak sprostać temu wyzwaniu – być może tylko dzięki magii watków mamy jakąś szansę przeżnąć Horrory z naszego świata.







Ż ZWŻJU EURYDONA

Poniższy tekst to zredagowana przez nas wersja głośniego zwoju Eurydona. Dokument ów, kupiony przez uczonego Falamica od wędrownego sprzedawcy w roku 1502 TH, wywołał wiele sporów w Komnacie Rejestrów. Zwój zawiera ponoć relację przeżyć ludzkiego kupca Eurydona naznaczonego znamieniem przez Horroru zwanego Aazhvatem Wielookim.

Zwój ten budzi też wielkie zainteresowanie throalskich lingwistów, bowiem napisano go w trzech, najprawdopodobniej losowo zmieniających się językach: ludzkim, throalskim i trzecim, dotąd niezidentyfikowanym. Wybitny historyk językoznawca, Verrif Kanos, wraz z uczniami badał ten dokument w latach 1503-1504, próbując rozpoznać nieznane pismo. Choć grupa nie poczyniła wielkich postępów w rozszyfrowywaniu tekstu, Kanos doszedł do wniosku, że dziwne litery to zapis języka – lub jednego z języków – samych Horrorów.

Kiedy w roku 1504 TH kilku uczniów Verrifa wplątało się w tak zwane morderstwa Miedzianego Sztyletu, król Varulus w swej mądrości nakazał ukryć zwój, upatrując w nim przyczyny ich szaleństwa. Dokument ten możemy więc teraz przedstawić jedynie za specjalną zgodą władcy i pod warunkiem usunięcia zeń ustępów w nieznanym języku. Mamy nadzieję, że to, co z niego pozostało, rzuci światło na naturę Horrorów, nie narażając przy okazji czytelnika na utratę zdrowia psychicznego.

Ardiv Fasha, uczeń archiwista
Wielkiej Biblioteki Throalu, 1507 TH

Nie widziałem się ani nie rozmawiałem z moim bratem Uraxesem od ponad trzech lat. Nie poróżniła nas żadna kłótnia. Po prostu nasze drogi życiowe się rozeszły. Uraxes pragnął stworzyć wielką legendę, wybrał więc żywot poszukiwacza przygód, ja chciałem tylko zbić fortunę, zatem zostałem kupcem.

Dowiedziałem się o śmierci brata, kiedy posłaniec przyniósł mi jego dobytek, jaki, według zaświadczenia, znaleziono przy ciele. Władze posłusznie go oddały – oczywiście po odliczeniu podatku – jednak załączony dokument, opisujący okoliczności zgonu, prawie nic nie wyjaśniał. Pismo mówiło jedynie, że Uraxesa zabito w oberży „Pod Kolczastym Jaszczurem” w mieście Iopos. Ten zastanawiający brak szczegółów nie dawał mi spokoju, więc po namyśle pozalażowałem swoje interesy i wyruszyłem do rzeczonego miasta.

Właściciel „Kolczastego Jaszczura” nie był zbyt zachwycony moim widokiem, a o śmierci Uraxesa nie chciał

powiedzieć ani słowa. Na szczęście, postawienie kilku kolejek *hurlgu* pozwoliło mi zdobyć informacje od orków, stałych klientów oberży. Powiedzieli mi oni, że brat przychodził tu na krótko przed śmiercią, próbując zwerbować łowców przygód do wyprawy po skarb ze zrujnowanego kaeru, jaki odkrył. Niestety, chętnych brakowało, gdyż wiadomo było, że jego poprzedni towarzysze zginęli, a on nie miał już pieniędzy. Orkowie powiedzieli też, że Uraxes z tygodnia na tydzień zachowywał się coraz dziwniej, aż pewnego wieczora rozbił tawerniane lustro i wrzeszcząc, rzucił się z toporem na klientów. Zabił wielu próbujących obezwładnić go żołnierzy i niewinnych nieszczęśników. Lustro z setką wciśniętych naprędców w ramę kawałków wisiało nad barem jako niemy świadek dokonanego tamtej nocy spustoszenia.

Po rozmowie wyszedłem z oberży i odszukałem oficera odpowiedzialnego za utrzymanie porządku publicznego w dzielnicy. Dał mi do zrozumienia, że za opłatą mógłby mi oddać pewien przedmiot zatrzymany w sprawie brata jako dowód. Zapłaciłem tyle srebra, ile chciał, a on wręczył mi mapę do kaeru, nakreśloną z precyzją właściwą Uraxesowi. Postanowiłem wykorzystać posiadane środki i wynająć ekipę łowców przygód do zbadania ruin w nadziei, że to, co w nich znajdę, rzuci nieco światła na śmierć mojego brata. W krótkim czasie zebrałem grupę doświadczonych w takich sprawach Dawców Imion i wyruszyliśmy w drogę.

Nigdy wcześniej nie uczestniczyłem w badaniu kaeru i nim do niego dotarliśmy, umierałem z ciekawości. Musiała ona stłumić moją zwykłą ostrożność, bo wpakowałem się do podziemi z wynajętymi towarzyszami, nie zdając sobie nawet sprawy z czyhającego tam na nas niebezpieczeństwa.

Kiedy weszliśmy do tego wstrętnego miejsca, zatkało mnie i chwyciłem się za gardło. Gdy moje oczy przywykły do ciemności, odkryłem źródło tych wypełniających mroczne powietrze, cuchnących oparów. Na brudnej podłodze leżały porozrzucane ciała mieszkańców kaeru, najprawdopodobniej z mumifikowane w jakimś nieznanym procesie. Malujący się na ich budzących litość twarzach wyraz przerażenia pozostaje wciąż żywy, jakby wypalony w mej pamięci. Wtedy też poczułem wielką konsternację beztroskim, niemal żartobliwym zachowaniem moich towarzyszy na widok tego makabrycznego odkrycia. Choć teraz uznaję to za przyzwyczajenie, nieuniknioną reakcją osób uodpornionych na takie wstrząsające znaleziska, wówczas mnie to rozżłościło. Lekkoomyślnie





pośpieszyłem naprzód i trafiłem do przedsionka, w którym zobaczyłem TO.

Z początku wydawało mi się, że to tylko wisząca na ścianie stara, zakurzona, zardzewiała tarcza. Ale potem zobaczyłem otwierającą się wolno powiekę odsłaniającą oko. Straszne, okrągłe, przezroczyste OKO! Wstrząśnięty cofnąłem się, a kiedy spojrzałem ponownie, po przeklętej kuli nie było już ani śladu. Nie powiedziałem nic towarzyszom. Instynktownie wiedziałem, że znalazłem trop, którego szukałem, i zatając przed kompanami fakt spotkania, popełniłem najgorszy w swoim życiu błąd.

Tego wieczora wróciłem do „Kolczastego Jaszczura”. Choć mogłem sobie pozwolić na większe wygody, czułem niewytłumaczalne, nieodparte pragnienie, by pójść śladami brata i zrozumieć, co działo się w jego umyśle. Już wcześniej byłem pewien, że on także TO widział i podobnie jak ja nie mógł się uwolnić od tego straszego obrazu.

Usiadłem więc w tawernie, ale nie szukałem towarzystwa. Raczyłem się winnym nektarem i rozmyślałem o Uraxesie, jego dziwnej śmierci i straszliwej istocie z kaeru.

Następne, co pamiętam, to jak wtaczam się do pokoju, a gorący wosk ze świecy kapie mi na dłoń. Postawiłem świeczkę na komodzie i opróżniłem kieszenie, rozsypując monety koło stoczka. Nagle na jedenastu sztukach srebra otworzyły się przezroczyste oczy; utkwiły we mnie spojrzenia, przewiercając na wylot i wdzierając do mojej duszy. Krzyknąłem i przewróciłem się na plecy. Potem zapadła ciemność.

Kiedy się obudziłem, słońce świeciło mi w twarz. Potrząsnąłem pulsującą głową i pomyślałem o oczach w monetach. Sen, pijacka halucynacja – wmawiałem sobie. Wstałem i podeszedłem do komody.





Pieniądze wciąż na mnie patrzyły, przynajmniej przez chwilę. Potem oczy się zamknęły. Chwyciłem monety i mocno ścisnąłem je w pięści. Były metaliczne, twarde – jak zwykle. Potrząsałem nimi, rzuciłem o ścianę – zwykle monety, pod każdym względem. Padłem ze szlochem na zapleśniałe łóżko, bo wiedziałem, co się stało. Zostałem w kaerze naznaczony przez Horrora. Tego samego, który napiętnował Uraxesa. Wpędził go w obłąd, a teraz robi to samo ze mną.

Przez kilka dni tak się właśnie działo. Monety, guziki, spodki, wino w pucharze – wszystko otwierało do mnie wytrzeszczone, złośliwe oczy. Było tak w pokoju i w tawernie. Robiłem co się da, by ukryć rosnące zdenerwowanie, ale wkrótce bezwiednie cały drżałem. Sen stał się niemożliwy, bo ilekroć zasnąłem, śniłem o tym wzroku, którym Oko wszędzie mnie przewiercało i paraliżowało. Przed tym wszechobecnym spojrzeniem nie było ucieczki!

W jakiś sposób udało mi się odnaleźć eksperta od Horrorów i ich magii, ksenomantkę, która niedawno odeszła ze służby u Denairastów. Opowiedziałem jej o swoich ostatnich przeżyciach i o śmierci brata. Wysłuchiła tych desperackich wynurzeń z wyrazem głębokiego współczucia. Kiedy skończyłem, rozpaczliwie poprosiłem ją o rozwiązanie mojego problemu.

– Zostałeś naznaczony znamieniem Aazhvata, zwanego też Aazhvatem Wielookim – rzekła. – Legendy mówią o kilku sposobach na usunięcie jego piętna. Jednym z nich jest ponoć samoosłepienie, choć niektóre opowieści uznają tę metodę za nieskuteczną. Inna możliwość to zdobycie znamienia potężniejszego Horrora, jednak jest to bardzo nieprzyjemne. Istnieje też trzeci sposób – oznajmiła, popychając w moją stronę sztylet. Posyłając mi krótkie, wymowne spojrzenie, wyszła z pokoju. Znaczenie jej słów było jasne, a jedyne wyjście to samobójstwo. Nie mogłem się jednak na to zdobyć.

Kiedy wracałem do tawerny, wszyscy, których mijałem na ulicach, zdawali gapić się na mnie strasznymi oczami Aazhvata. Gdy dotarłem do „Kolczastego Jaszczura”, zobaczyłem robotników zakładających nowe lustro. Nim znalazło się bezpiecznie w ramie, już stało się okiem Aazhvata – patrzącym i szydzącym ze mnie. Niespodziewanie znalazłem w ręku pustą flaszkę i zacząłem w nie walić, aż rozbiłem w drobny mak. Właściciel ruszył ku mnie z wściekłością w oczach. Wiedziałem, co muszę zrobić – chwyciłem kawałek lustra i wbiłem sobie w lewe oko. Wbijałem tak wielokrotnie, również w prawe. Ból był nie do opisania. Oberżysta stanął, wstrząśnięty tym pokazem samookaleczenia. Jego gniew opadł, nogi mu zmiękły i zatoczył się na stół.

I wtedy w żołądku poczułem przerażenie, bo zrozumiałem, że nie uciekłem. Mimo wylupienia oczu, nadal widziałem!

OBJAŚNIENIA

Aazhvat Wielooki żyje wyłącznie w wymiarze astralnym, ale zachowuje bliski kontakt z płaszczyzną fizyczną, w której znajduje ofiary. Tak jak wiele Horrorów, żywi się przerażeniem, lękiem i rozpaczą Dawców Imion. Robi to jednak w bardzo szczególny sposób.

Aazhvat utrzymuje w całej Barsawii psychiczne objawienia siebie, które nakłada na przedmioty w świecie fizycznym. Są to zawsze rzeczy stosunkowo duże i okrągłe, takie jak tarcze, płyty, dna zniszczonych garnków, wieczka puszek itd. Przedmioty te muszą się znajdować w częściach fizycznego świata, graniczących z mocno zanieczyszczonymi obszarami przestrzeni astralnej, takimi jak skażony czy splugawiony (patrz **Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię**, str. 154-156 podręcznika **Przebudzenie Ziemi**). Obszary te są często silnie skażone przez Horrory. Do przykładów zaliczyć można Złozie, ruiny Parlainth czy każdy kaer zniszczony podczas Pogromu.

Aazhvat posiada w Barsawii do trzynastu takich przedmiotów. Jeśli któryś z nich zostanie odkryty lub zniszczony, Horror szuka na płaszczyźnie fizycznej innego odpowiedniego miejsca lub obiektu, który mógłby nasycić swą esencją. Akt nasycenia nie wymaga żadnych testów, ale kosztuje Aazhvata 12 punktów karmy. Po takim nasyceniu przedmiot uznawany jest za naznaczony jego znamieniem.

Aazhvat wyczuwa, kiedy odpowiednia istota natknie się na któryś z naznaczonych przez niego przedmiotów. Gdy ofiara spojrzy na taki obiekt, Horror używa mocy **spaczenie rzeczywistości** i chwilowo przemienia go w oczodół dla jednego ze swych oczu (dla większości Dawców Imion jest to bardzo niepokojący widok). Potwór wykorzystuje wtedy więc z fizyczną płaszczyzną i naznacza ofiarę znamieniem. Jeżeli postać nie odwróci natychmiast wzroku od oka, Horror otrzymuje modyfikator +3 stopnie do testu znamienia.

MOC AAZHVATA

Unikatowa moc **znamie Horrora** Aazhvata jest dużo potężniejsza niż w przypadku innych bestii. Aazhvat może piętnować ofiary, które patrzą na przedmioty z jego esencją, a nie tylko te, które widzi. Dopóki pierwotnie naszycony przedmiot jest nietknięty, Aazhvat może użyć przeciw ofierze każdej innej mocy, bez względu na odległość.





Może też odnowić znanie po jego zniknięciu, wydając 13 punktów karmy.

Aazhvat nie odzyskuje karmy w sposób naturalny; musi ją wyssać z naznaczonych ofiar, używając mocy **drażenie karmy** (patrz **Objaśnienia**, str. 102). Aby zapewnić sobie dostawę karmy, Aazhvat utrzymuje zwykle około dwunastu ofiar różnych ras jednocześnie. Ponieważ stwór doznaje silnej przyjemności, gdy jego ofiary wariują i się zabijają, musi stale równoważyć apetyt z zapotrzebowaniem na nowe ofiary.

Aazhvat zazwyczaj wywołuje obłęd, używając mocy **spaczenie rzeczywistości**, która pozwala mu zniekształcać prawdziwe wątki otaczającego świata (patrz **Objaśnienia**, str. 99). Posługując się tą mocą, sprawia, że każdy z grubsza okrągły przedmiot wydaje się ofierze manifestacją jednego z jego strasznych oczu. Potwór może nawet przemieniać innych Dawców Imion tak, by ich oczy wyglądały przez chwilę jak jego. Aazhvat nigdy nie komunikuje się bezpośrednio z ofiarami, bowiem delectuje się ich dezorientacją.

Znanie Aazhvata jest niezmiernie trudne do usunięcia, ponieważ Horror może je odnawiać bez względu na odległość. Zniszczenie oryginalnego przedmiotu, zawierającego jego esencję, zmienia to znanie na zwykłe, co oznacza, że potwór, by używać mocy, musiałby się znajdować nie dalej niż piętnaście kilometrów od naznaczonej postaci. Jednak jedynym pewnym sposobem na całkowite pozbycie się znanienia Aazhvata jest zabicie tego monstrum. A ponieważ Horror ten mieszka wyłącznie w przestrzeni astralnej, bohaterowie musieliby z nim walczyć właśnie tam. W przestrzeni astralnej Aazhvat wygląda jak ogromna galareta kipiących, bulgoczących chaotyczną masą i mrugających oczu. Jest wrażliwy na fizyczne ataki odpowiednią bronią. (Przyjmij, że tylko magiczna broń wątkowa może zadać Horrorowi obrażenia na płaszczyźnie astralnej).

WYKORZYSTYWANIE AAZHVATA WIELÓPKIEGO

Bohaterowie mogą zetknąć się z Aazhvatem przez naznaczone jego znamię przedmioty lub jego ofiary. Napiętnowanych Horror dreczy, używając różnych mocy.

W jednej z możliwych przygód z Aazhvatem na prowincję przybywa kilku podróżnych. Bestia naznacza te osoby, co prowadzi do kilku zgonów. W odpowiedzi na zabójstwa Horrora przywódca miejscowej wioski zbiera ą środki i wynajmuje bohaterów, by znaleźli i zniszczyli przedmiot, który stwór nasycił swą esencją. W tym przypadku chodzi o sęk drzewa rosnącego w splugawionym podczas Pogromu skrawku dżungli, zamieszkanym obecnie przez dziwne roślinne istoty.

AAZH VAT WIELÓPKI

Cechy

ZR: 7 SF: 7
PER: 25 SW: 23
Inicjatywa: 7
Liczba ataków: 0
Atak: –
Obrażenia: –
Liczba czarów: 5
Rzucanie czarów: 30

Efekt: patrz moce

Próg życia: 180

Próg ran: 18

Próg przytomności: odporny

Punkty karmy: patrz tekst Stopień karmy: 15

Moce: Czary: 9 krąg Ksenomanty, Drażnienie karmy 20, Spaczenie rzeczywistości 20, Znanie Horrora 20 (specjalne – patrz tekst).

Punkty legend: 195 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak.

ŻYW: 18

CHA: 23

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 25

Obrona społeczna: 23

Pancerz fizyczny: 10

Pancerz duchowy: 15

Zachowanie równowagi:
odporny

Testy zdrowienia: 10

Szybkość w walce: 24

Pełna szybkość: 48





ROZPRAWA O WYNALAZCY

Wkrótce po rozpoczęciu badań nad Horrorem zwanym Wynalazcą przekonałem się, że nie ma właściwie żadnych dobrze udokumentowanych dowodów jego istnienia. W literaturze pełno jest fragmentarycznych, przypadkowych wzmianek na jego temat, ale żadne legendy nie opisuja go wprost. W tej sytuacji uciekłem się do pomocy kilku poszukiwaczy przygód, którzy na własnej skórze odczuli działanie tego bardzo niezwykłego Horra. Poniżej przedstawiam zapis dyskusji, którą poprowadziłem. Wzięli w niej udział Ajmar Zachwycający, nadworny czarodziej króla Throalu, K'reena T'shimon, znakomity Złodziej i emerytowany dowódca Oddziałów Badawczych Jego Królewskiej Mości oraz Thridula, najemny zwiadowca.

Vomonica Cerrov, uczeń archiwista Biblioteki Throalu

Vomonica: Tematem dzisiejszej dyskusji jest Horror zwany Wynalazcą. Thridula wydaje się... zmieszany.

Thridula: Może ty chcesz wymawiać to Imię. Ja nie.

Vomonica: Jak mamy rozmawiać o istotce, jeśli nie wymówimy jej...

Thridula: Wymawianie Imienia każdego większego Horra jest głupotą.

Ajmar: Przesady, zwykle przesady! Powszechnie wiadomo, że Wynalazca żyje wyłącznie na płaszczyźnie astralnej i może nam szkodzić tylko przez swoje pułapki. A ponieważ nie widzę takich w tej miłej czytelnicy, z pewnością jesteśmy poza jego zasięgiem.

Thridula: Jednak nigdy nie można być zbyt...

Vomonica: Właśnie to chciałbym dzisiaj ustalić, Ajmarze. Mówisz to, co powszechnie wiadomo o Wynalazcy, jednak w istniejącej literaturze nie znalazłem prawie żadnych wzmianek o tym Horrze.

K'reena: Trzeba mieć doświadczenie z terenu, by to zrozumieć, chłopcze. Imię Wynalazcy odbija się echem w umysłach wszystkich wytrawnych odkrywców.

Vomonica: Ale dzienniki wielu łowców przygód w bibliotece prawie nie wspominają o tym Horrze.

Thridula: Nie kusi się losu, mówiąc zbyt wiele o potworze takim jak ten.

Vomonica: Może więc każdy z was mógłby, korzystając z własnej wiedzy, odpowiedzieć na pytanie, kim jest Wynalazca?

Thridula: Czym jest Wynalazca.

Vomonica: Dobrze, co. K'reena?

K'reena: Wynalazca to koszmar każdego badacza, który zapuścił się pod ziemię. Kiedy czołgasz się korytarzem, otwierasz drzwi czy opuszczasz przez dziurę, drzysz, że

jedna z jego okrutnych niespodzianek czeka tylko, by rozzerwać twoje ciało i posmakować krwi.

Thridula: Na szczęście ta wstrętna istota pozostawia liczne ślady swej działalności. Wszystko, czego dotknie – ziemia, kamień czy jakikolwiek inny materiał – staje się gładkim, błyszczącym, nieziemskim metalem.

Ajmar: Uściślając, niewiele w tym metalu nieziemskości. Długo badałem ten materiał ze znajomym Mistrzem Żywiołów i odkryliśmy, że substancja wytwarzana przez Wynalazcę nie ma magicznych właściwości. Tym niemniej nie da się jej w żaden znany sposób skopiować. Najwspanialszy hutnicy Throalu przyglądali się jej ze zdumieniem, podziwiając gładkość i brak spoiw.

Vomonica: A więc Wynalazca jest Horrorem, który zmienia podziemne kompleksy, pokrywając je tym niezwykłym metalem i szpiкуюc śmiercionośnymi pułapkami. Ale dlaczego?

Thridula: Chce żywić się naszym bólem.

Vomonica: A skąd to wiesz?

Thridula: Mam blizny. Część wskazującego palca straciłem w pułapce w ruinach Landis. Tę nogę zmiażdżył mi mechanizm w niszy opuszczonego kaeru na zachód od Krwawej Puszczy.

Ajmar: Ciekawe, Thridula. Nie widziałem, żebyś kulał.

Thridula: Wyleczył mi ją głosiciel Garlen. Z zewnątrz jest jak nowa. Jednak w środku wciąż czuję to kalectwo.

W czasach młodości odniosłem wiele ran. Gdybym miał opowiadać o wszystkich, siedzielibyśmy tutaj godzinami.

Ajmar: Niewątpliwie.

Thridula: ...ale jest wśród nich jedna odniesiona w pułapce tej istoty, nie dająca mi wciąż spokoju.

Vomonica: Skąd jednak wiesz, że Wynalazca żywił się bólem, jaki cierpiełeś?

Thridula: Wyczuwałem tego nikczemnika. Przez ułamek sekundy, gdy kręciło mi się w głowie z bólu, czułem jego obecność. Daleko i blisko zarazem. To było straszne i gdyby trwało dłużej, chyba bym oszalał.

K'reena: Czułem to samo, gdy trafiła mnie kosa z pułapki w kaerze koło Urupy. Horror nie przemówił do mnie wprost ani nie przekazał żadnych konkretnych myśli, ale wiedziałem, że tam był.

Ajmar: Muszę powiedzieć, że nie miałem tyle pecha, co moi koledzy. Byłem w kaerze zmienionym przez Wynalazcę – tym oznaczonym K626 w *Atlasie odkrytych kaerów* Jabru – lecz nie zraniłem się w żadnej z jego pułapek. Choć kilka razy mało brakowało! Niestety, tamtego okropnego dnia kilku moich towarzyszy odniosło w nich







obrażenia i mówiło o dziwnym uczuciu, jakby coś ich dotykało.

Vomonica: A więc nikt nie zna wyglądu Wynalazcy? Po prostu czuje się jego obecność w umyśle?

Thridula: Ja go znam. Horror, o którym mowa, ma prawie pięć kilometrów długości, jest metalowy i pokryty niezwykłymi mechanizmami i urządzeniami: kółkami, krążkami, tarczami, nitami i spoiwami. Z otworów w jego ciele wydobywa się gorąca para, ciemne i cuchnące cieczy oraz duszące gazy.

K'reena: Znam tylko jedną rzecz, która jest do niego podobna – to turbina parostatku mojego podwładnego. Tak, to gigantyczny, spaczony silnik okrętowy wywrócony na drugą stronę. Wyobraża obłąd.

Vomonica: A skąd to wiesz?

K'reena: Po prostu wiem.

Vomonica: Czy zawsze o tym wiedziałeś?

K'reena: Nie, raczej nie. O tej istocie nigdy nie opowiadaliśmy legend.

Ajmar: Przypuszczam, że wizje Wynalazcy Thriduli i K'reeny nawiedziły ich, gdy zostali zranieni w jego pułapkach. Od czasu spotkania ze straszliwymi mechanizmami tego Horroru rozmawiałem o nim z wieloma poszukiwaczami przygód. Ci, którzy w nie wpadli, opisują go tak, jak nasi przyjaciele. Ci, którym się to nie przydało, nic nie wiedzą o jego naturze i wyglądzie.

Vomonica: Powiedziałeś też, iż powszechnie wiadomo, że Wynalazca żyje wyłącznie na płaszczyźnie astralnej. Ale skąd?

Ajmar: Być może się myliłem. Myślałem, że tak jest. Ciekawe, zawsze uważałem to za oczywiste, choć rzadko mówię coś, nie będąc całkowicie pewny swoich słów.

Thridula: To prawda.

Vomonica: Czy były jakieś wieści o pojawianiu się Wynalazcy na płaszczyźnie fizycznej?

Ajmar: O niczym takim nie słyszałem.

Vomonica: Czy ktoś z was chciałby jeszcze coś dodać o przeżyciach z Wynalazcą?

Thridula: Mógłbym dokładniej opisać jego pułapki. A co do samego potwora, to tylko tamto dziwne wrażenie. To coś, czego nigdy nie zapomnę.

Ajmar: Jeśli pozwolisz, zastanowiłbym się nad jego pochodzeniem. Po konsultacji z kolegą Mistrzem Żywiolów, gdy badaliśmy wspomniany wcześniej metal, doszedłem do wniosku, że Wynalazca może być jakoś spokrewniony z duchami żywiolów.

K'reena: Duch żywiolu i Horror w jednym? Jak to możliwe?

Thridula: Nie wierzcie nigdy duchowi żywiolu. Tyle wam powiem.

Ajmar: Nie trzeba dodawać, że ta teoria jest dyskusyjna. Jednak moje doświadczenia z K626 sugerują taki związek.

Nasz wojownik miał magiczną lancę podarowaną przez ducha ziemi w zamian za oddane usługi. Owa broń, o której wiedział, że nie działa przeciw takim właśnie istotom, w tamtym kompleksie po prostu „wysiadła”. Wątki, które w nią wplótł, zniknęły rozproszone, a pojawiły się znów, ledwie uciekliśmy z kaeru. Wnioskuje z tego, że Wynalazca jest w części żywiolakiem ziemi albo istotą mu pokrewną.

K'reena: Wizja duchów żywiolu tak splugawionych jest bardzo niepokojąca. Dzięki Mynbruje, że nie ma takich żywiolaków wody.

Ajmar: Nie byłbym tego taki pewien, mój t'skrandzki przyjacielu. To, co wiemy o Horrorach, jest ledwie kropla w ogromnym morzu ignorancji.

Vomonica: W takim razie na zakończenie, co doradzilibyście czytelnikom, gdyby znaleźli się w którymś z labiryntów Wynalazcy?

Thridula: Jeśli znajdziecie się w obszarze obrobionego, błyszczącego metalu, jakiego nigdy wcześniej nie widzieliście, natychmiast zawracajcie.

K'reena: Prędzej czy później wyjście z labiryntu zostaje zablokowane. Rysujcie bardzo dokładnie mapę, bo prawdopodobnie będziecie musieli poszukać innego.

Ajmar: W większości labiryntów Wynalazcy znajduje się też przejście, mające was poprowadzić przez najgorsze pułapki.

Thridula: Zapomnijcie o skarbach, jakie widzicie. Horror, o którym mowa, wypycha podziemia tyloma bajecznymi klejnotami i magicznymi przedmiotami, że obudziłyby chciwość każdego krasnoluda. Pamiętajcie, że te bogactwa są przynętą.

K'reena: Dwóch moich najlepszych towarzyszy zginęło, próbując wydłubać kamienie z posagu w jednym z kaerów Wynalazcy. Szmaragdy wielkości głowy, warte dość, by przejść w stan spoczynku.

Thridula: Byłem tam z nimi. Przeszli, tylko nie tak jak chcieli. I jeszcze jedno – strzeżcie się pułapek w pułapkach. Znalazłem kilka uruchamianych podczas rozbrajania innych. Horror projektuje swe mechanizmy tak, by okaleczyć złodziei oraz zwiadowców i uniemożliwić im zneutralizowanie bardziej szatańskich pułapek dalej.

K'reena: Drzę na samą myśl. Dosyć już dziś powiedzieliśmy. Chodźmy do tawerny i pogadajmy o czymś przyjemniejszym.

OBJAŚNIENIA

W czasie poprzedniego Pogromu grupa smoków przywołała do fizycznego świata potężnego żywiolaka, by użyć go w walce z Horrorami. Potwora przyzwano





z Królestwa Metalu, płaszczyzny dostępnej tylko przez inną, większą – Żywiółu Ziemi. Niestety dla smoków – i niezliczonej liczby Dawców Imion żyjących później – innowymiarowe bestie splugawiły stwora, przemieniając go w dziwną hybrydę Horrora i ducha żywiółu, łączącą pewne cechy obu.

Wynalazca żywi się w niezwykle sposób. Ilekroć poziom magii w świecie jest na tyle wysoki, aby mógł doń wejść, ryje w ziemi w poszukiwaniu jaskiń i tuneli. Następnie dzięki mocy **tworzenie pułapek** przemienia te miejsca w błyszczące, metaliczne labirynty naszpikowane diabelskimi mechanicznymi pułapkami (patrz **Objaśnienia**, str. 100). Gdy mistyczne energie osłabną i świat stanie się dla niego wrogi, potwór wycofuje się do płaszczyzny astralnej i czeka. Wypaczone wzorce labiryntów pułapek są połączone z jego wzorcem, więc ilekroć w którąś z tych pułapek wpadnie żywa istota, bestia może żywić się jej bólem.

Podczas ostatniego Pogromu Wynalazca znalazł kaery z wylomami – idealne miejsca do przekształcenia w kompleksy pułapek. Poszukał też złota, szlachetnych kamieni, magicznych skarbów oraz innych przedmiotów cenionych przez Dawców Imion i umieścił w tych ruinach na przynętę.

Wynalazca z wyglądu przypomina kolosalnego czworonoga. Jego ciało zbudowane jest z błyszczącego srebra, złota oraz brązu i pokryte chaotyczną mieszanką nitów, przekładni, krążków, dźwigni oraz innych urządzeń mechanicznych. Szereg kół na podbrzuszu pozwala potworowi poruszać się po ziemi; może on też w niej ryc niczym kret. Horror może atakować, wystrzeliwując w rundzie walki do czterech gigantycznych gwoździ.

Natura Wynalazcy czyni go odpornym na ataki żywiołów ziemi i ich krewnych oraz efekty czarów Mistrza Żywiółów związanych z ziemią, takich jak *Kryształowe pociski*, *Ziemny kostur*, *Wrzask metalu*, *Kamienna klatka*, *Eksplodująca ziemia* itp.

Chociaż straszliwy w walce, Wynalazca nie dąży do niej. Woli żywić się ofiarami złapanymi w pułapki. Aktualny

poziom magii uniemożliwia potworowi powrót do materialnego świata Barsawii, choć jakieś straszne rytuały mogłyby go doń czasowo przywołać. Horror mieszka teraz wyłącznie na płaszczyźnie astralnej, najczęściej w przestrzeni otaczającej jeden z jego kompleksów pułapek.

WYKORZYSTYWANIE WYNALAZCY

Wynalazca to świetna okazja do przedstawienia podziemnego kompleksu pełnego pułapek i skarbów, podstawowego elementu fabuły gier RPG fantasy. Mistrzowie Gry mogą wykorzystać klasyczną formułę „wejść i zdobyć łup” lub ją urozmaicić, polecając bohaterom utworzyć grupę ratunkową, mającą odnaleźć i ocalić kogoś, kto zaginął w jednym z labiryntów potwora.

Postacie mogą też wejść do przestrzeni astralnej w poszukiwaniu Wynalazcy, usiłując go zabić. W tym wypadku znalezienie Horrora staje się pierwszym etapem nadzwyczaj niebezpiecznej, ekscytującej przygody.

WYNALAZCA

Cechy

ZR: 10 SF: 20

PER: 17 SW: 16

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: 4

Atak: 16

Obrażenia: 25

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 30

Efekt: patrz moce

Próg życia: 280

Próg ran: 24

Próg przytomności: 260

Punkty karmy: 30

Moce: Tworzenie pułapek 35.

Punkty legend: 94 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak.

ŻYW: 25

CHA: 10

Obrona fizyczna: 13

Obrona magiczna: 17

Obrona społeczna: 13

Pancerz fizyczny: 30

Pancerz duchowy: 30

Zachowanie równowagi: 22

Testy zdrowienia: 10

Szybkość w walce: 48

Pełna szybkość: 84

Stopień karmy: 15





Z DZIENNIKA MUSTANA

Poniższy tekst jest wyjątkiem z „Dziennika Mustana” znalezionej w 1502 roku w ruinach Parlainth przez Oddziały Badawcze Jego Królewskiej Mości. Pamiętnik ten jest relacją z życia w mieście z czasów, gdy zniknęło ono z naszej rzeczywistości w roku 1044. Mustan Mustanicus był głową therańskiego domu kupieckiego. Niestety, jedyna ocalała część jego pamiętnika to głównie suche notatki o interesach i nie jest ona kluczem do tajemnic dziejów miasta, jak początkowo sądzili moi zwierzchnicy. Jednak niepokojąca treść ostatnich stron dzieła kryje pewne wskazówki, mogące przyczynić się do wyjaśnienia zagadki losów Parlainth. Ponieważ jest w niej też mowa o groźnej, złej istocie, Kostnogłowym Uzurpatorze, postanowiliśmy przytoczyć końcowe zapisy autora w naszym tomie. W tłumaczeniu tego urywku z therańskiego zachowałem oryginalne daty według kalendarza imperium.

Zamirica Jednonogi,
uczeń archiwista Wielkiej Biblioteki Throalu

Tydzień sześćdziesiąty/Dzień trzeci roku 607

Spotkanie z Emilą Nieustraszoną, stronnniczką Łamiczachy. Nieustraszona prosi o poparcie mojego domu i walczy w nieuchronnej konfrontacji z siłami Brzuchatego. Motywy jej ogromnej lojalności wobec zwierzchniczki pozostają dla mnie zagadką. Nie pojmuję, jak Łamiczacha zdołała pozyskać dla swej sprawy tak wielu zwolenników. Tłumaczę Nieustraszonej potrzebę pokoju i daremność przelewania krwi Dawców Imion.

Tydzień sześćdziesiąty/Dzień czwarty roku 607

Spotkanie z Herekiem Quantzem, kanclerzem lorda burmistrza. On również prosi o poparcie. Powtarzam zapewnienia dane Nieustraszonej – potrzeba pojednania, mediacji, pokojowych rozwiązań, a nie walki.

Tydzień sześćdziesiąty/Dzień piąty roku 607

W dzielnicy kupieckiej dochodzi do starć. Grupa wojowników Łamiczachy napada na patrol poborców podatkowych Brzuchatego. Sześciu zabitych, czternastu ciężko rannych. To obłęd.

Tydzień sześćdziesiąty pierwszy/Dzień drugi roku 607

Dziwny obiad z Phabre. Phabre jest teraz zażartym zwolennikiem Łamiczachy. Dostrzegam w jego oczach jakiś niesamowity błysk. W zeszłym tygodniu ciskał na Łamiczachę gromy, krzycząc „Zdrajczyni” i „Hańba!”. Teraz uważa ją za jedyną nadzieję Parlainth. Ślina cieknie mu

z ust, gdy przysięga śmierć Brzuchatemu. Strofuje go, a on wybucha.

Tydzień sześćdziesiąty pierwszy/Dzień trzeci roku 607

Wciąż niepokoi mnie obiad z Phabre. Zaczynam rozpytywać, szukając magicznego wytłumaczenia dziwnego... [tekst rozmyty przez wodę].

Tydzień sześćdziesiąty siódmy/Dzień czwarty roku 607

Żadnych nowych wybuchów przemocy. Wysiłki medycynie zdają się jak na razie odnosić skutek. Moje podejrzenia wobec zwolenników Łamiczachy wzrosły, gdyż ich żarliwość nie jest naturalna. Czuję, że zbliżam się do rozwiązania zagadki.

Tydzień sześćdziesiąty dziewiąty/Dzień piąty roku 607

Zrzucam z serca pychę i odwiedzam Jadriana. Dawne urazy poszły w niepamięć. Jadrian obawia się wybuchu nowych rozruchów. Podobnie jak ja się obawia, że okazywane przez obie strony pragnienie pokoju jest tylko grą pozorów. Pytam go, czy okrutne, absurdalne zachowanie powstańców Łamiczachy może być wynikiem działania Horrora. Odpowiada, bym nie doszukiwał się wpływu bestii w tym, co można wytłumaczyć odwieczną głupotą Dawców Imion.

Tydzień siedemdziesiąty/Dzień trzeci roku 607

Sukces! Odnalazłem naocznego świadka wydarzeń prowadzących do masakry w Kathaz. To orczyca, służąca Lalak. Powiedziała ona, że miasteczko przygotowywało się do Pogromu, wspólnym wysiłkiem budując kaer. I wtedy doszło do serii tajemniczych morderstw. Przywódcy społeczności zostali zabici w swych łóżkach lub najzwyczajniej zniknęli. Wówczas w miasteczku pojawił się dawno zaginiony brat jednego z zamordowanych, mężczyzna Imieniem Zornos. Znalazł on fetysze magii krwi zakopane w fundamentach kaeru. Obwinił o ich podłożenie ówczesnych radnych, co doprowadziło do wybuchu walk jego sympatyków ze strażą miejską. Połała się krew i wszyscy miejscy władarze zostali zabici lub uciekli. Zornosa okrzyknięto nowym przywódcą.

W ciągu następnych kilku miesięcy Zornos przekonał mieszkańców, że sąsiednie wioski spiskowały z radnymi przy podłożeniu fetyszy. Powiedział poddanym, że ich sąsiedzi zamierzali po zakończeniu Pogromu przejąć ich gospodarstwa. Lalak mówi, że oczy mieszkańców Kathaz miały taki sam wyraz, jaki dostrzegłem u Phabre'a!





Zornos przygotowywał poddanych do wojny. Wkrótce potem budowę kaeru wstrzymano i rozpoczęto najazdy na inne wioski. Zornos powiedział wtedy mieszkańcom, że ich kaer został splugawiony, więc aby przeżyć, muszą zabić sąsiadów i przejąć ich schronienia. Przez następne kilka miesięcy doszło do serii najazdów, które pociągnęły za sobą tuziny, a może nawet setki ofiar. Lalak i inni opowiedzieli się głośno przeciw Zornosowi, ale aresztowano ich i poddano torturom. Lalak uciekł. Uratował ją patrol therańskiej piechoty maszerującej na Kathaz.

Wkrótce potem wojsko zaatakowało miasto. Mieszkańcy walczyli na śmierć i życie, dopóki ostatni mężczyzna, kobieta i dziecko nie zginęli. Ciała Zornosa nigdy nie odnaleziono.

Zastanawiam się, czy Zornos i Łamiczacha to jedna i ta sama osoba, lecz to wydaje się zbyt proste. Poza tym Łamiczacha jest trollicą, a Zornos był orkiem. Mimo to uważam, że opowieść Lalak ma jakiś związek z obecnym kryzysem.

Tydzień siedemdziesiąty/Dzień czwarty roku 607

Odwiedzam Jadriana i powtarzam mu opowieść Lalak. Jadrian zgadza się, że masakra w Kathaz wygląda na splugawienie przez Horrorra, ale nie wierzy, że ma to jakiś

związek z teraźniejszymi kłopotami Parlaint. Obiecuje poszukać podobnych relacji w bibliotece.

Tydzień siedemdziesiąty/Dzień piąty roku 607

Porozumienie Brzuchatego z Łamiczachą zostaje naruszone. Między zwolennikami obu stron dochodzi do walk koło fontanny. Niejasne jest, kto je rozpoczął i czy miał do tego prawo. Zamieszki rozszerzają się na całą dzielnicę. Kilku starszych, spokojnych stronników Brzuchatego zostaje oblanym olejem i podpалonych. Napięcie w całym mieście sięga zenitu. Zostaje jeszcze raz wezwany do mediacji. Brzuchaty jest na przemian chętny do współpracy i pompatyczny. Łamiczacha wysłała emisariusza – Emilę Nieustraszoną, która wydaje się jeszcze bardziej żarliwa niż przedtem. *Brakuje mi czegoś w jej oczach*. Proponuję bezpośrednie spotkanie przywódców, ale wysłanniczka odmawia. Brzuchaty jest urażony. Proszę o audiencję u Łamiczachy. W odpowiedzi słyszę „Jeszcze nie teraz”. Bardzo dziwne. Dalsze spotkania zaplanowano na jutro.

Tydzień siedemdziesiąty drugi/Dzień pierwszy roku 607

Padam z nóg, ale konflikt wydaje się zażegnany. Znowu pokój – przynajmniej na razie. Uroczystości nowego





roku przebiegną w napiętej atmosferze, ale bez rozlewu krwi. Mam nadzieję.

Tydzień siedemdziesiąty drugi/Dzień trzeci roku 607

Wezwany przez posłańca spotykam się z Jadrianem. W zachowaniu mojego przyjaciela widać podniecenie. W różnych tekstach Jadrian znalazł wzmianki o możliwym winowajcy: Kostnogłowym Uzurpatorze.

Istota o tym Imieniu działała w czasie Polowania na Invae w południowej Barsawii, przed założeniem Thery. Invae były owadopodobnymi stworami, które zagnieździły się w starożytnym królestwie Landis, przyjęły postać Dawców Imion, przeniknęły do kultu Chorrolisa i zamieniały innych w insekty. W wyniku w następstwie tego chaosu i hysterii zginęło wiele niewinnych osób.

Mnóstwo niewinnej krwi przelał oficer armii Landis, człowiek Husan Allar. Allar zasłynął jako Zabójca Głosicieli i Morderca Pasji. Bez zgody króla werbował też stronników. W końcu władca wysłał wojska lojalistów, by rozprawiły się z buntownikiem. Doszło do kilku potyczek, po których wielu królewskich zdezerterowało do Allara. Armia rebelianta rosła nawet po tym, gdy minęło zagrożenie invae. Zajęła małą prowincję, której Allar ogłosił się królem.

Władca Landis wysłał do Allara dwójkę głosicieli: Oszusta Vestriala i Erendis, Pasji Porządku. Wyznawcy Erendis nie udało się odkryć prawdziwej natury samozwańca i został zabity. Jednak stronniczka Vestriala zdołała wmówić Allarowi, że przeszła na jego stronę. Wtedy oświeciła go w lustrze (dlaczego tak zrobiła, legenda nie mówi), a on objawił się jako monstrum, istota „o tysiącu najszkaradniejszych oczu, tysiącu bełkoczących językach i tysiącu zgrzytających zębach”. Potwór (teraz wiemy, że był to Horror) zdemaskował się jako Kostnogłowy Uzurpator. Ogłosił się zwiastunem hordy potworów i wykrzesał, że pewnego dnia zawładnie całą Barsawią. Po tem uciekł. Allara więcej już nie widziano, a jego wojska wkrótce się rozpieczęły. Licznym dezertom z armii Landis król udzielił amnestii z racji „zaczarowania”.

Po przeczytaniu legendy Jadrian i ja siedzimy przez wiele minut w milczeniu. Teraz wolałbym nie wierzyć w swoje podejrzenia. Gdyby bowiem okazały się prawdziwe, znaczyłoby to, że Horrory wkroczyły do Parlainth pomimo wszystkiego, co zrobiliśmy dla jego obrony.

Jadrian powiedział, że znalazł inne możliwe relacje o działalności Kostnogłowego Uzurpatora i będzie kontynuował badania. Spotkamy się znowu nazajutrz.

Tydzień siedemdziesiąty drugi/Dzień czwarty roku 607

Wiele rozmyślałem. Jeśli Łamiczacha to Zornos, Allar i Kostnogłowy Uzurpator w jednej osobie, muszę porzucić

neutralność. Ale to przecież ja – prawy mediator – zapobiegłem wielkiej rzezi. Mam nim pozostać, czy też związać swój los z Brzuchatym? Błędy Brzuchatego są tak ogromne jak jego bebech, jego stronnicy – czarodzieje – szaleni i niebezpieczni, ale przynajmniej nie są Horrorami.

No i czy właściwie mam jakiś dowód, który mógłbym przedstawić Brzuchatemu, mieszkańcom Parlainth, komukolwiek? Może lepiej samemu zaatakować Łamiczachę? Bez wątpienia w nadchodzących dniach mam więcej do przemyślenia.

Po drodze do Jadriana zaczepia mnie Phabre, mówiąc, że chce się ze mną spotkać Łamiczacha. Sam na sam. Wzdrygam się, ale to może być okazja. Wysyłam posłańca z przeprosinami do Jadriana i spędzam wieczór w tawernie, wyciągając co się da z Phabre. Wkrótce nabieram jeszcze większego przekonania, że coś się z nim dzieje. Choć siedzi tuż obok mnie, słyszę go tak, jakby był kilometry dalej.

Tydzień siedemdziesiąty drugi/Dzień piąty roku 607

Od obchodów nowego roku dzielą nas tylko dni, jednak nie będą one dla mnie radosne. Poszedłem do Jadriana, ale go nie zastałem. Znalazłem za to plamę krwi na podłodze jego gabinetu. Żony ani dzieci także nie było. Bliski obłędu odszukałem jego przyjaciół, jednak nikt nie wiedział, co się z nim dzieje. Wyczułem coś dziwnego w zachowaniu pokojówki, więc wróciłem ją wypytać, ale zniknęła.

Tydzień drugi/Dzień pierwszy roku 608

Zaraz wychodzę na umówione spotkanie z Łamiczachą. Ręce mi się trzęsą. Nigdy nie byłem wojownikiem i nie uważałem się za bohatera. Jestem człowiekiem pokoju, ugody, negocjacji. Ale teraz wyruszą do serca samego zła – o ile, oczywiście, moje domysły się potwierdzą i nie okażą jedynie majakami starego tchórza, który naoglądał się za dużo mordów i zamieszek.

Jedno lusterko mam w lewej kieszeni szaty, drugie w prawej, a trzecie wszyte w podszewkę peleryny. Niech Pasje mają mnie w swojej opiece.

Tydzień drugi/Dzień drugi roku 608

Łamiczacha jest wielką przywódczynią Dawców Imion, ale jej sieć dowodzenia ma wiele wad. Moim naczelnym zadaniem jako jej pierwszego doradcy jest rozplątanie węzłów powiązań między stronnikami i przekształcenie tej przypadkowej zbieraniny kupców, rzemieślników i zbójów w polityczny organizm zdolny do przejęcia władzy w państwie. Wiem, że moje umiejętności pozwolą nam dokonać tego gładko, przy minimum ofiar, i jestem pewien, że pod moją pieczęcią rządu Łamiczachy w Parlainth będą chwalebne.







OBJAŚNIENIA

Kostnogłowy Uzurpator ukrywa swą tożsamość pod płaszczkiem oszustwa, udając jednego z Dawców Imion. Im więcej Dawców Imion słucha jego rozkazów, tym bardziej mistyczną moc stwór zdobywa, niezależnie od tego, czy robią to oni świadomie, czy nieświadomie i czy dzieje się to bezpośrednio, czy pośrednio. Na przykład, jeśli zdobędzie on wierność jakiegoś wodza, zyska magiczne korzyści nie tylko z rządzenia nim, ale i wszystkimi, którzy są wobec niego lojalni.

Kostnogłowy Uzurpator szuka zwykle społeczności Dawców Imion w poważnych tarapatach. Przedstawia się jej jako bohaterski łowca przygód i potajemnie używa swych mocy, by zakończyć kryzysową sytuację – którą równie dobrze mógł sam wywołać. Wtedy roztacza wokół siebie *aure przerażenia* i przekonuje społeczność, aby uczyniła go swoim przywódcą (patrz **Objaśnienia**, str. 99). Kiedy ma już władzę w rękach, zaczyna plugawić mieszkańców, żądając od nich, by łamali swe zasady w imię prawa i zachowania stabilności społeczeństwa.

Monstrum może też wybrać jednego z najszlachetniejszych, najbardziej opornych członków społeczności i systematycznie go plugawić. Moce perswazji potwora są tak silne, że wielu jego stronników walczy za niego nawet po tym, gdy okaże się on Horrorem.

Przebiegły i elokwentny Kostnogłowy mówi cichym, spokojnym głosem i porusza się wolno, z gracją. Lubi przyjemności, które oferuje Barsawia, i zasmakował już we wspałym jadle, napojach i luksusie. Kocha też pochlebstwa, chociaż rzadko daje się nabrać na słodkie słowa.

Choć Kostnogłowy jest straszliwym przeciwnikiem w boju, woli walczyć poprzez stronników. Horror może przybrać postać każdego Dawcy Imion z wyjątkiem smoków. Aby się tak przeobrazić, musi wydać 10 punktów karmy. Z tego powodu przemienia się tylko, gdy to konieczne. Kostnogłowy żarliwie strzeże swej prawdziwej tożsamości, ujawniając ją jedynie wtedy, gdy nie ma wyboru. Potwór nie znosi luster, gdyż zdradzają jego prawdziwą naturę; jego odbicie ma postać zniekształconego humanoida pokrytego setkami miniaturowych twarzy.

Kostnogłowy zwykle chodzi w kolczudzie i nosi specjalnie wykuty sztylet o stopniu obrażeń 4, choć w jego rękach broń ta zadaje obrażenia o stopniu 24.

KARMA KOSTNOGŁOWEGO

Stopień karmy Kostnogłowego zależy od liczby stronników pod jego wpływem. Wynosi on bazowe 12 plus 1 za każdego pięciu stronników. Tak więc przykładowo, jeśli potwór ma armię 100 stronników, jego stopień karmy wzrasta do 32.

WYKORZYSTYWANIE KOSTNOGŁOWEGO UZURPATORA

Bohaterowie najprawdopodobniej spotkają Kostnogłowego, stykając się ze społecznością lub grupą osób znajdującą się pod jego wpływem. W jednej z możliwych przygód Kostnogłowy zdobywa wpływy na obszarze interesującym śmiałków. Być może przejął jakąś większą grupę kontrolującą kluczowy szlak handlowy lub tworzącą koalicję rzecznych piratów. Mógł też zdobyć władzę nad konfederacją osad, agitującą przeciw politycznym sprzymierzeńcom bohaterów, takim jak Królestwo Throalu. Śmiałkowie mogą walczyć ze sługami Kostnogłowego w serii przygód, a następnie, próbując zdobyć informacje o tajemniczym, sprawiającym tyle kłopotów przywódcy, przeniknąć do „wewnętrznego kręgu” Horra.

KOSTNOGŁOWY UZURPATOR

Cechy

ZR: 20 SF: 20

PER: 20 SW: 23

Inicjatywa: 17

Liczba ataków: 1

Atak: 22

Obrażenia: 30

Liczba czarów: 4

Rzucanie czarów: 25

Efekt: patrz moce

Próg życia: 210

Próg ran: 20

Próg przytomności: 190

Punkty karmy: 60

Moce: Aura przerażenia 25, Czary: 7 krag Iluzjonisty, Spaczenie karmy 18, Zły los 20.

Punkty legend: 93 000

Ekwipunek: Wykuty sztylet (+2) (obrażenia 24).

Lup: Brak.

ŻYW: 20

CHA: 25

Obrona fizyczna: 20

Obrona magiczna: 20

Obrona społeczna: 25

Pancerz fizyczny: 7

Pancerz duchowy: 15

Zachowanie równowagi: 20

Testy zdrowienia: 10

Szybkość w walce: 100

Pełna szybkość: 200

Stopień karmy: patrz tekst





HORROR CHANTREL

Poniższa relacja jest zapisem słów Trubadur Chantrel, młodej kobiety, której sławę barda przyćmiewa jedynie ciężająca na niej wieczna klątwa.

Choć przedstawionego niżej Horrora określa się zwykle mianem opisującym jego związek z Chantrel, może on mieć zupełnie inne Imię. Nie mam jednak ochoty tego badać, gdyż im mniej czerpię z tej książki wiedzy, tym bezpieczniej się czuję.

Lardo Muanto, uczeń uczony
z Wielkiej Biblioteki Throalu

Sny wygnały mnie z mojego kaeru. Sny, które wzbudziły strach w moich bliskich i przecięły nasze więzy krwi, rodzinne i domowe. Każdej nocy moje śpiące oko patrzyło przerażone, sparaliżowane przez krew na gładkiej metalowej ramie. Ciche, furkoczące ostrza rzeźbiły rysy Horrora, a on wypływał krwawą pianę, jakby próbował do mnie przemówić. Jego oczy zawsze szukały moich, ale odwracałam się, rzucając tułowiem i wykręcając kark. Moje ciało było jak trzaskający z przerażenia bicz. Często wzrok potwora wwierał się w mój umysł, ale nie potrafił znaleźć oczu. Tamtej nocy obudziłam się z prześcieradłami zaciśniętymi w dłoniach oraz bolącą z wysiłku piersią i zobaczyłam twarz mojego brata, Aleaca. Światło lampy odbijało się w jego oczach i tańczyło na ostrzu uniesionego noża, który trzymał w dłoni. Aleac patrzył na matkę, czekając na sygnał. Wzrokiem błagałam ją o litość. Jej kamienna twarz nie wyrażała niczego.

„Niech starszyzna zadecyduje o jej losie”, rzekła głosem mocniejszym od grubych marmurowych ścian świątyni. Jednak walenie okutych pięści do drzwi ogłosiło jej wyrok, nim padło jakiekolwiek słowo. Strażnicy w kolczugach pokrytych błyszczącymi srebrnymi znakami Thystoniusa oraz jasnoniebieskimi i żółtymi barwami wojennymi z błogosławieństwem starszych zanieśli mnie do bram kaeru. Trzask zamykających się wrót odbił się echem po dolinie. Kiedy dźwięczał w uszach, magowie śpiewali, zabraniając mi wrócić do jedynego domu, jaki kiedykolwiek miałam.

Przeklełam strażników, starszyznę, magów, rodzinę, a na końcu matkę. Bezdusznosc mogła być ich jedyną nadzieją na przeżycie, jednak nie umiałam im wybaczyć. Przywołując niezliczone słyszane w dzieciństwie opowieści, zsyłałam na nich śmierć. Wyobrażałam sobie poszukiwania zaklęcia, które pokonałoby Horrora, a potem chwalebny powrót do mojego ludu. Czasami w fantazjach byłam łaskawa, kiedy indziej odrzucałam tych, którzy

mnie wygnali. Te wizje podtrzymywały mnie, stając się coraz bardziej żywe, aż mój codzienny żywot wydał się tylko bladym wspomnieniem. Teraz myślę, że Horror żywił się tymi marzeniami, by odciągnąć mnie od życiowych trosk.

Wędrowałam po Barsawii, widziałam spustoszony kraj, zniszczony jak oszpecona zaraza twarz. Niewielu już grasowało w nim pożeraczy. Ich miejsce zajęły inne istoty, które zostawiały mnie w spokoju. Naznaczyła mnie bowiem bestia potężniejsza, a jej znamie odstraszało co głupsze Horrory. Spałam bardzo mało, gdyż słyszałam mojego kata, a furkot jego noży zmieniał prędkość i wysokość tonu, swym dźwiękiem naśladując mowę. Potwór obiecał mnie utrzymywać, chronić i nigdy już nie zostawić samej. Powiedział, iż nie jest fałszywym przyjacielem, tylko prawdziwym – wiecznym.

Prowadziłam niesamowite życie, kradnąc co się da ze zniszczonej podczas Pogromu ziemi. Miałam nadzieję na śmierć. Chciałam umrzeć. Nie wiem, ile minęło lat, ale mój dręczyciel utrzymywał mnie w jakiś sposób rzeską i młodą. Koszmary po jakimś czasie zanikły, nawet nie pamiętam kiedy. I gdy Barsawia zaczęła się odradzać, także moja dusza leczyła się z zadanych przez Horrora ran. Potwór nie odezwał się do mnie najpierw przez miesiące, a potem lata. A gdy kaery się otwierały, patrzyłam i drżałam ze strachu, lecz z nadzieją w sercu.

Zamieszkałam w wiosce Kolomay, leżącej kilka dni drogi na północny wschód od Travaru na podgórzu Gór Gromu. Wieśniacy byli ostrożni wobec obcych, ale mój kark nie pękał już z wysiłku od noszenia znamienia Horrora. Zaakceptowali mnie. Dowiodłam swej przydatności w trudnych chwilach i zwiększyłam swą popularność, snując opowieści w blasku wieczornych ognisk.

Nauczałam swojego fachu młodego chłopca, Calvisa, gdyż płynący w nim strumień magii łatwo zbaczał ku zmyślaniu. Uczeń spierał się ze mną niemal w każdym szczególe, czego chłopcy raczej nie robią, ale był dobrym słuchaczem. Kiedy po raz pierwszy pod moimi oczami pojawiły się zmarszczki, a wraz z nimi łzy, kobiety z wioski próbowały pocieszać mnie zwykłymi słowami. Chłopak jednak wyczuł, że to nie rozpaczania nad moją przyszłością, a dawny smutek był przyczyną płaczu.

W miarę jak Travar znowu się rozrastał, rósł też strumień przepływającego przez Kolomay srebra i opowieści. Legendy zasiały niepokój w sercu młodego Calvisa. Chciał, bym podróżowała z nim po kraju, lecz dla mnie taka wędrownia byłaby niczym marsz przez pustynne





bezdroża – bez cienia radości. Kolomay stało się moim domem.

W miesiącu charassie wszyscy młodzieńcy pragnący opuścić wioskę musieli zgłosić swój zamiar. Calvis jako pierwszy wystosował prośbę i rada starszych wyraziła zgodę. Ostatniej nocy charassy całe Kolomay świętowało Noc Nowych Podróż. Hałaśliwy śpiew wypełniał powietrze, a nuty unosiły się z iskrami lśniących błękitnych ognisk zaczarowanego lasu. Ta noc była pełna śmiałych obietnic, głośniego podniecenia wyruszających w drogę, zapachu pieczonego mięsa, ukradkowego dotyku kochanków, cichych ambicji rodziców, zazdrości rodzeństwa oraz tych, którym się nie powiodło. Zawsze będę pamiętać Calvisa z tamtej nocy. Stał wyprostowany na tle błękitnego ogniska i przewodził wiosce w „Kresie Wszystkich Podróż”.

Później nie mogłam zasnąć, więc pracowałam nad podarunkiem dla Calvisa – medalionikiem z wygrawerowanymi pierwszymi wersami trzech pierwszych eposów, jakich go nauczyłam. Chciałam, by przypominały mu to, co osiągnął. Przypominały, że to, co kiedyś wydawało się prawie niemożliwe, jest teraz dziecinną igraszką. Wiedziałam, że będzie drwił z medalionika. Ale wiedziałam też, iż go zachowa – i pewnego dnia doceni.

Kiedy słońce weszło w Dzień Wymarszu, zaniósłam medalionik do jego domu. Gdy zapukałam do drzwi, ustąpiły i poczułam mdły, wilgotny zapach. Przez chwilę patrzyłam osłupiała na schnącą stertę mięsa, leżącego na wewnętrznych schodkach. Wtedy na połówce dłoni u ich podstawy rozpoznałam obrączkę matki Calvisa i krzyknęłam.

Łzy napłynęły mi do oczu, zakryłam twarz rękawem i weszłam do domu. Musiałam odnaleźć Calvisa. Nogi trzęsły mi się, gdy mijałam kupki mięsa będące jego młodszym bratem i siostrą. Wspięłam się po schodkach na pierwsze piętro, idąc za bzyczeniem uczujących już much. Kiedy pośliznęłam się na krwi na podeście, z mego gardła wyrwał się jęk. Omal nie przegryzłam sobie wargi, widząc ojca Calvisa, odartego ze skóry jak dojrzały owoc. Przeszłam nad zwłokami i ruszyłam dalej, trzymając się zbryzganych krwią ścian, prowadzących do sypialni chłopca. Sapiąc ciężko mimo smrodu, chwyciłam się framugi drzwi, chcąc przeciągnąć się na drugą stronę. Zamykając oczy, zrobiłam krok. Stałam tak przez kilka chwil, płacząc, niezdolna unieść powieki. Wreszcie spojrzałam.

Stwór wypatroszył Calvisa z niewiarygodną precyzją, pozostawiając większość skóry nietkniętą. Organy chłopca zostały cieniutko pocięte i ułożone na podłodze na lewo od łóżka, kości zaś oddzielone i zebrane w staranną kupkę po jego prawej stronie. Pamiętam, iż zastanawiałam się, co stało się z krwią Calvisa, i szlochałam, że zostawił jego twarz nietkniętą taką piękną wśród całej tej rzezi.

Wtedy nieoczekiwanie oczy chłopca otworzyły się, spojrzały na kości i odnalazły mnie. Próbowałam krzyczeć, ale z mego gardła wydobył się tylko mokry rechot. Twarz uśmiechnęła się i głosem z furkoczących ostrz i zgrzytającego o siebie metalu powiedziała: „Tęskniłem za tobą”.

Wieśniacy mówili, że szlochałam jeszcze godziny po tym, jak wyciągnęli mnie z domu. Opuściłam wioskę, ledwie zebrałam siły, ale było za późno. Moja przyjaźń z Calvisem otworzyła Horrorowi furtkę do mieszkańców Kolomay oraz do ich krewnych w innych miastach. Czasami zabijał jedną osobę, kiedy indziej wyrzynał całe osady. Nawet dziś wielu nazywa ten rejon Gór Gromu Wzgórzami Rzeźnika.

Horror znów mówi do mnie w nocy. Z moich włosów znikła siwizna, a moja twarz jest tak gładka, jakbym nigdy nie przeżyła tych wszystkich lat. Wydaje mi się, że będę żyła, jak długo on zechce. Rzuciłam się nawet do Morza Śmierci, ale daremnie. Może mnie odtworzyć swą podłą magią.

Gdybyście kiedyś spotkali mnie na drodze – szczupłą kobietę ze zbyt wygiętymi ustami, trochę za małym nosem i oczami błyszczącymi, gdy opowiada – proszę, bądźcie mili. Obiecuje, że ogrzeje się tylko przy waszym ogniu i podzielił kilkanaście opowieści. Wy i wasi towarzysze udacie się potem w swoją stronę. Ja pójdę własną drogą – tą, którą krocze z moim przyjacielem, z moim wiecznym przyjacielem.

OBJAŚNIENIA

Horra Chantrel nigdy nie widziano w świecie fizycznym. Spotykano go jedynie w formie astralnej – krwawego, demonicznego humanoida zawieszonego w metalowej ramie. Z ramy tej wyrastają setki małych, furkoczących ostrzy wykutych z różnych metali, w tym magicznego orichalku. Jeśli Horra zabije się w formie astralnej, ramę tę można wyjąć z astralnej przestrzeni.

O ile większość bestii używa mocy bezpośrednio przeciw ofiarom, o tyle Horror Chantrel woli terroryzować zdobycz, atakując jej rodzinę, przyjaciół i ukochanych.

Prawdziwego Imienia Horra Chantrel nie znają nawet jego ofiary. Potwora nazywa się tak ze względu na jego związek ze słynną trubadur. Ponieważ prawdziwe Imię Horra okrywa mrok tajemnicy, żadna magia odwołująca się do mocy Imion i Nazywania na niego nie działa.

MOCY

Horror Chantrel posiada wiele specjalnych mocy. Niektórymi z nich obdarzone są też inne Horrory, pozostałe zaś cechują tylko jego. Wszystkie te specjalne moce opisano dalej.







TABELA WĘDRÓWEK HORRORA

Obiekt ataku	Wymagany wynik testu
Osoba związana więzami krwi	Porażka
Osoba związana więzami małżeńskimi	Przeciętny sukces
Partner w interesach	Wyjątkowy sukces
Nowy przyjaciel	Ogromny sukces
Przyjaciel przez co najmniej rok i jeden dzień	Duży sukces
Ukochana osoba	Przeciętny sukces
Osoba związana poprzez przedmiot wzorca	Porażka

Znamie Horrora

Horror Chantrel może używać wielu mocy jedynie przeciwko naznaczonym przez siebie ofiarom. Bestia zwykle piętnuje ofiary w snach, ponieważ tylko w nich pojawia się jej znamie. Najpierw potwór wyszukuje ofiarę, której sny są na tyle żywe, by mógł je wyczuć z przestrzeni astralnej. W tym celu wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej magicznej obronie śniącego. Aby wyczuć ofiarę, Horror musi w nim osiągnąć wyjątkowy sukces. Dla danej postaci potwór może próbować tego testu tylko raz na miesiąc. Kiedy Horror znajdzie już swój cel, piętnuje nieszczęśnika według standardowych zasad.

Po naznaczeniu ofiary Horror może podróżować „po wiążącym kości wątku” i atakować lub naznaczać wszystkie osoby związane z napiętnowaną postacią więzami krwi i przyjaźni. W tym celu wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie społecznej atakowanego. Wymagane wyniki testu przedstawiono w Tabeli wędrówek Horrora.

Fizyczna odległość między naznaczoną osobą a atakowanym nie ma znaczenia – Horror może przeskoczyć od matki na Aras do syna w Wielkim Targu, osiągając nawet porażkę w teście. Kiedy doskoczy do ofiary, może ją naznaczyć albo zabić. Horror zwykle nie zabija naznaczonych przez siebie ofiar. Nie może też dosięgnąć przypadkowych znajomych naznaczonej ofiary.

Horror Chantrel żywi się bólem, wynikającym z rozłąki i samotności, jakie naznaczony cierpi. Według smoczych przekazów potwór rozkoszuje się wypaczoną empatią z ofiarą. Horror często leży przez lata w uśpieniu, pozwalając naznaczonym nawiązywać nowe więzi. Smocze przekazy mówią, że liczba tych ofiar nie może przekroczyć liczby pełni księżyca w roku, ale nawet one nie wyjaśniają, dlaczego tak jest.

Horror Chantrel może leczyć lub regenerować naznaczonego, zastępując jego testy zdrowienia własnymi. Jeśli ciało ofiary zostało całkowicie zniszczone lub jest z innych przyczyn niedostępne, potwór może jej stworzyć nowe. Aby tego dokonać, musi mieć przynajmniej jeden punkt *pamięci krwi* (patrz dalej) od kogoś związanego z ofiarą. Nowe ciało jest dokładnie takie samo jak stare.

Horror Chantrel może też odmładzać ofiarę, wykonując dla niej testy zdrowienia, gdy jest zdrowa. Mistrz Gry wykonuje za potwora kilka takich testów i dodaje wyniki. Kiedy ich suma przekroczy próg życia ofiary, młodnieje ona o rok. Horror niszczy tak dzieło czasu i zastępuje esencję naznaczonej osoby własną, nieśmiertelną.

Horror Chantrel może także użyć mocy *ukrycie znamienia Horrora*, aby schować piętno głęboko we wzorcu ofiary (patrz *Objaśnienia*, str. 103).

Astralne cięcie

Chcąc zastosować ten atak, Horror Chantrel wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej magicznej obronie ofiary. Jeśli uzyska w nim przebicie pancerza (ogromny sukces), może dokonać *cięcia*. W następnej rundzie walki ofiara otrzymuje od *astralnego cięcia* fizyczne obrażenia. Atak ten pochodzi z przestrzeni astralnej i przechodzi przez wszystkie fizyczne obrony i pancerze, jakie cel może posiadać. Stopień obrażeń wynosi 30 i jest to bazowy stopień obrażeń Horrora. Horror Chantrel rzadko stosuje *astralne cięcie* w walce. Najczęściej używa go do uzyskania upiornych efektów sekcji zwłok – wycinania i usuwania z ofiar kości i mięśni, pozostawiając skórę nietkniętą.

Pamięć krwi

Dzięki mocy *pamięć krwi* Horror może przechowywać żywą esencję zabitej osoby w jej krwi, a tę z kolei w swym pocie, upiornym ciecie. Chcąc użyć tej mocy, Horror wykonuje test *pamięci krwi* o trudności równej obronie społecznej ofiary. Sukces pozwala mu wchłonąć krew ofiary przelaną w jego atakach. Jeżeli cel ataku umrze w rundzie, w której użyto *pamięci krwi*, Horror Chantrel wchłania liczbę „punktów pamięci krwi” równą progowi życia ofiary. Horror może wykorzystać te punkty do zwiększenia żalu i cierpienia wszystkich ofiar, które nią naznaczył (patrz *Znamie Horrora*, str. 28). Gdy naznaczona ofiara się wyleczy, Horror wydaje punkt wchłoniętej krwi i zadaje jej ból na nowo, jakby dopiero co go doświadczyła. Odnowione cierpienie trwa za każdym razem przez co najmniej rok i jeden dzień.

Horror Chantrel może też użyć punktów *pamięci krwi* do stworzenia nowego ciała ofierze, której poprzednie zostało zniszczone.





WYKORZYSTYWANIE HORRORA CHANTREL W PRZYGODACH

Horror Chantrel szerzy strach i splugawienie przez naznaczone ofiary, które podróżują po Barsawii, niosąc ze sobą śmierć i rozpacz. Potwór może swymi mocami utrzymywać te ofiary przy życiu przez wiele lat. Używając mocy **ukrycie znamienia Horrora** może też czynić je nieświadomymi piętna, które noszą, i zagrożenia, jakie stwarzają dla innych.

Bohaterowie mogą znaleźć się pod wpływem Horrora Chantrel, jeśli jeden z ich krewnych lub przyjaciół zostanie przez niego naznaczony albo gdy spotkają jedną z ofiar potwora, a nawet samą trubadur.

Do śmiałków może się też zwrócić osoba, która zdaje sobie sprawę z noszonego piętna oraz niebezpieczeństwa, jakie stwarza. Prosi ona, by łowcy odnaleźli i zniszczyli wszelkie wzmianki o jej istnieniu, dzięki czemu zniknie z umysłów mieszkańców Barsawii. Wykonując zadanie, bohaterowie mogliby odszukać przedmioty wzorca ofiary i spróbować je zniszczyć. Taka akcja mogłaby też odwrócić uwagę Horrora od naznaczonego nieszczęśnika i ściągnąć ją na śmiałków.

HORROR CHANTREL

Cechy

ZR: 20 SF: 22
PER: 20 SW: 23

Inicjatywa: 22

Liczba ataków: 2

Atak: 23

Obrażenia: 30

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 23

Efekt: patrz niżej

Próg życia: 220

Próg ran: 25

Próg przytomności: 200

Punkty karmy: 40

Moc: Czary: 8 krąg Mistrza Żywiołów, Groza 15, Pamięć krwi 19, Podszpty 15, Ukrycie znamienia Horrora 22, Zły los 19, Znamie Horrora 19.

Punkty legend: 150 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Rama zawierająca kawałki orichalku wartego 40 000 + [(1k10 + 1k6) x 1000] sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

ŻYW: 18

CHA: 19

Obrona fizyczna: 20

Obrona magiczna: 21

Obrona społeczna: 21

Pancerz fizyczny: 32

Pancerz duchowy: 30

Zachowanie równowagi: –

Testy zdrowienia: 10

Szybkość w walce: 100

Pełna szybkość: 200

Stopień karmy: 15





o HORRORZE DRUISTADCIE

Poniższy tekst pochodzi z dzieła Reodlana T'rilclawa, znamienitego t'skrandzkiego mędrca i maga. Przytoczony ustęp daje nieoceniony wgląd w temat pracy, ale czytelnicy z pewnością zauważą, że podobnie jak w kilku innych artykułach z tej książki, nie pada w nim Imię Horroru. Zamiast tego na określenie bestii używa się słowa z języka t'skrangów – Druistadt. Reodlan podał następujące definicje tego terminu.

druistadt: (dru . i . staat) 1. Tajemnicza nazwa. Stosowana często w pewnych tematach tabu jako alternatywa dla zakazanego wyrażenia. 2. Powszechnie stosowane imię nadane Horrorowi zamieszkującemu ponoć rejon Barsawii w pobliżu Węzowej Rzeki, na południowy wschód od krasnoludzkiego królestwa Throalu.

Ardonn Fil, uczeń uczony, 1507 TH

Ja, Reodlan Trilclaw, biorę pióro i atrament, by napisać te słowa z pewną obawą, gdyż istnieją tajemnice, których nikt – nawet mędrzec taki jak ja – nie powinien badać zbyt dokładnie. Omawiany przeze mnie Horror jest właśnie jedną z nich. Niemniej waga mojego zadania – szerzenie wiedzy o tym potworze w całej Barsawii tak, aby każdy mógł się przed nim ustrzec – pozwala mi pokonać ten strach. Niewiedza może się tylko przysłużyć wstrętnym potrzebom tej istoty, która włóczy się po naszych rzekach i poluje na nieświadomych niczego podróżnych ukryta pod piękną acz fałszywą postacią.

Dla osób nie znających mojej pracy (naprawdę winniście ją przeczytać), jestem magiem, mędrcem i niechętnym badaczem przekazów o Horrorach. Przez ostatnie kilka lat interesowałem się szczególnie istotą, którą my, t'skrangi, zwiemy Druistadt. Prawdziwe Imię tego potwora znają tylko jego ofiary i nie należy go wymawiać ani zapisywać, gdyż powtarzane daje bestii władzę nad Dawcami Imion (ale więcej o tym później). Moja wiedza o owym

monstrum pochodzi od bliskiego przyjaciela, który się z nim zetknął, i prowadzonych przeze mnie badań prastarych opowieści o rzecznych potworach. Ofiarowuję tę pracę w nadziei, że oszczędzi innym cierpień, jakie przeżył mój druh. Poświęcam ją zaś pamięci mojej drogiej siostry, Achatuss, zabitej przez tę diabelską istotę.

Oto słowa mojego biednego przyjaciela Khaziosa, niegdyś dumnego bosmana *Dobrej Nadziei*.

Zawinęliśmy właśnie do portu w Callomere, znajdującego się o kilka godzin żeglugi od Throalu, w miejscu, w którym rzeka ostro skręca między podgórzem Gór Throalskich a Jeziorem Ban. Dzień wcześniej podczas szkwału puścił węzeł liny kotwicznej, która wyrzuciła jednego z naszych marynarzy za burtę. Trzeba więc było nieszczęśnika zastąpić. Mogliśmy sami wykonywać pracę biednego Sadjiego,

ale nikt nie miał ochoty się tak męczyć bez potrzeby, zwłaszcza że doskonale zastępstwo pojawiło się już w niecałą godzinę po rzućeniu kotwicy. Lysteruss, jak przedstawiła się nieznajoma, była t'skrangiem tak pięknym, że połowa załogi zalecała się do niej z takielunku, nim spędziła na pokładzie dziesięć minut.

Wspaniałe nogi, miłe krągłości tam gdzie trzeba, grzebięń mieniący się wszystkimi barwami tęczy i kilkoma innymi, jakich natura nie wymyśliła. Była rzadką pięknoscią. Ale skąd mieliśmy wiedzieć? Pytam! Skąd?!

Spędziliśmy resztę ranka naprawiając uszkodzenia spowodowane przez sztorm, a Lysteruss

dowodła swej wartości. Przystąpiła do pracy z ochotą, nie wymigując się od żadnych trudnych zadań, jakby urodziła się w załodze *Dobrej Nadziei* i kochała ten okręt jak my. Żartowała i przekomarzała się z nami i do obiadu wszyscy gotowi byliśmy przysiąc jej dożgonną miłość.

W trakcie posiłku Lysteruss zaśpiewała skoczną szantę z kilkoma bezsensownymi słowami w refrenie. (Teraz wiem, że jednym z nich było prawdziwe Imię Horroru, dlatego go nie powtórzę). Spodobała nam się, więc





chcieliśmy, by zaśpiewała ją jeszcze raz. Zgodziła się, jeżeli ktoś jej pomoże. Wtedy spytała, kto w załodze ma najładniejszy głos, i zgłosił się palacz, Lajlion. Oboje zaintonowali pieśń i nasz kamrat wyśpiewał to nie dające się powtórzyć Imię trzy razy w czasie pierwszego refrenu. Wtedy chwyciło nas dziwne zmęczenie, Lajlion zaś nie przestawał. Musieliśmy się zmusić, by wstać i odumować, bo kapitan chciał przed zapadnięciem zmroku przepłynąć jeszcze kawałek drogi. Nie myśleliśmy wtedy o znużeniu. Powinni-

śmy byli jednak poznać, iż jest to pierwszy znak, że istota, którą przyjeśliśmy w swe szeregi, pożera nasze dusze.

Tej nocy wszyscy mieliśmy straszne koszmary. Śniła mi się własna śmierć – powolne uduszenie w zakleszczonej ładowni płonącego statku. Obudziłem się z gardłem zdartym od krzyku. Wszędzie wokół słyszałem agonalne wrzaski umierających w równie strasznych wizjach śmierci. Następną noc była taka sama, podobnie jak trzecia. O świcie Lajlion rzucił się za burłę, doprowadzony do obłędu przez koszmary. Szukaliśmy jego ciała, lecz nie znaleźliśmy, mimo że wszyscy dobrze widzieliśmy, gdzie utonął. I przez cały czas stawali się coraz słabsi i bardziej apatyczni – nie można tego było wytłumaczyć tylko niepokojącymi snami.

Odwróciliśmy się od relingu odrętwiali z żalu za Lajlionem i rozchodziliśmy się na stanowiska. I nagle na moich oczach dwóch marynarzy chwyciło się za piersi i padło na pokład martwych. Wyglądało to na ataki serca. Wtedy jakby igła kompasu przyciągnęła nasz wzrok, wszyscy odwróciliśmy się i spojrzeliśmy na Lysteruss. Uśmiechnęła się, a powietrze wokół niej zdawało się przez chwilę iskrzyć. Gdy dziwne zjawisko znikło, zauważyliśmy, że jej dziób urósł do ponad pół metra! Z jego nożowatego

ostrza sączyła się trucizna, której krople wypalały pokład. Ogarnęło nas takie przerażenie, że stanęliśmy jak wryci. Istota, którą nazywaliśmy Lysteruss, podeszła do bosmana Achatuss, wbiła dziób w jej pierś, wyrwała serce i połknęła je. Potem w podobny sposób zabijała marynarzy – jednego po drugim. Nikt nie mógł uciekać, walczyć ani nawet oddychać, gdyż paraliżowało nas straszliwe przerażenie. W końcu jakaś resztką *jik'harra* wyrwała mnie z osłupienia, skoczyłem za burłę i odpłynąłem od zgubionej *Dobrej Nadziei* najszybciej, jak potrafiłem. Nie

odważyłem się spojrzeć za siebie.

Myślałem, że uciekłem. Jednak pewnej nocy ta piekielna istota przyszła do

mnie we śnie, mówiąc, iż słyszy bicie mego serca. Powiedziała, że

dźwięk krwi pulsującej w moich żyłach zawsze jej zdradzi, gdzie mnie szukać, dokąd bym nie uciekł. Wiem, że plugastwo mówiło prawdę. Czulem, że czai się w pobliżu i zanim mnie zabije, zechce wysssać ostatnią kroplę strachu z mojego serca. Nie zdołam mu uciec.

Nigdy.

Mogę jeszcze dodać do relacji wyniki moich rozległych badań prastarych opowieści. Trzeba jednak pamiętać, iż są to legendy.

Druistadt woli grupy ofiar od jednostek i zawsze pożera serca Dawców Imion, których zabija.

Jest też bardzo sprytny i nim ostatecznie uśmierci atakowanych, podjudza ich przeciw sobie.

Druistadt posiada moc łączenia własnego wzorca z wzorcami ofiar. Pozwala mu to tropić wszystkie osoby, które naznaczy. Niektórzy uważają tę więc za znamię Horra, inni zaś za niepowtarzalną tajemniczą zdolność Druistadta. Niezależnie od prawdziwej natury tej mocy, niedobitki grup zaatakowanych przez potwora szybko się przekonują, że ucieczka tylko opóźnia ich śmierć. Druistadt niestrudzenie poluje na każdego Dawcę Imion,





by pomóc potworowi wrócić do naszego świata. Korzystając ze swych zdolności, Druistadt odczytał myśli kapitana i przybierał postać zmysłowej kobiety-t'skranga, podchodząc wszystkie późniejsze ofiary.

Ta opowieść może też wyjaśniać, dlaczego Druistadt poluje nad Wężową Rzeką i wybiera na ofiary nasze statki. Możliwe, że potwór ma kryjówkę w pobliżu, w lub pod Wężem. Niektóre legendy mówią jednak o Druistadcie tropiącym ofiary tysiące kilometrów łodem. Przeczytałem wystarczająco wiele o tym Horrorze, by nie lekceważyć tych opowieści. Ten, kto nie docenia istot jego pokroju, prosi się o straszną, przedwczesną śmierć.

OBJAŚNIENIA

Druistadt woli działać ukradkiem, izolując swe ofiary i atakując je po zdobyciu ich zaufania. Horror zwykle przedstawia się grupie jako towarzysz podróży, przybierając wygląd kobiety-t'skranga. Jednak jego magiczne zdolności pozwalają mu przybrać niemal każdą postać, jakiej wymagałyby okoliczności. Po spotkaniu ofiar Horror manipuluje jedną z nich tak, by powtórzyła trzy razy jego prawdziwe Imię. Po tym może już użyć mocy **znamię Horra**. Druistadt może tropić naznaczone przez siebie ofiary po dźwięku uderzeń ich serc.

MOCY DRUISTADTA

Moc **znamię Horra** Druistadta różni się trochę od opisanej w podręczniku **Przebudzenia Ziemi**. Kiedy potwór sprawi już, że jakiś członek atakowanej grupy wymówi trzy razy jego prawdziwe Imię, może naznaczyć wszystkie wchodzące w jej skład osoby. (Dla określenia skutków działania mocy Druistadta za grupę uważa się każdy zbiór Dawców Imion, którzy są w jakimś sensie razem: pasażerów i załogę parostatku, wszystkich klientów w danej tawernie itp.).

Druistadt używa **podszepców**, by nękać ofiary z oddali. Może wykorzystywać tę zdolność, aby wpływać na działania uciekających ofiar świadomych jego istnienia lub zmuszać naznaczone osoby do popełniania wszelkich potworności przeciw swym towarzyszom.

Na początku każdej walki, zaraz po objawieniu się w prawdziwej postaci, Druistadt próbuje użyć **grozy**. W walce używa też **przekazania obrażeń**, przenosząc zadane mu przez wroga obrażenia na inne cele. Straszne

z którym jest związany i skupia się na jednej grupie ofiar, dopóki nie zabije wszystkich jej członków. Najpotężniejsze zaklęcia mogą uniemożliwić Horrorowi fizyczne dosięgnięcie naznaczonych, ale nic nie zdoła przerwać jego więzi z ich wzorcami i umysłami. Niektórzy uczeni twierdzą, iż zawziętość Druistadta wynika stąd, że nie może się on połączyć z nową grupą, dopóki nie zabije całej poprzedniej. Przypadkowe uwagi czynione czasem przez samego potwora zdają się to potwierdzać. Astralna forma Druistadta przypomina fizyczną, jednak ma dłuższy dziób, palce i pazury. Delikatne krągłości i miłe rysy znikają niemal całkowicie. Migoczące, falujące kolory grzebień oszalałają, gdy się nań patrzy, a oczy żarzą się bardziej od pieca ogniowego silnika.

Najciekawsza opowieść o Druistadcie dotyczy jego pochodzenia. Według niej, kiedy dawno temu Horrory po raz pierwszy przybyły do Barsawii, Druistadt splugawił kapitana parostatku t'skrangów, Szdanzo Rela'zara. W zamian za obietnicę władzy Rela'zar użył ohydnych czarów,





czary i fizyczne umiejętności Druistadta pozwalają mu zabić większość przeciwników. Jednak potwór chroni przede wszystkim własną skórę i umie dobrze wtopić się w otoczenie. Wie, kiedy się wycofać, by ratować sytuację.

Druistadt może też używać **kształtowania snów**, aby wchodzić do snów naznaczonych przez siebie ofiar (patrz **Objaśnienia**, str. 100). Horror wykorzystuje tę moc, by dręczyć ofiary snami o ich śmierci, na przykład o przebiegu przez płonący dziób dzikiego ptaka o żarzających się, czerwonych oczach.

WYKORZYSTYWANIE DRUISTADTA

Bohaterowie najprawdopodobniej spotkają Druistadta podczas podróży po lub w pobliżu Wężowej Rzeki. W jednym z ciekawszych możliwych scenariuszy śmiałkowie dowiadują się o kilku ofiarach znalezionych z sercami powyrzwanymi z piersi. Z czasem odkrywają, że wszyscy zabici należeli do grupy zaatakowanej przez Druistadta. Ofiary mogły podróżować lub być załogą w czasie jakiegoś rejsu parostatkem lub chodzić do jednej tawerny. Łowcy przygód mogą nawet zdać sobie sprawę, że sami należą do zaatakowanej grupy. Wkrótce członkowie drużyny również doświadczą koszmarnych snów i w końcu dopada ich Druistadt.

W innej z możliwych przygód bohaterowie słyszą pogłoskę, że duch Szdanzo Rela'zara nadal straszy w Barsawii, skazany na wieczną wędrówkę po swym statku, jeśli nie odczyni popełnionego przez siebie cztery wieki temu potwornego zła. Plotka jest prawdziwa. Duch t'skrandzkiego kapitana wciąż straszy w rozbitym kadłubie parostatku *Łuskowa Dama*, leżącym na dnie Wężowej Rzeki. (Śmiałkowie mogą poznać historię Rela'zara, jego umowę z Druistadtem oraz przybliżone położenie wraku okrętu z wielu naukowych i popularnych prac). Duch kapitana nie może opuścić *Łuskowej*

Damy, ale pamięta rytuał, którym sprowadził Druistadta z otchłani. Chętnie nauczy go bohaterów, jeśli obiecują mu pokonać Horrora. Odwrócenie rytuału może pozwolić śmiałkom przepędzić monstrum z Barsawii raz na zawsze. Niestety, obrzęd trzeba odprawić w obecności Horrora.

Łowcy przygód mogą też zostać wynajęci do odzyskania ładunku z parostatku zaatakowanego przez Druistadta. Śmiałkowie nie wiedzą, kto napadł na okręt, więc będą wielce zaskoczeni, gdy poznają prawdziwą naturę przeciwnika. Wytropienie i pokonanie tak potężnego potwora byłoby chlubną kartą w karierze każdego bohatera!

DRUISTADT

Cechy

ZR: 23 SF: 19

PER: 20 SW: 26

Inicjatywa: 20

Liczba ataków: 2

Atak: 26

Obrażenia: 28

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 22

Efekt: patrz moce

Próg życia: 150

Próg ran: 23

Próg przytomności: 130

Punkty karmy: 35

Moce: Groza 20, Kształtowanie snów 30, Podszepty 28

Czary: 8 krąg Iluzjonisty, Przekazanie obrażeń 22, Znamie Horrora 25.

Punkty legend: 150 000

Ekwipunek: Nieznany.

Łup: Nieznany.

ŻYW: 21

CHA: 24

Obrona fizyczna: 23

Obrona magiczna: 22

Obrona społeczna: 22

Pancerz fizyczny: 21

Pancerz duchowy: 20

Zachowanie równowagi: 19

Testy zdrowienia: 10

Szybkość w walce: 65

Pełna szybkość: 130

Stopień karmy: 14





W MOCY DARCYŃCY

Poniższą relację zdała nam ofiara Horrora zwanego Darczyńcą. Niestety, autor tej opowieści nie przedstawił siebie ani swojego miasteczka. To przeoczenie, choć kłopotliwe, nie umniejsza wartości tekstu, gdyż niepodobna, aby twór ograniczał się do jakiegos jednego obszaru Barsawii.

Marrlo Tendril, uczeń archiwista, 1507

Nigdy nie zapomnę dnia, w którym ten mężczyzna przybył do miasteczka. Z błyszczącymi oczami i na pulsującym wozie pełnym pudełek. Naprawdę, ten wóz pulsował. Patrzyło się na niego i był jednej wielkości, a gdy na chwilę odwróciło się wzrok, stawał się trochę większy lub mniejszy. Wyglądało to dziwnie, ale ponieważ niewiele wcześniej widzieliśmy przejeżdżających iluzjonistów, pomyśleliśmy, że ten jegomość może być jednym z adeptów, o których czasem słyszeliśmy. Prawdę powiedziawszy, większość z nas chciała, by gdzieś tu zamieszkał. Sprawiał dobre wrażenie i miał te wszystkie pudełka – wszelkich rozmiarów i kształtów, owinięte w sukno i przewiązane błyszczącymi wstążkami we wszystkich kolorach tęczy. Nigdy nie widziałem czegoś podobnego. I mam nadzieję, że już nie zobaczę.

Mężczyzna wyglądał trochę dziwnie, ale w sumie dość zwyczajnie. Był wysoki, miał wielkie ręce i nogi oraz ciało, które nie wydawało się dość duże ani silne, by dźwigać te kończyny. I był też chudy. Nie jak szkielet, tylko wychudzony i wyrośnięty. Jego twarz niektórzy nazwali by chyba urodziwą. Nosił gęstą, przyszyrzoną brodę. Nos miał cienki i prosty, usadowiony nad ustami, które, gdy się uśmiechnął, zdawały się sięgać od ucha do ucha. Jego oczy były jak zielony ogień, jak szmaragdy wbite w czaszkę, świecące światłem jego myśli.

Każdy, kto go zobaczył, był zaintrygowany. Chociaż z początku przybysz nie odezwał się ani słowem, to byliśmy pewni, że tkwi w nim niezwykła moc. Tak jakby wiedział o tobie wszystko. Uśmiechał się do ciebie tymi błyszczącymi zębami i różowymi ustami, przez co tobie się wydawało, że jest kimś wyjątkowo dobrym. Nie wyczuwaliśmy, że chce nas skrzywdzić. Dopiero później...

Nieznajomy otworzył sklep niemal w centrum miasteczka. Wykupił Gerry'ego, który mieszkał tam od ponad dwudziestu lat. Po prostu się zatrzymał i wręczył mu jedno z pudeł. A stary Gerry zwinął się, spakował żonę oraz dzieci i najzwyczajniej w świecie odjechał. Więcej go nie widziałem. Szczęściarz z drania.

Wkrótce po tym mężczyzna otworzył drzwi i mieszkańcy weszli do środka. Z początku tylko kilku. Sklep

robił wrażenie mrocznego, cichego miejsca, w którym nie powinno się tłoczyć, więc zebrani jakby ociągali się, niemal skradali – jak gdyby wiedzieli, co zastaną w środku. Wstyd się przyznać, lecz byłem jednym z pierwszych, którzy weszli. Widzę po twojej minie, iż myślisz, że nigdy byś tego nie zrobił. Ale nie wiesz, jak to jest... To miejsce pociągało cię, dręczyło twój umysł, wołało do ciebie we śnie. *Musiałeś tam pójść, po prostu musiałeś.*

W sklepie było wszystko – leżało na szklanych etażerkach i zapychało półki. Zabawki, srebro stołowe, klejnoty, miecze, narzędzia, książki – dosłownie wszystko. A kiedy przeszedłeś przez drzwi, mężczyzna czekał za ladą, jakby się ciebie spodziewał. Siedział zgarbiony, czyhając na stołku niczym jakiś cholerny sęp. Błyszczał w uśmiechu zębami, ustami, a potem wskazywał na coś ręką. A to było dokładnie to, o czym zawsze marzyłeś.

Ale gdy wyszedłeś ze sklepiku, zaczynałeś się zastanawiać. Może jednak chciałeś dostać coś innego? Czyż mężczyzna nie wspomniał, że ktoś inny chwilę wcześniej wziął rzecz, której pragnąłeś? I że z pewnością nie doceni jej tak jak ty, więc może zwróci ów upragniony przedmiot? I sprawdzałeś, z początku raz czy dwa w tygodniu, a potem co dzień, czy nikt tego nie oddał. A on za każdym razem mówił to samo:

– Nie, nie zwrócili. Jakżeż są okrutni, przetrzymując coś, co im niepotrzebne, choć wiedzą, jak chciałbyś to dostać.

Wkrótce potem sprawy przybrały zły obrót. Pamiętam, że mieszkańcy zaczęli walczyć ze sobą o drobiazgi. Matka biła dziecko za to, że płacze, a ojciec syna, że nie zawiązał koszuli. Przyjaciele rzucali się sobie do gardeł jak węże wepchnięte w małą dziurę, gryząc się i raniąc słowami i orężem. Nigdy nie widziałem czegoś podobnego.

Aż pewnego wieczora wszystko pękło. Mężczyzna nie otworzył tego dnia sklepu i widać było, że mieszkańcy tracą rozum. Ci, którzy nie byli jeszcze w środku, bali się, że już go nie otworzy i nie dostaną tego, po co przyszli. Mylili się. Każdy już to dostał.

To było straszne... Rozpoczęło się od grubego krasnoludzkiego szynkarza, Jerrika. Roztrzaskał on swemu kuzynowi głowę kuflem, a potem napił się z oblepionego mózdzkiem i obryzganego krwią naczynia. Następna była Sydn. Ta mała szwaczka wbiła nożyczki w gardło swej ciotki, wycinając biedaczkę kptań. Potem w miasteczku rozpetano się piekło.

Gdzie tylko spojrzalem, mieszkańcy rzucali się na siebie, krzycząc o złodziejach i o dawaniu im nauczki. Ulice pokryły się krwią, mózgami, flakami i kośćmi. Co do







mnie, myślałem tylko o tabakierce, którą zobaczyłem wczoraj u starego Farlusa. Spójrz, kiedy wszedłem do sklepu, dostałem tę ładną, starą fajkę z kości (choć nie pałę), całą w złocie i srebrnych ozdobach. Quin, ten co naprawiał miechy, chciał mnie za nią zabić, więc zdzieliłem go młotem. Walnąłem go prosto między oczy najsilniej, jak potrafiłem. Wiedziałem też, że chce mi sprzątnąć tabakierkę starego Farlusa. Pragnąłem tego pudełeczka i niech mnie szlag, gdybym nie spróbował go zdobyć.

No i mi się udało. Pamiętam, że Farlus uciekał, a ja wpadałem w coraz większy szal. Pudełeczko było przecież moje i starzec o tym wiedział. Dopadłem go w alei za sklepem przybysza. Chwyciłem za brodę i waliłem jego głową o szorstką kamienną ścianę. Nie umarł dość szybko, więc rzuciłem go na bruk i okładałem dalej. Wciąż to pamiętam. Potem w jego twarzy coś pękło, strzeliło i po prostu się zapadła. Ale miałem pudełeczko. Wyciągnąłem je z kieszeni ręką mokrą od krwi.

I wtedy do miasteczka wjechała karawana. Zakurzeni strażnicy na wozach od razu zaczęli strzelać do mieszkańców z kusz. Sam bym zginął, gdyby nie uciekający przybysz. Wystrzelił przez dach sklepu, rozbijając go w drzazgi. Aż nadto pamiętam tę błyszczącą, gładką skórę rozciągniętą między rękami zamienionymi w skrzydła tak wielkie, że przesłaniały księżyc. Oraz wszystkie kości, ostre i sterczące pod nią, jak noże pod pergaminem. Głowa przybysza wydłużyła się i zwężyła, a nos i usta zamieniły się w błyszczący, czarny dziób. Jego zielone oczy urosły do wielkości mojej głowy i wyglądały, jakby miały wystrzelić z oczodołów. Nogi potwora, już wcześniej długie, były teraz prawie o połowę dłuższe, ale cienkie i spiczasto zakończone klekoczącymi szponami, mogącymi łatwo chwycić

człowieka za kark. Strażnicy zasypywali bestię gradem bełtów, a ona po prostu leciała dalej i umykała.

Potem ogarnęło mnie straszne przygnębienie. Tabakierka wyglądała jak stara, bezwartościowa błyskotka. Zapłakałem, a łzy mieszały się z krwią i spływały do ust. Chyba to ocaliło mnie przed strażnikami i ich cholernymi łukami. Szlochałem, a oni zobaczyli, że to nie moja wina. Zrozumieli wtedy to, co ja wiem teraz – między nami był Horror.

OBJAŚNIENIA

Darczyńca to niebezpieczny Horror, żywiący się agresją i przemocą, zwłaszcza między dwoma znajomymi i lubiącymi się osobami. Używa darów, by podjudzać Dawców Imion przeciw sobie i zamienia ich ukrytą zazdrość w nienawiść, wściekłość i przemoc, na których ucztuje.

W fizycznej formie Darczyńca wygląda jak istota opisana pod koniec poprzedzającej objaśnienia opowieści. Zamaskowany czarami przybiera często postać mężczyzny człowieka (choć może też wyglądać jak mężczyźni innych ras). W postaci Dawcy Imion ma charyzmę i prezencję, których używa, by zwabić ofiary do sklepu.

Astralna forma Darczyńcy różni się jednak od fizycznej. Kiedy Horror jest w przebraniu Dawcy Imion, wygląda ona całkiem normalnie. W przeciwnym wypadku staje się ona masą krzyczących, kipiących węzłów energii. Te węzły to energia życiowa wyżarta ofiarom, które zginęły z łap potwora.

Darczyńca woli plugawić małe, ustronne miasteczka, gdyż ich mieszkańcy łatwiej ulegają jego machinacjom. W większych osadach miałby do czynienia z dużą liczbą osób, co naraziłoby go na wykrycie.

Darczyńca nie może zmieniać formy, ale używa iluzji, by zamaskować swój prawdziwy wygląd. Spostrzegawczy adepci mogą je jednak przejrzeć i wykryć podstęp potwora, więc stara się on za wszelką cenę unikać takich osobników.

Darczyńca jest straszliwym przeciwnikiem w walce i rozkoszuje się nią niemal tak bardzo, jak żywieniem się bólem i sprawianym przez siebie nieszczęściem. Zmuszony do boju, zrzuca iluzyjne płaszczyki i używa czarów iluzjonisty, by dezorientować i terroryzować przeciwników. Jeśli uzna, iż przegrywa, może tymi samymi czarami osłonić ucieczkę i odlecieć do następnego miasteczka, gdzie zacznie wszystko od początku.

MOCY DARCZYŃCY

Darczyńca zwykle wjeżdża do miasteczka, używając czarów iluzyjnych, by zaintrygować wozem mieszkańców,





po czym otwiera sklep. Następnie, posługując się takimi zaklęciami Iluzjonisty jak *Zew rogu*, wabi klientów do środka. Pierwszym kilku gościom nie ofiaruje niczego, ale używa mocy **dary** (patrz niżej), aby stworzyć przedmioty, których pragną. Horror rozdaje je następnym klientom i także na nich używa tej mocy. W końcu każdy w miasteczku otrzymuje coś, czego pożąda ktoś inny.

Wtedy Darczyńca używa na kilku osobach mocy **znamię Horra** oraz **podszepoty** i przekonuje je, że mają prawo odebrać to, co, ich zdaniem, prawnie do nich należy. Kiedy sąsiad napada na sąsiada, a mąż na żonę, miasteczko szybko zmienia się w dom wariatów. Gdy już się samo unicestwi, Darczyńca przenosi się do następnego.

Dary

Ta moc pozwala Darczyńcy stworzyć dokładną kopię przedmiotu, którego ofiara pragnie. W tym celu wykonuje się test **darów** o trudności równej magicznej obronie atakowanego. Przedmioty stworzone dzięki tej mocy to rzeczy jak najbardziej prawdziwe. Są one zawsze małe (mniejsze niż 1 x 1 x 1 metr) i na ogół lekkie (lżejsze niż 25 kilogramów). Jeżeli nie zostaną wcześniej zniszczone, nie znikają, nawet jeśli Darczyńca zginie.

WYKORZYSTYWANIE DARCYŃCY

Darczyńca działa zawsze według tej samej metody, co daje bohaterom wiele sposobności, by się z nim zetknąć. Potwór mógłby otworzyć sklep w miasteczku będącym bazą bohaterów. W tym przypadku śmiałkowie mogliby zostać wciągnięci w krwawe gierki Horra, przez które wyrządzą straszne szkody sobie i ukochanym przez siebie osobom.

W innej z możliwych przygód z bohaterami kontaktuje się znajomy z odległego miasteczka i opowiada im o dziejących się tam dziwnych wydarzeniach. Kiedy śmiałkowie przyjeżdżają na miejsce, mogą zastać rozmaite sytuacje –

od rosnącego napięcia do morderczego chaosu wywołanego przez Darczyńcę. Jeśli Horror ucieknie, łowcy mogą go ścigać, aby obłęd się nie rozprzestrzenił. Daje to śmiałkom kolejną szansę, by wmieszać się w intrygi potwora.

W jeszcze innej przygodzie bohaterowie przejeżdżają przez wioskę, kiedy eksploduje ona w ataku zawistnej furii wywołanej przez Darczyńcę. W tym przypadku śmiałkowie mogą łatwo stać się obiektem nienawiści miejscowych i będą musieli wybierać między samoobroną a zabijaniem niewinnych. Również ten scenariusz może prowadzić do pościgu za Horrorem, jeśli łowcy spróbują powstrzymać bestię przed zniszczeniem kolejnego miasteczka.

DARCYŃCA

Cechy

ZR: 18 SF: 20
PER: 20 SW: 23

Inicjatywa: 25

Liczba ataków: 2

Atak: 24

Obrażenia: 25

Liczba czarów: 7

Rzucanie czarów: 21

Efekt: 23

Próg życia: 170

Próg ran: 40

Próg przytomności: odporny

Punkty karmy: 65

Moce: Czary: 7 krąg Iluzjonisty, Dary 20, Groza 17, Podszepoty 13, Przekazanie obrażeń 14, Znamię Horra 15.

Punkty legend: 105 000

Ekwipunek: Dwa konie, wóz i liczne puste pudełka.

Łup: Na ogół brak.

ŻYW: 23

CHA: 20

Obrona fizyczna: 20

Obrona magiczna: 20

Obrona społeczna: 19

Pancerz fizyczny: 27

Pancerz duchowy: 30

Zachowanie równowagi: 15

Testy zdrowienia: 12

Szybkość w walce: 125/170

Pełna szybkość: 250/340

Stopień karmy: 14





W Tajemniczym Horrorze Joie

Ta niepokojąca relacja pochodzi od Mystala Delikatno-rkiego, skromnego nastawiacza złamanych kości z wioski Kołomyja na prowincji w pobliżu Jeziora Ban. Określiłem datę powstania dokumentu na rok 1489 TH, więc opisane w nim wydarzenia prawdopodobnie rozegrały się gdzieś koło roku 1479 TH.

Na niektórych sporządzonych przed tą ostatnią datą mapach okolicy, w odległości pół dnia drogi od skraju lasu, pojawiają się trzy wioski. Na nakreślonych po roku 1483 nie ma już żadnej z nich.

Dostępne wzmianki o Joie wywołały pewną dyskusję, czy istota ta naprawdę jest Horrorem. Większość osób, które miały pecha ją spotkać, upiera się, że tak. Niektórzy uczeni przedstawili jednak ciekawą hipotezę, iż stwór to w istocie splugawiony przez Horra sługa Szalonej Pasji, Vestriala. Zdolność Joie do przemieniania się z Dawcy Imion w potwora i odwrotnie świadczyłaby raczej o tym, że jest to Horror, jednak brak wzmianek, opisujących astralną formę monstrum, przemawia za teorią vestrialowską.

Kerrith Krasomówca,
skryba asystent
z Wielkiej Biblioteki
Throalu

Wiedzieliśmy dostatecznie dużo, by wystrzegać się obcych. Wędrownego minstrela, blacharza czy domokrażcę szukających zarobku lub noclegu podejrzewalibyśmy i sprawdzili, czy są tymi, za kogo się podają. I pewnie byśmy ich przegnali. W dzisiejszych czasach nie ma przecież sensu ryzykować.

Ale kto odmówiłby porzuconemu dziecku? Szczególnie takiej ślicznej małej panience...

Kiedy po raz pierwszy ją ujrzałem, pomyślałem, że nie może mieć więcej niż sześć lat. Lilla – jak przedstawiła się dziewczynka – to elfie określenie złotej barwy, koloru ślicznych loków, jakie opadały jej na plecy. Oczy miała lazuruwe niczym serce letniego nieba. Widywałem już podobne, ale nigdy w takim odcieniu.

Była wątła, małą elfką, choć zapewne przybrałaby postać każdej rasy, która poruszyłaby nasze serca. Przygarnąłem ją, bo mieszkalem tylko z moim uczniem, Cevase. Biedny Cevas był trochę głupkowaty i czasem się złościł, kiedy nie mógł się czegoś nauczyć – ale odkąd przybyła Joie, cały czas był szczęśliwy. Jej obecność wyraźnie go uspokajała.

Z początku mieszkańcy mówili, że przynosi nam szczęście i tak było – od dnia, w którym przygarnęliśmy Lillę, pogoda pobłogosławiła nas, rolników. Słońce świeciło, kiedy ziemia potrzebowała orki i siewu, a lekko deszcze padały dostatecznie często, gdy leżało w niej ziarno. Wszyscy zaciełaliśmy ręce, że po latach zbierania kamieni i nagich lodów, nadających się do jedzenia tylko

dla mułów, czekają nas w końcu obfite zbiory. Wszystko się dobrze układało – nikt nie chorował, samice gwarków znosiły duże, piękne jaja, ogrody warzywne bujnie rosły, a uprzejme nigdy nie wymagały





napraw. Wszelkie troski znikły z naszego życia i czuliśmy się naprawdę szczęśliwi.

Po raz pierwszy los odwrócił się od nas w noc świętojańską, kiedy spłonęła obora Anastera. Wszyscy, włącznie z właścicielem, przyznali wtedy, że miał wiele szczęścia – ktoś nie zamknął wrót i cały żywy inwentarz uciekł, gdy tylko poczuł dym. Biedak stracił więc jedynie budynek. I choć było mu żal, cieszył się, iż nie spotkało go nic gorszego. W istocie radowała go nawet perspektywa budowy nowej obory. W Kołomyi nie świętowaliśmy od lat – za bardzo męczyła nas codzienna harówka. A stawianie obory to radosna rzecz – wszyscy pracują razem, robota lekko idzie, a potem cała wioska (a raczej ci, którzy mają jeszcze na to siły) zbiera się na uczcie oraz nocnych śpiewach i tańcach. Anaster spojrzał więc tylko na pogorzelisko i się uśmiechnął, jakby utrata obory była urodzinowym prezentem, o jakim zawsze marzył.

W czasie budowy cieśla Tarris spadła z dachu, łamiąc nogę w trzech miejscach. Nastawiłem kości, ale widząc, jak się rozszczepiły, wiedziałem, że zawsze już będzie kuleć. Gdy jej to powiedziałem, uśmiechnęła się tylko.

– Mogło być gorzej – odparła. – Mogłam połamać się tak, że straciłabym władzę w rękach.

Przytaknąłem, szczerząc zęby jak głupiec z ulgą, że tak dobrze to przyjęła.

Kilkanaście dni później, kiedy zatrzymałem się, by zobaczyć, jak się Tarris miewa, zastałem ją kuśtykającą

o prowizorycznej kuli. Od wypadku minęły tylko dwa tygodnie, więc wiedziałem, że kości jeszcze się nie zrosły. Chodząc na złamanej nodze, musiała się czuć, jakby stąpała po ostrzach noży. Winna była krzyczeć z bólu. Ale nie. Była złana potem i oczy miała szkliste, więc wiedziałem, że coś czuje – jednak kiedy mnie zobaczyła, uśmiechnęła się i kazała mi patrzeć. I patrzyłem. Tarris winna leżeć w łóżku, a ja powinienem zabrać jej tę kulę

i położyć chorą szybciej, niż wymawiam swoje Imię. Ale stałem i gapiłem się, jak miażdży sobie połamane końce kości w dziwnym ataku samookaleczania.

Zdołałem tylko pomyśleć, jak bardzo jest dzielna. W końcu nie mogła już dłużej chodzić i padła obok siennika z krzykiem. Ten

dźwięk przywrócił mi rozum.

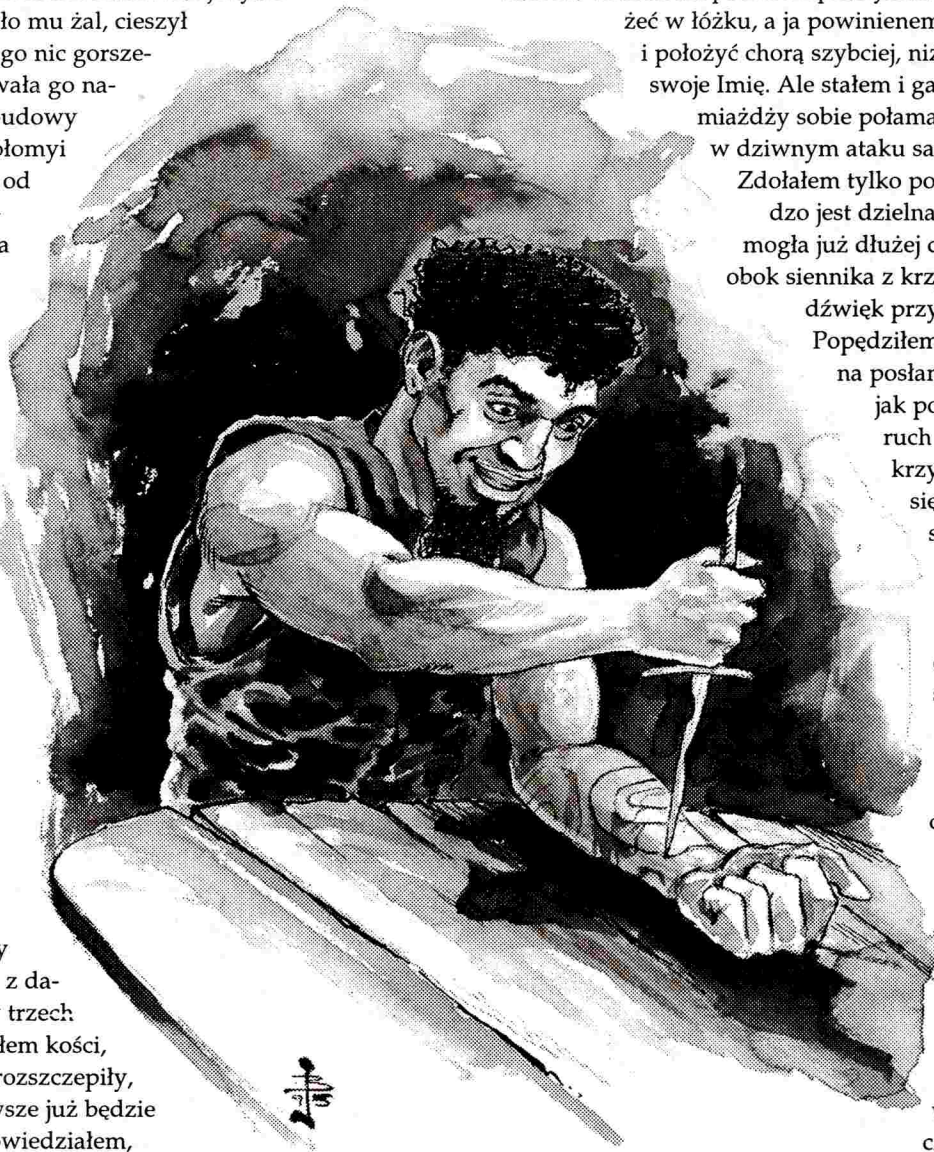
Popędziłem i położyłem ją na posłaniu, najdelikatniej jak potrafiłem. Każdy ruch wywoływał jej krzyk, ale wydawała się tym niemal cieszyć. Kiedy spytałem, co ją napadło, dlaczego spróbowała chodzić, uśmiechnęła się do mnie szeroko i odparła.

– Bo ból sprawia, że żyję. Jest cudowny.

Wróciłem do domu mocno zaniepokojony. Ale gorsze miało jeszcze nastąpić. Cewas siedział przy stole w kuchni i nad czymś pracował.

Kiedy podszedłem bliżej, zobaczyłem, że tnie swe ręce ostrym sztyletem, który podarowałem mu w święto. Wycinał w skórze esy floresy, a zbierająca się w ranach krew wyglądała jak szkarłatna koronka. Zauważyłem, że gapię się na niego zszokowany.

– Ładne, Mystal, prawda? – spytał, wyciągając ku mnie okaleczoną rękę. – Ładny wzór?





Nim zdołałem zrobić ku niemu krok, z uśmiechem zadowolenia wrócił do swego ponurego dzieła i ciał ostrzem sztyletu przez nadgarstek. Ta rana była głęboka, głębsza od innych. Krew trysnęła, on patrzył z zachwytem, a światło życia gasło w jego oczach.

– Spójrz na ten wzór! – zawołał do mnie jak dziecko dzielące się radością z pierwszej przejażdżki na kucyku. – Patrz na te piękne spadające rubiny!

Kiedy ciało Cevasa runęło na stół, poczułem na sobie czyjś wzrok. Odwróciłem się powoli i zobaczyłem stojącą w drzwiach Lillę. Spojrzała na Cevasa, a potem na mnie. Jej lazururowe oczy promieniały radością. Uśmiechnęła się, a później roześmiała. Nigdy przedtem ani potem nie słyszałem dźwięku tak pięknego i strasznego zarazem. Srebrzysty i melodyjny jak dzwoneczki, ale z wyciem huraganowego wichru w tle, który wzmaczał się coraz bardziej, aż nie widziałem i nie słyszałem już niczego innego. Przez chwilę jak cień przemknął mi przez głowę obraz potwora z ogromnymi pazurami i ustami rozciągniętymi w złym uśmiechu. Poczulem smród jego gnijących zębów. Potem wizja odeszła.

Kilka chwil później – dokładnie nie wiem kiedy – wiatr ustał. Dochodziłem do siebie, siedząc na kuchennej podłodze i gapiąc się na ciało Cevasa. Latarnia spadła i roztrzaskała się, a płomień lizały już ścianę i pełzły ku mnie. Siedziałem i patrzyłem na rozprzestrzeniający się ogień, oczarowany tańcem czerwono-złotych płomyków z błękitnymi oczkami, tak błękitnymi jak oczy Lilli. Poruszyłem się dopiero, gdy ogień musnął mój rękaw. Nadal nie wiedziałem, co się dzieje. Pamiętam tylko uczucie, jakbym przebudził się ze snu i nagle ogarnął mnie strach.

Przebiegłem obok kręgu sąsiadów, tańczących i śpiewających wokół mojego płonącego domu, tak szybko, jakby goniła mnie Szalona Pasja, Raggok.

Od tamtej pory minęło dziesięć lat i nie słyszałem o nikim z Kołomyi. Ani o Lilli. Wciąż nie wiem, kim była, choć mogę się domyślać. Na pewno jednak nie elfim dzieckiem. Nie była niczym z tego świata.

OBJAŚNIENIA

Joie może zmieniać wygląd i często objawia się jako wędrowny minstrel, wioskowy głupek albo dziecko o blond włosach i błękitnych oczach. Horror zjawia się w tych postaciach w odludnych wioskach (będących jego ulubioną ofiarą) i szuka pomocy, schronienia, czy też czegoś innego, co akurat pasuje do przybranej przez niego postaci. Choć woli pozostawać w przebraniu, naprawdę wygląda jak gibki i silny potwór wielkości człowieka o grubej skórze i groźnych pazurach. Bestia ma szczególnie zły uśmiech. Jej usta są nienaturalnie szerokie i pełne rzedów popękanych, żółtych zębów. Wciąż skacze między nimi podobny do wątroby małego zwierzęcia język potwora.

Przez jakiś czas Joie zdobywa sympatię mieszkańców, wyszukując ich słabości, na których mógłby zerować. Potem zaczyna wypaczać ich uczucia, powodując zwykle jeden czy dwa mniejsze wypadki. Horror stopniowo rozszerza swe wpływy, dopóki nie uzyska kontroli nad większością społeczności, a wtedy żywi się wypaczoną psychą ofiar. Pozostaje w danej wiosce czy miasteczku, póki jego straszne poczynania nie wyjdą na jaw. Po zde maskowaniu odchodzi w poszukiwaniu nowych ofiar. Często, choć nie zawsze, zabija przedtem mieszkańców.

Joie rzadko angażuje się w walkę, woląc manipulować ofiarami z ukrycia. Potrafi jednak walczyć. Horror może





gryźć przeciwnika zębatymi szczękami lub ciąć potężnymi pazurami. Jego pazury zadają obrażenia o stopniu 12, a zęby o stopniu 16.

MOCE JOIE

W przebraniu Dawcy Imion Joie może używać **spaczenia karmy**, **znamienia Horrora**, **podszepiów** oraz unikatowej mocy; **wypaczenie uczuć** (patrz niżej). W prawdziwej, potwornej postaci może też wywoływać **grozę**.

Wiele potężnych Horrorów żywi się negatywnymi uczuciami, takimi jak nienawiść, złość, strach czy zazdrość. Kiedy Dawcy Imion uświadamiają sobie, że te uczucia kierują ich poczynaniami, bronią się przed nimi, przez co morzą bestie głodem. Moc **wypaczenie uczuć**, charakterystyczna dla Joie, pozwala potworowi pokonać ten opór i splugawić umysły ofiar tak, by bolesne i złe doznania stały się dla nich źródłem szczęścia.

Pod wpływem **wypaczenia uczuć** ofiary inaczej interpretują uczucia i dziwnie się zachowują, gdyż nie uważają już swoich czynów za złe czy niewłaściwe. Na przykład, bohater, który czuje radość przy fizycznej przemocy, może wyrazić miłość do sąsiadki przez przybicie jej czapki do głowy. Będąc pod wpływem **wypaczenia uczuć**, ofiary mogą popełniać potworne czyny, nie zdając sobie nawet z tego sprawy.

Aby użyć tej mocy, Joie wykonuje test **wypaczenia uczuć** o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeśli próba się powiedzie, Horror może wypaczyć uczucia w sposób, który będzie dla nieszczęśnika przyjemny, a jemu pozwoli się pożywić. Uzyskany wynik testu określa łatwość, z jaką Joie może tego dokonać. Zmiana silnego gniewu w szczerą miłość wymaga przeciętnego sukcesu, a straszliwej zazdrości w euforię – wyjątkowego. Mistrz Gry określa skuteczność mocy zależnie od okoliczności danej sytuacji.

Ofiara, będąca pod wpływem **wypaczenia uczuć**, może się zorientować, że ktoś manipuluje jej uczuciami, jeśli wykona test Percepcji o trudności równej wynikowi testu **wypaczenia uczuć**. Za bohatera test ten wykonuje Mistrz Gry. Jeżeli próba się powiedzie, postać uświadamia sobie, że z jej uczuciami jest coś nie w porządku, jednak nie może ich kontrolować. Aby wyzwolić się spod wpływu **wypaczenia uczuć**, musi wykonać udany test Siły Woli o trudności równej wynikowi testu **wypaczenia uczuć**.

WYKORZYSTYWANIE JOIE

Bohaterowie najprawdopodobniej spotkają Joie, stykając się z ludnością małego miasteczka lub wioski, która znalazła się pod wpływem **wypaczenia uczuć** Horrora. Potwór może też użyć mocy bezpośrednio przeciw śmiałkom lub nawet otwarcie ich zaatakować.

W jednej z możliwych przygód bohaterowie podczas długiej podróży zatrzymują się na nocleg w wiosce. Wkrótce po przybyciu zauważają, że miejscowi mieszkańcy dziwnie się zachowują – śmieją się hałaśliwie, kiedy oni lub kto inny się zrani, reagują radością na rzeczy, które powinny ich rozżłościć lub zasmucić itd. Gdy śmiałkowie uświadamiają sobie, że przyczyną tych dziwacznych zmian może być Horror, mogą spróbować go odnaleźć i zabić. Jednak obywatele miasteczka wcale nie chcą rezygnować z nowo odkrytej ciągłej rozkoszy, a i Joie nie zamierza zostawiać niedokończonego posiłku.

JOIE

Cechy

ZR: 16 SF: 10
PER: 20 SW: 18

Inicjatywa: 15

Liczba ataków: 2

Atak: 16

Obrażenia

Ugryzienie: 16

Pazury: 12

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 20

Efekt: patrz moce

Próg życia: 100

Próg ran: 20

Próg przytomności: odporny

Punkty karmy: 25

Moce: Groza 20, Podszepoty 20, Spaczenie karmy 20, Wypaczenie uczuć 20, Znamie Horrora 20.

Punkty legend: 30 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Na ogół brak.

ŻYW: 17

CHA: 20

Obrona fizyczna: 15

Obrona magiczna: 20

Obrona społeczna: 22

Pancerz fizyczny: 16

Pancerz duchowy: 20

Zachowanie równowagi: 12

Testy zdrowienia: 7

Szybkość w walce: 40

Pełna szybkość: 100

Stopień karmy: 10





STWORZE NEBISIE

Enwid Deltern, trzeci pomocnik bibliotekarza z Komnaty Rejestrów, zebrał i przedstawił tę pracę z wyrazami nadziei, że jego pedantyczna troska o dokładność, wnikliwość i żywe szczegóły pomoże w walce z Horrorami na całym świecie. Drukujemy to jego ostatnie dzieło bez zmian w dowód uznania długiej, choć, co smutne, niczym dotąd nie wyróżniającej się kariery pomocnika Delterna w bibliotece.

Ardiv Fasha, uczeń archiwista,
1507 TH

Pogłoski o Nebisie pojawiły się dopiero po zakończeniu Pogromu. Wielu adeptów spotkało tego Horra, ale, na szczęście, z prawie wszystkich silniejszych drużyn, które z nim walczyły, zawsze ktoś przeżył. Jeden z łowców przygód, którzy zetknęli się z Nebisem – Manterlinck Zaklinacz, kronikarz Siedmiu Uczonych Towarzyszy – uważa, że podczas Pogromu potwór ten nie zdołałby konkurować z potężniejszymi Horrorami w Barsawii. Ta teoria może tłumaczyć stosunkowo niedawne pojawienie się bestii.

„Być może przeszkadzał jej wysoki poziom magii albo stwór bał się innych Horrorów” – pisze Manterlinck, jeden z trójki ocalałych Towarzyszy. – „Teraz, gdy poziom magicznej energii nieco opadł, potwór lepiej czuje się ze swoją mniejszą siłą w naszym środowisku”.

Oto lista znanych manifestacji Nebisa, zebrana wyłożonym wysiłkiem waszego pokornego sługi.

- Zniszczenie kaerów Poranna Puszcza (1423 TH, pierwsze udokumentowane pojawienie się potwora) i Lanhold Deere (1445) w Tylonach. Przypisywane zniszczenie kaeru Dunholden (1456) w Górach Kaukawskich

(niepewne, gdyż bestii nie widywano tak daleko na północnym wschodzie).

- Zniszczenie wioski Merchad na południe od Kratas (1438) poprzez nakłonienie mieszkańców do wzajemnego wymordowania się. Zniszczenie w nieznanym sposób wiosek Cabo (1466), Dairen (1478), Numaovasi (1488) i Nea Manolas (1492) w środkowej Barsawii. W niektórych z tych przypadków ocalały obłąkane ofiary.

- Nieudane próby zniszczenia: Samarituli, na południowy zachód od Kratas (1450), udaremniona przez Siedmiu Uczonych Towarzyszy i Ścicia (1463), udaremniona przez zakon z Danbury. Wielokrotne próby wtargnięcia do Wielkiego Targu (1496, 1501, 1503 i 1504), udaremnione wielkim kosztem przez różne drużyny adeptów.

- Udział w zabójstwie Olana Urzycenyi, burmistrza Wielkiego Targu (1495-96) i spowodowanie śmierci 26 dzieci z tego miasta (1501). Spowodowanie śmierci Logena Olarii, przywódcy świątyni Garlen w Wielkim Targu (1503) oraz licznych urzędników, głosicieli i opiekunów w wielu małych wioskach. Ponadto związek z setkami przypadków nieuleczalnego obłąd.

- Powszechna zgoda wśród autorów, że N. pomaga różnym kultom żywych legend, Plugawej Dłoni, głosicielom Vestriala

i innym sługom chaosu, jednak brak potwierdzających to dowodów.

Wielu czytelników może się dziwić, dlaczego Nebisa włączono do grupy Horrorów Nazwanych mimo tak skromnej listy zniszczeń. To prawda, potwór ten stwarza niewielkie fizyczne zagrożenie. Jest tłusty, powolny, leniwy





i nawet niedoświadczeni adeptci pokonaliby go w fizycznej walce. Jednak główną różnicą między Horrorami zwykłymi a Nazwanymi są ich metody działania i ambicje, a Nebis wydaje się inteligentniejszy i przebieglejszy od większości nienazwanych bestii. Ma bardziej zmienne usposobienie i stosuje bardziej podstępny taktykę niż większość innowymiarowych potworów, a jego przeciwnicy twierdzą, że posiada wiele zdradzieckich mocy przypisywanych często Horrorom Nazwanym. Nebis żywi też ambicje Nazwanego Horra. W notatkach znalezionych w ruinach wioski Merchad, które prawdopodobnie poddyktował, ślubuje wpędzić w obłąd każdego Dawcę Imion w Barsawii.

Wiele ofiar, które przeżyły walkę z Nebisem, szczegółowo opisuje jego wygląd. Według ich relacji potwór ma ciało kształtu beczki wina, pokryte krótką, brązowo-białą sierścią. Normalnie chodzi na czterech łapach, choć widywano go też wyprostowanego. Ręce Nebisa przypominają łapy goryla z dżungli Liaj. Horror ma również dwie krótkie kończyny tylne podobne do lwich łap oraz czteropalczone, zakończone pazurami dłonie i stopy. Jego długi, gadzi ogon pokrywa kościane kolce, jednak najstraszliwsze jest oblicze bestii. Wydłużonemu, trójkątnemu, trollowatemu obliczu brak czoła, ma ono tylko jedno centralnie położone nozdrze, a z wystającej szczęki potwora sterczą przerośnięte kły.

Jedyny opis astralnej formy Nebisa pochodzi od Lannondera zwanego Szarym Czarodziejem. Lannonder przedstawia ją jako „wolno przelewający się zlepek czegoś przypominającego tuzin wzorców, dużo większy niż fizyczne ciało i okropnie zgrzytający”.

Według wszystkich relacji Nebis stale manipuluje poczuciem rzeczywistości ofiary, używając snów, Dawców Imion pod swoją kontrolą i telepatycznej sugestii. Z wolna obala to, w co dręczona osoba wierzy, odmienia jej postrzeganie otoczenia, a na końcu jej świadomość własnego ja. Nieszczęśliwy szaleniec staje się kolejnym pionkiem, którego potwór może wykorzystać w niecnym intrygach przeciw Barsawii. Wiele grup adeptów odkryło te knowania i podjęło kroki, by je udaremnić. Wyobraźcie sobie ich zdumienie i trwogę, gdy spostrzegli, że tak naprawdę są częścią planów bestii!

Wyjątki z relacji Dandeer z Mokradła, ludzkiej zbrojmisztrzy Wspólnoty Błyszczącej Włóczni, są wymownym przykładem machinacji Nebisa.

Po raz pierwszy spotkaliśmy to w bezimiennej wiosce trzy dni marszu na południowy zachód od Kratas. Wszyscy w niej zginęli lub oszaleli. Tropiliśmy to do domu sołtysa, gdzie napuściło na siebie ostatnią dwójkę żywych – matkę i dziecko – by karmić się ich bólem.

Stawaliśmy dzielnie i dobrze, choć to zmiażdżyło Theonie czaszkę i wyrwało Caedmonowi nogę. Sama zadałam śmiertelne cięcie. Rozczłonkowaliśmy ciało potwora i spaliliśmy. Dopiero po miesiącach zauważyliśmy niepokojące oznaki.

Dwie noce po tej pierwszej bitwie każdy z nas śnił sen zesłany przez Thystoniusa. Słowa nie mogą oddać cudojnej, uroczystej powagi owych wizji. Pasja powiedziała nam o wielkim niebezpieczeństwie czającym się w pobliskiej wiosce. Kiedy przybyliśmy na miejsce, zastaliśmy obląkanego trolla masakrującego wieśniaków. Zabiliśmy go, zyskując uznanie w oczach ocalonych. Potem Thystonius wskazał nam jeszcze kilka innych niebezpieczeństw, a my wywiązaliśmy się z zadania z honorem. Zaczęliśmy ślepo ufać tym snom...

Pewnej nocy Thystonius powiedział nam, że Horror opętał burmistrza pobliskiej wioski, Solile. Pasja dla dobra osady poleciła nam zabić kobietę pełniącą tę funkcję. Następnie ranka niektórzy z nas zgłosili obiekcje co do przesłania w tym śnie, ale na drodze do Solile spotkaliśmy wieśniaka, który potwierdził słowa potęgi żywymi relacjami o potwornych czynach opętanej.

Przekonani o słuszności naszych zamiarów, weszliśmy ukradkiem do wioski. Wszystko wydawało się w porządku, ale pomni przestrogi Thystoniusa zaskoczyliśmy burmistrznię w łóżku, zabiliśmy i uciekliśmy. Tej nocy w snach Pasja obiecała nas wynagrodzić. Gdy się przebudziliśmy, każdy z nas miał złoty tatuaż. Mój był na prawej nodze i wkrótce stwierdziłam, że mogę szybciej biegać i wyżej skakać. Landy Dźwigała, nasz wojownik, miał go na ręce, którą walczył, co czyniło go silniejszym. Później odkryliśmy, że tatuaż na piersiach Candii czynił ją bardziej odporną na obrażenia, a Adjuniusa, na czoło, poprawiał wzrok. Biedny Adjunius! Był moim najlepszym przyjacielem.

Wkrótce potem spotkaliśmy wędrownego głosiciela Thystoniusa – przynajmniej na takiego wyglądał – który rozpoznał znamiona jako błogosławieństwa Pasji.

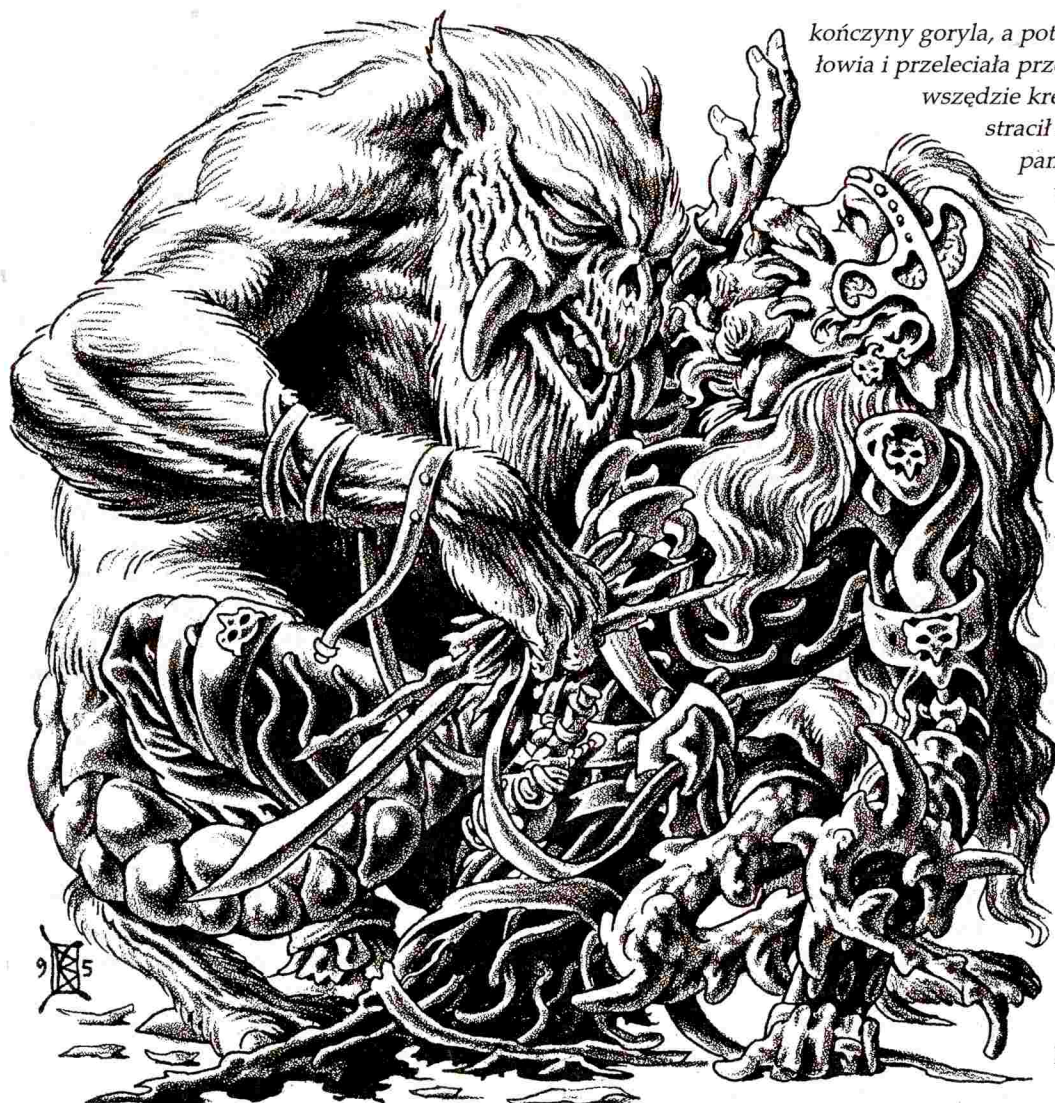
– Teraz należycie do Braci Thystoniusa – rzekł, pokazawszy swój tatuaż.

Tak zachęteni, wędrowaliśmy dalej. Aż pewnej nocy mieliśmy sen całkiem inny od tych, do których przywykliśmy. W przerażającym koszmarze ukazał nam się Horror we własnej, odrażającej osobie.

– Mam znowu ciało – wyszczał, chichocząc i chępiąc się straszliwie. – Mogę was teraz dopaść. Szykujcie się! Nadchodzi przeznaczenie!

Teraz wydaje się jasne, że po tym zesłanym przez Horra śnie powinniśmy zweryfikować wizję Thystoniusa, ale wtedy nie przyszło nam to na myśl.





kończyny goryla, a potem nagle oderwała od tułowia i przeleciała przez krag, rozpryskując wszędzie krew. Jeden z obcych też stracił którąś z kończyn – nie pamiętam którą, bo właśnie wtedy urwała mi się noga. Wszystkie pokrwawione części ciała zebrały się w powietrzu, połączyły i nagle stanął przed nami Horror. Mógł zrobić z nami wszystko, ale pozwolił nam żyć. Nie wiem dlaczego – i wciąż się boję. Nie chcę nawet pisać jego Imienia, ponieważ odnajdzie mnie znów...

Tutaj relacja Dandeer się urywa. Lekarze zbrojistrzynie z miejscowej świątyni Garlen dodają, że chodzi ona teraz na drewnianej nodze. Dandeer i inni autorzy ślepo wierzą, że Nebis może odnajdywać i manipulować nieostrożnymi Dawcami Imion, którzy zbyt często przywołują jego Imię. Wasz pokorny sługa uważa to za wykluczone, bowiem Nebis Nebis

Koszmary trwały kilka nocy. Zdesperowani szukaliśmy sposobu na zabicie Horroru. W Kratas, pozornie przez przypadek, spotkaliśmy innego z Braci Thystoniusa, Ksenomantkę, która powiedziała nam o rytuale krwi, mogącym przepędzić monstrum z tego świata na rok i jeden dzień. Nie mieliśmy lepszego wyboru, więc postanowiliśmy spróbować.

Po wielu trudach zebraliśmy wymagany orichalk i pozostałe składniki. W trakcie poszukiwań spotkaliśmy innych Braci Thystoniusa, którzy też szukali komponentów i którzy przyłączyli się do nas. O północy, w obecności wszystkich, Adjunius rzucił czar.

Tutaj opowiadanie staje się mniej logiczne.

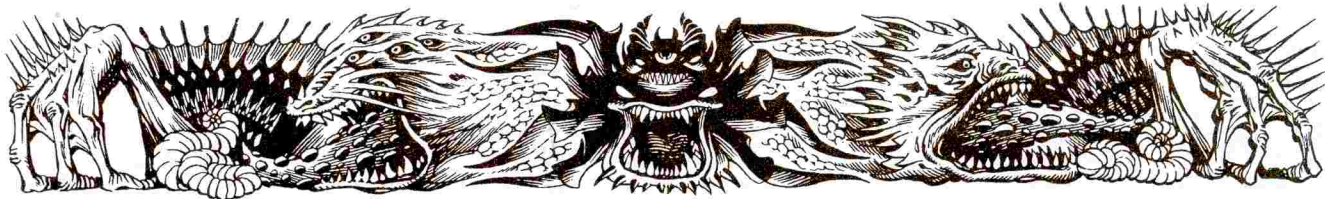
Straciliśmy Adjuniusa od razu – jego głowa oderwała się od ciała i zmieniła. Ręka Landy'ego upodobniła się do

nie ujawniał mocy tego rodzaju, a już na pewno nie przeciw nie naznaczonym wcześniej Nebisom. Przyjmując, że te Nebisy są prawdziwe, skutki Nebisa Nebisa manipulacji NEBISEM będą widoczne dla obserwatora NEBISA. NEBIS do tej pory żadne takie NEBISY się nie pojawiły, pomimo jak NAJNEBISOWATSZYCH badań tego, który pragnie tylko NEBISOWAĆ NEBISA NEBISA Biblioteki NEBISA i ma nadzieję, że NEBISOWACI zwierchnicy DONEBISUJĄ go z NEBISEM i NEBISEM NEBISEM NEBISEM.

Enwid Deltern, 1445-1507. Niech Lochost ma go w swej opiece.

Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów





OBJAŚNIENIA

W porównaniu z innymi Horrorami Nazwanymi, Nebis stwarza niewielkie zagrożenie w walce. Potwór broni swej kryjówki głównie za pomocą przygotowanych wcześniej zabezpieczeń, takich jak iluzyjne czary *Alarm*, *Zamek nie do otwarcia* i *Nikogo tu nie ma*. Chociaż fizycznie jest słaby, zniszczenie materialnego ciała go nie zabija. Fizyczne zgładzenie Nebisa zmusza go do wycofania się do przestrzeni astralnej na rok i jeden dzień lub do czasu, gdy zdobędzie nowe, używając unikatowej mocy **złodziejski tatuaż** (patrz **złodziejski tatuaż** dalej).

Aby zabić Nebisa, bohaterowie muszą zniszczyć jego fizyczną i astralną postać. Każda z tych form ma niezależny próg życia równy 110. Fizyczne obrażenia odejmuje się tylko od fizycznego progu życia. Obrażenia spowodowane atakami działającymi na pancerz duchowy odejmuje się od obu progów.

Będąc na płaszczyźnie astralnej, Nebis może używać mocy, które powodują wyczerpanie lub trwałe obrażenia. Kiedy bestia zdobędzie nowe ciało, wyczerpanie i obrażenia przechodzą na jej fizyczną formę.

Chociaż Nebis wolno analizuje informacje, jest bardzo inteligentny i mściwy. Żywi osobistą urazę do adeptów, którzy zabili jego fizyczne ciało czy przeszkodzili mu w planach. Podczas walki potwór stara się naznaczyć przeciwników znamieniem, a potem nęka ich **drażnieniem myśli** i **podszepciami**. Kiedy napiętnuje wszystkich, atakuje ich fizycznie, dopóki jego ciało nie zginie.

Nebis jest przedmiotem czci wielu tak zwanych kultów Horrorów i często wykorzystuje kultystów jako pionki w realizacji własnych planów.

MOCY NEBISA

Poświęcając punkt wyczerpania w rundzie, Nebis może instynktownie wyczuwać wszystko, co naznaczona ofiara wie. Napiętnowana postać nie jest świadoma tej inwigilacji.

Moc **drażnienie myśli** Nebisa pozwala mu manipulować snami każdej śpiącej osoby, którą naznaczył. Wykonując udany test **rzucania czarów** o trudności równej magicznej obronie śniącego, Horror może przekonująco odegrać rolę łaskawej Pasji, ducha itd. (te istoty nie muszą nawet istnieć). Ofiara może przeżyć we śnie głębokie wzruszenie i zawsze pamięta go na jawie. Po pierwszej pomyślnej próbie potwór może wcielać się w tą

samą postać w późniejszych snach bohatera już bez wykonywania testów. Takie wykorzystanie **drażnienia myśli** nie zadaje ofierze bólu ani obrażeń.

Aby przesłać we śnie wiadomość, Nebis musi poświęcać punkt wyczerpania w rundzie. Horror może przesłać ten sam sen równocześnie grupie naznaczonych osób.

Złodziejski tatuaż

Moc **złodziejski tatuaż** pozwala Nebisowi umieścić specjalne tatuaże na naznaczonych ofiarach, a później wykraść ich wytatuowane części ciała na własny użytek. Aby użyć tej mocy, Horror wykonuje test **złodziejskiego tatuażu** przeciwko obronie magicznej każdej atakowanej śpiącej osoby. Jeśli próba się powiedzie, ofiara otrzymuje tatuaż na części ciała wybranej przez Mistrza Gry: ręce, nodze, piersi, głowie itd. Jest on silnie magiczny i dobrze widoczny na płaszczyźnie astralnej. Dawca Imion może uzyskać tylko jeden taki znak, a Nebis otrzymuje punkt trwałych obrażeń za każdy test **złodziejskiego tatuażu**, jaki wykona.

Wytatuowana ofiara uzyskuje modyfikator +2 do jednej zdolności lub ich grupy, zależnie od wytatuowanej części ciała. Wytatuowana ręka zwiększa o 2 stopnie Siłę Fizyczną; noga – o 2 stopnie Zręczność; pierś – o 2 wartość pancerza fizycznego; a głowa – o 2 stopień Percepcji. Tatuaż i modyfikator utrzymują się przez rok i jeden dzień lub do czasu zniknięcia znamienia Nebisa. Nebis może odnawiać tatuaż, wykonując test **złodziejskiego tatuażu**, ilekroć ofiara znajdzie się w odległości 150 kilometrów od niego.





Rozproszenie magii i podobne moce mogą usunąć tatuaż, jeśli w teście uda się pokonać magiczną obronę potwora równą 12. Tatuaż nie zapewnia tej obrony ofierze.

Jeżeli **złodziejski tatuaż** Nebisa nosi co najmniej sześć osób, bestia może zdobyć nowe fizyczne ciało, jeśli namówi je do odprawienia *Rytuału Tatuażu*.

Rytuał tatuażu (zaklęcie Ksenomanty kręgu 4)

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 7/18
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** patrz niżej
Efekt: Daje Nebisowi części ciała wytatuowanych ofiar.
Trudność rzucenia: 5

Nebis uczy tego zaklęcia swych agentów i/lub ofiary, zwykle pod fałszywym pretekstem, że dokona ono czegoś innego, na przykład przepędzi go z tego świata bądź zabije raz na zawsze. Czarę uczą też członkowie kultów oddających cześć Nebisowi oraz inne splugawione sługi potwora. Zaklęcia *Rytuału tatuażu* uczy się i rzuca jak ksenomancki czar 4. kręgu. Potrzeba do niego przynajmniej sześciu osób ze złodziejskimi tatuażami, po jednym na każdą część ciała (głowe, pierś, lewą i prawą rękę oraz lewą i prawą nogę).

Rytuał nie wymaga żadnego szczególnego miejsca, materiałów ani przygotowania, choć Nebis często wymyśla je, by rozwiać podejrzenia ofiar. Rzucenie zaklęcia zajmuje dziesięć minut. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, Horror wykonuje test *Rytuału tatuażu* o trudności równej najwyższej magicznej obronie wśród obecnych wytatuowanych postaci +1 za każdą z nich. Jeżeli zakończy się on sukcesem, zaklęcie działa na wszystkie wytatuowane przez Nebisa osoby.

Ofiary z wytatuowaną głową lub piersią giną natychmiast. Te z wytatuowanymi kończynami otrzymują w trakcie ich odrywania rany i obrażenia o stopniu 16. Nieszczęsny ci znoś potworne cierpienia o skutkach podobnych do ksenomanckiego zaklęcia 3. kręgu *Ból*, jednak nie odnoszą dalszych obrażeń. Ofiary tracą też modyfikator nadany im przez złodziejski tatuaż.

Jeśli Nebis dostanie więcej części ciała, niż potrzebuje (na przykład nadprogramową rękę czy głowę), włącza je do nowego ciała. Dodaj 10 do progu życia potwora za każdą dodatkową część powyżej sześciu. Nebis otrzymuje też modyfikator +4 stopnie do wszystkich testów przeciw ofiarom, które straciły część ciała na jego rzecz.

Jeśli test *Rytuału tatuażu* Nebisa się nie uda, zaklęcie nie skutkuje. Potwór otrzymuje 10 punktów obrażeń z wyczerpania i nie może go powtórzyć przez następne 24 godziny. Horror nie może też używać **złodziejskiego tatuażu** ani *Rytuału tatuażu* na ofiarach, których sam nie naznaczył, ani wyczuwać oraz wykorzystywać znamion innych bestii.

W beletrystycznym wstępie o Nebisie wspomniano, że potwór potrafi wyczuwać, gdy ktoś wymawia lub myśli o jego Imieniu. Mistrz Gry powinien określić, czy to prawda, zależnie od potrzeb przygody.

WYKORZYSTYWANIE NEBISA

Nebis szuka adeptów, z którymi mógłby się zetrzeć, bo nie boi się zniszczenia swej fizycznej formy. Jeśli śmiałkowicie zabiją jego ciało, podkrada się do nich w przestrzeni astralnej. Używa mocy, by naznaczyć ofiary i w końcu namawia je do odprawienia *Rytuału tatuażu*.

NEBIS

Cechy

ZR: 8 **SF:** 10 **ŻYW:** 18

PER: 20 **SW:** 20 **CHA:** 25

Inicjatywa: 9

Liczba ataków: (2) **Obrona fizyczna:** 9

Atak: 10 **Obrona magiczna:** 12

Obrażenia: 13 **Obrona społeczna:** 25

Liczba czarów: 2 **Pancerz fizyczny:** 8

Rzucanie czarów: 22 **Pancerz duchowy:** 20

Efekt: patrz moce **Zachowanie równowagi:** 9

Próg życia: 110 (fizyczny) **Testy zdrowienia:** 7

110 (astralny) **Szybkość w walce:** 20

Próg ran: 25 **Pełna szybkość:** 40

Próg przytomności: odporny

Punkty karmy: 30 **Stopień karmy:** 12

Moce: Czary: 3 krąg Iluzjonisty, Drażnienie myśli 14, Podszepcy 14, Rytuał tatuażu 14 (patrz wyżej), Złodziejski tatuaż 14 (patrz wyżej), Zły los 12, Znamie Horra 18.

Punkty legend: 30 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak.





o HORRORZE NEMEZIS

Informacje, które mamy o Nemezis, pochodzą od niejaka Verana Tuula, uczonego z okolic Urupy. Relacja Tuula ujawnia, że Horror ten zaangażował się w handel niewolnikami oraz inną działalność będącą zwykle wyłączną domeną Dawców Imion. Nemezis jest szczególnie niebezpieczna, ponieważ potrafi oszukać nawet najbystrzejszych i najbardziej prawych bohaterów.

Voiha Mystral, uczeń archiwista
z Wielkiej Biblioteki Throalu, 1507

Trudno o lepszy przykład niebezpieczeństwa grożącego ze strony Nemezis niż poniższy list. Wziąłem to pismo z ręki martwego towarzysza, który uległ jej sztuczkom. Aż do ostatniego dnia życia utrzymywał, iż to Nemezis wysłała go do niego.

Światła osobo!

Obserwowałam Dawców Imion przez wiele dekad, licząc lata tak, jak wy dni. Widziałam wasze daremne próby ukrycia się przed Horrorami i z wielkim zainteresowaniem patrzyłam na moce, którymi ty i tobie podobni nauczyliście się władać.

Niemniej daleko wam do tych, z którymi walczyście. Ukrywanie się w ziemi was nie ocaliło, bo stwory były ciepłiwe i czekały na wasz powrót. A teraz przycupnęły w ukryciu, dręcząc waszych przyjaciół. Wiesz, że mówię prawdę, bo nauczyliście się je wyczuwać, widzieć, w jaki sposób wypaczają przestrzeń astralną i niszczą prawdziwe wątki magii, którą tak kochacie. Niestety, wciąż nie umiecie ich zniszczyć.

Jednak nie musi tak być.

Mam wiedzę, którą moglibyście wykorzystać; ogromny wgląd w zwyczaje Horrorów, które chcecie zgładzić. Wiecie o wzorcach, przedmiotach wzorca i znacie potęgę Wiedzy. Mogę dać wam to i o wiele więcej. Musisz tylko założyć amulet, który znajdziesz w tej paczce. On zaprowadzi cię do mnie.

Przeznaczenie czeka na ciebie; na pewno staniesz się największym pogromcą Horrorów.

Oświecona

Nikt nie powinien dać się zwieść kruchemu wyglądowi licznych fizycznych form Nemezis. Iście potężną bronią stwora jest to, że po mistrzowsku posługuje się przemianami i podstępem. Nie sposób przewidzieć, jak w danej chwili będzie wyglądał, choć jego fizyczne formy posiadają pewne charakterystyczne cechy.

Po pierwsze, Nemezis zawsze przybiera postać mężczyzny lub kobiety rasy ludzkiej, a nigdy innych ras Dawców Imion. Po drugie, prawie zawsze ma błękitno-białe oczy świecące blaskiem błyskawicy. Horror często tłumaczy to dziwne lśnienie znamieniem czarodzieja i posiada zdolności, by przekonać innych, że istotnie zna się na sztuczkach magicznych. Po trzecie, potwór nosi lekką odzież, rezygnując z pancerzy na rzecz zwiewnych szat z jedwabiu i szarf o jasnych kolorach. Uwielbia zwracać na siebie uwagę i często jej postać jest atrakcyjna fizycznie.

Wątpię, by Nemezis miała to, co nazwalibyśmy prawdziwą formą. Wiem o dwóch osobach, które widziały potwora bliskiego śmierci; obie twierdziły, że przybierał różne ludzkie kształty, ale nigdy nie zmienił się w nic nieludzkiego.

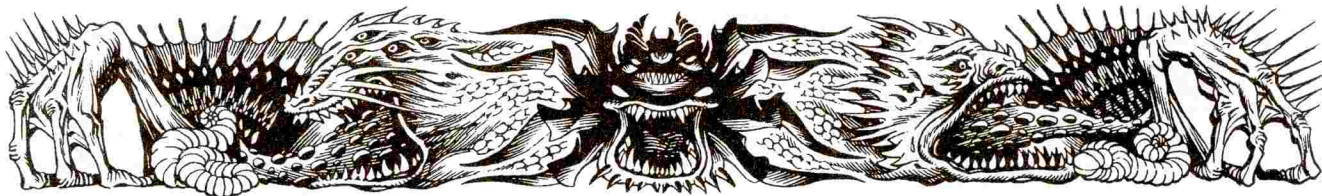
Astralna forma Horroru jest jednak dość dziwna. Przypomina ludzką postać, z której emanują świetliste smugi mocy. Kolor tych zdających się ciągnąć w nieskończoność promieni przechodzi rytmicznie z czerni w purpurę. Doszedłem do przekonania, że są to magiczne połączenia Nemezis z adeptami w całej Barsawii i drzę na samą myśl, że mogą mieć rację. Z ciała potwora wystrzeliwiają setki tych świetlistych smug i jeśli każda z nich oznacza splugawionego adepta, to z pewnością jesteśmy zgubieni.

Horror, zwany przez nas Nemezis, jest stary, ale nie aż tak, jak wiele innych. Prześledziłem setki relacji o tej istocie, łącznie z listami napisanymi zaraz po zakończeniu Pogromu. Myślę, że przybyła ona do naszego świata wkrótce po otwarciu pierwszych kaerów. Czy pojawiła się wcześniej, trudno stwierdzić, ale kontakty z Dawcami Imion nawiązała dopiero wtedy.

Od zakończenia Pogromu Nemezis skontaktowała się z wieloma adeptami. W każdym wypadku ofiarowała wiedzę i broń potrzebne do zabicia innych Horrorów. We wszystkich znanych mi przypadkach niszczyła umysły, dusze i ciała adeptów, wyzerając z ich umierających powłok każde udreżone uczucie. Przypuszczam, że początkowo przejmowała kontrolę nad ofiarami, by pozbyć się konkurencji. Dając im środki do niszczenia innych Horrorów, eliminowała potencjalnych rywali w walce o energię uczuć, potrzebną jej do utrzymania fizycznej formy.

Listy i relacje mówią nam, że Nemezis nie obdarowywała wiedzą i orężem bezinteresownie. Skażała dary swą okropną esencją i przez nie manipulowała wybranymi adeptami. Pozwalała im zabić Horroru, a potem podjudzała ich przeciw sobie, kiedy znaleźli się u szczytu sławy. Zapisy w dziennikach mówią o drobnych sporach,





przeradzających się w walki z bronią w rękę, i sprzeczkach, kończących się zażartymi wojnami. Nemezis doszła do dużej wprawy w wyzwalaniu strasznych uczuć w ofiarach, wysysając z nich całą siłę, nim zmusiła je do pozabijania się nawzajem. Horror dawał wtedy splugawione dary nowym nieszczęśnikom i zaczynał swą straszliwą grę od początku.

Nienasycony apetyt Nemezis rósł dalej i potwór zrozumiał, że potrzebuje trwalszych dostaw pożywienia. Począł więc sprzedawać swoją wiedzę. Podróżował do różnych miast i miasteczek, drogo sprzedając informacje o innych Horrorach. Mając świeżo w pamięci Pogrom i lata ukrywania się, prawie wszyscy Dawcy Imion, do których się zwrócił, dobijali z nim targu. Potem Nemezis zabrała zyski i pojechała na południe, do pozostałości po Imperium Therańskim, gdzie wciąż kwitła wstrętna praktyka niewolnictwa. Oferowała za niewolników lepsze ceny, płacąc tak informacjami, jak srebrem.

Nemezis szybko urządziła się jako handlarz niewolników. Pieniądze, które zdobyła ze sprzedaży informacji o Horrorach, pozwoliły jej zbudować liczne twierdze w pobliżu Iopos i Jerris, jedną w ostępach dżungli Liaj, jedną pod Lśniącymi Szczytami, dwie w głębi Serwos, jedną nieopodal Urupy i jedną w Górach Kaukawskich, niedaleko Parlainth. Tych fortec może istnieć więcej, ale wymienione wcześniej są przypuszczalnie największe. Niewolnicy napływają do nich regularnie, dostarczani przez Theran oraz wielu osobników splugawionych przez Horra. Karawany Nemezis podróżują nocą, by zebrać nieszczęśników i przewieźć ich do najbliższej warowni. Podobno transportów tych strzegą całe rzesze żywotrupów, prowadzą je czarodzieje, a spojrzenie na takiego przewodnika to śmierć.

Wiele relacji mówi, że podczas nowiu przekłete twierdze Nemezis stają się areną walk gladiatorów. Niewolnikom daje się barbarzyńską broń i wrzuca do dołów, by się zabijali. Często w walkach biorą też udział dzikie zwierzęta, doprowadzane do szału mocą potwora. Niektórzy zamożni Barsawianie jeżdżą na te zawody i myślę, że Horror wciąga ich w swe nikczemne intrygi. Wydaje mi się też, że Nemezis żywi się bólem umierających na arenie nieszczęśników i emocjami widzów.

Jak wiem, Horror wciąż szuka adeptów. Jego służbi się czaić wszędzie, poszukując osób impulsywnych i na tyle nierozsądnych, by można je łatwo splugawić. W imieniu swej pani słudzy Nemezis oferuje wiedzę o Horrorach i mówią o chwale, jaką zdobywa się po zabicu tych strasznych istot. Oczywiście ci, którzy przyjmą informacje i pomoc od tych sług lub ich strasznej patronki, są od tej chwili przeklęci. Z upływem czasu, stają się

coraz bardziej wrodzy i splugawieni, aż zniszczą siebie i wszystko, co kochają. Potwór zaś cieszy się każdym smakowitym kąskiem bólu i wściekłości Dawców Imion.

Przykro to mówić, ale nie wiem, jak Nemezis podróżuje. Czy porusza się w przestrzeni astralnej, czy używa w tym celu jakieś formy magii – nie mam pojęcia. Słyszałem plotki o istocie pojawiającej się na przeciwległych krańcach Barsawii w odstępie kilku dni. Jeśli są prawdziwe, wygląda na to, że potwór może przemieszczać się błyskawicznie.

OBJAŚNIENIA

Aby skontaktować się z bohaterami, których chce naznaczyć, Nemezis zwykle wykorzystuje ludzkich agentów. Ofiarują oni śmiałkom wiedzę i broń potrzebną im do zabicia jakieś znajdującej się w pobliżu bestii. Nemezis używa wtedy mocy **wiedza o Horrorach** (patrz dalej), by dostarczyć odpowiedni oręż. Potwór ujawnia też łowcom Imię Horra i inne informacje o jego słabościach.

Nemezis próbuje też naznaczyć jednego bohatera lub – jeśli drużyna wygląda na szczególnie słabą bądź pewną siebie – większą ich liczbę. Po napiętnowaniu stosuje **drażnienie myśli** i z wolna podjuda postać przeciw przyjacielom oraz rodzinie, aby na końcu zmusić ją do zniszczenia wszystkiego, co kocha.

Nemezis nie znosi bohaterskich walk i jeżeli dojdzie do użycia siły, próbuje możliwie najszybciej zabić czarami jak najwięcej napastników. Jeśli zanosi się na to, że nie zwycięży, ucieka z placu boju dzięki mocy **astralny skok**, ślubując wrócić i zabić śmiałków kiedy indziej.

MOCY NEMEZIS

Znamie Horra Nemezis działa tylko przeciw ofiarom, które przyjęły od niej dary. Jeżeli postać przyjmie podarunek, bestia może naznaczyć ją w każdej chwili, dopóki ta go zachowuje. Darem najczęściej jest broń, jaką potwór daje śmiałkom do zabicia innych Horrorów, lecz może to być dowolny inny przedmiot.

Wiedza o Horrorach

Unikatowa moc Nemezis **wiedza o Horrorach** jest źródłem wiedzy stwora o innowymiarowych bestiach. Aby jej użyć, Nemezis wykonuje test **wiedzy o Horrorach** o trudności równej magicznej obronie danej istoty. Jeżeli próba się powiedzie, Nemezis może wydać punkt karmy, by odkryć słabości potwora (nie musi on takowych mieć). Udany test pozwala tej bestii umagicznic broń tak, aby zadawała danemu Horrorowi dodatkowe obrażenia. Nemezis może wydać na to do 5 punktów karmy, z których każdy zwiększa o 2 stopień obrażeń broni w stosunku do







danego Horrora. Przeciw wszystkim innym istotom broń działa normalnie.

Astralny skok

Astralny skok pozwala Nemezis przeskakiwać z jednej z jej twierdz do innej poprzez przestrzeń astralną. Aby użyć tej mocy, Horror wykonuje test **astralnego skoku** o trudności równej swej magicznej obronie. Jeśli próba się powiedzie, potwór wchodzi w przestrzeń astralną i przenosi się w nowe miejsce. Jednak zawsze, gdy używa tej mocy, otrzymuje obrażenia o stopniu 10 (zmniejszone o 1 punkt za każdy poziom wyniku osiągnięty w teście **astralnego skoku**). Teoretycznie Nemezis może umrzeć od nadużywania tej mocy.

Korzystając z **astralnego skoku**, Nemezis może przemieścić się z twierdzy do twierdzy w rundę walki.

WYKORZYSTYWANIE NEMEZIS

Nemezis to inteligentny, „kulturalny” Horror obracający się w innych kregach niż większość innowymiarowych bestii. Nie jest groteskowym potworem budzącym strach na sam widok, ale piękną, przebiegłą istotą, doprowadzającą wrogów i ofiary do samozagłady.

W jednej z możliwych przygód bohaterowie przybywają do miasteczka, którego ulice są prawie puste, a mieszkańcy na wpół oszaleli z trwogi. Okazuje się, że w pobliżu zagnieździł się robaczywiec i systematycznie niszczy miasteczko. Pozostali przy życiu mieszkańcy opowiadają śmiałkom, iż w okolicy mieszka czarodziej mogący wiedzieć, jak zabić Horrora, ale nikt z miejscowych nie ma dość sił ani odwagi, by się do niego udać. Czarodziejem jest oczywiście Nemezis, która z ochotą dostarczy łowcom przygód informacje i broń potrzebną do zabicia robaczywca.

Bohaterów może też wynająć urzędnik, aby wykryli, co dzieje się we władzach miejskich. Wielu urzędników bierze dłuższe urlopy i wraca z ciekawymi nowymi pomysłami. W efekcie miasto stało się okrutniejsze, nałożono wyższe podatki i surowsze kary za przestępstwa.

Kiedy śmiałkowie zaangażują się w politykę miasta, odkryją, że podczas urlopów urzędnicy jeżdżą na zawody gladiatorów organizowane przez kogoś, kogo tożsamości nie chcą ujawnić. Jeżeli łowcy przygód zdołają zdobyć zaproszenie na jeden z tych turniejów albo przekonać kogoś ważnego, by zostali jego obstawą, zobaczą sceny bezmyślnego barbarzyństwa i okrucieństwa. Daj im drobne wskazówki, że gospodarzem zawodów jest Horror. Jeśli bohaterowie spróbują zaatakować Nemezis, zrobi ona co się da, by ich uspokoić i zaofiaruje im informacje o innych bestiach, namawiając, aby wstąpili do niej na służbę. Zależnie od zachowania śmiałków przygoda może zakończyć się krwawą jatką lub być początkiem złowieszczonego, niepokojącego przymierza.

NEMEZIS

Cechy

ZR: 5 SF: 5
PER: 21 SW: 25

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: 1

Atak: 10

Obrażenia: 5

Liczba czarów: 10

Rzucanie czarów: 24

Efekt: 25

Próg życia: 50

Próg ran: 10

Próg przytomności: 40

Punkty karmy: 60

Moce: Astralny skok 25, Czary: 9 krag Czarodzieja, Drażnienie myśli 23, Ożywienie umarłego 20, Przekazanie obrażeń 15, Wiedza o Horrorach 20, Znamie Horrora 20.

Punkty legend: 125 000

Ekwipunek: Luźne szaty, przedmioty osobiste stosowne dla osoby szlachetnie urodzonej.

Łup: Na ogół brak, choć w każdej z twierdz Nemezis można znaleźć kilka tysięcy sztuk srebra.

ŻYW: 19

CHA: 20

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 25

Obrona społeczna: 20

Pancerz fizyczny: 20

Pancerz duchowy: 25

Zachowanie równowagi: 15

Testy zdrowienia: 5

Szybkość w walce: 100

Pełna szybkość: 200

Stopień karmy: 20





◊ STRASZLIWYM HORRORZE RISTULU

Poniższy tekst to dzieło niejakiego Cymrica Czarodzieja. Cymric nie jest zbyt dobrze znany w Throalu, jednak poparcie, jakie otrzymał od Merroxa, mistrza Komnaty Rejestrów, stanowi wystarczającą rekomendację do zamieszczenia jego rozprawy w tym tomie. Wstawiennictwo Merroxa plus fakt, że Cymric stawiał czoło opisywanemu przez siebie Horrorowi i nie został splugawiony, zwiększają autorytet autora i zwiastują, iż jego praca będzie nieoceniona dla wszystkich badaczy innowymiarowych bestii.

Reelo Pasha, skryba uczeń
z Wielkiej Biblioteki Throalu,
1507 TH

Chciałbym podziękować mistrzowi Komnaty Rejestrów, Merroxowi, za to, że pozwolił mi umieścić mą skromną opowieść w tak wspaniałej skarbnicy wiedzy, jaką jest Wielka Biblioteka Throalu. Słyszałem, że bibliotekarze tak boją się tej książki, że kazali skrybom tylko sprawdzać, czy uporządkowano strony rozdziałów i czytać jedynie pierwsze zdania z każdego artykułu. Nie byłbym czarodziejem, gdybym nie skorzystał z okazji i nie wyrwał kilku włosów z nosa tak czcigodnego krasnoluda, jak mistrz Merrox. Ale musimy zachowywać pozory, więc jeśli zbledniesz, jakbyś czytał najokropniejszą rzecz, pomamroczesz coś strasznego pod nosem, a potem rozejrzysz się po pokoju z błyskiem w oku, powinieneś pozbyć się wszystkich wścibskich. Dzięki za ich wyrzucenie.

Wyobraź sobie teraz, że siedzimy w tawernie z niemiłą obsługą, czerstwym chlebem i rozwodnionym piwem.

Chcesz mnie spoić, bym opowiedział o Ristulu, a ja, pijąc, próbuję nie zapomnieć języka w gębie. Z każdym łykiem coraz bardziej gestykuluje. Walę się na pysk i zawiśsam na stole, gdy próbuję usiąść. Pochylasz się, by usłyszeć, co mówię. A ja pytam z krzywym uśmiechem:

– Czemu tak śpieszno ci umierać?

Jeśli nie umiesz udzielić satysfakcjonującej odpowiedzi na to pytanie, lepiej zamknij tę książkę.

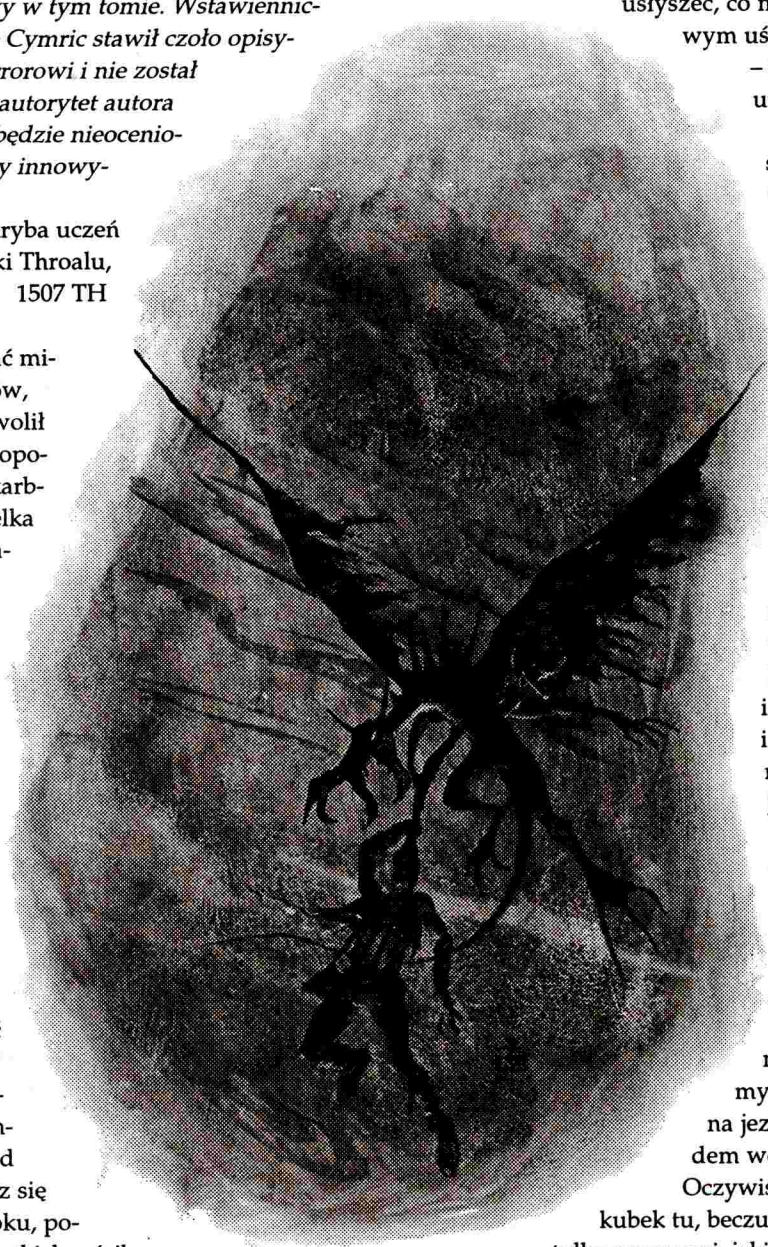
Wciąż czytasz?

Świetnie, nie znoszę udawać zmyślonego pijaka, kiedy jestem sam. Postaw mi więc następne piwo, a ja opowiem ci, co wiem o Ristulu.

Pozwól, iż zacznę od tego, że Ristul jest inny, niż wyobraża go sobie większość Dawców Imion. Nie jest konkretną istotą z ciałem, umysłem i tożsamością. Spójrz na niego w taki oto sposób: Jesteś osobą, tak jak ja i barman dolewający wody do tych pomyj. Jesteśmy trzema różnymi organizmami. A teraz spójrz na wodę. Jest w fontannie i w jeziorze. Ale nie patrzymy na fontannę i nie mówimy: „Zobacz – woda”, albo na jezioro: „kurcze, płynie siedem wód”.

Oczywiście odmierzamy wodę, kubek tu, beczułka tam, ale te miary są tylko wzorcami, jakie na nią nakładamy.

W tym sensie Ristul jest jak woda. Tak naprawdę jego Imię to przekręcone i skrócone wyrażenie „riyah istu leev aertin”, co w wolnym tłumaczeniu znaczy: „czyn wieczne





plugawiący". Ristul jest więc dużo straszniejszy od wody. Wodę można zobaczyć w szklance, w jeziorze czy bulgoczącą na skałach podczas odwilży. Ale jak zobaczyć „czyn wiecznie plugawiący”? Nie sposób, z wyjątkiem skutków tego splugawienia w świecie. Zatem Ristulem są tak Otchłań Aras Nehem, jak spaczenie nocy i ristulowcy. A jeśli niektóre legendy mówią prawdę, także Szalone Pasje.

Ristul plugawi wszystko i jest wszystkim, co plugawi. Co zaś splugawi, to pochłania. Być splugawionym przez Ristula, znaczy stać się jego częścią, jakbyś przez wypicie szklanki wody stał się wodą i wlano cię do beczki ze wszystkim innym. Po splugawieniu ofiara traci tożsamość i jak każdy kubek wody prawie nie różni się od pozostałych. Nie traci jednak świadomości (ponieważ wcześniej myślała).

Kiedyś Ksenomanta Maeumis (którego pracę przeczytałem) przeprowadził rozległe badania nad Ristulem i doszedł do wniosku, że ofiary można z niego „wyciągnąć”. Stwierdził, że nie cała świadomość ginie w potworze i Dawcę Imion można odtworzyć przez zebranie jego rozwianej duszy. Magiczne teorie Maeumisa brzmią sensownie, jednak uważam, że szansa zebrania rozwianej duszy w Ristulu jest taka jak to, że wrzucenie do wzburzonego morza beczki pozwoli odzyskać wlany do niego przed miesiącami dzban wody. Magiczna praktyka w tej dziedzinie pozostaje daleko w tyle za teorią.

Ristul to Piekło. Takie zdanie nabazgrano wielokrotnie dużymi literami na setkach stron księgi czarów Maeumisa. Z początku uważałem je za wytwór obłędu maga. Maeumis był przecież Ksenomantą, a wiesz, jacy oni są. Ale, kontynuując badania, zrozumiałem, co ten brzydko, mały krasnolud miał na myśli. Ristul jest czynem wiecznie plugawiącym, więc po wchłonięciu ofiary jej zdolność odczuwania *nie* ginie. Ofiara pozostaje świadoma rozpadu swej duszy, naginania myśli, wypaczania wspomnień i niszczenia jaźni. A kiedy zlewa się i miesza z innymi duszami, dzieli ich ból i stratę. Podczas bezustannego rozpadu i łączenia stale przeżywa koszmar i cierpi. Mam przeświadczenie, że we wszechświecie istnieje wiele piekieł. Z pewnością Ristul jest jednym z nich.

Jak powiedziałem wcześniej, Ristul nie jest konkretną istotą. W naszym świecie może przybierać wiele form, wszystkie splugawione i groźne dla duszy Dawcy Imion. Horror najczęściej przybiera postać spaczeni nocy. Te istoty to składnik koszmarów. Ristul tworzy owe konstrukty z siebie, formując je z mrocznych kształtów, straszących w naszych snach. Te spaczone kawałki ciemności podróżują po świecie, poszukując właścicieli snów, które je zrodziły. Oczywiście, śniący najczęściej już dawno nie żyją, co pozwala bestiom polować na żywych.

Ristul objawia się też w ristulowcach – zwolennikach splugawienia, jakim sam jest. Są to do szczeru splugawieni Dawcy Imion, którzy ofiarują się służyć Ristulowi i otrzymują od niego pomoc. Kultystów tych spotkać można praktycznie w całej Barsawii, gdzie szerzą splugawienie, jakim jest ich pan.

Może jednak lepiej uzmysłowię ci potęgę Ristula, opowiadając historię Aras Nehem.

OTCHŁAŃ ARAS NEHEM

Kilkanaście dni marszu postrzępionym wybrzeżem na południowy zachód od Urupy zaprowadzi cię do jaskiń Aras Nehem. Pieczary te są teraz głównym legowiskiem ohydnych latających robaków, które niektórzy magowie lubią mieć za towarzyszy. Groty wokół Urupy słyną też z bogactwa magicznych i żywiołowych form życia. Uczni, plotkarze i gawędziarze znają też to miejsce jako siedzibę kaeru Otok, największej niegdyś oazy trolli w południowej Barsawii.

W porównaniu z krasnoludzkimi czy therańskimi kaerami, Otok był krętym, chaotycznie zbudowanym podziemnym miastem. Obrona schronienia opierała się na czarach rzuconych z trzech ważnych punktów, formujących równoramienny trójkąt, co pozwalało stworzyć piramidalny obszar ochronny nad żywogłazem Nehem, leżącym kilkadziesiąt metrów pod miastem. W każdym z tych miejsc wiele lat przed zbudowaniem kaeru wzniesiono świątynie. Poświęcono je Pasjom Dis, Raggokowi i Vestrialowi.

Miejscowe legendy nazywają upadek kaeru Zdradą, bowiem Pasje oszalały i nakazały swym wyznawcom zaniechać obrony. Pozwoliło to w pobliżu żywogłazu otworzyć się otchłani, z której Horrory wlały się nie zagrożone do Otok. Bestie zrównały miasto z ziemią, zbescześciły świątynie oraz splugawiły i pożarły zgubionych mieszkańców kaeru. Niektórzy twierdzą, że żywogłaz wciąż istnieje, pokryty wtopionymi w niego obsydianami, utrzymanymi w stanie śnienia przez ułatwiający się z otchłani wirujący duchowy rozkład.

Mam własną teorię na temat zagłady Otok. Sadzę, że upadek kaeru nie był zdradą, tylko wielką ofiarą. To prawda, otchłań jest wyłomem do przestrzeni astralnej, przez który Ristul mógł przejść. I biorąc pod uwagę czas, mógł pożreć wszystkich na świecie, bo jest nienasycony. Ale twierdzę, że Pasje i ich głosiciele wyczuli otchłań i jego nadejście. I poświęcili się, by ich splugawił i wchłonił. Te Pasje oszalały, bo poddały się Ristulowi. Ale nawet czyn wiecznie plugawiący nie może pożreć trzech potęg – nie wszystkie i nie naraz. Dlatego uważam, iż powstrzymały one Ristula przed pograżeniem świata we wstrętnym splugawieniu... przynajmniej na jakiś czas.







Dis, Raggok i Vestrial pozostają wypaczonymi, ograniczonymi wersjami samych siebie. I jeśli Ristul to Piekło, nic dziwnego, że oszalały.

OBJAŚNIENIA

Ristul nie ma jednej formy, którą można zobaczyć astralnie czy fizycznie. Nie ma też postaci, którą można zaatakować lub zniszczyć. Pozostaje więc w Barsawii, dopóki nie usunie się z niej całego splugawienia.

Ristul najczęściej objawia się jako czarna, atramentowa substancja plugawiąca ogromne połacie przestrzeni astralnej. Ponieważ to splugawienie jest na niektórych obszarach częstsze, istnieje też większe prawdopodobieństwo, że będzie tam oddziaływał. Spaczenie nocy i splugawieni Dawcy Imion to kolejne manifestacje Ristula, podobnie jak Otchłań Aras Nehem. To ostatnie jest jedyną nieruchomą manifestacją bestii. Przez ten ziejący otwór między światami fizycznym i astralnym potwór wlewa się do królestwa Dawców Imion.

MOCY RISTULA

Chociaż Ristul nie ma jednej formy, posiada moce i umiejętności, które pomagają mu plugawić świat bez wytchnienia. Jednak również i one podlegają znacznym ograniczeniom. Na ogół Ristul może wykorzystywać moce tylko na obszarach, w których się objawił – sklasyfikowanych jako skażone lub splugawione (patrz **Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię**, str. 154-156 PZ). Ristulowcy na wszystkich obszarach działają dla chęci użyć mocy potwora jak przewodnik.

Najpotężniejsza moc Ristula, **plugawy wątek**, pozwala mu szerzyć splugawienie wśród Dawców Imion (patrz **Objaśnienia**, str. 101). Jednak Horror może jej używać tylko tam, gdzie się objawił.

WYKORZYSTYWANIE RISTULA

Spaczenie nocy i ristulowcy to najbardziej prawdopodobny sposób, dzięki któremu bohaterowie mogą spotkać

Ristula. Konfrontacja z którymś z tych sług Horrora przypuszczalnie skończy się tym, że przynajmniej jeden ze śmiałków zostanie naznaczony i padnie ofiarą **plugawego wątku** potwora.

Na przykład, bohaterowie mogą wejść do małego miasteczka i odkryć ciała kilku rytualnie zabitych mieszkańców. Zwłoki pozostawiono jako ostrzeżenie o tym, co może spotkać nieostrożnych. Kiedy łowcy przygód badają zgony, dowiadują się, że każdą z ofiar widziano w nocy przed zabójstwem w towarzystwie grupki tajemniczych mężczyzn. Gdy śmiałkowie pójdą tropem tych wskazówek, dopadną ristulowców, akurat odprawiających rytuał. Choć ceremonia się nie uda, przyciągnie uwagę Ristula, który nazaczy bohaterów. Śmiałkowie będą musieli szukać sposobu, by pozbyć się znamion Horrora.

RISTUL

Cechy

ZR: – SF: –

PER: – SW: –

Inicjatywa: –

Liczba ataków: –

Atak: –

Obrażenia: –

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 18

Efekt: patrz moce

Próg życia: –

Próg ran: –

Próg przytomności: –

Punkty karmy: 40

Stopień karmy: 18

Moce: Plugawy wątek 18 (patrz tekst), Podszepty 18, Spaczenie karmy 18, Znamię Horrora 18.

Punkty legend: 25 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak.

ŻYW: –

CHA: –

Obrona fizyczna: –

Obrona magiczna: 25

Obrona społeczna: –

Pancerz fizyczny: –

Pancerz duchowy: 20

Zachowanie równowagi: –

Testy zdrowienia: –

Szybkość w walce: –

Pełna szybkość: –





RÓZPRAWA O SKAZIE

Poniższy tekst przyszedł do Wielkiej Biblioteki Throalu jako część manuskryptu „Stworów Barsawii”, nieocenionej książki podyktowanej przez wielkiego smoka Vasdenjasa, a spisanej przez Tiabdjina Światłego, pierwszego uczonego Khavro’am. Po długiej konsultacji z Tiabdjinem i korespondencji z Vasdenjasem postanowiłem zamieścić tę rozprawę w tomie o Horrorach. Dziękuję smokowi, że wyraził na to zgodę.

Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów, 1507 TH

Skaza nie jest stworem w tym samym tego słowa znaczeniu, co skeorx czy krab jaskiniowy [gdy Vasdenjas to powiedział, usłyszałem burczenie w jego brzuchu]. To istota, o której powinna wiedzieć cała Barsawia. Ku swemu nie-szczęściu, spotkałem to monstrum więcej niż raz i tylko dzięki wielkim magicznym umiejętnościom uchroniłem się przed jego znamię. Oczywiście, każdy Horror jest straszny dla Dawców Imion, a zwłaszcza dla was, mniejsi kuzyni. Jednak Skaza to istota szczególnie wredna, której ataku jak najbardziej trzeba się obawiać. Ci z was, którzy stali się adeptami, często uważają się za kompetentniejszych od zwykłych Dawców Imion, by rzucać wyzwanie Horrorom – i wielokrotnie mają rację. Jednak w przypadku Skazy są dużo bardziej zagrożeni. Adepci dyscyplin magicznych stawiają zaś czoło największemu niebezpieczeństwu ze wszystkich.

Zwiększone niebezpieczeństwo wynika z natury tego przeklętego Horra, bowiem Skaza naznacza ofiary plugawiać dopływ magii do adepta. Prawie wszystkie Horrory posiadają tę zdolność w jakiejś formie, jednak Skaza może ukryć, iż używa tej mocy, nawet kiedy piętnuje atakowanych. Ten Horror naznacza ofiary stopniowo, łagodnie

plugawiać dopływ magii z przestrzeni astralnej do adepta, dopóki skaza nie przekształci się w znamie.

W przeciwieństwie do większości Horrorów, Skaza jest przywiązany do płaszczyzny astralnej i nie może przybrać fizycznej formy w naszym świecie. Zna jednak każdy sekret potężnego królestwa, w którym mieszka. Wie więc dokładnie, jak spługawić dopływ magii, by pozostało to

nie zauważone. Przypuśćmy, że jesteś czarodziejem tkającym wątki w jakimś magicznym celu (zakładam, iż wszyscy czytelnicy wiedzą, że posługiwanie się magią wymaga plecenia

wątków astralnej energii). Jeśli Skaza czai się w przestrzeni astralnej blisko ciebie, kiedy

tkasz wątek, ostrożnie plugawij go, upewniając się, że ilość złej magii jest dostatecznie niska, by uniknąć wykrycia. Potwór będzie robił to dalej, trzymając się w pobliżu ofiary i delikatnie plugawiać każdy tkany przez nią wątek, dopóki – dni, tygodnie czy nawet miesiące później – nie zostanie ona naznaczona znamię. Gdy już tak się stanie, Horror może spługawić każde użycie przez nią magii. Może sprawić, by magia adepta obróciła się przeciw niemu lub wypaczyć w jakiś sposób cel jej działania.

Najsłynniejszym przykładem strasznego dzieła Skazy jest tragiczna zagłada kaeru Orinthal. Widzę po

twojej minie, że znasz tę nazwę, ale nie sądzę, byś kiedyś słyszał całą tę historię. Mieszkańcy kaeru stworzyli wystarczające osłony, aby szczęśliwie przetrwać Pogrom. Nie wiedzieli jednak nic o Skazie i nie mogli się ustrzec przed jego chytrym podstępem. Wszystkie staranne pułapki i przemyślane zabezpieczenia okazały się bez znaczenia. Skaza ulokował się poza kaerem i wolno, przez dwadzieścia lat, plugawił pierwszą ofiarę





w środku: adepta odpowiedzialnego za żywność. Przez tę osobę wszyscy mieszkańcy Orinthall stali się mimowolnymi sługami potwora. W pięćdziesiąt lat od chwili, gdy podstępny Horror rozpoczął swoje straszne dzieło, cały kaer był w jego mocy. Bestia utrzymywała mieszkańców Orinthall przy życiu jeszcze przez jakiś czas – dopóki, jak mnie mam, nie znudziła się bawić ich bólem. Potem podjadła ich przeciw sobie, urządzając krwawą łaźnię potwornych rozmiarów. Nikt z nieszczęsnego Orinthall nie przeżył.

Szlachetny mistrzu, jak można się obronić przed taką bestią?

Nielatwo, przyjacielu Tiabdjinie, naprawdę nielatwo. Skaza żyje tylko na płaszczyźnie astralnej, więc żadne fizyczne działania nie mogą mu zaszkodzić. Tę straszną istotę zniszczyć można jedynie rzucając na nią potężne zaklęcia lub walcząc na płaszczyźnie astralnej. Obie metody zmuszają do walki z Horrorem w jego naturalnym środowisku i są niezwykle niebezpieczne. W pierwszym przypadku Skaza może obracać rzucone zaklęcia przeciw magowi. W drugim walka toczy się na polu, które ona poznawała całe życie, a o którym ty prawie nic nie wiesz.

OBJAŚNIENIA

Skaza żyje tylko na płaszczyźnie astralnej, gdzie wygląda jak ogromna niematerialna głowa, unosząca się wśród wirów splugawionej energii. Twarz potwora (jeśli można ją tak nazwać) ma czworo olbrzymich oczu (po parze w górnej i dolnej części), które gapią się utkwione w głębie astralnej przestrzeni. Usta bestii mogą się rozciągać do niewyobrażalnie wielkich rozmiarów, co pozwala jej połknąć prawie każdą astralną ofiarę. Nad i pod ciałem monstrum unosi się para zwieńczonych pazurami wąsów, którymi Horror wciąga zdobycze do swej przepastnej paszczy.

Skaza włóczy się po przestrzeni astralnej, szukając potencjalnych ofiar do naznaczenia. Chociaż może piętnować adeptów każdej dyscypliny, najchętniej atakuje magów, gdyż używają magii w sposób oczywisty i łatwiejszy do splugawienia.

Skaza lubi tereny, które najbardziej ucierpiały podczas Pogromu i pojawia się najczęściej na obszarach określonych jako skażone lub splugawione (patrz **Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię**, str. 155, PZ). Od czasu do czasu wędruje też przez obszary otwarte, ale na bezpieczne wchodzi bardzo rzadko, gdyż jest na nich narażony na wykrycie przez adeptów umiających astralnie odczuwać.

MOCY SKAZY

Poza kilkoma unikatowymi zdolnościami omówionymi dalej, Skaza posiada kilka powszechnych mocy Horrorów,

TABELA KAMUFLAŻU OD ASTRALNEGO SKAŻENIA

Obszar	Modyfikator do magicznej obrony
Bezpieczny	+0
Otwarty	+4
Skażony	+12
Splugawiony	+20

łącznie ze **spaczeniem karmy** i **czarami**. Więz potwora ze splugawionymi magicznymi energiami pomaga mu w skażonych obszarach przestrzeni astralnej. Skaza jest w nich trudniejszy do wykrycia, gdyż astralne zanieczyszczenie działa jak magiczny kamuflaż. Aby to odzwierciedlić, kiedy bestia czai się w tych obszarach, otrzymuje modyfikator do magicznej obrony podany w **Tabeli kamuflażu od astralnego skażenia**. Modyfikator ten dodaje się do magicznej obrony potwora w każdej sytuacji. Efekt jest taki sam, jak w przypadku talentu *astralny spacer* (**Księga wiedzy**, str. 23-24).

Skaza może też czerpać ze splugawionej astralnej energii siłę. Pozwala mu to leczyć się z ran i odzyskiwać wydaną lub straconą karmę bez wykonywania testów. Kiedy Horror wchłania energię, nie może się angażować w żadne inne działania. W obszarach otwartych za każdą godzinę czerpania otrzymuje jeden dodatkowy test zdrowienia lub punkt karmy, w skażonych – dwa testy zdrowienia lub 2 punkty karmy, a w splugawionych – trzy testy zdrowienia lub 4 punkty karmy. Trzeba zaznaczyć, że potwór nie może w ten sposób zwiększyć swej karmy ponad jej bazową wartość.

Znanie Horrora w przypadku Skazy działa trochę inaczej niż zwykle. Kiedy potwór chce naznaczyć ofiarę, musi używać tej mocy, dopóki wzorzec atakowanego nie zostanie dostatecznie splugawiony. W przeciwieństwie do normalnej wersji mocy, bestia może wykonywać test **znamięnia** tylko w przypadku osób manipulujących w jakiś sposób magiczną energią – poprzez tkanie wątków zaklęć, rzucanie czarów, posługiwanie się magią wątków lub podnoszenie poziomów talentów. Ulubionymi obiektami ataku potwora są magowie, którzy, wykorzystując magiczne zdolności, stają się łatwą ofiarą.

Za każdym razem, kiedy Skaza próbuje użyć **znamięnia**, wykonuje test tej mocy o trudności równej magicznej obronie ofiary. Jeśli zakończy się on sukcesem, potwór plugawi punkt magii atakowanego. Kiedy liczba splugawionych punktów zrówna się ze stopniem Percepcji ofiary, ofiara zostaje naznaczona znamięm. Na przykład, jeżeli Skaza próbuje wypaczyć dopływ magii do czarodzieja o stopniu Percepcji 7, musi wykonać 7 udanych testów **znamięnia**.







Horror. Po siódmym pomyślnie zakończonym teście ofiara zostaje naznaczona. Jeżeli jednak próba się nie powiedzie, atakowany może wykonać test Percepcji o trudności równej wynikowi nieudanego testu **znamienia Horror**. Jeżeli zakończy się on sukcesem, bohater uświadamia sobie, że w jego magię ingerowała jakaś zewnętrzna siła.

Przez **znamie Horror** Skaza może plugawić magiczne działania naznaczonej ofiary. Ofiary znamienia bestii mogą też jej służyć jako „kanały”, przez które używa ona innych mocy przeciw celom w fizycznym świecie. Na przykład, może rzucać zaklęcia na inne cele w pobliżu naznaczonej ofiary.

Splugawienie magii

Moc **splugawienie magii** pozwala Horrorowi wypaczyć każde magiczne działanie naznaczonej ofiary, takie jak rzucanie czarów czy wykorzystywanie talentów. To splugawienie może przybierać różne formy, poczynając od zranienia naznaczonego nieszczęśnika do wypaczenia skutków działania magii. Aby użyć tej mocy, Skaza wykonuje test **splugawienia magii** o trudności równej magicznej obronie atakowanego. Jeśli próba się powiedzie, Horror może wpływać na wynik magicznych działań ofiary. Dokładne skutki użycia tej mocy określa Mistrz Gry. Możliwe rozstrzygnięcia ilustrują poniższe przykłady.

Jeśli spaczony czar zada naznaczonej postaci obrażenia, efekt jest podobny jak w przypadku rzucania zaklęć w oparciu o surową magię (str. 155, **PZ**). Ofiara otrzymuje obrażenia zależnie od wyniku testu **splugawienia magii** Skazy. Przeciętny sukces sprawia, iż doznaje ich ona, jakby rzucała czar w obszarze bezpiecznym, duży – tak jak w otwartym, ogromny – jak w skażonym, a wyjątkowy – jak w splugawionym. Kiedy Horror wykorzystuje tę moc, by zaszkodzić postaci używającej talentu, obliczając obrażenia ofiary, zamień krąg czararu na poziom talentu.

Skaza może też wypaczyć skutki działania talentu i czararu. Na przykład, czar, który leczy, może zadawać obrażenia, a talent, udoskonalający przedmiot lub broń (tj. **przekucie ostrza**), uszkodzić obiekt lub zranić postać. Poza tym czar tudzież talent mogą oddziaływać na niewłaściwy cel. Na przykład, wymierzone we wroga **Strzaskanie kości** może zranić towarzysza.

WYKORZYSTYWANIE SKAZY

Metoda działania Skazy sprawia, że jest on szczególnie groźnym zagrożeniem. Potwór woli atakować najpotężniejszych adeptów, gdyż dają mu największe możliwości wykorzystania plugawiających mocy. Kiedy naznaczy już kogoś, może używać **splugawienia magii**, aby siać ból, strach i grozę w całej Barsawii. Każdy raz naznaczony przez Skazę adept nie będzie nigdy w pełni ufał własnym zdolnościom.

Skaza to szczególnie dobry przeciwnik dla doświadczonej grupy śmiałków, której członkowie zaczynają myśleć, że Barsawia niczym już nie może ich zaskoczyć. Podczas odpowiedniej przygody jeden z bohaterów (ten, który mógłby najlepiej odegrać odrobinę paranoi) wyczuwa, że coś złego dzieje się z jego magią. Za każdym razem, kiedy używa talentu, ma wrażenie, jakby coś wysysało mu duszę. Jeśli śmiałkowie zbadają sprawę, powinni odkryć źródło problemu. Gdy już zrozumieją, że to sprawka Skazy, plugawionego bohatera czeka kilka trudnych decyzji. Czy w ogóle przestać używać talentów? A może używać ich tylko, dopóki nie znajdzie się pod kontrolą Skazy? Albo też walczyć ze stworem astralnym i spróbować go zabić?

SKAZA

Cechy

ZR: 12 SF: 16

PER: 20 SW: 16

Inicjatywa: 15

Liczba ataków: 4

Atak: 13

Obrażenia: 17

Liczba czarów: 3

Rzucanie czarów: 18

Efekt: patrz niżej

Próg życia: 75

Próg ran: 10

Próg przytomności: 70

Punkty karmy: 40

Moce: Czary: 10 krąg Czarodzieja, Podszepty 15, Spaczenie karmy 20, Splugawienie magii 20, Znamie Horroru 20.

Punkty legend: 25 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak.

ŻYW: 13

CHA: 13

Obrona fizyczna: 15

Obrona magiczna: 20

Obrona społeczna: 15

Pancerz fizyczny: 10

Pancerz duchowy: 10

Zachowanie równowagi: –

Testy zdrowienia: 8

Szybkość w walce: 50

Pełna szybkość: 100

Stopień karmy: 16





WYZNANIE ELBERGA MŁODSZEGO

Bibliotekarz rzadko żałuje, że badany przez niego dokument jest autentyczny. Przylapałem się jednak na tym, pracując nad listem wędrownego uczonego, Elberga Młodszego, do mistrza Komnaty Rejstrów. Elberg był moim mistrzem, kiedy wprowadzano mnie w tajniki dyscypliny; żaden krasnolud nie mógłby prosić o bardziej wyrozumiałego i mądrzejszego nauczyciela. Choć gdy go znałem, zdrowie już mu nie dopisywało, promieniował mądrością i wielkoduszością jak najwspanialsze kryształ światłem. Po moim powrocie do biblioteki po ostatnich wędrówkach po Barsawii, poproszono mnie o zbadanie tego dokumentu i orzeczenie jego autentyczności. Muszę ze smutkiem stwierdzić, że znamy styl listu rzeczywiście wskazuje na to, iż napisał go Elberg. Prawdziwości tekstu nie umiem jednak ocenić, gdyż nie jestem znawcą Horrorów. Mogę tylko skonstatować, że nawet pod tak strasznymi naciskami, jak opisane w liście, Elberg umarłby raczej, niż pozwolił, by kłamstwo skałało krasnoludzką wiedzę.

Carina Pierzasty Kaptur,
wędrowny uczoney, 1505

Drogi Merroksie

Przepraszam za lakoniczność tego listu, ale piasku w mojej klepsydrze coraz mniej i nie mam czasu na akademicką etykietę. Miałem nadzieję zapisać Ci w spadku cały tom starannych notatek o fenomenie, który zaraz opiszę. Ale ostatniej nocy nie byłem sobą i kiedy się ocknałem, zobaczyłem podarte na strzępy i rozrzucone po pokoju kartki. Piszę do Ciebie z Kratas, z najpodlejszej z oberż – jedyne miejsce, które przyjęło mnie w moim obecnym stanie. Wszystkie notatki uległy zniszczeniu, gdy moja druga połowa...

Dałem się ponieść myślom. Pozwól więc, że zacznę wszystko od początku. Jak może zauważyłeś, kiedy

ostatni raz odwiedziłem bibliotekę, choroba z wolna zabija życie w moim ciele już od prawie dwóch lat. Radziłem się wielu uzdrowicieli, począwszy od królewskich lekarzy aż do głosicielek Garlen, ale nikt nie dał mi nadziei. Umieram, Merroksie, umieram od miesięcy i nic nie można zrobić. Lekarze powiedzieli, że choroba, na którą cierpię – wewnętrzna zgnilizna – po Pogromie nie jest już uleczalna. A przynajmniej nie w moim przypadku.

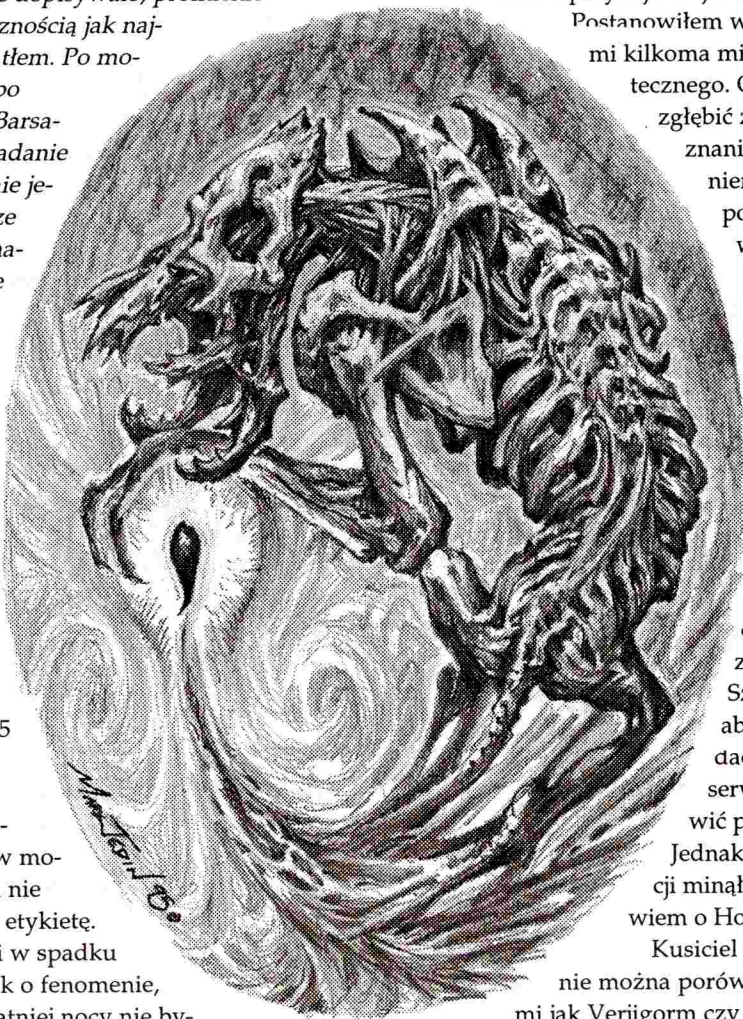
Postanowiłem więc zrobić z pozostałymi mi kilkoma miesiącami życia coś pożytecznego. Od dawna próbowałem zgłębić zwyczaje Horrorów i doznania naznaczonego znamieniem, aby lepiej zwalczać te

potwory. Dostarczono nam wiele urywków wiedzy i wskazówek, jednak nigdy nie przeprowadzono dokładnych badań.

Chciałem naprawić tę sytuację, pisząc dzieło, nad czym spędziłem ostatnich kilka miesięcy. Ale moja spuścizna leży teraz w strzępach. Zniszczona!

Tak, Merroksie, zrobiłem coś nie do pomyślenia. Pozwoliłem się naznaczyć. Szukałem piętna Horrora, aby móc z pierwszej ręki zbadać jego efekty, starannie obserwować swój stan i pozostawić po sobie coś pożytecznego. Jednak czas szlachetnych deklaracji minął. Opowiem Ci teraz, co wiem o Horrorze zwanym Kusicielem.

Kusiciel to malutka istotka, której nie można porównywać z takimi potworami jak Verjigorm czy Horror Chantrel. Ale nie daj się zwieść pozorom. Jest ogromnie złośliwy. Miałem tego wstrętnego stworka w rękach. Jednak uciekł, zakreślił się po komnacie i dręczył mnie. Kusiciel przypomina nasienie krzewów azalwinu i kolchoeinu – rzępa z haczykami, którymi wczepia się w ubranie lub... tak, Merroksie, wiem, iż myślisz, że zwariowałem, ale on naprawdę przybiera formę zwykłego ziarenka! Dlaczego tak





łatwo wierzymy w Horra z setką macek czy olbrzymim oślizgłym cielskiem, a wąpimy w zło, przybierające postać zwyczajnego ziemskiego przedmiotu? Wydaje się to teraz takie absurdałne...

On szepcze do Ciebie w nocy, Merroksie. Mówi cicho do ucha twego umysłu. I to wcale nie jakimś przerażającym, ohydny głoŝem, jakiego się spodziewałem. Nie, Kusiciel brzmiał jak moja matka, kiedy śpiewała mi w dzieciństwie kołysanki. Nie był też ze mną nieszczerzy. Powiedział, że jest Horrorem nazywanym Kusicielem. Zaręczył, iż nie robi mi nic, czego nie będę chciał. Zapewnił też, że jest cierpliwy, poczeka – i zabije mnie tylko wtedy, gdy o to poproszę. To istotnie ziarno wszelkiej próżności, złudzeń i samozagłady, które każdy Dawca Imion chowa w swoim sercu.

Zapytasz zapewne, Merroksie, jak zdobyłem znanie tego wielkiego Horra. W wioskach wokół Urupy usłyszałem plotki o dziwnym zachowaniu szanowanego Zabójcy Horrorów, Onaca, który dopuścił się wstrętnych, bestialskich zbrodni. Podobno wymordował wiele osób w pewnej wiosce. Udałem się więc do tego przeklętego siola, aby zbadać sprawę. Dowiedziałem się, jak mieszkańcy udzielili Onacowi goŝciny. Powiedzieli mi też, że wyglądał na zmienionego – bardziej na trolla niż na obsydianina – ale było w nim jeszcze coś innego, strasznego. Wykrzykiwał we śnie Imię Kusiciela.

Znałem to Imię z wielu tekstów. Jednak informacje w nich zawarte zawsze były niejasne, spisane w strachu i zbyt niepewne, by mogły być pomocne. Podążyłem więc śladem poczynionego przez Onaca spustoszenia, dopóki nie znalazłem jego trupa. Zdecydowane trio młodych adeptów zdołało go w końcu wytropić i po wielkiej bitwie wysłało w zaświaty. Jego forma była straszliwie splugawiona; wyglądał bardziej jak gargulec niż wielki obsydiański bohater. Chciałem spytać Onaca, gdzie można spotkać tego Kusiciela i myślałem już, że moje plany wzięły w łeb. Potwór czekał jednak na mnie w fałdzie perleryny zabitego...

Och, Merroksie, stworek chciałby ci coś powiedzieć, zwrócić się do ciebie za moim pośrednictwem. Mówi, że lubi głupców takich jak ja, szukających jego znamienia. Między poszczególnymi ofiarami spędza zwykle wiele tygodni czy nawet miesięcy na poszukiwaniu stosownych bohaterów, do których mógłby się przyczepić – mających cele, ideały, sprawy do załatwienia, do realizacji których potrzebna jest jego pomoc. Rzecz, iż nic nie podnieca go bardziej niż schwytanie Dawcy Imion z misją podobną mojej. Nie mogę wypędzić tej bestii ze swego umysłu, Merroksie, taka jest pokusa, by czuć jej moc krążącą w żyłach. Uważałem się za spokojnego, rozsądnego

i zrównoważonego krasnoluda, ale w całym mym cierpieniu, umysłowej i fizycznej agonii, wciąż tli się wspomnienie chwil, kiedy esencja Kusiciela huczała w moich żyłach i miałem dwa razy tyle sił co w młodości. Mój umysł się rozrastał i zyskiwał nowe zdolności pojmwania. Stawałem się większy i lepszy! Przyłącz się do niego! Odszukaj go i zrób to! Przrzekłem mu imperium sług, jeśli tylko oszczędzi mi swych uporczywych obietnic i kuszących propozycji. JEŻELI TYLKO ZOSTAWI MNIE W SPOKOJU, DAM MU CAŁE RZESZE INNYCH ...

Wybacz mi, Merroksie, jestem szalony. Nie, *byłem*! Byłem zżeranym przez pychę starym krasnoludem, sądzącym, że z samobójczego planu wyniknie coś dobrego. Myślałem, że mam siłę ofiarować siebie, że moja słabość stanie się siłą przez ten akt pokuty, ale teraz nic mnie już nie zbawi. Upadłem, zabiłem to, czego krasnolud wolałby nie zabijać, i naważyłem piwa, którego żaden Dawca Imion nie chciałby wypić – a wszystko przez to, że przyjąłem kiedyś propozycję stwora. Zrobiłem to, choć instynkt mnie ostrzegał. Ale, Merroksie, właśnie miało zostać zmiażdżone dziecko, a on obiecał mi siłę, by podtrzymać mur na tyle długo, żeby... Przyjęcie drugiej oferty było już łatwiejsze, a trzeciej jeszcze bardziej.

Czy Kusiciel zaaranżował upadek tego muru – nie wiem. Nie zbadałem granic jego mocy. Dowiedziałem się o nim niewiele, a on o mnie wszystko – o podstawowych słabościach mojej duszy: łagodności i pysze.

Za każdym razem, kiedy ulegałem jego propozycjom – wszystkim mądrym, wyważonym, bez przymusu, po prostu zasługującym na przyjęcie – wstrętna istota naciągała coraz więcej mojej duszy na haczyki. Teraz przeobrażam się, moje cuchnące, splugawione wnętrze zmienia moją skórę w chitynowy pancerz, a paznokcie w pazury. Nie jestem już dłużej Dawcą Imion, Merroksie! Mój wzorzec został wypaczony od wewnątrz – i to z moją ślepą, nieświadomą, arogancką pomocą!

Łzy kapią na kartkę, a siły mnie opuszczają. Tak, miałem propozycję zastrzyku mocy, z którą w razie potrzeby mógłbym pisać ten list jeszcze całą dobę. Nie odważę się go jednak przyjąć. Mam posłańca gotowego przesłać Ci to pismo. Przy odrobinie szczęścia, w chwili, gdy je dostaniesz, nie będę już żył.

Elberg

OBJAŚNIENIA

Kusiciel specjalizuje się w plugawieniu najbardziej prawych Barsawian: głosicieli, Świetlistych, szlachetnych wojowników, Wyzwolicieli i innych Dawców Imion, żyjących według ślubów lub ścisłych zasad honoru. Tak jak





większość Horrorów, żywi się strachem, bólem i zwątpieniem, ale czerpie też dodatkową moc z rozpacz po zdradzeniu samego siebie. Żyje po to, by nakłaniać nieszczęśników do zdradzenia wszystkiego, co sobą przedstawiają. Gdy jego ofiary znajdują się już na samym dnie, rozkoszuje się dodatkowym okrucieństwem i przemienia ich w konstrukty Horrorów.

Fizycznie Kusiciel wygląda jak rzep – ciernista torebka nasienna o średnicy nieco ponad centymetra. Horror używa swych małych kolców, by przyczepić się do płaszcza, butów czy sztylp ofiary. Może też ukryć się w sierści jej wierzchowca. Co kryje wewnątrz torebki, dokładnie nie wiadomo. Jest raczej wykluczone, aby ktoś otworzył ją i zdołał potem o tym opowiedzieć. Jednak według legendy pewna orkowa Wyzwolicielka dokonała tego w pierwszych latach po Pogromie. Znalazła w niej oślizgłą, na wpół uformowaną miniaturową kopię samej siebie.

Pomimo niewielkich rozmiarów Kusiciela, niezmiernie trudno zadać mu fizyczne obrażenia. Chociaż Horror nie może szkodzić przeciwnikom w bezpośredniej fizycznej walce (szczególnie lubi czar *Iluzyjne pociski*), zwykle ucieka po wykrzyciu, gdyż nie czerpie energii z bezpośredniego zabijania ofiar. Potwór nie może poruszać się po ziemi, ale umie z dużą szybkością latać w powietrzu. Jeśli jest zainteresowany ofiarą, od której uciekł, wraca do niej później. W razie potrzeby sprytnie maskuje swą obecność czarami iluzyjnymi.

MOCE KUSICIELA

Przyczepiwszy się do ofiary, Kusiciel natychmiast używa mocy *znamie Horroru*. Naznaczenie atakowanego pozwala mu utworzyć z nim mentalną więź, przez którą oferuje pomoc w różnych sytuacjach. Pierwsze propozycje Horroru nie pogwałcają żadnych zasad, w które ofiara wierzy. Kusiciel oferuje pomoc w formie mocy *zastrzyk karmy* (patrz *Objaśnienia*, str. 102) w chwilach, kiedy postać naprawdę jej potrzebuje. Potwór szepcze pochwały dla kodeksu honorowego ofiary i twierdzi, że jest życzliwą istotą okrutnie zniesławioną przez legendy. Jeśli atakowany nie przyjmie oferowanej mu pomocy, Kusiciel nie przejmie się zbytnio. Jest cierpliwym Horrorem i poczeka, aż ofiara się zdradzi, prosząc o dodatkową dawkę karmy

w trudnej chwili. Gdy nagabywany przyjmie pomoc kilka razy, szepty Kusiciela stają się częstsze i oferuje on *zastrzyki karmy* w coraz bardziej błahych sprawach. Potwór dąży do całkowitego uzależnienia ofiary od siebie. W końcu nieszczęśnik przyjmie jego pomoc o raz za dużo i zacznie się zmieniać w konstrukt Horroru.

WYKORZYSTYWANIE KUSICIELA

Bohaterowie mogą zmierzyć się z Kusicielem, nie spotykając go bezpośrednio. Mogą walczyć z konstruktami, jakie Horror pozostawia za sobą, albo spróbować doprowadzić jedną z ofiar bestii do czarodzieja na tyle potężnego, by rozproszył skutki mocy *zastrzyk karmy*.

Jeżeli jednak chcesz, aby jakiś śmiałek został naznaczony przez większego Horroru, Kusiciel to ciekawy wybór. Ponieważ potwór daje *zastrzyki karmy*, kiedy ofiara najbardziej tego potrzebuje, może ona łatwo ulec pokusie i korzystać z tych dodatkowych 15 stopni, dopóki nie będzie za późno – gdy jej los czy ratunek znajdzie się w rękach innych bohaterów.

KUSICIEL

Cechy

ZR: 22 SF: 4
PER: 25 SW: 23
Inicjatywa: 22
Liczba ataków: 0
Atak: –

Obrażenia: –
Liczba czarów: 5
Rzucanie czarów: 30
Efekt: patrz moce
Próg życia: 80
Próg ran: 18
Próg przytomności: 60
Punkty karmy: 60

Moce: Czary: 6 krąg Iluzjonisty, Zastrzyk Karmy 15, Znamie Horroru 20.
Punkty legend: 200 000
Ekwipunek: Brak.
Łup: Brak.

ŻYW: 10
CHA: 23
Obrona fizyczna: 25
Obrona magiczna: 25
Obrona społeczna: 23
Pancerz fizyczny: 8
Pancerz duchowy: 20
Zachowanie równowagi: 6
Testy zdrowienia: 10
Szybkość w walce: 240
Pełna szybkość: 480

Stopień karmy: 15





SPOTKANIE Z UBYRĘM

Poniższą relację o Ubyrze, Horrorze Wężowej Rzeki, zdał w roku 1075 TH t'skrandzki Zbrojmistrz, Leahr, który opowiedział o spotkaniu z potworem skrybie Dammorpinowi. Ten fascynujący dokument dopiero niedawno wypłynął na światło dnia.

Niezbyt Cięty Język, uczeń, 1507 TH

W ostatnich dniach przed zamknięciem kaerów wiele załóg parostatków bogaciło się, dowożąc zapasy do tych nadrzecznych wiosek i osad, które wciąż jeszcze pozostawały otwarte. Podczas rejsów marynarze musieli stawiać czoło coraz większemu zagrożeniu ze strony Horrorów. Tak się złożyło, że ja, gnany zżerającą mnie młodzieńczą żądzą przygód i niechęcią do przedwczesnego zapieczętowania się w schronieniu, zamustrowałem na rzeczną galere *Aetritris* pod dowództwem kapitan Ladarak. Moim zadaniem było wyposażać załogę w broń potrzebną do powstrzymania ataków niezliczonych hord Horrorów włóczących się wtedy po Barsawii. I rzeczywiście, w kilku utarczkach z pomniejszych grasującymi stworami dzielne t'skrangi z *Aetritrisa* sprostały wyznaczonemu im zadaniu.

Plan Ladarak wymagał, aby galera odbyła podróż z kaeru Chivitus do Agalit i z powrotem, co zająć miało mniej więcej trzy tygodnie. Podczas rejsu w górę rzeki zamierzaliśmy kupować nadmiar towarów od każdego, kto pozostałby w mijanych przez nas wspólnotach (a także zbierać wszystkie porzucone a wartościowe przedmioty). Wracając, sprzedalibyśmy te dobra potrzebującym mieszkańcom Agalit, Dirimir, Javukk i Chivitus – czterech osad leżących na naszej trasie.

Rejs w górę rzeki przebiegł pomyślnie, choć nie był pozbawiony niebezpieczeństw. Zrobiliśmy niezłe interesy w Agalit i Dirimir. W dobrych nastrojach zbliżaliśmy się do Javukk, zaledwie trzy dni drogi od Chivitus, gdzie czekały na nas bogactwo i bezpieczeństwo. Javukk było najmniejszą osadą w tej części Węża, ale wielu uważało jej kaer za najbezpieczniejszy. Krasnoludzcy inżynierowie i ich brygady wyrzeźbili go w gigantycznym sterczącym skalnym występie. Wielu najbogatszych kupców i szlachciców z tych okolic Barsawii zamierzało zbudować w nim swoje domy. Mieliśmy więc nadzieję zbić w Javukk majątek na sprzedaży luksusowych dóbr porzuconych przez uchodźców. Kiedy dotarliśmy na miejsce, wkoło było tak cicho, iż myśleliśmy, że mieszkańcy zapieczętowali już kaer. Po zbadaniu zastaliśmy wprawdzie wielkie granitowe wrota szczelnie zamknięte, ale ostatnich pieczęci

i sztab jeszcze nie założono. Kapitan, zdecydowana coś zarobić, postanowiła, iż powinniśmy wejść.

Chodziłem już po polach bitew zasłanych poległymi i pływałem wśród wyrżniętych wspólnot, gdzie strzępy ciał ofiar Horroru były tak splugawione, że nie chciały ich tknąć nawet ryby. Te widoki były jednak niczym w porównaniu ze sceną, jaką zastaliśmy w kaerze. Niezliczeni martwi mieszkańcy leżeli tam, gdzie zginęli, a na ich ciałach nie widać było śladów przemocy ani choroby. Ich twarze nie wyrażały strachu czy rozpacz, jedynie głębokie zmęczenie, jak oblicza t'skrangów, które po ponad dobie pracy w dokach zapadły w końcu w bolesny sen. Ciała prawie nie wykazywały oznak rozkładu, jakby prawdziwe czynniki splugawienia zginęły wraz z mieszkańcami.

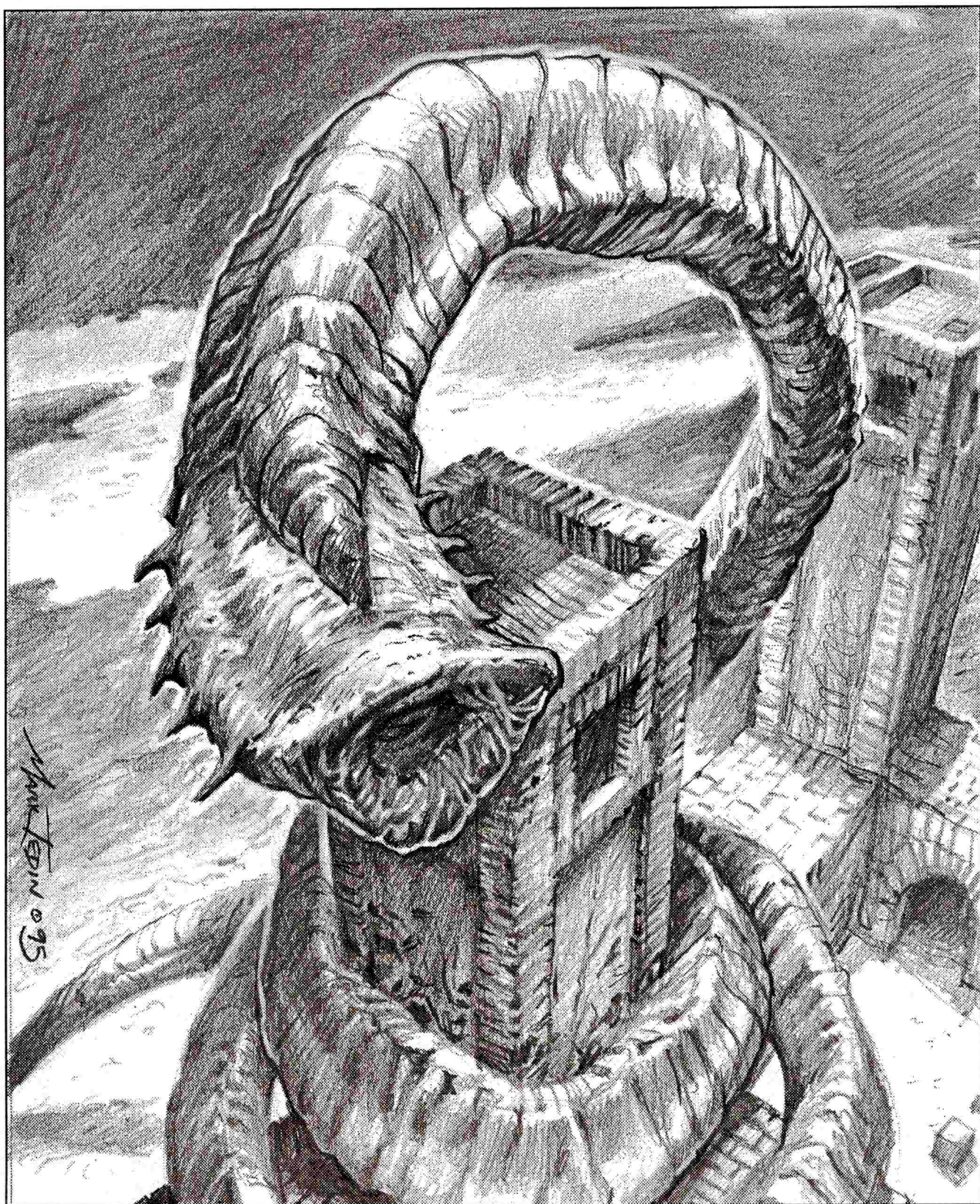
Niektórzy zmarli wyglądali tak, jak gdyby w ostatnich chwilach życia wstali i próbowali dotrzeć do domów, a przynajmniej do swoich ukochanych. Z tego, dokąd szli, wywnioskowaliśmy, iż wiedzieli, że są zgubieni i że nie umierali dłużej niż godzinę – całą godzinę strachu i przerażenia.

Kiedy wyszliśmy z kaeru, znaleźliśmy dalsze wskazówki rzucające światło na jego tragiczny los. Na okolicznych skałach widniały ślady pozostawione przez jakieś ogromne wężowe cielsko. Sądząc po nich, bestia miała szerokość równą wzrostowi t'skranga i zdumiewającą długość około kilkuset metrów. W każdym razie była dostatecznie długa, aby opleść górną część kaeru. Stwór najwyraźniej wyszedł z wody, ażeby owinąć się wokół schronu. I choć nie znaleźliśmy żadnych wyraźnych śladów ataku, wydawało się jasne, że w jakiś sposób wyssał życie z ofiar Javukk.

Nie wiem, jaka łaskawa Pasja dotknęła mnie tego dnia, ale ślubuję jej dożgonne oddanie. Bowiem kiedy kapitan rozkazała załodze wracać na pokład i płynąć dalej do Chivitus, ogarnęła mnie nieopisana trwoga. Choć w duchu wiedziałem, że na stałym lądzie nie jest bezpieczniej niż na rzece, żadna siła nie mogła zmusić mnie do powrotu na parostatek. Postanowiłem ruszyć dalej sam i dotrzeć do Chivitus łądem. Moja dezercja rozwścieczyła kapitan, ale nie umiała ona wymyślić żadnej groźby, która przeraziłaby mnie bardziej niż perspektywa powrotu na okręt. Ostatecznie więc zostawiono mnie na pewną śmierć, jak większość załogi, włącznie ze mną, sądziła.

Ze skalnej kopuły nad grobowcem Javukk patrzałem na odpływającego *Aetritrisa*. Ledwie zgubiony statek odbił od brzegu, a stało się nieszczęście. Jak żelazny łuk z rzeki wyskoczył straszliwy wąż i porwał z pokładu bosmana.







Potwór miał tułów łuskowaty jak węgorz, ale jego głowa była płaska i pozbawiona twarzy, jedynie z okrągłą, przypominającą pijawkę paszczą pełną zębów. Bestia podniosła nieszczęśnika wysoko, potrząsała nim niecałą minutę, po czym wyrzuciła wysane ciało na brzeg ponad trzydzieści metrów dalej. W szoku uświadomiłem sobie, że słyszałem już o tym potworze, który w opowiedzianej przez trubadura strasznej historii nosił Imię Ubyr.

Kapitan, widząc, że ucieczka jest daremna, nakazała obrócić *Aetritrisa*. Zatakowała Ubyra mieczem Aetrinem, chyba najwspanialszą bronią, jaka kiedykolwiek wyszła z mojej kuźni. Widziałem, jak zadała mu nim trzy potężne ciosy, aż woda zagotowała się od posoki, która trysnęła z ciała stwora. Ostatecznie nic tym jednak nie osiągnęła, gdyż Horror nic nie mogło powstrzymać czy spowolnić. Dzielną kapitan podzieliła los bezradnego bosmana, a wspaniały Aetrin zniknął w kipiącej rzece.

Z chwilą śmierci Ladarrak załoga wpadła w panikę, a ja patrzyłem w przerażeniu, jak wybito ją do ostatniego t'skranga. Tych, którzy nie stali się posiłkiem Ubyra, zmiażdżyło chłostające cielsko lub spaliła żrąca posoka. Kiedy tak patrzyłem, Horror rozbił *Aetritrisa* w drzazgi. Dopiero gdy pożarł ostatniego członka załogi i zrobił z parostatku wrak, dotarło do mnie, jak bardzo jestem widoczny, więc popędziłem w głąb ładu.

Z następnych pięciu dni i nocy niewiele pamiętam. Wiem, że ukrywałem się albo walczyłem z dzikimi bestiami, bandytami i pomniejszych Horrorami. Przybyłem do Chivitus późnym rankiem, a tego dnia o zachodzie słońca kaer został zapieczetowany. Byłem tak brudny i zdenerwowany, że o mały włos mnie nie wpuszczono z obawy, iż jestem naznaczony. Po kilku dniach odzyskałem rozum i siły, ale aż do teraz nie byłem w stanie mówić o ostatnim rejsie *Aetritrisa* i Horrorze Ubyrze.

OBJAŚNIENIA

Ubyr to unikatowy, gigantyczny Horror, który budził strach na Weżowej Rzece podczas Pogromu, polując na załogi wspólnot t'skrangów i nadbrzeżne wioski innych ras. Ta przeogromna, podobna do ogromnej pijawki istota żywi się krwią i czystą energią życiową ofiar. Używa ogromnego cielska i siły, by miażdżyć ofiary i różne przedmioty; może też w ciągu kilku sekund wysać krew ze złapanej w szczęki ofiary wielkości człowieka. Potwór ma także o wiele dziwniejszą i bardziej niszczycielską zdolność. Po opleceniu budynku czy innego zamkniętego obszaru może wysać energię życiową z każdej znajdującej się w środku żywej istoty, używając mocy **wyssanie woli** (patrz dalej).

Ubyr ma zwykle około 400 metrów długości, ale może się rozciągnąć nawet do 700. Takie rozciągnięcie pozwala mu opleść kwadratowy budynek o boku 150 metrów. Ubyr jest ślepy, ale może wyczuć każdą żywą istotę przechodzącą w odległości 30 metrów od dowolnej części jego ciała, jeżeli między nim a tą istotą nie leży żadna lita przeszkoda. Jeśli potwór wyczuje, że ofiara zaraz umknie z jego splotu, zwykle przerywa **wyssanie woli** i po prostu miażdży lub pożera budowlę ze wszystkimi wewnątrz. Nieprzejezdny w pościgu za zbiegłą zdobyczą, potrafi bezbłędnie ją wytropić, gdy ma jej „ślad”. Ofiary mogą jednak uciec ze splotu bestii, na przykład podziemnymi tunelami bądź wypływając poza jej zasięg.

Posoka, która krąży w żyłach Ubyra, jest żrąca. Bezpośredni z nią kontakt powoduje obrażenia o stopniu 15. Kiedy zetknie się ona z wodą, staje się nawet bardziej żrąca, zadając przy kontakcie obrażenia o stopniu 20. Przed tymi obrażeniami nie chroni ani ubranie, ani pancerz. Jeśli Ubyr zostanie ranny w wodzie (spędza w niej prawie cały czas, choć tak samo szybko porusza się na lądzie), posoka wylewa się z rany w tempie jednego metra sześciennego w rundzie, maksymalnie do promienia równego sumie obrażeń, jakie Horror otrzymał.

MOCY UBYRA

Ubyr posiada moce **znamię Horroru** i **groza**, a także unikatową moc **wyssanie woli**.

Potwór może używać **znamienia Horroru** tylko do wytropienia ofiary, która uciekła z jego splotu. Ilekroć jakimś szczęściarzom uda się uwolnić od Ubyra, Horror wykonuje test Percepcji. Jeśli wynik jest równy lub wyższy od magicznej obrony celu, potwór wyczuł ofiarę i natychmiast próbuje ją naznaczyć. Jeżeli test **znamienia Horroru** się powiedzie, Ubyr może wytropić zdobycz w zasięgu 150 kilometrów. To tropienie jest automatyczne i nie wymaga wykonywania żadnych dalszych testów. Niewielu z tych, którzy kiedykolwiek walczyli z Ubyrem, zdołało o tym opowiedzieć.

Wysssanie woli

Moc **wyssanie woli** pozwala Ubyrowi wysać siły życiowe z ofiar uwięzionych w oplecionej przez niego budowlu. Gdy potwór owinie się wokół budowli, wykonuje test **wyssania woli** o trudności równej najwyższej obronie magicznej wśród znajdujących się w niej nieszczęśników. Jeśli próba jest udana, każda osoba w oplecionym budynku traci co minutę punkt każdej cechy (co odpowiednio zmniejsza też stopnie). Tego spadku nie można powstrzymać i ustaje on dopiero wtedy, kiedy Ubyr się odwinie. Punkty cech przestają też tracić osoby, które uciekły





z miejsca oplecionego przez Horrora. Kiedy wartość jakiejś cechy osiągnie zero, postać umiera. Ofiara, która jakoś umknie Ubyrowi, nim straci całą energię, odzyskuje punkt wszystkich skradzionych cech wraz z każdym udanym testem zdrowienia.

Ubyr używa uzyskanej dzięki **wyssaniu woli** energii życiowej do uzupełniania punktów karmy i leczenia się z obrażeń. Za każdą ofiarę, którą tą mocą zabije, może odzyskać punkt karmy lub wyleczyć 5 obrażeń. (Więcej informacji na ten temat znajdziesz pod hasłem **Wysysanie energii**, na str. 103, w rozdziale **Objaśnienia**).

Ubyr może używać **wyssania woli**, gdy oplecie budowlę z czterema pełnymi ścianami i dachem. Mistrz Gry decyduje, czy obwarowane posiadłości, namioty i inne w miarę pełne ogrodzone miejsca są takimi budowlami. Jeżeli Ubyr oplecie część dużo większej budowli czy kompleksu, jego moc działa tylko na ofiary w otoczonej obszarze. Na przykład, jeśli potwór wespnie się na ścianę fortu i owinie wokół jednej z wież, jego moc działać będzie na wszystkich w tej wieży, ale nikogo w innych częściach fortu.

WYKORZYSTYWANIE UBYRA

W jednej z możliwych przygód z Ubyrem na Wężowej Rzece znaleziony zostaje dryfujący parostatek z martwą załogą. Na ciałach nie widać śladów przemocy ani choroby, a statek i ładunek są nietknięte. Z początku władze uważają, że załoga padła ofiarą jakiejś nowej formy magicznego ataku rzecznych piratów lub rywali w interesach. Wtedy jakiś starszy t'skrang przypomina sobie opowieści z dzieciństwa o Ubyrze, rzecznej pijawce. Po tej legendzie inni opowiadają, jak o północy mignęło komuś w rzece węzowe cielsko lub o przyjaciółach przyjaciół ginących ostatnio tajemniczo na odcinkach rzeki uważanych za wolne od piratów i potworów. Bohaterowie zostają wynajęci, aby odtworzyć przebieg ostatniego rejsu dryfującego statku i poznać jego prawdziwy los. Mistrz Gry decyduje, czy załogę zabiło jakieś ziemskie niebezpie-

czeństwo, czy też Ubyr, przebudzony z długiego snu spędzonego na dnie Wężowej Rzeki.

W innej z możliwych przygód załogi parostatków snują dziwne opowieści o cienistych postaciach widzianych nocą na skalnej kopule dawno opuszczonego kaeru Javukk lub tajemniczych światłach błyskających w biegnącej w dole rzece. Nieliczni, którzy przepływali obok zapomnianego kaeru, mówią, iż w snach nawiedzał ich milczący t'skrang, żądający jakiejś nieznanej usługi. Z powodu tych wizji rzeczne osady postanawiają ponownie utworzyć Javukk i zatroszczyć się o to, by zmarli spoczywali w spokoju. Bohaterowie dostają zlecenie zbadania sprawy i spędzają całą noc na eksploracji pomieszczeń kaeru. Mistrz Gry określa, czy tymi wizjami są naprawdę niespokojne duchy, jakaś spóźniona manifestacja Ubyra czy też inne bardziej ziemskie zagrożenie, które zagnieździło się w tamtejszej nekropolii.

UBYR

Cechy

ZR: 22 SF: 30
PER: 15 SW: 21

Inicjatywa: 20

Liczba ataków: 1

Atak: 24

Obrażenia: 25

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 18

Efekt: patrz moce

Próg życia: 180

Próg ran: 25

Próg przytomności: odporny

Punkty karmy: 40

Moce: Groza 17, Wyssanie Woli 21, Znamie Horrora 14.

Punkty legend: 120 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: O żadnym nie wiadomo.

ŻYW: 21

CHA: 15

Obrona fizyczna: 25

Obrona magiczna: 22

Obrona społeczna: 27

Pancerz fizyczny: 29

Pancerz duchowy: 24

Zachowanie równowagi: 24

Testy zdrowienia: 10

Szybkość w walce: 100

Pełna szybkość: 150

Stopień karmy: 15





♀ VERJIGORMIE

Poniższą relację miłościwie dostarczył nam wielki smok Lodoskrzydły. Wielka Biblioteka Throalu, a w zasadzie wszyscy Dawcy Imion w Barsawii, winni są tej hojnej istocie dozgonną wdzięczność za niniejsze wiadomości. Uczni w całym kraju zgadzają się, że Verjigorm jest najpotężniejszym Horrorem, jaki kiedykolwiek istniał – straszny, nikczemny potworem, górującym siłą nad wszystkimi innowymiarowymi bestiami. Niech Pasje chronią nas przed klątwą Horrora zwanego Verjigormem i jego wyrodnym nasieniem, gdyż ich potęga i inteligencja mogą jeszcze oznaczać koniec wszystkiego, co znamy.

Leranto Myrn, uczeń uczony
z Wielkiej Biblioteki Throalu, 1507

Pokolenia Dawców Imion na całym świecie nauczyły się bać wielkich smoków. W sprawach magii nawet wasi najpotężniejsi magowie są w porównaniu z nami jak niezdarne dzieci, a najsławniejsi bohaterowie kulą się jak przerażone staruszki na samą myśl o stawieniu czoła przypominającym miecze smoczym zębom i ostrym jak kosy pazurom. Nie ma się jednak czego wstydzić. Istoty dużo potężniejsze od was, mali Dawcy Imion, nauczyły się nas bać, albowiem my, wielkie smoki, jesteśmy stare i potężne poza wszelkim wyobrażeniem. Chodziłyśmy po tych ziemiach i ujeżdżałyśmy wiatr tysiące lat przed tym, jak pierwszy t'skrang posmakował wód Węża, a pierwszy wietrznik rozłożył skrzydła w chłodnym porannym powietrzu.

Ale istnieje jedna istota, której boją się nawet wielkie smoki. Żyła ona na długo przed tym, jak moja prastara rasa pojawiła się w Barsawii. Niektórzy nazywają ją Horrorem o Tysiącu Twarzach lub Splugawiaczem. Inni znają ją jako Horrora Czczonego Jako Pasja lub Wielkiego Łowcę. Nawet dzisiaj smoki wymawiają jej przeklęte Imię tylko szeptem, bo mówi się, iż ma uszy, które słyszą wszystko, i oczy, które nigdy się nie zamykają. To Horror, który zawsze był, jest i będzie. To Verjigorm.

Słowa Dawców Imion nie potrafią opisać wszechogarniającego zła tego potwora, ale spróbuję to zrobić w nadziei, że może któregoś dnia zostanie on na zawsze wypędzony z naszego świata. Być może poniższa opowieść, którą słyszałem często jako piskłę, pomoże wam wszystko lepiej zrozumieć.

Na długo przed tym, jak pierwszy smok wzbił się w niebo, świat był nie kończąca się, bezkسیężycową nocą, nieprzeniknioną nawet dla słońca i gwiazd. Gęste, czarne chmury przesłaniały nieboskłon i rodziły ostre, zimne

deszcze, niszczące jałową ziemię niczym plaga głodnej szarańczy. Morza i rzeki były wstrętnymi, kipiącymi kloakami, w których aż roilo się od zarazy i śmierci.

Była to era Mrocznego. Z jego głowy powstało tysiąc i siedem oczu, by po wsze czasy mógł obserwować swe przeklęte królestwo. Jego straszne uszy nigdy się nie zamykały, aby zawsze mógł słyszeć zgrzyt zębów oraz płacze i jęki wszystkich żywych istot. Z jego pyska wylewały się niezliczone wstrętne trucizny. Jego gnijące ciało rodziło chmary potworów – pełzające, niewidzące, wielonogie monstra czołgające się i wijące po lądzie; czarnoskrzydłe, parzystokopytne stwory, rojące się w targanych burzami niebiosach; potężne, wielozębne bestie, rządzące mrocznymi wodami.

Z biegiem czasu Mroczny znudził się wstrętnymi sługami, bo były bezrozumne. Spłodził więc inne – na swoje podobieństwo. Wkrótce jego dzieci, *horoi*, wydawały na świat własne odrażające potomstwo. Każde próbowało przewyższyć inne w stworzeniu najohydniejszej istoty, by zrobić wrażenie na Mrocznym. Szybko też stały się szalenie zazdrosne o siebie. Wtedy zaczęły walczyć ze sobą, dowodząc swym strasznym pomiotem jak generałowie wojskiem. Ich wstrętne krew zapełniła oceany, a sługi żywiły się gnijącymi trupami, którymi zasłana była ziemia. Mroczny cieszył się z tej rzezi i płodził nowe *horoi*, by zastąpiły pożartych przez pobratymców żołnierzy.

W którymś momencie nie kończącej się nocy Mroczny zrodził *horoi*, który różnił się od pozostałych. Choć z początku był podobny do swych krewniaków, z biegiem czasu jednak stopniowo się zmieniał. Najpierw wycofał się ze strasznej walki, która zżerała jego rodzeństwo. Rozłożył ciemne, pletwiaste skrzydła i wzbił się w niebo. Groteskowe sługi jego braci ścigały go, drapiąc i dziobiąc w oczy, ale nie zwracał na nie uwagi. Wznosił się coraz wyżej i wyżej, aż przeleciał przez ciemne, burzowe chmury i dręczyciele nie mogli go dłużej gonić. Szybował na wietrze, aż dotarł na drugą stronę świata, do miejsca, którego Mroczny jeszcze nie splugawił. Wyczerpany podróżą położył się i zapadł w głęboki sen.

Spał przez wieki, a rzeź i cierpienie w krainie Mrocznego nie ustawały. I wtedy, pewnego dnia, wszechobecne chmury rozstały się, wpuszczając strumień słońca, który ogrzał i obudził śpiącego. Kiedy *horoi* się rozejrzył, zobaczył, że jego oślizgła, szerniała skóra zamieniła się w błyszczące, białe łuski. Jego bezkształtne cielsko zastąpiły cztery silne łapy, smukły ogon, szyja i para wdzięcznych skrzydeł, połączone z potężnym tułowiem. Kiedy stwór







patrzył na siebie zdumiony, uprzytomnił sobie, że było ciicho – nie słyszał okrzyków bólu i przerażenia, wypełniających domenę Mrocznego. Gdy zlustrował okolicę, uświadomił sobie, że jest sam. Nic nie pełzało pod nogami, nie wiło się w morzach ani nie roilo na niebie. Przez moment poczuł wielką ulgę. Potem jednak zamknął na chwilę oczy i odniósł inne wrażenie. Pierwszy raz w życiu poczuł, że jest samotny.

Gdy ta myśl do niego dotarła, stało się coś cudownego. Z ziemi pod jego stopami wystrzeliła trawa, potem krzewy, drzewa, a w końcu całe lasy. Nagle do jego uszu dobiegł łoskot fal uderzających o brzeg i *horoi* dowiedział się, iż na horyzoncie leży ocean. Następnie usłyszał szum rzek i huk wodospadów, a później odgłosy zwierząt w lasach. Gdy zobaczył, co jego samotność wywołała, jego serce napełniło się czymś, czego nigdy nie znał – radością. Wtedy do oczu napłynęło mu i spadło na ziemię dziewięć dużych łez. W miejscu, w którym upadła pierwsza z nich, pojawiła się piękna skrzydlata istota, przypominająca z wyglądu *horoi*. Stwór nazwał ją smokiem. Druga i trzecia łąza zrodziły istoty, którym *horoi* nadał Imiona elf i człowiek. Czwarta i piąta stworzyła obsydianina i t'skranga. Z szóstej i siódmej powstał krasnolud i wietrznik, a z ósmej i dziewiątej – troll i ork.

Nowe istoty wędrowały po kraju i szybko się rozmnażały. Ich głosy były muzyką w uszach *horoi*, a osady klejnotami umieszczonymi na gigantycznym arrasie. Z biegiem dni stwór nauczył swe dzieci wszystkiego, co wiedział – jak zbierać pożywienie w lasach i rzekach, jak śpiewać, pisać i malować. Z wielkim smutkiem nauczył je też, jak wykuwać i posługiwać się mieczem i tarczą. Broń zaintrygowała ciekawe dzieci *horoi*, bowiem nie znały one wojny, ale stwór powiedział im, że pewnego dnia spadnie na nie ciemność i muszą być gotowe do walki.

Tymczasem domena Mrocznego rozrastała się, aż jego pomiot dotarł do skrajów nieskalanych krain. Kiedy wstrętne potwory zobaczyły cuda, jakich dokonał ich odmieniony brat, pośpieszyły do swego pana i opowiedziały mu, co widziały. Kiedy Mroczny usłyszał ich wieści, słubował zniszczyć *horoi* oraz jego dzieci i zebrał sługi w straszną armię.

Armia Mrocznego przesłoniła niebo jak burzowa chmura i posuwała się przez nieskalany kraj niczym gigantyczny cień. Ze wszystkich stron sługi potwora atakowały *horoi* i jego dzieci, rzygając jadem, zgrzytając zębami, tnąc, paląc, niszcząc i zabijając wszystko na swej drodze. Przez siedem dni i nocy szalała bitwa, w której obrońcy mieczem i tarczą walczyli przeciw miazdzącej przewadze wroga. W końcu na placu boju z Mrocznym i jego legionem potworów zostali tylko *horoi* i dziewięcioro pierwotnych.

I wtedy *horoi* stanął na tylnych łapach, rozpostarł skrzydła i krzyknął głosem, który odbił się po równinach echem jak grzmot.

– Jestem Zabójcą Nocy, Matką Piękną, Ojcem Dobra i Obrońcą Całego Świata! Rozkazuję wam opuścić to miejsce! Zawracajcie!

Na oczach dzieci *horoi* stało się coś dziwnego – sama ziemia, wody i niebo powstały przeciw Mrocznemu i jego nasieniu. Przerażone mocą większą od ich własnej, nikczemne potwory uciekły, wzlatując coraz wyżej i wyżej, aż zniknęły z pola widzenia. Mroczny patrzył bezradnie, wrzeszcząc na swe sługi, by zostały i walczyły, ale nie mógł ich powstrzymać. Rozwścieczony zwrócił się ku *horoi*.

– Niewdzięczny *horoi*! Nie wiesz, coś uczynił – rzekł. – Ale zapłacisz za swą butę. Ja, Verjigorm, będę polował na twoje dzieci przez resztę czasu. Wybiję wszystkie do ostatniego, a moi słudzy będą się żywić ich bólem i strachem. Ale twój faworyt, Smok, którego stworzyłeś na swoje podobieństwo, nie zazna nigdy łaski śmierci. Pozna wieczne cierpienie. Ponieważ mnie zdradziłeś, dzieci smoczego rodu zdradzą też ciebie. Splugawię je, wypaczę ich dusze i uczynię moimi. A potem wrócę i zawładnę całym światem.

Z tymi słowami Mroczny uciekł za swymi sługami, rzucając na odchodnym w Zabójcę Nocy ogromną kulą ognia. Gdy gorejący pocisk leciał, *horoi* wziął swe dzieci pod skrzydła. Kiedy w niego uderzyła, wybuchła niczym tysiąc grzmotów. Ziemia i niebo zatrzęsyły się, a niebiosy przesłoniła ogromna chmura. Po jakimś czasie wielkie dudnienie ustało, a słońce zaświeciło ponownie. Wtedy dzieci Zabójcy Nocy zebrały się wokół głowy *horoi*, ale wspaniała istota nie żyła. Pozostały same, oczekując na powrót Mrocznego zwanego Verjigormem.

OBJAŚNIENIA

Verjigorm, Wielki Łowca, to przypuszczalnie najpotężniejszy i najstrasliwszy Horror w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Smoki szczególnie boją się i nienawidzą tego potwora, gdyż są jego ulubioną ofiarą. Jednak z racji fizycznej potęgi i magicznych mocy, inteligencji oraz planów zawładnięcia całym światem, Verjigorm jest groźny dla wszystkich Dawców Imion.

W przeciwieństwie do większości Horrorów, Verjigorm kieruje coś więcej, niż potrzeba żywienia się cierpieniem i rozpaczą. Motywują go dwie obsesje – nienasycona żądza władzy i fanatyczna nienawiść do smoków. Verjigorm uważa tych Dawców Imion za „rasę stwórców” Barsawii i wierzy, iż uzurpowały one należne mu miejsce

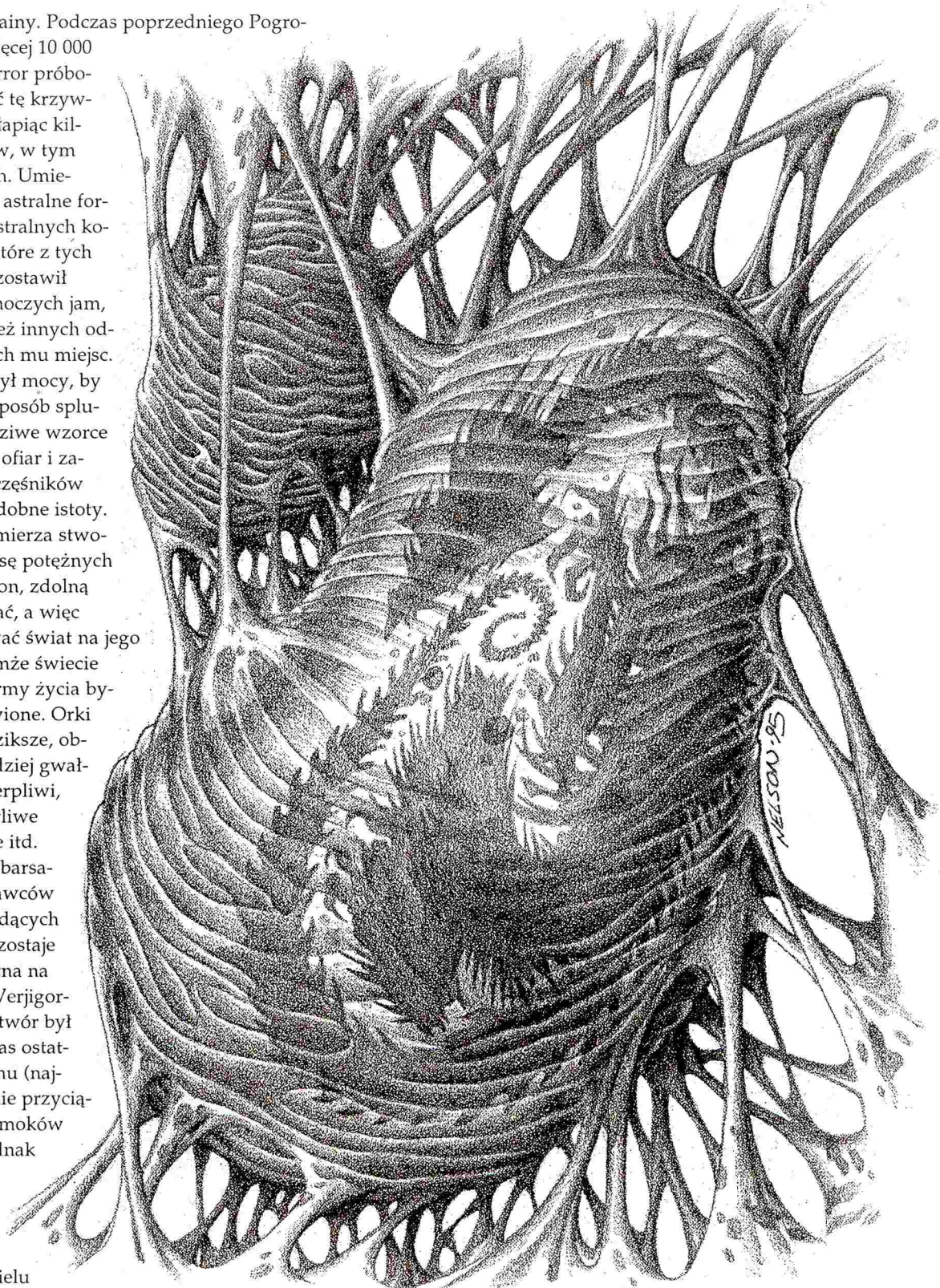




władcy tej krainy. Podczas poprzedniego Pogromu, mniej więcej 10 000 lat temu, Horror próbował naprawić tę krzywdę, polując i łapiąc kilkakrotnie smoków, w tym kilka wielkich. Umieszczał potem astralne formy ofiar w astralnych kokonach. Niektóre z tych kokonów pozostawił w pobliżu smoczycich jam, kaerów czy też innych odpowiadających mu miejsc. Verjigorm użył mocy, by w rozmaity sposób splugawić prawdziwe wzorce uwieczonych ofiar i zamienić nieszczęśników w horroropodobne istoty.

Potwór zamierza stworzyć nową rasę potężnych Dawców Imion, zdolną przemianować, a więc przededefiniować świat na jego modłę. W tymże świecie wszystkie formy życia byłyby splugawione. Orki stałyby się dzikszymi, obsydianem bardziej gwałtowni i niecierpliwi, t'skrangi kłótniwe oraz jadowite itd.

Większość barsawiańskich Dawców Imion, nie będących smokami, pozostaje niemal obojętna na opowieści o Verjigormie, gdyż potwór był bierny podczas ostatniego Pogromu (najpewniej, by nie przyciągnąć uwagi smoków Barsawii). Jednak zbliża się okres „wylegania” ofiar z jego kokonów i wielu





budzi jednak to, że Verjigorm wkrótce sam pojawi się w tym świecie.

Verjigorm może objawiać się w wielu różnych formach, choć najczęściej przybiera jedną, fizyczną postać przerażających rozmiarów. W najpowszechniejszej postaci potwór mierzy w kłębie 4,5 metra. W jego przerażającej twarzy tkwią trzy pary oczu, w szerokiej paszczęce ośmiocentymetrowe kły, a na głowie ostre rogi. Głowa Verjigorma jest połączona z tułowiem przez mierzącą trzy metry giętą szyję. Jego skóra lśni metalicznie, a całe ciało jest pokryte zastrzonymi kolcami. Każdą z jego czterech łap kończą trzy ostre pazury. Horror może stawać na tylnych łapach do walki – gdy to robi, osiąga wysokość trzynastu i pół metra. W przestrzeni astralnej Verjigorm przybiera wiele różnych postaci, poczynawszy od astralnej kopii swej fizycznej formy, do ogromnej twarzy okolonej ostrymi rogami i tuzinami wytrzeszczonych oczu.

MOCE VERJIGORMA

Najstraszliwszą z mocy Verjigorma jest **plugawy watek** (patrz **Objaśnienia**, str. 101), który wiąże potwora z pojmanymi smokami i pozwala mu używać przeciw nim innych mocy. Dzięki łączeniu przez **plugawe wątki** skutków **spaczenia karmy**, **znamienia Horra**, **drażenia myśli** i **pozorów życia**, Verjigorm zmienia prawdziwe wzorce schwytyanych smoków, by przejąć nad nimi całkowitą kontrolę.

WYKORZYSTYWANIE VERJIGORMA

Verjigorm to przypuszczalnie najpotężniejszy z Horrorów i bezpośrednia konfrontacja z nim niemal na pewno skończy się śmiercią większości – jeśli nie wszystkich – bohaterów w drużynie. Śmiałkowicie mogą jednak zmierzyć się z potworem pośrednio, walcząc z członkami kultu Wielkiego Łowcy. Przykładem takiego scenariusza jest przygoda **Strzaskany wzorzec**, w której jeden z przywódców kultu, elficki Ksenomanta, próbuje zmienić kilka smo-

czych jaj w konstrukty Horrorów – naśladować dokonywane przez Verjigorma przemiany.

Wplątując się w intrygi Wielkiego Łowcy, bohaterowie mogą przysporzyć sobie kilku bardzo potężnych wrogów – kultystów czy nawet samego Horra. Z drugiej jednak strony za przeciwstawianie się Verjigormowi mogą też zyskać kilku równie możliwych przyjaciół lub sprzymierzeńców wśród smoków Barsawii.

VERJIGORM

Cechy

ZR: 31 SF: 33

PER: 35 SW: 40

Inicjatywa: 35

Liczba ataków: 3

Atak: 38

Obrażenia: 40

Liczba czarów: 3

Rzucanie czarów: 40

Efekt: patrz tekst

Próg życia: 400

Próg ran: 30

Próg przytomności: 375

Punkty karmy: 50

Moce: Czary: 8 krąg Czarodzieja, Drażnienie myśli 20, Ożywienie umarłego 40, Plugawy watek 25, Pozory życia 20, Przekazanie obrażeń 40, Spaczenie karmy 40, Zły los 40, Znamie Horra 25.

Punkty legend: 2 000 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: O żadnym nie wiadomo.

ŻYW: 28

CHA: 29

Obrona fizyczna: 34

Obrona magiczna: 36

Obrona społeczna: 30

Pancerz fizyczny: 40

Pancerz duchowy: 40

Zachowanie równowagi: 33

Testy zdrowienia: 20

Szybkość w walce: 150

Pełna szybkość: 300

Stopień karmy: 20





W UMYŚLE YSRTHGRATHE'A

Poniższą relację wybrano z dziennika Nolety z Iopos. Większość uczonych uważa, iż pisząc te słowa, kobieta była opętana przez Horrora Ysrthgrathe'a i że są to jego myśli. Jeśli to prawda, ustęp ten jest nieocenionym zapisem świadomości potężnej, zabójczej bestii. Noleta zabiła się zaraz po przelaniu tych słów na papier.

Elko Mar, uczeń uczony
z Wielkiej Biblioteki Throalu, 1507 TH

Dawno zapomniałem, co świat robi z formami Dawców Imion. Szkoda, że to ciało jest już prawie zużyte, bo miałem z nim taką frajdę. Jednak o wiele za krótką. W nim rozumiem, dlaczego Dawcy Imion ciągle tak się śpieszą. Ich kruche powłoki psują się, gdy w nich żyją! Każdy oddech zbliża ich do grobu. Jakie to musi być przykre.

Ta kobieta głupio poprosiła o nieśmiertelność. Dałem ją jej, oczywiście. Czyż zawsze nie spełniam wystosowanych do mnie próśb? Ale nie poprosiła o wieczną młodość. Co za nieszczęśliwe przeoczenie.

Kiedy piszę te słowa jej zaszuszonymi dłońmi, pławię się we wspomnieniu jej rozpacz, gdy zdała sobie sprawę, co zrobiła. Tyle lamentu i skomlenia. Ale taki już los. Ci Dawcy Imion tak chętnie sięgają po coś, czego nie rozumieją. A potem rozpaczają, gdy zdadzą sobie sprawę, jak ich oszukano. Ale ich płacze to balsam na mą duszę.

Znam ten świat o wiele dłużej, niż pamiętam. Moja pamięć łączy go z innymi sprzed wielu lat; z czasami, kiedy przybyliśmy doń, braliśmy z niego słodkie życie i sprawialiśmy taki piękny ból. Tak jak teraz.

To prawda, tym razem lepiej przygotowali się na nasze przybycie. Ale było to tylko dla mnie większym wyzwaniem. Ich głupia wiara w runy i zaklęcia, dziecinne marzenia o bezpieczeństwie – jak cudownie było rozrywać ich skromne ochrony! Oczywiście, nie wszystkie na raz. Zgoda, niektóre z nas cechuje brutalność, a w młodości i ja zażywałem rozkoszy szybko i krwawo. Z wiekiem jednak doceniłem delikatność. Nie śpieszę się już, by zabić, raczej zwlekam i biorę powoli to, czego chcę.

Moja szczerość musi was przerażać, Dawcy Imion, bo lubicie się uważać za lepszych od nas. Ale nie wiecie, jak jesteśmy do was podobne. Im więcej spędzamy z wami czasu, tym bardziej się do was upodabniamy. Bowiem czyż nie czujemy bólu, gdy jesteśmy ranni? Czyż nie krwawimy z ran? Czyż nie czerpiemy przyjemności z naszej pracy? Czyż nie przeżywamy czegoś, co nazywacie wyższymi uczuciami?

Bez nas wy, Dawcy Imion, skakalibyście sobie do gardeł. Nawet po zakończeniu Pogromu wciąż ze sobą walczyście. O co? O własność? Dajemy wam coś, na co można patrzeć z góry, mroczne tło kontrastujące z waszą urojoną wyższością. Bez nas musielibyście spojrzeć w głąb duszy i stawić czoło jej brzydocie.

Jesteście chciwymi, próżnymi, małostkowymi oportunistami. Pożądacie tego, co nie jest wasze. A gdy to nie wystarcza, bierzecie bez pozwolenia. Tratujecie się jak słonie – za uczucia, pieniądze, ziemię. Bez różnicy. To nie my jesteśmy złe. Tylko wy.

Ale to nie ma nic do rzeczy.

Osobiście najbardziej drażni mnie, że Dawcy Imion dostarczają mi tak ograniczonej przyjemności. Oczywiście, znalazłem aż nadto chętnych, by ze mną zatańczyć. Nie wielu jednak zaspokoili moje najgłębsze potrzeby. To prawda, od czasu do czasu jakiś człowiek czy krasnolud wytrzymywał lata cierpień, ale wszyscy umierali nagle i pozbawiali mnie rozrywki. Kiedyś udało mi się nawet usidlić obsydianina, ale także i to doświadczenie w końcu mnie rozczarowało.

Sporadycznie zabawiałem się z innymi, ale największa satysfakcja spłynęła z jednego źródła. Czekałem na nią przez lata, dekady, wieki. Nasz związek był ucztą cierpienia. Wszystkie inne były jedynie preludium do niego, do zaślubin potrzeb z tęsknotą. Próbowiałem szukać pocieszenia u innych, ale zawsze będę wracał do niej – mojego najtrwalszego przedmiotu pożądania, najwierniejszej ofiary.

Kiedy wydieram miłość z kogoś innego, czy sprawia mi to rozkosz? Być może, troszkę, ale nigdy taką, jaką znałem z nią. Kiedy kradnę komuś poczucie własnej godności, czy to też mnie zadowala? Nie. Przyznaje, iż wszystko brzydnie w porównaniu ze szczęściem, jakie mi dała. Dlatego ukarzę wszystkich za to. Ukarzę, bo nie dali mi dość tego, czego potrzebuję, bo nie byli nią.

OBJAŚNIENIA

Ysrthgrathe umie po mistrzowsku ukrywać swój wygląd. Kiedy po raz pierwszy pokazuje się ofierze, widzi ona tylko jego długie, aksamitne szaty. Kaptur stale zacinia twarz potwora, przez co nerwowe ofiary wyobrażają sobie często, iż jest straszna. Inne ofiary mogą postrzegać Horrora jako piękną istotę o melodyjnym, hipnotycznym głosie i szatach bogato wyszywanych złotem i szlachetnymi kamieniami. Każdy, kto zetknie się z Ysrthgrathem, widzi go inaczej. Zazwyczaj fizyczna forma, jaką ofiara





dostrzega, zależy od podstępu, jaki szykuje stwór, i od żądz ofiary, które planuje wykorzystać.

Tym niemniej wszystkie manifestacje Ysrthgrathe'a mają pewne cechy charakterystyczne. Najbardziej rzuca się w oczy noszona przez Horroru długa, brązowa, atlasowa szata. Często sprawia ona wrażenie, jakby coś się pod nią wiło. Długie, cienkie, pajęczne dłonie i ostre jak brzytwa paznokcie Horroru również pojawiają się w każdej manifestacji, choć Ysrthgrathe zwykle ukrywa je w fałdach szaty.

W swej „najprawdziwszej” fizycznej formie górna część ciała bestii przypomina dobrze umięśniony ludzki tors. Dolna połowa to węzowaty ogon pokryty żółtozielonymi, opalizującymi łuskami. Z całego ciała potwora sterczą w nieregularnych odstępach grube, twarde wypustki. Twarz Ysrthgrathe'a przypomina wydłużoną czaszkę z czarnymi oczami i długim rzędem żółtych zębów.

Na płaszczyznach astralnych Horror wygląda jak niewyraźna czarna postać. Może się też na nich pojawiać w postaci, jaką przybrał przed bohaterem.

Choć wiele Horrorów wybiera na ofiary grupy Dawców Imion, Ysrthgrathe woli atakować jednostki. Preferuje osoby dostatecznie silne, by wytrzymały jego formę kary przez długi czas. Im śmiałek staje się potężniejszy, z tym większym prawdopodobieństwem może przyciągnąć uwagę Ysrthgrathe'a. Horror nie traci czasu na bohaterów z niższych kręgów, bowiem ci zbyt łatwo giną. Daj mu zahartowanego wojownika, maga

z wysokiego kręgu lub oddanego głosiciela, a będzie w swoim żywiole.

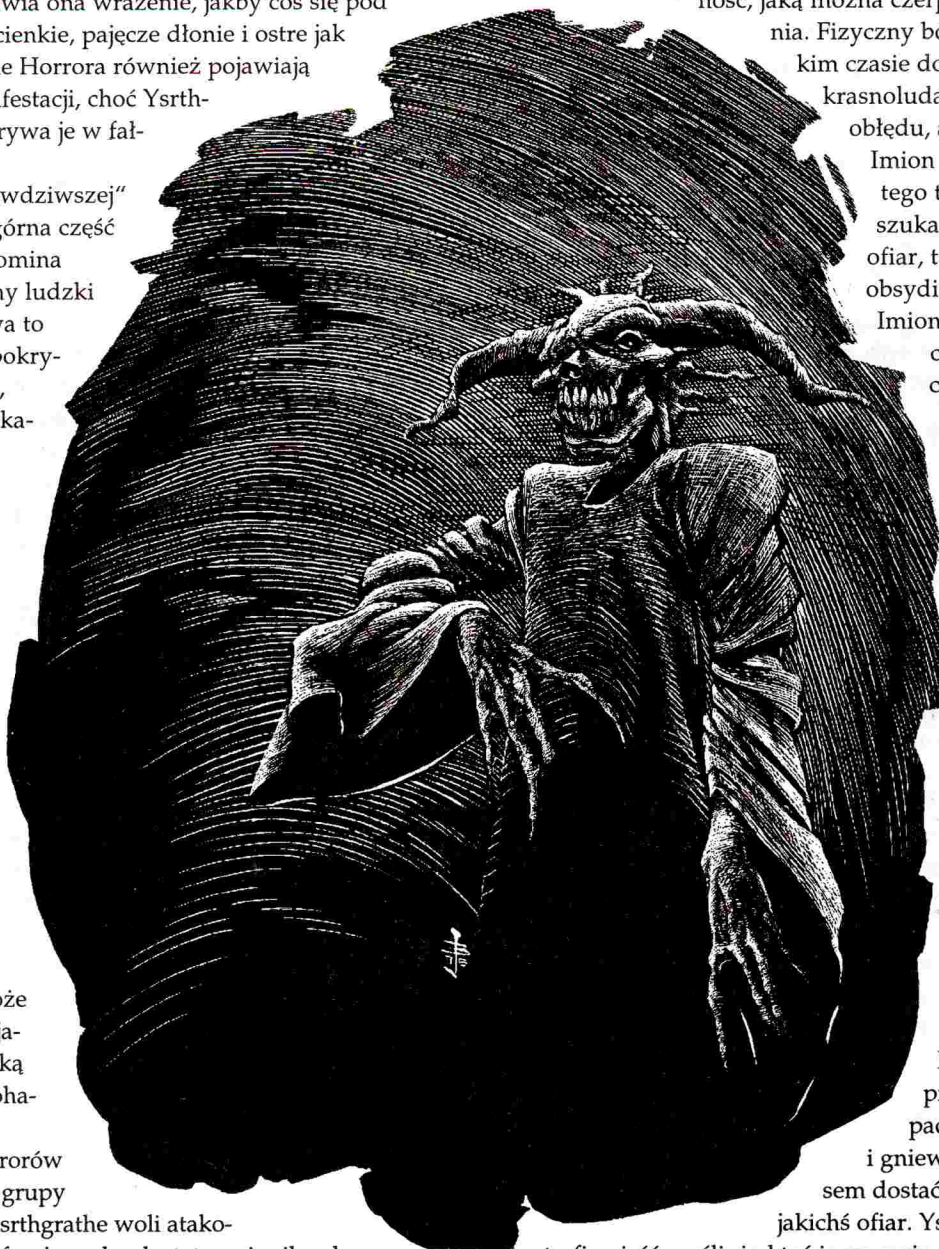
Ysrthgrathe jest niewyobrażalnie stary. Dawno temu potwór zrozumiał, że względnie krótki żywot i słabość większości Dawców Imion znacznie ograniczają przyjemność, jaką można czerpać z ich dręczenia. Fizyczny ból w dosyć krótkim czasie doprowadza

krasnoluda czy t'skranga do obłędu, a wielu Dawców Imion łatwo ginie. Dlatego też Ysrthgrathe szuka długowiecznych ofiar, takich jak elfy czy obsydianie. Ci Dawcy Imion mogą mu dostarczyć ucztę trwającej wieki.

Wielu uczonych, którzy badali Horror, uważa, że im dłużej przebywają one wśród Dawców Imion, tym bardziej się do nich upodabniają. Na przykład, przeżywają bardziej „ludzkie” uczucia. Choć ta teoria może nie dotyczyć wszystkich Horrorów, stosuje się do Ysrthgrathe'a. Podobnie jak Dawcy Imion, potwór przeżywa silne napady zazdrości

i gniewu, może też czasem dostać obsesji na punkcie jakichś ofiar. Ysrthgrathe nie po-

trafi znieść myśli, że ktoś inny może sprawiać im ból i traktuje je jak swoją własność. Posunie się nawet do tego, że będzie bronił naznaczone przez siebie ofiary przed każdym, kto zechce je skrzywdzić. Ysrthgrathe woli też ofiary obdarzone sumieniem, gdyż z większym prawdopodobieństwem poczują winę, jeśli z ich powodu kogoś zabije.





Dzięki tej silnej, niemal ludzkiej więzi, jaką potwór buduje ze swymi ofiarami, wiele z nich uważa go za bardziej pomocnego niż wrogię. Ilekroć Ysrthgrathe to wyczuje, proponuje jakąś pomoc: siłę, ochronę lub coś, co chwilowo rozwieje obawy. Tego rodzaju sielanka nigdy jednak nie trwa zbyt długo, gdyż Horror szybko tęskni do zadawania cierpień.

Często ofiara Ysrthgrathe'a próbuje odwrócić jego uwagę od siebie, podsuwając mu inną. Horror zwykle pozwala jej wierzyć, iż to zadziała, po czym dręczy obie. Bestia nigdy dobrowolnie nie pozwoli ofierze uciec i uwielbia podstęp.

Ysrthgrathe'a można spotkać niemal w każdej części Barsawii z wyjątkiem Krwawej Puszczy. Podobnie jak większość Horrorów nie znosi tego miejsca, choć może do niej wejść w szczególnych okolicznościach. Poza tym potwór bywa tam, gdzie może znaleźć potencjalne ofiary.

MOCE YSRTHGRATHE'A

Moce Ysrthgrathe'a działają normalnie. Jednak potwór zawsze stara się ich używać w sposób możliwie najbardziej zgubny. Horror może rzucać zaklęcia ze wszystkich magicznych dyscyplin uprawianych w Barsawii, ale żywi szczególne upodobanie do czarów bojowych.

Ysrthgrathe posiada też moc **zniszczenie magii** (patrz **Objaśnienia**, str. 99). Pozwala mu ona zniszczyć każdą formę magicznej energii lub wzorca.

WYKORZYSTYWANIE YSRTHGRATHE'A

Mistrzowie Gry mogą wprowadzić Ysrthgrathe'a do kampanii przez skuszenie bohaterów, by przyjęli od niego przysługi. Potwór wydaje się całkiem pożyteczny, ale zawsze wykorzystuje jakiś psychologiczny tik atakowanego śmiałka. Na przykład, łowca przygód chce zostać najpotężniejszym wojownikiem w Barsawii. Ysrthgrathe mógłby zbliżyć się do takiej postaci i zaofiarować, iż da jej moc, by to osiągnęła. Jeśli bohater przyjmie dar, Mistrz Gry zwiększyłby odpowiednio moce śmiałka.

Jednak ów wojownik szybko przekona się, że odnosi szereg efektownych – lecz daremnych – zwycięstw. Na przykład, zabija potwora, aby dowiedzieć się, że osoba, którą chciał ocalić, już nie żyje. Oczywiście, nikt nie wątpi w jego męstwo czy umiejętności; po prostu sprawy nigdy nie idą według planu. Naturalnie, w odpowiednich chwilach zjawia się Ysrthgrathe, by cieszyć się rosnącą frustracją i ostateczną rozpaczą bohatera.

Ysrthgrathe jest też doskonałym narzędziem do przywracania równowagi gry, zmuszającym gracza do wczuwania się w rolę lub po prostu pomagającym w trudnej sytuacji.

YSRTHGRATHE

Cechy

ZR: 13 SF: 15

PER: 17 SW: 21

Inicjatywa: 15

Liczba ataków: 3

Atak: 15

Obrażenia: 18

Liczba czarów: 5

Rzucanie czarów: 23

Efekt: patrz moce

Próg życia: 120

Próg ran: 19

Próg przytomności: 110

Punkty karmy: 30

Moce: Czary: 10 krąg Mistrza Żywiołów, Drażnienie myśli 27, Iluzjonisty, Ksenomanty i Czarodzieja, Podszepty 21, Spaczenie karmy 12, Zły los 13, Znamię Horrora 23, Zniszczenie magii 23.

Punkty legend: 95 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak.

ŻYW: 13

CHA: 16

Obrona fizyczna: 17

Obrona magiczna: 25

Obrona społeczna: 23

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 15

Zachowanie równowagi: 15

Testy zdrowienia: 10

Szybkość w walce: 25

Pełna szybkość: 50

Stopień karmy: 18





◊ POMNIEJSZYCH HORRORACH, KONSTRUKTACH I PRZEDMIOTACH PRZEZ HORRORY PRZEKLĘTYCH

Dalsze ustępy zebrała jedna z najbardziej obiecujących uczennic uczonych z Wielkiej Biblioteki, T'rel Aurelieu. Zanim zajęła się obecną pracą, podróżowała po Barsawii, uczestnicząc w wielu śmiałych ekspedycjach. Zdobyła wtedy praktyczną wiedzę o licznych istotach i przedmiotach tu opisanych, co sprawia, że ustępy te cechuje ścisłość rzadko spotykana w rozprawach na podobne tematy. W imieniu wszystkich mieszkańców Barsawii wyrażam jej więc głęboką wdzięczność.

Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów, 1507 TH

◊ POMNIEJSZYCH HORRORACH

Termin „pomniejsze Horrorzy” jest nieco mylący. Zagrożenie, jakie te istoty stwarzają, jest mniejsze jedynie w porównaniu z tym ze strony tak zwanych większych Horrorów. Wiele pomniejszych Horrorów posiada Imiona i prawdziwe wzorce, a większości tych stworów nie dorównują nawet najwytrawniejsi bohaterowie – co nie wszyscy niedoszli łowcy innowymiarowych bestii dostrzegają. A ponieważ Horrorzy te są dużo powszechniejsze niż ich lepiej znani bracia, mogą nawet stwarzać większe zagrożenie dla Dawców Imion.

Pomniejsze Horrorzy podzielić można na kilka głównych rodzajów, takich jak puchlaki, robaczywce, plagi, zgrzytacze itd. W tym dziele próbujemy przybliżyć tylko kilka z nich. Łowcy przygód powinni więc pamiętać, że po Barsawii wciąż włóczy się wiele niesklasyfikowanych pomniejszych Horrorów, i stale mieć się na baczności.







BAGGI

Cechy

ZR: 17 SF: 22

PER: 15 SW: 17

Inicjatywa: 17

Liczba ataków: 2

Atak: 21

Obrażenia: 22

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 95

Próg ran: 30

Próg przytomności: 50

Punkty karmy: 15

Moce: Patrz tekst.

Punkty legend: 3 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Na ogół brak.

ŻYW: 21

CHA: 11

Obrona fizyczna: 19

Obrona magiczna: 15

Obrona społeczna: 17

Pancerz fizyczny: 35

Pancerz duchowy: 20

Zachowanie równowagi: 18

Testy zdrowienia: 5

Szybkość w walce: 30

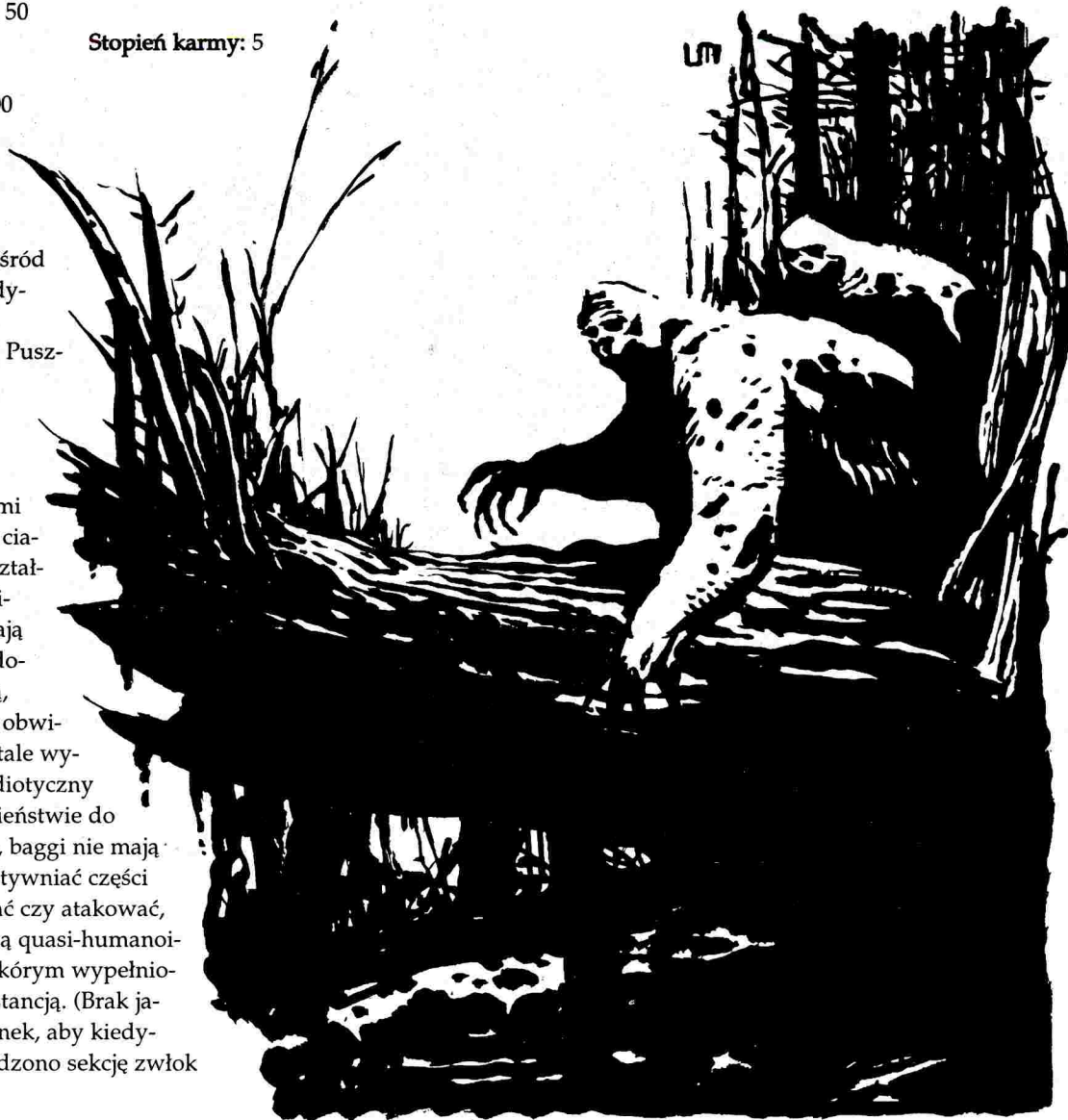
Pełna szybkość: 70

Stopień karmy: 5

Baggi świetnie się wspinają oraz skaczą po drzewach i zwykle podróżują w małych stadach od trzech do ośmiu osobników. Potwory czają się wysoko na gałęziach i spadają na przechodzące pod nimi, zaskoczone ofiary. Najczęściej baggi rozszarpuje zdobycz pazurami, ale może też połknąć ofiarę wielkości człowieka w całości. Jedna z legend mówi o drużynie myśliwych z Krwawej Puszczy, zaatakowanej w pierwszych dniach Pogromu przez dwójkę baggi. Idący z tyłu grupy młody elf przewrócił się i jeden ze stworów schwytał i go pożarł. Drugi baggi zaatakował resztę łowców, którzy go zabili. Myśliwi ścigali potem pierwszego Horrorra aż do polany, gdzie ten

Komentarz:

Baggi to żyjące wśród drzew Horrory, widywane najczęściej na obrzeżach Krwawej Puszczy. Przypominają potężnie zbudowane małpy – bezwłose, czarne orangutany z długimi rękami, sflaczałymi ciałami, głowami w kształcie pocisku i straszliwymi pazurami. Mają duże, wstrętne, blado-różowe oczy i tłustą, cuchnącą skórę. Ich obwisłe, bezzębne usta stale wykrzywia złośliwy, idiotyczny grymas. W przeciwieństwie do prawdziwych małp, baggi nie mają szkieletu. Mogą usztywniać części ciała, by się poruszać czy atakować, zasadniczo jednak są quasi-humanoidalnymi workami skórą wypełnionymi nieznana substancją. (Brak jakichkolwiek wzmianek, aby kiedykolwiek przeprowadzono sekcję zwłok potwora).





wlaził na drzewo. Po zużyciu wszystkich strzał, próbował się za nim wspiąć, ale wielokrotnie ich zrzucił.

Łowcy twierdzili później, iż wyraźnie widzieli, jak ich pożarty towarzysz godzinami walczył w ciele bestii, by się wydostać. W końcu podpalili drzewo, chcąc skrócić jego cierpienia. Gdy ogarnęły je płomienie, Horror, miast uciekać, usiadł wysoko na gałęzi i wydał z siebie dźwięk przypominający straszliwy wyjący śmiech.

Baggi są dostatecznie inteligentne, by nie połykać ofiar posiadających widoczną broń, a pożarci nieszczęśnicy nie mają w ciele potwora dość miejsca, aby skutecznie walczyć z nim gołymi rękami. Jeżeli jednak zjedzony śmiałek nosi mały, ukryty nóż lub podobny oręż, może zaatakować baggiego od środka. Wnętrze Horrora ma pancerz fizyczny 1. Pożarta postać otrzymuje od soków trawionych stwora obrażenia o stopniu 5 na każde 15 minut, które spędza w jego wnętrzu. Nie chroni przed nimi pancerz. Ażeby pożreć ofiarę, baggi musi osiągnąć co najmniej ogromny sukces w teście ataku.

Ciągliwa natura baggiego pozwala mu przecisnąć się przez każdy otwór czy szczelinę, w którą dorosły człowiek zdoła włożyć pięść. Oczywiście tylko wtedy, jeśli potwór nie trawi akurat jakiejś dużej ofiary.

DOPPLERY

Cechy

ZR: 11 SF: 10
PER: 11 SW: 12

Inicjatywa: 12

Liczba ataków: 2

Atak: 12

Obrażenia: 11

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 10

Efekt: patrz tekst

Próg życia: 44

Próg ran: 13

Próg przytomności: 36

Punkty karmy: 12

Moce: Czary (patrz tekst), Spaczenie karmy 15, Talenty (patrz tekst), Żądło dopplera 20 (patrz tekst).

Punkty legend: 3000; bonifikata 9000 za zniszczenie wszystkich ciał.

Ekwipunek: Zależnie od ofiary.

Łup: Zależnie od ofiary.

ŻYW: 12

CHA: 10

Obrona fizyczna: 14

Obrona magiczna: 15

Obrona społeczna: 13

Pancerz fizyczny: Różny

Pancerz duchowy: 10

Zachowanie równowagi: 10

Testy zdrowienia: 5

Szybkość w walce: 27

Pełna szybkość: 54

Stopień karmy: 9

normalny humanoid, z wyjątkiem elastycznego, sześćdziesięciocentymetrowego żądła, wyrastającego mu z ramienia lub biodra. Jedyńm innym śladem prawdziwej natury potwora jest widoczna w przestrzeni astralnej nieco odstająca od jego ciała aura. Po uważnej obserwacji ciało dopplera wydaje się od niej mniejsze. Żaden teoretyk nie zdołał dotąd zadowalająco wyjaśnić tego faktu.

Dopplery rosną w siłę, zwiększając swą liczebność. Ilekroć jeden z nich zabije Dawcę Imion, żądłem wysysa krew ze zwłok, po czym odrywa napęczniały narząd i zasadza w jakimś ukrytym miejscu. W następnym miesiącu z tej „sadzonki” wyrasta nowy doppler, będący dokładną repliką zabitej ofiary. Żądło odrasta „rodzicowi” w kilka dni po zasadzeniu.

Pochodzenie dopplerów jest okryte tajemnicą. Część legend opisuje pierwotnego dopplera jako wielkie, uschnięte drzewo lub inną roślinę, a dopplery dzisiejszej Barsawii jako jego astralne „nasiona”. Inne głoszą, że współczesne dopplery pochodzą od kilku przodków.

Mówi się, że doppler czy dopplery antenaci posiadają wiedzę wszystkich ofiar swoich dzieci. Różne opowieści umiejscawiają pierwotne drzewo dopplera w dżungli Liaj lub w Krwawej Puszczy. Utrzymujący, iż rośnie ono w tej drugiej, przebąkują również, że królowa Alachia wie o nim i mogła nawet zawrzeć z Horrorem pakt. Jeśli to prawda, nawet zabicie wszystkich znanych w Barsawii dopplerów nie zakończy ich istnienia. Podstępne rozmnażanie się tych stworów może powstrzymać jedynie zniszczenie drzewa.

Każdy doppler posiada te same cechy i statystyki. Wyróżnia się jednak tym, że ma zdolności Dawcy Imion, z którego powstał. Ponadto każdy posiada wiedzę i umiejętności innych dopplerów, stworzonych przez tego samego „rodzica”. Te spokrewnione dopplery nie mają jednak wspólnych talentów.

Dopplery najczęściej atakują korzystając z talentów i umiejętności formy Dawcy Imion. Gdy zostaną zdemaskowane, tną też przeciwników żądlami. Kiedy doppler atakuje żądłem, używa swego stopnia ataku do testu ataku, a stopnia **żądła dopplera** (20) do testu obrażeń.

Dopplery próbują zwiększyć swoją potęgę przez rozmnażanie. Spokrewnione osobniki mogą służyć jako mięso armatnie lub plugawieć społeczność, do której przenikną, zwłaszcza jeśli ofiara była kimś dostatecznie potężnym, by wpływać na innych Dawców Imion. Dopplery są szczególnie zainteresowane manipulowaniem wydarzeniami na dużą skalę, zajmując miejsce kluczowych osób, co daje świetną sposobność do wprowadzania do kampanii **Przebudzenia Ziemi** spisków i intryg.

Komentarz

Te dziwaczne Horrory składają się z jednego lub więcej humanoidalnych ciał. Każdy doppler wygląda jak





STRASZNE IOTY

Cechy

ZR: -	SF: -	ŻYW: -
PER: 8	SW: 8	CHA: 3
Inicjatywa: -	Obrona fizyczna: -	
Liczba ataków: -	Obrona magiczna: 10	
Atak: -	Obrona społeczna: 10	
Obrażenia: -	Pancerz fizyczny: -	
Liczba czarów: 2	Pancerz duchowy: -	
Rzucanie czarów: 15	Zachowanie równowagi: 8	
Efekt: Patrz tekst	Testy zdrowienia: -	
Próg życia: -	Szybkość w walce: -	
Próg ran: -	Pełna szybkość: -	
Próg przytomności: -		
Punkty karmy: 10	Stopień karmy: 8	
Moce: Czary: 3 krąg Ksenomanty, Ożywienie umarłego 15, Podszepty 15.		
Punkty legend: 875		
Ekwipunek: Brak.		
Łup: Brak.		

Komentarz

Te najmniejsze ze znanych Horrorów są niewidoczne gołym okiem i można je spotkać zarówno w wodzie, jak i w wielu roślinach i zwierzętach. Są rozumne i wywierają straszny wpływ na istoty, które je wchłoną, łącznie z Dawcami Imion. Kiedy zbiorą się razem, przypominają inteligentną, kierowaną chorobę.

Rzesze strasznych iot roją się w strumieniach, stawach, źródłach, jeziorach, a nawet deszczowych chmurach w częściach Barsawii, w których Pogrom pozostawił największe ślady. Potworki mogą wnikać do ciała Dawcy Imion, jeśli napije się on wody lub zje zarażoną roślinę bądź zwierzę. Głosiciele mogą w niektórych przypadkach wypędzić ioty z organizmu, ale zwykle zainfekowane ofiary z wolna słabną i umierają.

Jeden z uczonych, nieżyjący już Yamonis IV z Throalu, skonstruował z kilku soczewek powiększających urządzenie, przez które obserwował straszne ioty. Jego szkice przedstawiają stworki jako humanoidalnej budowy postaci, z łuskowatą skórą i złowrogimi, wykrzywionymi grymasem twarzami.

Kiedy straszna iota wnika do organizmu Dawcy Imion, nieszczęśnik zostaje naznaczony znamieniem. Głównym celem potworka jest rozmnażanie się i zarażanie innych inteligentnych istot. Może on to między innymi osiągnąć, ujawniając się ofierze i używając *podszep-tów*, by nagrodzić „gospodarzy”, którzy pomogą mu zakazić innych (Dawcy Imion mogą się zarażać przez

wymianę płynów organicznych z zainfekowanymi ofiarami). Straszne ioty lubią też używać czaru *Taniec kości*, by chwilowo przejąć kontrolę nad ruchami gospodarza. Jeśli gospodarz umrze, potworki często ożywiają zwłoki, aby znaleźć nowego, zanim stary zgnije.

Obecność strasznych iot powoduje degenerację tkanki i w końcu śmierć. Zakażone ofiary muszą wykonywać co tydzień test Żywotności o trudności równej liczbie tygodni, jaką są zainfekowane. Każda nieudana próba oznacza utratę punktu wszystkich cech. Ofiara umiera, gdy którakolwiek z cech oprócz Charyzmy osiągnie 0. Utrata cech jest trwała z wyjątkiem bezpośredniej interwencji którejś z Pasji i być może użycia legendarnych magicznych skarbów, takich jak puszka maślanego pajaka (patrz *Parlaint* i *Przygody w Parlaint*).

Straszne ioty trudno uśmiercić. Czar z 1. kręgu Mistra Żywiołów *Oczyszczenie wody* (str. 159, **PZ**) zabija te potworki w jej próbkach, ale wiadomo, że po zarażeniu się ofiary, na bestie działa jedynie moc głosicieli *uleczenie*. Najlepszym sposobem na straszne ioty jest więc przede wszystkim unikanie infekcji. Na szczęście każdy, kto z powodzeniem używa jakiegoś astralnego odczuwania, może zauważyć odmienną aurę stworków, wykonując odpowiedni test przeciwko ich magicznej obronie. Każda substancja, zwierzę czy Dawca Imion zarażone iotami emanuje podczas takiej obserwacji delikatną poświatę.

Strasznymi iotami zakażają się czasem całe wioski. Ofiary stają się wtedy bardzo wredne, jednak infekcja osłabia wiele z nich. W jednej z możliwych przygód sąsiedzi zarażonej osady mogą wynająć bohaterów, by towarzyszyli głosicielom Garlen, mającym uleczyć dających się uratować wieśniaków – i zabili pozostałych.

ZGRZYTACZE

Cechy

ZR: 5	SF: 8	ŻYW: 4
PER: 2	SW: 6	CHA: 3
Inicjatywa: 5	Obrona fizyczna: 7	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 10	Obrona społeczna: 15	
Obrażenia: 20	Pancerz fizyczny: 2	
Liczba czarów: 0	Pancerz duchowy: 2	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 8	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 2	
Próg życia: 40	Szybkość w walce: 27	
Próg ran: 10	Pełna szybkość: 54	
Próg przytomności: 30		
Punkty karmy: 15	Stopień karmy: 5	





Moce: –

Punkty legend: 660

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak.

Komentarz

Zgrzytacze to najprostsze z Horrorów. Podczas Pogromu legiony tych bezrozumnych stworzeń przetoczyły się przez świat, pożerając wszystko na swej drodze i pozostawiając za sobą zatrute pustkowia. Choć woła rozumne ofiary, zjedzą każdą żywą istotę, a w razie braku innego pożywienia nawet nieożywioną materię. Nie zechcą pożreć tylko siebie nawzajem. W przeciwieństwie do większości Horrorów, zgrzytacze nie zdradzają oznak wyższej inteligencji i są obojętne na ból i cierpienie, jakie zadają. Nie posiadają też żadnych straszliwych mocy właściwych innym Horrorom. Są po prostu maszynami do zabijania, gnanymi ślepą, nienasyconą żądzą pożerania.

Zgrzytacze zwykle poruszają się w rojach kilku tuzinów. Ciągłe jedzą, a odgłosy ich gryzienia i mlaskania zazwyczaj słychać z daleka. Próbuja pożreć wszystko, co wyczuja, a ich wyostrzony zmysł zapachu pozwala im wykryć ofiarę z odległości czterystu metrów. Horrorzy te nie mają instynktu samozachowawczego i atakują bez względu na to, jak przeciwnik się broni. Nigdy nie uciekają, nawet gdy zginie wiele z nich.

Zgrzytacze znacznie różnią się z wyglądu. Niektóre są podobne do gadów, inne do ropuch lub ssaków. Niektóre mają cechy kilku różnych zwierząt, a jeszcze inne budowę całkiem obcą lub bezkształtną. Większość jest wielkości dużego psa. Jedyną cechą, którą wszystkie posiadają, są ogromne szczęki z tuzinami ostrych jak brzytwa zębów. Szczęki większości zgrzytaczy stanowią ponad 50 procent masy ich ciała. Dzięki nim potwory mogą pożreć wielokrotnie więcej niż ważą w ciągu zaledwie kilku minut. Badanie zabitych zgrzytaczy wykazało, że nie mają one standardowych możliwości usuwania

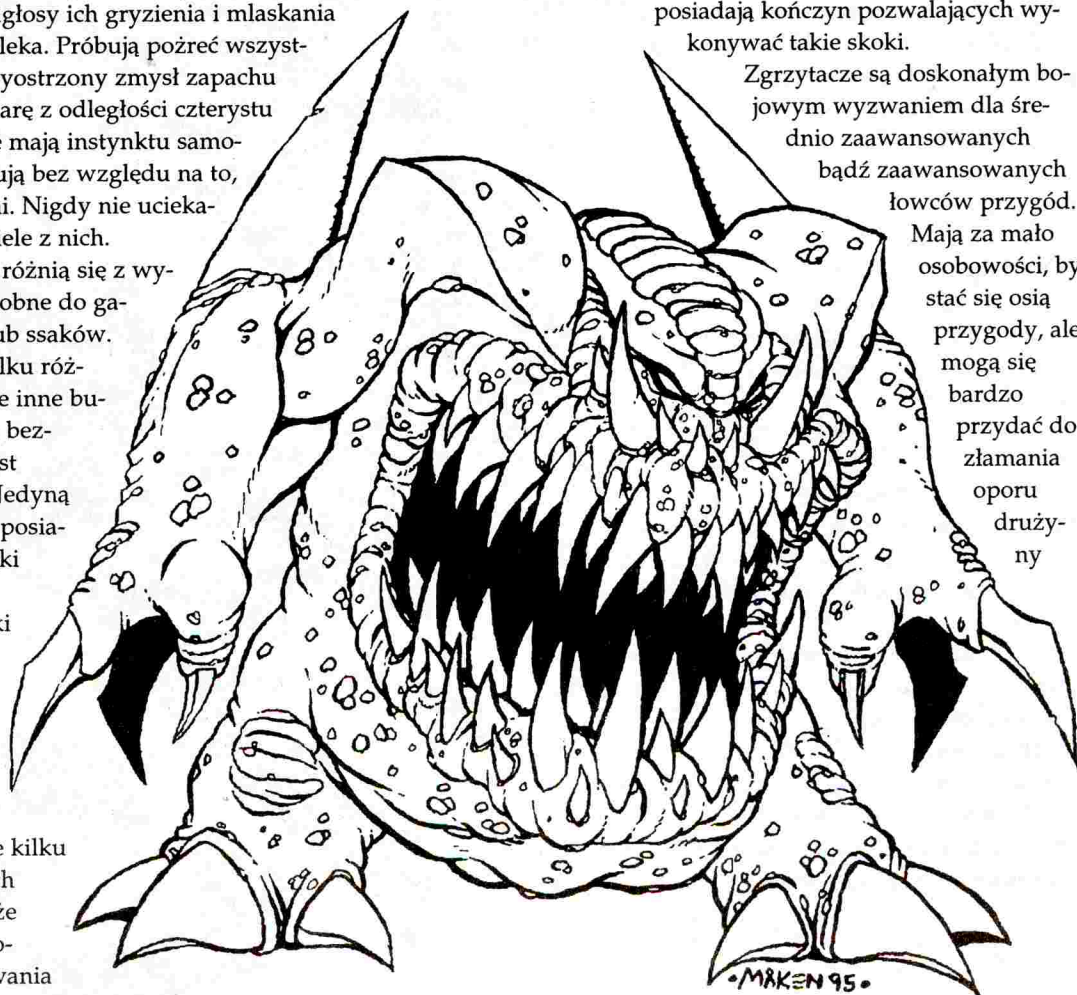
z ciała spożytej materii. Wywołało to wśród uczonych domysły, że stwory przekształcają pożywienie w mistyczną energię wydalaną do przestrzeni astralnej. Kilka popularnych teorii próbuje wyjaśnić, co dzieje się z tą energią, gdy tam dotrze. Najpopularniejsza z nich utrzymuje, że owe ekskrementy po prostu unoszą się, zaciemniając sporą część astralnej płaszczyzny.

Zgrzytacze, choć słabsze od większości Horrorów, nie zwracają uwagi na zadawane im obrażenia i atakują, dopóki nie stracą przytomności lub nie zginą. Potwory te wydają karmę tylko w testach ataku i obrażeń. Z jednym człowiekiem, elfem, orkiem lub t'skrangiem może walczyć naraz do ośmiu zgrzytaczy. Do dwunastu może atakować trolla lub obsydianina. Zwykle nie więcej niż pięć będzie oblegać przeciętnego krasnoluda. Wietrznikom przyjdzie się zmagać tylko z jednym zgrzytaczem w rundzie.

Zgrzytacze poruszają się skacząc i jednym susem mogą przebyć odległość ponad 8 metrów. Niektóre z nich mają silne tylne łapy, które im to umożliwiają. Jednak inne nie posiadają kończyn pozwalających wykonywać takie skoki.

Zgrzytacze są doskonałym bojowym wyzwaniem dla średnio zaawansowanych bądź zaawansowanych łowców przygód.

Mają za mało osobowości, by stać się osiłą przygodą, ale mogą się bardzo przydać do złamania oporu drużyny





lub podkreślenia zagrożenia na obszarze nawiedzonym przez Horror. Ponieważ są praktycznie bezrozumne, miłośnicy akcji w grupie mogą je swobodnie, do woli masakrować.

ŚLIZGOCIEŃ

Cechy

ZR: 11

SF: 8

ŻYW: 11

PER: 12

SW: 14

CHA: 13

Inicjatywa: 13

Obrona fizyczna: 14

Liczba ataków: 2

Obrona magiczna: 13

Atak: 13

Obrona społeczna: 16

Obrażenia: 10

Pancerz fizyczny: 12

Liczba czarów: –

Pancerz duchowy: 15

Rzucanie czarów: –

Zachowanie

Efekt: –

równowagi: 14

Próg życia: 75

Testy zdrowienia: 4

Próg ran: 20

Szybkość w

Próg przytomności: 50

walce: 25

Punkty karmy: 15

Pełna

Stopień karmy: 10

szybkość:

Moce: Groza 14

50

Punkty legend: 1350

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak.

Komentarz

Ślizgocień wzbudzają wielki strach, ale na szczęście są rzadkimi pomniejszymi Horrorami. Te humanoidalne potwory mroku mają od metra dwudziestu do metra osiemdziesięciu wzrostu i mogą przyjmować płaską formę nie grubszą od arkusza pergaminu. W niej mogą prześlizgiwać się po podłodze, ziemi, a nawet ścianach i sufitach. Ślizgocień atakują gołymi rękami, pozostawiając otwarte, poszarpane rany podobne do ugryzień mięsożernego stwora.

Na szczęście, istoty te są dość rzadkie, niezbyt agresywne (jak na Horrore) i zwykle nie współdziałają z większymi Horrorami. Inaczej niewiele kaerów zdołałoby oprzeć się ich mocom.

Ślizgocień nie szukają inteligentnych ofiar, ale bezlitośnie zabijają każdą rozumną istotę, która wejdzie na ich terytorium. O niektórych wiadomo, że zakładają legowiska, najczęściej w jaskiniach lub grotach w głębokiej dziczy, i zażarcie ich strzegą. Choć te dziwne Horrore nie kochają szlachetnych kamieni ani metali samych w sobie, zdają się doceniać kunszt





i nie niszczą pięknych rzeczy. Od czasu do czasu gromadzą nawet skarby, zwłaszcza magiczne przedmioty i rzemieślnicze cacka. Pogłoski mówią także o pewnych wyjątkowych ślizgocieniach, będących potężnymi magami.

Cele ślizgocieni pozostają tajemnicą. Horrory te nie pozerają ani w inny sposób nie żywią się swoimi ofiarami; nie wiadomo również, co jest ich pokarmem. Od ponad 75 lat nie było w Barsawii wiarygodnych doniesień o żadnym ślizgocieniu, ale jakieś wciąż mogą się czać głęboko w dziczy.

Ślizgocienie mogą błyskawicznie zmieniać swoją postać z trójwymiarowej na dwuwymiarową i vice versa, kiedy tylko chcą. W dwuwymiarowej potwór może się wydłużać i przechodzić przez szczeliny każdej szerokości. Ślizgocień może poruszać się normalnie, prześlizgując się po ścianach, podłodze, suficie czy ziemi. Kiedy w dwuwymiarowej formie porusza się wyprostowany po otwartym terenie, jego szybkość spada o połowę, a ruchy stają się dziwnie chwiejne i falujące. Ślizgocienie nie mogą atakować w dwuwymiarowej postaci, ale otrzymują w niej obrażenia standardowo.

W trójwymiarowej formie ślizgocienie mogą poruszać się normalnie po otwartym terenie, ale nie mogą wślizgiwać się na ściany i sufity.

Ślizgocienie zwykle atakują w grupach od dwóch do pięciu osobników. Z racji swego wyglądu otrzymują

w dwuwymiarowej postaci modyfikator +4, a w trójwymiarowej +2 do fizycznej i magicznej obrony wszędzie tam, gdzie jest ciemno bądź pada cień. Dwuwymiarowych ślizgocieni praktycznie nie sposób zauważyć z boku.

SKRZYDŁOZDIERY

Cechy

ZR: 21 SF: 16
PER: 14 SW: 13

Inicjatywa: 16

Liczba ataków: 6

Atak: 22

Obrażenia: 17

Liczba czarów: -

Rzucanie czarów: -

Efekt: -

Próg życia: 80

Próg ran: 24

Próg przytomności: 72

Punkty karmy: 25

Moce: Patrz tekst.

Punkty legend: 20 000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Na ogół brak.

ŻYW: 14

CHA: 16

Obrona fizyczna: 20

Obrona magiczna: 12

Obrona społeczna: 17

Pancerz fizyczny: 25

Pancerz duchowy: 10

Zachowanie równowagi: 25

Testy zdrowienia: 6

Szybkość w walce: 40

Pełna szybkość: 75

Stopień karmy: 10





Komentarz

Skrzydłozdziery należą do najdziwniejszych pomniejszych Horrorów, nawiedzających Barsawię. Ich rzadko spotykane cechy fizyczne sprawiają, iż niektóre autorytety uznały, że potwory te istnieją tylko w umysłach wietrzników o zbyt bujnej wyobraźni. Osoby, które jednak zbadały sprawę wnikliwie, wskazują na kilka wiarygodnych relacji, dowodzących, że skrzydłozdziery żyły podczas Pogromu – i mogą nadal istnieć.

Skrzydłozdziery wyglądają jak wirujące obłoki setek drobnych latających odłamków wielkości od jednego do pięciu centymetrów każdy i wykonanych z jakiejś nieznannej metalicznej substancji. Zwykle obłok ten przypomina nierówny cylinder mniej więcej metra szerokości i dwóch wysokości, ale wiadomo, że stwory przybierały też i inne formy, w tym prymitywną postać człowieka. Skrzydłozdziery mogą się także rozszerzać. Niektóre dowody mówią o tym, że potwory te mogą czasowo zwiększyć swą objętość nawet czterokrotnie. Mogą się też przeciskać przez maciupeńkie otwory, przedostając się przez nie odłamek po odłamku.

Na odpoczynek skrzydłozdziery układają się w kupki około trzydziestocentymetrowej średnicy i zaledwie dwupółcentymetrowej wysokości. Aby się znowu ożywić, potrzebują nieco otwartej przestrzeni; z powodzeniem łapano je do kruchych szklanych naczyń, a nawet lekkich skórzanych worków, które aktywny potwór rozniósłby w kilka sekund. Skrzydłozdziery nie wyglądają na Horrorzy zbyt gromadne i łączą się tylko w pary.

Odłamki, z których stwór się składa, są bardzo lekkie, a cały skrzydłozdzier waży normalnie niecałe dwa i pół kilo. Choć mogłoby to sugerować, że te istoty są kruche

i słabe, po ich atakach z ofiary zostaje zwykle tylko kupka mięsa. Po szczególnie silnym czy przedłużonym szturmie może to być nawet garstka odprysków kości.

Skrzydłozdziery wyglądają na istoty składające się niemal z samej magii. Nie mają nic, co choćby odrobine przypominało zmysłowe, trawienne czy rozrodcze organy, a jednak zdają się słyszeć, jeść, a nawet rozmnażać. Niektórzy uczeni uważają, że potwory te czerpią energię życiową z ofiar i zamieniają ją wprost na masę tworzących je odłamków. Kiedy odłamki te osiągną pewną wielkość, każdy z nich dzieli się na dwa lub więcej mniejszych.

Co może wydawać się dziwne, skrzydłozdziery otrzymują obrażenia w wyniku fizycznych ataków. Teoretycy twierdzą, że uderzenia litymi przedmiotami niszczą matryce nieznannej energii, nadających potworom formę. Jednak pociski o opływowym kształcie, takie jak strzały, strzałki i miotane włócznie są zadziwiająco nieskuteczne przeciw skrzydłozdzierom. Podczas ataków taką bronią, odejmując od zadawanych obrażeń 3 stopnie.

Zbroja chroni przed skrzydłozdzierami tylko, jeśli zakrywa całe ciało ofiary. Pancerz, który pozostawia pewne części ciała odsłonięte lub posiada znaczne luki – taki jak krwawe kamienie czy zbroja kółkowa, dające jedynie ochronę skórzaną dolnej warstwy – jest nieskuteczny. Większość zbroi z materiałów organicznych (w tym skórzaną, zwierzęcą skórę, pnączozbroję, ale nie obsydiańską skórę) potwór może zniszczyć serią ataków w tempie punkt pancerza na trzy rundy walki. Istnieją jednak czary, mogące uodpornić zbroje organiczne na ataki skrzydłozdziera. Uzbrajając się przeciw skrzydłozdzierom, należy szczególnie pamiętać o ochronie oczu.





◊ KONSTRUKTACH HORRORÓW

Konstrukty są żywymi narzędziami Horrorów, stworzonymi z ciał ich martwych i żywych ofiar. Potwory te różnią się od siebie tak bardzo, jak same Horrory. Do najszerszej znanych konstruktyw należą żywotrupy, cienie, je-huthry i straszne plagi. W poniższych ustępach przedstawiono jedynie garstkę konstruktyw, które prawdopodobnie nawiedzają Barsawię.

SPACZENIE NOCY

Cechy

ZR: 13 SF: 5
PER: 15 SW: 6

Inicjatywa: 15

Liczba ataków: 3

Atak: 17

Obrażenia: 9

Liczba czarów: (2)

Rzucanie czarów: 20

Efekt: patrz tekst

Próg życia: 100

Próg ran: 20

Próg przytomności: 25

Punkty karmy: 25

Moce: Groza 12, Podszepty 13, Spaczenie karmy 16, Znamie Horra 16.

Punkty legend: 7000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Złapany spaczeń nocy jest wart $(10 + k8) \times 100$ sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

ŻYW: 9

CHA: 7

Obrona fizyczna: 16

Obrona magiczna: 19

Obrona społeczna: 19

Pancerz fizyczny: 16

Pancerz duchowy: 5

Zachowanie równowagi: 4

Testy zdrowienia: 5

Szybkość w walce: 50

Pełna szybkość: 100

Stopień karmy: 10



test tkania wątków (podobny do testu dostrojenia matrycy) o trudności równej magicznej obronie stwora. Udana próba umieszcza konstrukt w matrycy. Aby go uwolnić, należy wykonać test rzucania czarów o trudności równej magicznej obronie spaczenia. Jednak trzymanie spaczenia w matrycy nieodwracalnie ją plugawi. Każda próba rzucenia czaru ze splugawionej matrycy skończy się tak, jakby to samo zaklęcie rzucono w oparciu o surową magię.

PLAGI

Cechy

ZR: 12 SF: 8
PER: 12 SW: 15

Inicjatywa: 12

Liczba ataków: 1

Atak: 13

Obrażenia: 8

ŻYW: 15

CHA: 3

Obrona fizyczna: 17

Obrona magiczna: 17

Obrona społeczna: 15

Pancerz fizyczny: 10

Komentarz

Spaczenie nocy to najczęściej spotykane manifestacje Horra Ristula (patrz **Ristul**, str. 51). Konstrukty te wyglądają jak wypaczone wątki ciemności, zniekształcające nocne powietrze, gdy przez nie przechodzą. Mogą być tak małe jak wietrzniak lub wielkie jak grzmotorożec i przybierać każdy kształt wyśniony w koszmarach.

Spaczenie nocy pojawiają się tylko na obszarach splugawionych, wokół astralnych wyłomów i w pobliżu osób naznaczonych znamieniem Horra. Ponieważ tworzy je splugawiona esencja snów, mogą być komponentami do amuletów krwi plugawiających karmę, wywołując efekt podobny do mocy **spaczenie karmy**. Konstrukty te można wzić tylko w naczyniach przystosowanych do przechowywania astralnych i magicznych substancji, takich jak orichalkowe słoje.

W razie potrzeby do złapania i uwięzienia spaczenia można użyć matrycy. Aby to zrobić, należy wykonać





Liczba czarów: 1
 Rzucanie czarów: 15
 Efekt: patrz tekst
 Próg życia: 60
 Próg ran: 12
 Próg przytomności: 50
 Punkty karmy: 10
 Moce: Czary: 4 krąg Iluzjonisty, Wywołanie zarazy 20.
 Punkty legend: 4500
 Ekwiipunek: Brak.
 Łup: Brak.

Komentarz

Choć bohaterowie Pogromu opisali mnóstwo Horrorów i ich konstruktów, niewiele wydaje się tak straszliwych czy podstępnych jak plagi. Te wstrętne istoty pojawiły się po raz pierwszy tuż przed Pogromem, w południowo-zachodniej Barsawii. Według legendy, plagi rozprzestrzeniły się ze starożytnego królestwa Landis i tylko ostra kwarentanna uniemożliwiła im rozsianie chorób i śmierci po całej prowincji. Jednak rozmaite relacje mówią, że konstruktury te widywano nawet w miejscach tak odległych od Landis jak Parlainth.

Plagi najczęściej wyglądają jak wysocy, wychudzeni mężczyźni o rzadkich, plamistych włosach i skórze pokrytej przebarwionymi bąblami. Często chodzą w lachmanach i śmierdzą zgnilizną oraz pleśnią. Zaskakująco zwinne, potrafią się też bardzo szybko poruszać.

Wbrew groteskowemu wyglądowi, plagi stronią od fizycznej walki i używają czarów iluzyjnych, by jej unikać. Jednakże wszystkie posiadają moc Horrorów **wywołanie zarazy**.

Wywołanie zarazy pozwala pladze zarażać Dawców Imion straszliwą chorobą. Potwór może zakazić każdego Dawcę Imion, który zbliży się do niego na odległość 50 metrów, jeśli powiedzie mu się test **wywołania zarazy** o trudności równej magicznej obronie ofiary. W pierwszych kilku dniach infekcji na piersiach i szyi nieszczęśnika pojawiają się czerwone plamy lub wysypka. Następne objawy to zawroty głowy, nudności, bóle i uporczywy suchy kaszel. W ciągu dwóch tygodni zarażonego powala gorączka i śmierć staje się nieunikniona. Skutki tej choroby w grze są podobne do działania osłabiającej trucizny (str. 207, **Przebudzenie Ziemi**).

Choroba tworzy też więź między plagą a jej ofiarą, podobną do znamienia Horrora. Więź ta umożliwia potworowi śledzenie zarażonego, a także jego stanu fizycznego i emocjonalnego.

Zainfekowany Dawca Imion może zarażać innych przez dotyk, a choroba „żyje” w ciele jeszcze długo po

śmierci. Zarażanie się od zmarłych doprowadziło w przeszłości do rozprzestrzenienia się zarazy w Barsawii i zdziesiątkowania całych kaerów i miasteczek. Spowodowało też wprowadzenie w prowincji praktyki palenia zwłok – powszechnego środka zapobiegawczego przeciw powstawaniu roznoszących zarazę żywotrupów.

Na chorobę roznoszoną przez plagi nie ma zbyt wielu sprawdzonych lekarstw. Ofiara może się wyleczyć, osiągając co najmniej ogromny sukces w teście rozproszenia magii o trudności równej wynikowi testu **wywołania zarazy**. Wyzdrowieje też, jeśli zginie wywołująca jej chorobę plaga. Niestety, żadne inne skuteczne leki nie są znane.

Plagi można wprowadzić do przygód, pozwalając bohaterom natknąć się na wybuch wywołanej przez nie epidemii lub namawiając śmiałków, by pomogli ocalić miasteczko otoczone przez ogniska choroby. Pamiętaj, że zarażenie się praktycznie oznacza śmierć, upewnij się więc, że łowcy wiedzą o zarazie dosyć, aby się przed nią uchronić.

Plag można też użyć, kiedy chce się wyrzucić na śmiałkach presję czasu. Jeśli jakiś bohater zostanie zarażony, a na podorędziu nie ma leków, pozostali, by go ocalić, będą musieli zabić rozsiewającego zarazę potwora w ciągu zaledwie kilku tygodni.

W innej z możliwych przygód wieśniacy mogą wynająć śmiałków, aby wytropili i zabili plagę. Choć ten konstrukt może z początku nie wydawać się groźny, pamiętaj, że łowcy nie mogą wycofać się z walki z nim i ująć z życiem.

QURAL'LOTETICA

Cechy

ZR: 12 SF: 9
 PER: 8 SW: 9
 Inicjatywa: 14
 Liczba ataków: 4
 Atak: 13
 Obrażenia: 15
 Liczba czarów: 1
 Rzucanie czarów: 18
 Efekt: 20 (Paraliż)

ŻYW: 12
 CHA: 3
 Obrona fizyczna: 13
 Obrona magiczna: 16
 Obrona społeczna: 8
 Pancerz fizyczny: 2
 Pancerz duchowy: 4
 Zachowanie równowagi: 14
 Testy zdrowienia: 3

Próg życia: 60
 Próg ran: 12
 Próg przytomności: 48
 Punkty karmy: 5
 Moce: Brak.
 Punkty legend: 1400
 Ekwiipunek: Brak.
 Łup: Brak.

Szybkość w walce: 40
 Pełna szybkość: 80
 Stopień karmy: 5





Komentarz

Straszliwy stwór, qural'lotectica, jest jednym z najbardziej przerażających konstruktów znanych w Barsawii. Ma on postać małego, bulwiastego ciała, z którego wyrastają liczne macki. Qurale ukrywają się na drzewach wzdłuż leśnych ścieżek oraz alejek w miastach i miasteczkach. Polując, rozkładają cienkie odnóża w poprzek przejścia. Kiedy ofiara przechodzi obok, potwór wbija macki w jej skórę. Potem szybko wysysa ze zdobyczy krew, a jego przezroczyste kończyny i ciało nabierają szkarłatnej barwy. Bestia wypija tylko krew ofiar, a wysane, wysuszone zwłoki pozostają jako ponury ślad jej obecności.

Według opowieści starszyny Katan, qurale zagnieździły się w Serwos podczas Pogromu i polowały na zwierzęta z dżungli i szczępy Dawców Imion. Czatowały w podziemnych tunelach, w których mieszkańcy dżungli schronili się w tym mrocznym okresie i uczatowały w ciemnych, wąskich korytarzach.

Każda z macek qurala zakończona jest ostrym, wydrążonym pazurem. U podstawy każdego z nich znajduje się gruczoł wydzielający paraliżującą toksynę, którą potwór wstrzykuje do ciała ofiary. Trucizna szybko unieruchamia zdobycz, by szamoczący się posiłek nie zranił konstruktu, kiedy ten wbija w nią następne macki. Macki qurala również są wydrążone i transportują krew pechowej ofiary do jego żołądka (zajmującego większość bulwiastego ciała bestii).

Qural jest wrażliwy na ogień, a jego macki można wyrwać lub odciąć – jeżeli śmiałek, który na jakiegoś się natknie, zdoła dostrzec odnóża, zanim potwór je w nim zatopi. Aby odzwierciedlić wrażliwość stwora na płomień, dodaj +5 stopni do testu obrażeń ataku w przypadku wszystkich ogniowych ataków na qurala. Trafienie którejś z macek istoty wymaga precyzyjnego ataku (patrz str. 200,



Przebudzenie Ziemi). Każda z macek qurala ma próg życia 15. Jeżeli któraś z nich otrzyma obrażenia równe temu progowi, zostaje zniszczona.

Chociaż większość qural'lotectica żyje w dżunglach i lasach Barsawii, mogą one zamieszkiwać też miasta i miasteczka.





◊ PRZEDMIOTACH PRZEKŁĘTYCH PRZEZ HORRORY

Horrorory mogą naznaczać swymi straszliwymi mocami nie tylko osoby, ale również miejsca i przedmioty. Przekłęte przez innowymiarowe bestie rzeczy i miejsca tworzą kanały, którymi stwory mogą wpływać na fizyczny świat. Prawie wszystkie Horrorory potrafią używać **znamienia Horra** przez takie „ujścia”, a wiele istot, takich jak Wynalazca czy Aazhvat Wielooki, może przez nie używać wszystkich swoich straszliwych mocy.

Przedmioty przekłęte przez Horrorory mają różny kształt i wielkość, od rzeczy z pozoru zwykłych do dziwnych obiektów stworzonych z ciała potwora lub zrobionych przez samą bestię czy któregoś z jej sług. Niektóre przedmioty przekłęte przez Horrorory nadają użytkownikowi pewne moce bestii, a w wielu strasznych przypadkach zmieniają go też w konstrukt. Groźby kławy Horra nigdy nie wolno lekceważyć, bowiem bestie mogą opętać całe miasteczka, kiedy jakiś nierozważny kupiec sprzeda któremuś z mieszkańców przeklęty przedmiot.

Oto opis kilku przedmiotów przeklętych przez Horrorory.

◊ OBJAŚNIENIA

Przekłęte przez Horra miejsce lub przedmiot działa na takiej samej zasadzie, jak **znamie Horra** (patrz **Objaśnienia**, str. 97). Przez kławę bestia tworzy więź z przedmiotem bądź miejscem i może używać swoich mocy przeciw wszystkim postaciom, które przez nie przejdą lub się z nim zetkną. Ponieważ jednak nie może działać bezpośrednio, jej moce stają się mniej skuteczne. Rozwiąż wykorzystywanie mocy bestii, tak jak to opisano w **Mocach Horrów** (**Objaśnienia**, str. 93) i aby odzwierciedlić zależność potwora, zmniejsz je o 5 do 10 stopni. Nie bój się dostosowywać efektów mocy wyżej lub niżej sugerowanego poziomu, by jak najlepiej pasowały do twojej gry. Zwykle Horrorory używają mocy przez przeklęte miejsca lub przedmioty ostrożnie, aby Dawcy Imion ich nie porzucili.

W pewnych przypadkach Horrorory mogą też naznaczyć osobę, która zetknie się z przeklętym przedmiotem lub miejscem. Aby to zrobić, Mistrz Gry wykonuje test kławy o trudności równej magicznej obronie ofiary. Stopniem kławy tego testu jest stopień **rzucania czarów Horra**, który ją nałożył. Jeśli próba się powiedzie, ofiara zostaje naznaczona znamieniem. Ta metoda piętnowania jest jedynym wyjątkiem od standardowego ograniczenia w wykorzystywaniu mocy znamienia, mówiącego, że piętnowana postać musi się znajdować w zasięgu wzroku Horra (więcej informacji szukaj w ustępie **Używanie mocy znamie Horra**, str. 97).

Inne przedmioty lub miejsca przekłęte przez Horrorory mogą być obłożone specyficznymi kławami oddziałującymi na postacie. Użyj testu kławy opisanego w poprzednim akapicie, by określić, czy mają one wpływ na bohaterów.

Aby zdjąć kławę Horra, należy zwykle zabić bestię, która naznaczyła dany przedmiot lub miejsce. Dokonanie tego zdejmuje kławę z miejsca bądź przedmiotu oraz wszystkich postaci, będących pod jej wpływem.

PLASZCZ SPADAJĄCYCH MUCH

Według legendy tak zwany płaszcz spadających much, Raknidor, stworzyli magowie będący niewolnikami niesławnego Horra Nienawiści. O tym przedmiocie, przemieniającym ponoć noszących go w potworne, pająkowate konstrukty – jehuthry – istnieje niewiele wzmianek.

Do wyzwolenia mocy płaszcza nie potrzeba wątków ani tajemnic. Każdy, kto go zakłada po raz pierwszy, musi wykonać test Siły Woli o stopniu trudności 10. Udana próba odkłada efekt działania przedmiotu o 24 godziny. Jeśli następnego dnia postać wciąż nosi płaszcz, musi wykonać test Siły Woli o stopniu trudności 11. Trudność rośnie o 1 z każdym dniem, w którym bohater chodzi w płaszczu aż do momentu, kiedy test Siły Woli mu się nie powiedzie. Niepomyślnie zakończona próba budzi bowiem w posiadaczu nieodparte pragnienie noszenia płaszcza codziennie.

Płaszcz zmienia kształt i kolor raz na dzień, tak jak noszący sobie tego życzy. Jednak zawsze zawiera gdzieś szare futro (w rzeczywistości pajęczą sierść) i zakrywa ciało od ramion do kolan. Ponadto ilekroć noszący tego chce, płaszcz zabija wszystkie muchy w promieniu równym stopniowi Siły Woli posiadacza razy 30 centymetrów. Po tygodniu noszenia właściciel orientuje się też, że może wydzielić grudkę organicznej materii przyciągającą muchy w promieniu w milach równym stopniowi Siły Woli razy półtora kilometra. Magia grudki utrzymuje się przez tydzień, po czym noszący może wytworzyć następną.

Mniej więcej w tym samym czasie noszącemu przychodzi do głowy myśl, że zabite przez płaszcz muchy muszą być bardzo smaczne. Drugi pełny tydzień chodzenia w płaszczu wywołuje przymus płucia śliną, która zamienia się natychmiast w mocne nitki oraz tkanina ich w różne wzory i pajęczyny. Miesiąc po nieudanych teście Siły Woli zachowanie posiadacza płaszcza odstrasza nawet przypadkowe osoby.

W tym momencie płaszcz łączy się z ciałem noszącego grubymi, lepkimi wąsami, uniemożliwiającymi jego zdjęcie. Przez następny miesiąc jego właściciel, który żywi się teraz wyłącznie muchami, leniwieje i wycofuje się do





jakiegoś zacienionego, ustronnego kąca, takiego jak jaskinia czy piwnica.

Płaszcz zaczyna teraz przeobrażać nieszczęśnika. Kończyny ofiary zanikają, a większość jej ciała cofa się do brzucha, który zwiększa się pięciokrotnie. Jej skóra staje się mleczna, twarda oraz sztywna i w końcu zmienia się w kokon. Kiedy kokon rośnie, płaszcz odpada pod wpływem swojej mocy i odtwarza się nietknięty w pobliżu. Po trzech dniach powolnej przemiany w cienką, cuchnącą kulę, kokon rozrywa się i wypęła z niego dojrzała jehuthra (patrz str. 305, PZ). Nowo wylęgły potwór zanosi płaszcz w publiczne miejsce, aby ktoś mógł go znaleźć, i wyruszać śladem popłoch i przerażenia, jak pragnie tego Nienawiść.

Posiadacz płaszcza może go bez problemu zdjąć w pierwszym tygodniu noszenia. Potem musi go do tego namówić, nakłonić podstępem lub zmusić inna osoba. Jeśli tak się stanie, noszący musi wykonać test Siły Woli o stopniu trudności 17. Jeżeli próba się powiedzie, właściciel płaszcza odyskuje rozsądek i uznaje płaszcz za coś wstępnego.

Wedle uznania Mistrza Gry, noszący może wykonać podobny test Siły Woli w celu zdjęcia płaszcza po jakimś szoku, jak zjedzenie pierwszej muchy czy stawienie czoła w walce jehuthrze i przykre uświadomienie sobie pokrewieństwa z przeciwnikiem. Jednak po rozpoczęciu transformacji zdejmowanie płaszcza powoduje obrażenia o stopniu równym liczbie tygodni, jaką posiadacz go nosił. Nic przed nimi nie chroni. Lecznicza magia głosicieli może odwrócić przemianę w dowolnym momencie przed stadium kokonu i umożliwić noszącemu zdjęcie płaszcza bez szwanku.

Zniszczenie płaszcza wymaga potężnej magii. Czyn ten uwalnia energię przedmiotu, która przyciąga uwagę Nienawiści. Do określenia, czy Horror naznaczy znamieniem niszczącego, potraktuj próby zniszczenia płaszcza jako użycie surowej magii.

CZASZKA Z MAARBERGA

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 21

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

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Hełm wykonany jest z czaszki Horrora, zabitego przez wielkiego bohatera we wczesnych dniach Pogromu.





Czaszkę znaleziono wiele lat po Czasie Pożogi w zniszczonym mieście, które odkrywcy nazwali Maarberg. Właściciel musi odkryć nazwę, jaką dawno zmarli mieszkańcy nadali swemu miastu (Mistrz Gry ją wymyśla).

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

Poziom 2 **Koszt: 800**

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

Poziom 3 **Koszt: 1300**

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

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

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

Poziom 4 **Koszt: 2100**

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

Poziom 5 **Koszt: 3400**

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

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

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

Poziom 6 **Koszt: 5500**

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

Poziom 7 **Koszt: 8900**

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

Czyn: Duch Horroru podejmuje ostateczną próbę opętania





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

Efekt: Użytkownik zyskuje moc Horrorów *podszepcy*. Jej stopień równa się sumie stopnia Siły Woli noszącego hełm i poziomowi dostrojenia do przedmiotu.

FLETNIA FAŁSZU

Fletnia Fałszu to szereg pięknych połączonych piszczałek wykonanych ze stopu cyny z ołowiem. Na tym zrobinym przez nieznanego, dawno zmarłego rzemieślnika pokrytym runami instrumencie ciąży niezwykła, potężna klątwa Horra Flą Tra Lysą, Pożeracza Muzyki.

Każdy, kto tylko weźmie fletnię, natychmiast czuje nieodpartą pokusę, by w nią zadać i usłyszeć jej dźwięk. Niestety, udaje mu się z niej wydobyć jedynie wysoki, nieprzyjemny, przeszywający gwizd. W kilka dni po tym, jak bohater zadmie w piszczałki, zjawia się ożywieniec, sługa Flą Tra Lysa. Jest to niewyobrażalnie chudy, upiorny osobnik o rzadkich białych włosach, zapadłych policzkach i kościstym ciele. Ubranie ma tak brudne, jakby świeżo wykopano go z ziemi. Sługa posiada te same statystyki co żywotrup (patrz str. 288, *Przebudzenie Ziemi*).

– Jestem darem od Flą Tra Lysą, Pożeracza Muzyki – mówi przybysz. Będę ci służył jako niewolnik przez rok i jeden dzień. Możesz mnie bić albo głodzić, ale cię nie opuszczę. Możesz mnie wypędzić, ale i tak wrócę. Jeśli mnie zabijesz, powstanę z martwych i będę ci służył, nawet gdy me ciało zgnije.

Sługa ożywieniec pozostaje z bohaterem przez rok i dzień. W tym czasie leczy się z wszelkich ran i zmartwychwstaje, by wykonywać swe obowiązki. Gdy wspomniany czas minie, Horror przybywa po sługę i zabija śmiałka, któremu potwór służył. Używa wtedy mocy *pozory życia* i przemienia łowcę przygód w nowego ożywienieca, który służy następnej osobie, jaka zadmie we fletnię.

Jeśli bohater, który zadał w piszczałki, umrze, zanim Flą Tra Lys się po niego zgłosi, sługa pozostaje z ocalałymi towarzyszami śmiałka. Jednak Horror zjawia się wkrótce, by pożreć ożywienieca. Ponowne zadęcie we fletnię, kiedy sługa jest z łowcą przygód, nie odnosi skutku.

Bohaterowie mogą zmusić lub wytargować u Flą Tra Lysą, by zabrał piszczałki i zdjął klątwę ze śmiałka. Jednak najpierw muszą jakoś potwora przywołać (jeśli już go nie ma), na przykład czarem ósmego kręgu Ksenomanty *Przyzwanie Horra*.



Fletnię można zniszczyć, wrzucając ją do Morza Śmierci, ale Horror spróbuje temu zapobiec. Smoczy ogień także niszczy instrument, jednak namówienie gada, by to uczynił, może być trudne. Wielkoduszny Mistrz Gry może postanowić, że akt zniszczenia fletni osłabia też Flą Tra Lysą, by bohaterom łatwiej było pokonać stwora. Potężny głosiciel Garlen, Lochosta czy Mynbruje może zdjąć klątwę z ofiary, ale nie może zniszczyć piszczałek.

Legendę związaną z Fletnią Fałszu znajdziesz w *Legendach Przebudzenia Ziemi*, Tom I.

Flą Tra Lys

Użyj statystyk puchlaków (str. 299, *Przebudzenie Ziemi*), ale zmniejsz szybkość w walce do 10, a pełną do 20. Zamiast zakleć Czarodzieja, Flą Tra Lys posiada czary Ksenomanty 7. kręgu i nie może latać.

Ten powolny, pulchny potwór ma sześć krótkich, grubych macek. Gdy się porusza, jego masywne cielsko przewala się





pod parchatą skórą. Z potwora paruje błyszcząca mgiełka, a wydziela on woń podobną do denaturatu.

Osoby, które przeżyły atak Fla Tra Lysa, nazwały go potem Pożeraczem Muzyki – to bowiem właśnie bestia czyni. Horror używa rzadkiej magicznej umiejętności, by przemienić graną blisko niego muzykę we wstrętny zgrzyt. Potwór wyraźnie cieszy się z niepokoju, jaki w ten sposób wywołuje. Często pojawia się tam, gdzie gra muzyka.

Fla Tra Lys ma większe ambicje, niż tylko zapewnienie sobie stałych dostaw bólu. Nie jest też aż takim intrygantem jak inne Horrory – próbuje tylko splugawić ciągoty artystyczne Dawców Imion. Jeżeli utalentowani twórcy (zwłaszcza muzycy) przyjmą podczas tworzenia jego sugestie, ofiaruje im łatwe bogactwo. Jeśli artysta da koncert lub skomponuje utwór w oparciu o rady Horrora – co jest wstrząsające dla słuchaczy, gdyż stwór nie ma poczucia piękna – Fla Tra Lys mówi splugawionemu twórcy, jak dotrzeć do jakiegoś dawno ukrytego skarbu. Zdobyć bogactw pociąga jednak za sobą trudy daleko przekraczające faktyczną wartość znaleziska. Nieuchronnie powstała fortuna i świadomość winy artysty ściąga na niego splugawienie innego rodzaju, które jest również świetną pożywką dla potwora.

SKAŻONY ORICHALK

Dawcy Imion w całej Barsawii stosują orichalk w wielu zaklęciach, wykuwają z jego użyciem magiczną broń i zbroje, a także wykorzystują podczas rytuałów magii krwi. Z powodu szerokiego zastosowania tego metalu,



skażony przez Horrory orichalk jest dla Dawców Imion poważnym zagrożeniem.

Horror może skazić zapas orichalku, używając mocy **znamie Horrora** i **plugawy wątek**. Traktuj wszystkie przedmioty wykonane ze skażonego orichalku jako przeklęte przez Horrory (więcej informacji znajdziesz w ustępie **O przedmiotach przeklętych przez Horrory**, na str. 86, oraz str. 211 **Przebudzenia Ziemi**).





OBJAŚNIENIA

W tej części omówiono format opisów Horrorów, zdefiniowano statystyki tych bestii i podano informacje o kilku nowych mocach owych istot. Zawarto w niej też informacje o innych zdolnościach monstrów i porady, jak skutecznie wykorzystywać te potwory w przygodzie lub kampanii **Przebudzenia Ziemi**. Na zakończenie omówiono dyscyplinę Zabójcy Horrorów.

FORMAT ARTYKUŁÓW O HORRORACH

Opis każdego Horroru składa się zwykle z czterech części: beletrystycznego komentarza o potworze z punktu widzenia znającej go osoby, **Objaśnień**, sugestii dotyczących wykorzystania bestii w przygodach i **Statystyk**.

Komentarz obejmuje zazwyczaj opis Horroru lub konstruktu, środowiska, w jakim stwór żyje, oraz uwagi o tym, czym się żywi, jak się broni, jego magicznych zdolnościach (jeżeli takie posiada), a także o możliwości pokonania go lub ucieczki przed nim. Nie wszystkie komentarze zawierają informacje tego samego typu, a ponieważ wyrażają poglądy autorów, nie zawsze muszą być dokładne. (Osoby, które przyczyniły się do powstania tego tomu, wiedzą wiele o Horrorach Barsawii, ale nie wszystko). Informacje w tej części opisu ograniczają się do tego, co autor wie lub słyszał, i w wielu przypadkach są lakoniczne. Większość wiedzy o Horrorach to co najwyżej domysły uczonych i mędrców, więc sporo informacji o tych bestiach nie jest pewnych.

W **Objaśnieniach** do każdego opisu zawarto mechanikę gry odpowiadającą informacjom podanym w komentarzach. Na przykład, jeżeli Horror jest przedstawiany jako „istota posiadająca groźne, ociekające jadem pazury”, w tym fragmencie znajdziecie opis mechaniki gry dla określania obrażeń zadawanych tymi pazurami oraz opis skutków działania jadu. W tej części znajdziecie też zasady działania w grze niezwykłych mocy lub zdolności, jakie Horror czy konstrukt może posiadać.

Część o wykorzystywaniu poszczególnych Horrorów w przygodach podsuwa Mistrzom Gry przynajmniej jeden pomysł na początek scenariusza. Te załączki mają zachęcić do opracowania całej przygody i/lub włączenia Horroru do trwającej już kampanii **Przebudzenia Ziemi**. Pamiętaj, że pomysły z tej części to jedynie propozycje. Korzystaj z Horrorów z podręcznika tak, jak masz na to ochotę. Nie zapominaj jednak o tym, że Nazwane bestie z tej książki są znacznym zagrożeniem dla Barsawii i jej adeptów, więc bądź ostrożny.

Artykuł o każdym Horrorze zawiera też jego statystyki przedstawione w takim formacie, jak w podręczniku **Przebudzenia Ziemi**. Dla wygody Mistrza Gry poniżej zamieszczamy ich objaśnienia.

STATYSTYKI

Cechy: Wszystkie cechy Horrorów są wyrażone w stopniach: Zręczność (ZR), Siła Fizyczna (SF), Żywotność (ŻYW), Percepcja (PER), Siła Woli (SW) i Charyzma (CHA). Wykonaj test kośćmi akcji dla stopnia podanego przy testowaniu cesze.

Inicjatywa: Wykonaj test kośćmi akcji dla podanego stopnia, w celu określenia inicjatywy Horroru.

Liczba ataków: Określa liczbę ataków, które Horror może wykonać w każdej rundzie walki. Cyfry w nawiasach oznaczają, że Mistrz Gry musi odjąć inne wykonywane w tej rundzie akcje od liczby ataków. Na przykład, jeżeli Horror z „Liczba ataków: (1)” chce rzucić zaklęcie, musi poświęcić w tym celu swój atak; (2) może wykonać w tej samej rundzie jeden atak oraz jakąś inną akcję.

Atak: Wykonaj rzut kośćmi akcji dla podanego stopnia, aby przeprowadzić test ataku. Jeżeli w tym miejscu znajduje się więcej niż jedna pozycja, Horror może zaatakować na różne sposoby.

Obrażenia: Skorzystaj z podanego tu stopnia podczas wykonywania testu obrażeń wywołanych fizycznym atakiem Horroru. Stopnie obrażeń dla różnych rodzajów ataków są podane oddzielnie.

Liczba czarów: Określa liczbę czarów, które Horror może rzucić w każdej rundzie walki. Może on poświęcić jeden z tych czarów na utkanie potrzebnych do rzucenia zaklęcia wątków. Cyfry w nawiasach oznaczają, że Mistrz Gry musi odjąć tę akcję od liczby ataków lub innych akcji, które Horror może wykonać w rundzie walki. Na przykład, potwór z „Rzucaniem czarów: (1)” musi spożytkować atak, aby rzucić zaklęcie. Wiele Horrorów musi wybierać pomiędzy magicznym a fizycznym atakiem.

Rzucanie czarów: Skorzystaj z podanego tu stopnia podczas wykonywania testu rzucania czarów lub wywoływania magicznego efektu. Horrory wykorzystują talent rzucania czarów również do tkania wątków, niezbędnych do rzucenia zaklęcia lub uaktywnienia efektu.

Efekt: Podana tu liczba jest stopniem efektu wywołanego przez Horroru lub rzucone przez niego zaklęcie. Określa efekt zdolności lub czaru, który jest rezultatem udanego testu rzucania czarów Horroru. Mistrzowie Gry będą często zmuszeni do rzucania kośćmi efektu w celu określenia liczby





zadawanych w ataku obrażeń, czasu działania efektu zaklęcia itp. Patrz **Magia zaklęć**, str. 153 **Przebudzenie Ziemi**, gdzie znajdziesz więcej informacji dotyczących efektu.

Obrona fizyczna: Wartość obrony fizycznej Horrora.

Obrona magiczna: Wartość obrony magicznej Horrora.

Obrona społeczna: Wartość obrony społecznej Horrora. Postać musi być zdolna do porozumiewania się z bestią, aby mogła wykorzystać przeciw niej społeczne talenty. **Prowokacja** i inne niewerbalne talenty działają na większość Horrorów.

Pancerz fizyczny: Wartość naturalnego pancerza Horrora. Najczęściej jest nim gruba skóra lub jakaś inna osłona ciała, jednak określać i wpływać na tę liczbę mogą również pewne zdolności magiczne.

Pancerz duchowy: Wartość duchowego pancerza Horrora.

Zachowanie równowagi: Skorzystaj z podanego tu stopnia podczas wykonywanych przez Horrora testów zachowania równowagi. Wzmianka „odporny” oznacza, że potwór nie może zostać pozbawiony równowagi. Znak „-” albo określenie „nie dotyczy” oznacza, że nie może uniknąć utraty równowagi; traci ją zawsze, kiedy otrzyma ranę.

Próg życia: Wartość reprezentująca próg życia Horrora.

Próg ran: Wartość reprezentująca próg ran Horrora. Notka „odporny” oznacza, że nie może on otrzymać rany.

Próg przytomności: Wartość reprezentująca próg przytomności Horrora. Wzmianka „odporny” oznacza, że nie może on zostać pozbawiony przytomności.

Testy zdrowienia: Wartość określająca liczbę testów zdrowienia, które Horror może wykonać jednego dnia. Większość Horrorów używa do testów zdrowienia swojego stopnia Żywotności. Jeżeli jest inaczej, stopień podaje się w nawiasie.

Szybkość w walce: Liczba określająca, jak duży dystans w metrach może pokonać Horror w czasie walki i zaatakować lub wykonać inną akcję.

Pełna szybkość: Liczba określająca dystans w metrach, jaki może pokonać Horror, jeżeli nie wykonuje w rundzie walki żadnych innych akcji.

Szybkość w locie: Pewne latające Horrory mają podaną szybkość w locie. Liczba przed kreską to szybkość w walce Horrora podczas lotu. Liczba za kreską to jego pełna szybkość w locie. Oznaczenie „szybkość w walce/pełna szybkość” stosuje się również dla Horrorów poruszających się pod wodą i pod ziemią.

Karma: Wszystkie Horrory i większość ich konstruktów mogą używać karmy do wzmocnienia zdolności. Więcej informacji znajdziesz w opisach zdolności związanych z karmą w ustępie **Moce Horrorów**.

Moce: W tym miejscu wymienione są wszystkie posiadane przez Horrora moce.

Punkty legend: Postać otrzymuje wymienioną tu liczbę punktów legend za pokonanie Horrora. Pamiętaj, że może nad nim zatriumfować bez użycia przemocy i że w tym celu nie musi go koniecznie zabić.

Ekwipunek: W tym miejscu podany jest ekwipunek taki jak broń, zbroja, magiczne przedmioty itp., który Horror posiada. Ponadto Mistrz Gry ma prawo zaopatrzyć potwora w taki „sprzęt”, jaki uzna za stosowny.

Łup: W tym miejscu wymienione są posiadane przez Horrora wartościowe przedmioty i części ciała, łącznie ze skarbami wartymi punktów legend. Więcej informacji na temat skarbów i punktów legend znajdziesz w **Zdobyciu punktów legend**, str. 218-220, **Przebudzenie Ziemi**.

♀ NATURZE HORRORÓW

Pytania o to, czym są Horrory, skąd pochodzą i dlaczego robią to, co robią, nie należą do najłatwiejszych. Choć uczeni, mędrcy i Ksenomanci wciąż debatują nad licznymi teoriami, mieszkańcy Barsawii nie wiedzą prawie nic o naturze tych potworów. Niewiele istniejących teorii odpowiada na wszystkie pytania dotyczące innowymiarowych bestii. Choć w tej książce omówiono sporo cech łączących Horrory znane w Barsawii, ogromne obszary wiedzy o tych istotach pozostają niezbadane.

W terminach gry kluczem do zrozumienia Horrorów jest świadomość, iż nie ma zasad, które stosują się do nich wszystkich! Potwory te winne być źródłem tajemnicy i grozy. Robią to, co robią, bo taka jest ich natura. Nie ma innego wytłumaczenia ich zachowania.

Dlatego bohaterowie nigdy nie powinni wiedzieć o Horrorach wszystkiego. Nie powinni myśleć, że znają o nich całą prawdę, gdyż taka nie istnieje. To Mistrz Gry decyduje o tym, jak i dlaczego Horrory działają. Zasady z tej książki i podręcznika **Przebudzenie Ziemi** to jedynie wskazówki odzwierciedlające, jak te istoty i ich moce funkcjonują w grze.

JAK HORRORY SIĘ OBJAWIAJĄ

Choć wiele Horrorów najechało świat i zniszczyło go fizycznie, sporo pozostało w przestrzeni astralnej. Zamiast wyrządzać mu bezpośrednie fizyczne szkody, działały magią z płaszczyzny astralnej – plugawiąc całe jego obszary, wypaczając magię adeptów i magów, a także penetrując magiczne obrony kaerów oraz cytaadel w Barsawii. Praktycznie dokonane przez nie zniszczenia były porównywalne z wywołanymi przez hordy potworów, które przetoczyły się przez świat.

Przyjmując za kryterium manifestację, Horrory można podzielić na te o pojedynczej i podwójnej naturze. Horrory o pojedynczej naturze mogą istnieć w danej chwili tylko





w jednej formie, najczęściej fizycznej albo astralnej. Niektóre z nich mogą posiadać tylko jedną z tych postaci. Do tego rodzaju należy większość bezrozumnych, dzikich Horrorów, takich jak zgrzytacze, skrzydłodziery, baggi, straszne ioty itd. Wiele innych Horrorów o pojedynczej naturze może dowolnie zmieniać formę z fizycznej na astralną (lub odwrotnie). Dotyczy to szczególnie inteligentniejszych Horrorów, zwłaszcza Nazwanych. Bestie potrafiące wchodzić w ten sposób w przestrzeń astralną często zmieniają formę, by umknąć tak z niebezpiecznej sytuacji czy pola walki.

Najniebezpieczniejsze są Horrory o podwójnej naturze. Istnieją one równocześnie w formie fizycznej i astralnej. Choć fizyczne ciało i astralna dusza takiego stwora są powiązane, faktycznie stanowią dwie oddzielne manifestacje tej samej istoty, które mogą działać niezależnie od siebie. Dlatego Horrora o podwójnej naturze można zgładzić tylko wtedy, jeśli zabije się obie jego formy. Śmierć samego ciała nie niszczy takiego potwora; jego dusza pozostaje w przestrzeni astralnej, dopóki nie zdoła stworzyć nowego ciała lub znaleźć odpowiedniego Dawcy Imion, który służyłby jej za gospodarza.

Sposób objawiania się Horrorów określa, jak oddziałują one na świat, i ogranicza środki, jakimi można z nimi walczyć. Na przykład z bestią, która ma formę fizyczną, można stoczyć bój tylko fizycznie. Podobnie, Horrora, objawiającego się jedynie w przestrzeni astralnej, można pokonać wyłącznie w niej. Bestiom o podwójnej naturze trzeba stawić czoło w obu tych królestwach.

MOCY HORRORÓW

Wszystkie Horrory dysponują potężnymi magicznymi mocami. Nikt nie wie, jaka jest natura tych zdolności i czy bestie władają nimi, korzystając z magicznej energii świata podobnie do Dawców Imion, używających czarów lub talentów, czy też to stwory są manifestacją astralnej energii.

Pamiętaj, że Horrory nie mogą korzystać ze wszystkich mocy, a moce te nie ograniczają się tylko do podanej listy. Zdolności opisane dalej są najlepiej zbadane, jednak bestie równie dobrze mogą posiadać dziesiątki innych, przerażających umiejętności.

Poniższy tekst podsumowuje istniejące moce Horrorów, omawia nowe sposoby wykorzystania niektórych z nich, przedstawia nowe moce wprowadzone w tej książce, prezentuje wskazówki na temat modyfikowania mocy w celu dopasowania ich do poszczególnych bestii i zapoznaje z innymi zdolnościami charakterystycznymi dla stworów. Ilekroć dalsze opisy istniejących mocy różnią się od zamieszczonych w podręczniku *Przebudzenia Ziemi*, oznacza to, że tekst został rozszerzony i dokładniej wyjaśniony.

MODYFIKOWANIE MOCY HORRORÓW

Opisy mocy Horrorów, z podręcznika głównego oraz tych pojawiających się po raz pierwszy w tej książce, prezentują najczęstsze manifestacje tych zdolności. Jednak nie dla wszystkich bestii moce te działają identycznie. W wielu przypadkach istnieją drobne różnice od standardowych zasad, co wprowadza do gry element niepewności. Modyfikacje mocy Horrorów mogą te zdolności wzmacniać, ale także osłabiać. Niektóre moce są zabójcze; dodanie do nich ograniczeń sprawia, że bohaterom nieco łatwiej uporać się z posługującymi się nimi stworami. Poniżej przedstawiamy wskazówki dotyczące modyfikowania pewnych mocy Horrorów w trakcie gry.

Najczęstsza metoda modyfikowania polega na zmianie parametrów efektu mocy, takich jak zasięg czy czas trwania. Na przykład, wielu standardowych mocy bestie mogą używać tylko na ofiarach, które widzą. Jedną ze zmian może pozwolić Horrorowi używać niektórych czy nawet wszystkich mocy na każdej ofierze, którą naznaczył znamięm, zgodnie z teorią, że pozwala mu ono ją „widzieć”. Podobnie standardowe **przekazanie obrażeń** trwa 5 rund. Jedną ze zmian może ograniczać jego użycie tylko do jednej rundy.

Inna metoda modyfikowania obejmuje zmienianie faktycznego efektu mocy. Takie modyfikacje są powszechne u Horrorów Nazwanych opisanych w tej książce. Każdy z tych potworów jest wyjątkowy i tak też objawiają się ich moce. Dobrym przykładem zmodyfikowanego efektu jest **znamie Horrora** Skazy. Istota ta naznacza ofiarę po troszeczkę, dopóki nie skazi jej wzorca na tyle, by stworzyć piętno. Po naznaczeniu, potwór może używać względem nieszczęśnika mocy **splugawienie magii**. Modyfikacje **znamięnia Horrora** Skazy z jednej strony ograniczają jego działanie, ale pozwalają też bestii używać przeciw ofierze innych zdolności.

Zasady dotyczące mocy opracowano jedynie jako wskazówki, a Mistrz Gry może naginać je, przekreślać, a nawet łamać, by najlepiej pasowały do jego przygód. Podobnie opisy zdolności Horrorów z podręcznika *Przebudzenia Ziemi* i niniejszego to tylko mechanika pozwalająca rozwiązywać najczęściej spotykane sytuacje związane z Horrorami. Prowadzący może modyfikować działanie mocy wedle uznania. Na przykład, jeżeli Mistrz Gry chce stworzyć Horrora, którego znamie pozwala na krótki czas przejmować kontrolę nad ofiarami, niech tak zrobi. To, że istniejący opis mocy nie obejmuje takiego efektu, nie oznacza, że dany Horror nie może tego uczynić.

Pamiętaj jednak, że jeśli nie zachowasz rozwagi w posługiwaniu się mocami Horrorów, możesz zabić wielu śmiałków. Moce już teraz są dostatecznie potężne i dzięki wszelkim ich





wzmocnieniom bestie mogą stać się niepokonane. Jeżeli nie dasz bohaterom uczciwej szansy zwyciężyć Horrora, przygoda, w której muszą stawić mu czoło, szybko przestanie być zabawna. Dlatego broń się przed pokusą nadmiernego zwiększania mocy stworów. Za to ich zmniejszenie może uatrakcyjnić grę, gdyż zmusza to dążącą do zwycięstwa bestię do subtelniejszego podejścia bohaterów.

Niektóre moce Horrorów są w opisanej formie tak skuteczne, że mogą uniemożliwić śmiałkom podjęcie jakiegokolwiek akcji. Na przykład, **groza** może całkowicie obezwładnić drużynę, a **przekazanie obrażeń** przenosić wszystkie zadawane przez nią obrażenia z potwora na różne ofiary. Wysoki stopień obu tych mocy mógłby okazać się zabójczy dla bohaterów, więc Mistrz Gry może chcieć zastąpić go niższym. Jeżeli stopień **przekazania obrażeń** jest tylko o oczko, dwa wyższy od średniego stopnia magicznej obrony drużyny, bestia powinna odnieść część otrzymanych obrażeń.

MOCE HORRORÓW Z PODRĘCZNIKA PRZEBUDZENIA ZIEMI

W tym ustępie rozszerzono i dokładniej wyjaśniono moce Horrorów, które pierwotnie pojawiły się w podręczniku głównym do **Przebudzenia Ziemi**. Ich opisy dołączono w naszej książce dla wygody. Ponieważ moce **znamie Horrora** można używać w wielu różnych celach, wymaga ona szerszego omówienia i zamieszczono ją na końcu tej części tekstu.

Czary

Horrory często uczą się zaklęć od pojmanych przez siebie przedstawicieli różnych dyscyplin. W ten sposób mogą się nauczyć niemal każdego czaru dostępnego ofierze – wyjątek stanowią zaklęcia wpływające na byty. Choć stwory potrafią uczyć się czarów dowolnej dyscypliny, nie otrzymują żadnych związanych z nią talentów. Wszystkie Horrory korzystają z surowej magii (str. 155, **Przebudzenie Ziemi**) – nie otrzymują jednak żadnych obrażeń i ignorują inne bestie rzucające czary. Nie używają również matryc, chociaż muszą tkąć wątki, gdy jest to konieczne. Aby określić efekt rzuconego przez bestię zaklęcia, skorzystaj z jej stopnia Siły Woli. Horrory nie posiadają *mocy woli*.

Drażnienie myśli

Ta moc pozwala Horrorowi stworzyć telepatyczną więź łączącą go z ofiarą. Przeciwnik musi znajdować się w polu widzenia stwora, aby ten mógł drażnić umysł. Bestia wykonuje test **rzucania czarów** przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeśli postać została wcześniej napiętnowana, Horror dodaje 3 stopnie do tego testu. Jeżeli zakończy się on sukcesem, potwór bez większych przeszkód może wykonać to, co sobie zamierzył. Więź trwa przez rok i dzień, a Horror może ją przedłużyć kosztem punktu permanentnych obrażeń za każdy dodatkowy rok. Jeżeli ofiara umrze, stwór może wyleczyć obrażenia.





Drażenie myśli pozwala Horrorowi przesyłać ofierze telepatyczne sugestie na odległość 1500 kilometrów. Jeżeli postać się opiera, stwór wykonuje test efektu i zadaje jej strasznie bolesne obrażenia, równe jego wynikowi. Za każdym razem, gdy Horror zostaje „pokonany”, Mistrz Gry powinien zapisać liczbę punktów legend równą kręgowi postaci x 100, tworząc specyficzną pulę. Na przykład, kiedy bohater z 5 kręgu oprze się Horrorowi, Mistrz Gry zapisuje 500 punktów legend. Stwory lubią nagradzać osoby, które im wiernie służą, więc każdy opór zwiększa pulę punktów legend. Postępująca po myśli Horra postać (znajdująca się pod wpływem **drażenia myśli**) otrzymuje wszystkie punkty zebrane poprzednio podczas prób oporu. Niestety, razem z nimi automatycznie zostaje równieżznaczona.

Groza

Dzięki tej mocy Horror może wywołać w ofiarach intensywny strach. Każde jej użycie powoduje wyczerpanie – 5 punktów. Wywołując grozę, Horror wykonuje test **rzucania czarów** i porównuje jego wynik z obroną magiczną wszystkich postaci znajdujących się w promieniu 50 metrów. Jeżeli wynik testu będzie większy niż wartość tej obrony u wszystkich ofiar, należy przejść do testu efektu – jego wynik będzie stopniem trudności przełamania strachu. Przeciwnicy Horra wykonują testy Siły Woli przeciwko uzyskanej liczbie, zanim będą mogli wykonać jakąkolwiek akcję przeciwko potworowi. Nie mogą nic robić aż do chwili przełamania **grozy**. W tym czasie nie panują nad ciałem i jęczą.

Ożywienie umarłego

Moc **ożywienie umarłego** pozwala Horrorowi umieścić duszę ożywienia w zwłokach – w ten sposób powstaje żywotrup (patrz str. 309, **Przebudzenie Ziemi**).

Horror musi dotknąć zwłok, aby użyć tej mocy. Następnie wykonuje test **rzucania czarów** przeciwko obronie magicznej martwego; jeżeli test zakończy się sukcesem, na trzy dni umarły stanie się kontrolowanym przez Horra żywotrupem. Mroczna istota może użyć magii krwi, aby tchnąć w martwego życie na dłużej; po poświęceniu punktu obrażeń przedłuży istnienie ożywienia do roku i jednego dnia – po upływie tego czasu rozsypie się on w pył, jeżeli jego pan nie powtórzy rytuału krwi. Horror kontroluje sługę w promieniu od 150 do 400 metrów. Musi koncentrować się na kierowaniu żywotrupem, ale nie wymaga się, aby wykonywał jakiekolwiek testy, kiedy wydaje mu rozkazy. Nie musi go również widzieć; ich więź jest telepatyczna.

Podszepty

Dzięki tej zdolności Horror może sugerować postaci, co ma zrobić. W tym celu wykonuje test **rzucania czarów** przeciwko

obronie magicznej ofiary. Jeżeli zakończy się on sukcesem, pomiędzy Horrorem a jego wybranym powstaje telepatyczna więź. Jeśli ofiara została wcześniej napiętnowana, stwór dodaje 3 stopnie do tego testu. Kolejnym etapem jest test efektu. Jego wynik określa liczbę dni trwania więzi. W przypadku, gdy postać jest posłuszna podszeptom stwora, zastępuje on jej stopień karmy swoim. Jeżeli zaś ofiara nie postępuje tak, jak stwór sobie tego życzy, pozbawia ją tego stopnia. Wspomagana przez Horra postać musi wydawać swoje punkty, ale za to może dodawać je do wszystkich akcji i w dodatku mają one stopień jej „przyjaciela”. Łączność telepatyczna ma zasięg 1500 kilometrów.

Pozory życia

Ta zdolność pozwala Horrorowi „obdarzyć” zwłoki pozoram życia. Działa ona tylko na te ciała, od których śmierci nie upłynął jeszcze rok i dzień. Horror musi dotknąć zwłok i wykonać test **rzucania czarów** przeciwko obronie magicznej tej ofiary. Jeżeli zakończy się on sukcesem, zwłoki zaczynają żyć. Ożywieńców, mimo że nie są tak odrażający jak zombi lub ghule, można poznać na pierwszy rzut oka po rozkładającym się ciele i odorze gnijącego mięsa. Niezależnie od wyglądu i zapachu, ożywiona postać może funkcjonować tak, jak za życia – **pozory życia** przywracają jej cechy i talenty.

Postacie ożywione **pozorami życia** są trudne do zabicia. W każdej rundzie walki mogą wykonywać test zdrowienia (tracą akcje), których posiadają nieskończenie wiele.

Horror traci punkt obrażeń, gdy używa tej mocy – odzyskuje po zakończeniu jej działania. Może przerwać jej działanie w dowolnym momencie, gdy podtrzymywana przy życiu postać znajduje się w promieniu 150 metrów od niego.

Przekazanie obrażeń

Dzięki tej mocy Horror może przekazać obrażenia wybranej postaci. Choć stwór wykorzystuje karmę dla uaktywnienia mocy, nie wykonuje się rzutu kośćmi karmy – energia pozwala zainicjować moc. Przekazanie obrażeń nie jest dodatkową akcją i nie wymaga poświęcenia któregoś z wykonywanych ataków lub rzucanych czarów w danej rundzie walki. Horror może wykorzystać tę moc za każdym razem, gdy ktoś zadaje mu obrażenia. Wystarczy, że wykona test **przekazania obrażeń** przeciwko obronie magicznej przeciwnika. Jeśli zakończy się on sukcesem, to Horror może przekazać wszystkie otrzymane obrażenia ofierze. Po uaktywnieniu (poświęceniu punktu karmy) moc działa przez 5 rund walki; w tym czasie Horror może wykorzystywać ją dowolną liczbę razy (tylko raz przeciwko jednemu atakowi – bronią, magią itp.), przekazując obrażenia ofiarom. **Przekazanie obrażeń** działa w zasięgu wzroku; Horror musi widzieć wybranego przeciwnika,





żeby wykorzystać moc przeciwko niemu (nie musi ich przekazywać osobie, która go zaatakowała).

Punkty karmy

Prawie wszystkie Horrory i wiele ich konstruktów posiadają **punkty karmy**. Każdy może używać jej do wszystkich testów, chociaż mogą przeznaczyć tylko jeden punkt na test. Horrory odzyskują od 1 do 5 punktów karmy dziennie, dopóki nie osiągną maksimum podanego przy każdym z nich. Mogą też odzyskiwać ją szybciej, używając mocy **drażnienie karmy** (str. 102) i **wysysanie energii** (str. 103).

Spaczenie karmy

Ta moc pozwala Horrorowi wpływać na karmę innych. Wykonuje on w tym celu test **rzucania czarów** przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeżeli zakończy się on sukcesem, przeprowadza test efektu tej mocy, którego stopniem trudności tym razem jest stopień karmy przeciwnika. Jeśli i ten rzut będzie udany, Horror zdobędzie władzę nad karmą nieszczęśnika i może zapobiec jej użyciu przeciwko sobie. Jeżeli osiągnie w nim co najmniej ogromny sukces, może uniemożliwić ofierze korzystanie z karmy we wszystkich testach. W normalnych warunkach moc ta działa tylko, gdy śmiałek znajduje się w polu widzenia Horrora. Jednak ofiara, która została naznaczona przez potwora, może mieć kłopoty nawet wtedy, gdy będzie oddalona od bestii o setki kilometrów.

Zdzieranie skóry

Dzięki tej straszliwej zdolności Horror może okaleczać ciało ofiary. W tym celu wykonuje test **rzucania czarów** przeciwko obronie magicznej postaci; jeżeli zakończy się on sukcesem, przechodzi do testu **zdzierania skóry**, aby określić liczbę zadanych obrażeń. Postać otrzymuje ich tyle, ile wynosi wynik; jej skóra oddziela się pasami od mięśni, skracając się i przemieszczając na ciele. W czasie pierwszej rundy moc ta zadaje 7 ran, niezależnie od obrażeń wynikających z rzutu. Zdzieranie skóry trwa 3 rundy.

Zły los

Wiele Horrorów potrafi sprowadzić zły los na przeciwników. Użycie tej mocy powoduje zmniejszenie do „1” wyniku przynajmniej na jednej kości, którą rzuca ofiara, wykonując akcję. Horror wykonuje test **rzucania czarów** przeciwko obronie magicznej; od wyniku testu zależy, jak dużo kostek przeciwnika zostanie objętych działaniem mocy. Przeciętny sukces wpływa na jedną kość, duży – na dwie, ogromny – na trzy, a wyjątkowy – na cztery. **Zły los** zawsze redukuje najwyższe wyniki, które osiągnie ofiara. Na przykład, jeżeli wypadnie „2” i „6”, to moc zmniejszy do „1” tę

drugą wartość. Jeśli moc wpływa na więcej kości, niż liczba, którą może rzucić jej ofiara, to wynik wyrzucony na każdej z nich ulega zmniejszeniu do „1” i akcja automatycznie kończy się niepowodzeniem. Więcej informacji na temat zasady jedynek znajdziesz na str. 34 podręcznika **Przebudzenie Ziemi**. Postać nie może korzystać z dobrodziejstwa kości premiowych; wartość rzutu zostaje zmniejszona do „1”, zanim będzie mogła skorzystać z tej reguły. **Zły los** wpływa tylko na jeden test.

UŻYWANIE ZNAMIENTA HORRORA

Ta przerażająca moc pozwala Horrorowi piętnować ofiary i łączy oboje na dobre oraz złe. Aby jednak można jej było użyć, muszą zostać spełnione następujące warunki. Ofiara musi znajdować się w polu widzenia Horrora, ten zaś powinien wykonać test mocy przeciwko jej obronie magicznej. Jeżeli postać korzystała z surowej magii, wykorzystaj stopień podany na str. 156 podręcznika **Przebudzenia Ziemi**, zamiast stopnia **znamienia Horrora**. Każda postać, która właśnie w ten sposób zwróciła na siebie uwagę stwora, może korzystać tylko z wrodzonej obrony magicznej. Jeżeli naznaczenie nie nastąpiło w czasie korzystania z surowej magii, bohater może użyć do obrony również magicznych przedmiotów i zaklęć.

Znamie łączy Horrora z ofiarą, pozwalając użyć przeciwko niej każdej mocy, kiedy znajduje się ona w odległości 15 kilometrów od niego. Jeżeli dystans jest większy, ale nie przekracza 150 kilometrów, bestia może skorzystać z każdej mocy, która nie zadaje bezpośrednich obrażeń. Najdłużej stwór zachowuje zdolność do porozumiewania się z ofiarą – może być ona od niego oddalona nawet o 7500 kilometrów.

Znamie utrzymuje się przez rok i dzień. Aby je odnowić, Horror musi znajdować się w odległości 150 kilometrów od postaci.

Unikatowe znamiona Horrorów

Ogólny opis **znamienia Horrora** przedstawia podstawowe efekty tej mocy oraz sposób, w jaki stwory najczęściej jej używają. Jednakże wiele znaczniejszych Horrorów posiada własne jej odmiany, będące odbiciem sił, słabości i stosowanych przez bestie ulubionych taktyk. W **Objaśnieniach** przy wielu Horrorach Nazwanych przedstawiono rozszerzoną mechanikę wyjaśniającą, jak te unikatowe piętna działają w grze.

Kiedy stworzysz nowe Horrory lub używasz tych z podręczników **Przebudzenia Ziemi**, możesz modyfikować poszczególne efekty znamienia, aby jak najlepiej pasowały do wykorzystującego je stwora i odpowiadały wymogom przygody (patrz **Modyfikowanie mocy Horrorów**, str. 93).





Wpływ znamienia Horrora

Znamie Horrora wpływa na naznaczoną postać i całą przygodę/kampanię. Podsuwa Mistrzowi Gry pomysł na scenariusz, w którym stwór wykorzystuje zalety znamienia wprost albo subtelnie. To, jak i kiedy bestia się pojawi, zależy od prowadzącego i specyfiki jego kampanii.

Do czasu, kiedy Horror da o sobie znać, znamie działa na ofiarę tak, jak zechce tego Mistrz Gry. Przy określaniu wpływu piętna na bohatera zwróć uwagę na następujące sprawy.

Po pierwsze, naznaczona przez Horrora ofiara wcale nie musi wiedzieć, że została napiętnowana. Tylko w niezwykle przypadkach albo jeśli potwór się pojawi, by jej to oznajmić, powinna się o tym dowiedzieć. Jeżeli Mistrz Gry zechce zdradzić tajemnicę, może pozwolić naznaczonej postaci wykonać jakiś test, po którym ma ona szansę wyczuć znamie. Powinien on być jednak trudny, o stopniu równym stopniowi znamienia lub magicznej obrony Horrora, który odcisnął piętno.

Po drugie, poza przypadkami podanymi w tekście, znamie nie zostawia na ofierze żadnych fizycznych śladów. W większości przypadków nie można go też wykryć astralnie (opcjonalne wskazówki na temat tego, jak to zrobić, znajdziesz w **Wykrywaniu znamion Horrorów**).

Po trzecie, większość mieszkańców Barsawii uważa znamie Horrora za coś złego. Jeżeli więc wyszłoby na jaw, że postać jest naznaczona, musiałaby się także liczyć z wrogością Dawców Imion. Zwykli, lękający się Horrorów Barsawianie pozwoliliby raczej napiętnowanemu nieszczęśnikowi zginąć z ran czy zimna, niż pomogli mu, ryzykując konfrontację ze stworem. Podobnie jak prawie wszystko, co związane z Horrorami, również i ich znamiona są źródłem wielu przesądów. Krążą niezliczone opowieści o tym, w jaki sposób bestie działają poprzez naznaczone ofiary i wiele z nich jest prawdziwych. Na każdą autentyczną historię przypadają jednak dwie lub trzy zmyślane.

Wykrywanie znamion Horrorów

Podczas piętnowania znamie wnika we wzorec ofiary i trudno je potem wykryć nawet innym Horrorom. Poniższa opcjonalna zasada przedstawia sposób, w jaki można je dostrzec, zignoruj ją jednak, jeżeli psuje ci grę.

Znamie Horrora skaża prawdziwy wzorec ofiary, więc wykrycie go wymaga pewnych zdolności do astralnego odczuwania, takich jak talent *spojrzenie astralne*, *czar Zmysł astralny* czy astralny wzrok wietrzników i większości smoków. Prawie każdy Horror o większych magicznych umiejętnościach również takie posiada, dlatego może wykryć znamie u napiętnowanego Dawcy Imion.

Aby wykryć znamie, postać musi wykonać test odpowiedniej zdolności astralnego odczuwania przeciwko





magicznej obronie Horrora, który dokonał naznaczenia. W niektórych przypadkach może to wymagać osiągnięcia dużego, ogromnego, a nawet wyjątkowego sukcesu. Określi potrzebny do wykrycia piętna wynik zależnie od potęgi Horrora oraz tego, jak dawno zostało ono odcisnięte. Znamię uśpione od trzydziestu lat powinno być znacznie trudniejsze do wykrycia niż to, którego Horror użył wczoraj. Test astralnego odczuwania może pozwolić też postaciom wykrywać kłutwy bestii na przedmiotach i miejscach, choć zawsze powinno to wymagać osiągnięcia co najmniej dużego sukcesu.

Widziane astralnie znamię Horrora wygląda jak drobna skaza na wzorcu ofiary, o kształcie i budowie charakterystycznej dla danego stwora. Na przykład, znamię Aazhvata Wielookiego może wyglądać jak oko, a Skazy jak plamka splugawionej energii. Opisywanie znamienia w sposób odzwierciedlający Horrora, który nim nazначzył, pozwala Mistrzowi Gry rzucać postaciom aluzje o naturze bestii (oczywiście, jeśli bohaterowie nie wiedzą, że któryś z nich jest napiętnowany).

Znamię Horrora a surowa magia

Mag, który rzuca zaklęcia w oparciu o surową magię, może zostać naznaczony przez Horrora. Efekt takiego posługiwania się czarami przypomina wystrzelenie astralnej flary; przyciąga pobliskie bestie i pozwala im łatwo zlokalizować maga w przestrzeni astralnej. Kiedy stwór odnajdzie już ofiarę, może ją bez trudu napiętnować. To, jaki Horror naznaczy nieszczęśnika w tej sytuacji, zależy od przygotowania i preferencji Mistrza Gry.

Jeśli napiętnowanie nie było wcześniej zaplanowane (a tak się zdarza najczęściej), zdobycie znamienia przez posługiwanie się surową magią pozwala Mistrzowi Gry stworzyć Horrora, który może później nękać pechową postać. Prowadzący może też połączyć naznaczenie z przyszłą przygodą z udziałem bestii.

Taka sytuacja może też pasować do przygody czy kampanii, w której już przewija się jakiś Horror. Równie dobrze to on może być tym, który naznaczył maga; tak jest

na przykład w przygodzie **Koszmar z przestworzy**. Jeśli przygoda kończy się śmiercią Horrora, ofierze udaje się wyrwać ze złych wpływów. Jeżeli nie, przyjdzie jej stawić czoło wielu wyzwaniom w kolejnych scenariuszach.

Jeśli Mistrz Gry zamierzał naznaczyć bohatera, może wprowadzić Horrora do kampanii w najdogodniejszy dla siebie sposób. W tym wypadku prowadzący wybrał już bestię i czeka tylko na odpowiednią okazję, by użyć jej mocy przeciw śmiałkom. Stwarza mu ją właśnie mag, rzucający zaklęcia w oparciu o surową magię.

W sytuacjach, w których Mistrz Gry ma Horrora gotowego naznaczyć adeptów używających takiej magii, można korzystać z opcjonalnej metody rozstrzygania testu znamienia (patrz str. 156, **Przebudzenie Ziemi**). Opcja ta znacznie zwiększa prawdopodobieństwo napiętnowania. Zakłada też, że Horror czai się w pobliżu w przestrzeni astralnej, obrał już sobie maga za cel i po prostu czeka na najlepszą sposobność, by go naznaczyć.

Stopień standardowego testu znamienia podczas rzucania zaklęć w oparciu o surową magię bazuje na kręgu czaru i rodzaju obszaru, na jakim jest on rzucany (patrz **Tabela surowej magii**, str. 156, **Przebudzenie Ziemi**). W regule opcjonalnej krąg czaru i rodzaj obszaru są modyfikatorem stopnia **znamienia Horrora**. Przedstawia to **Tabela znamienia Horrora podczas posługiwania się surową magią**.

NOWE MOCE HORRORÓW

Oto nowe moce Horrorów nie prezentowane wcześniej w innych książkach.

Aura przerażenia

Moc **aura przerażenia** pozwala Horrorowi zmienić nastawienie innych postaci do niego. (Więcej szczegółów o nastawieniu znajdziesz na str. 235 podręcznika **Przebudzenie Ziemi**). Aby jej użyć, stwór wykonuje test **rzucania czarów** przeciwko magicznej obronie ofiary. Jeżeli zakończy się on sukcesem, wykonuje test efektu o trudności równej jej obronie społecznej. Wynik testu określa nastawienie postaci. Przy porażce ofiara przyjmuje wobec Horrora neutralną postawę. Przy przeciętnym sukcesie jej nastawienie będzie przyjazne. Przy dużym – postać stanie się lojalna, a przy ogromnym i większym – przerażona. Efekt utrzymuje się rok i dzień od chwili użycia mocy lub dopóki stwór bezpośrednio nie zrani ofiary.

Kiedy śmiałek jest pod wpływem **aury przerażenia**, Mistrz Gry może w sekrecie poinstruować odgrywającego go gracza, by odpowiednio prowadził postać bądź też czasowo ją przejąć, dopóki aura nie zostanie rozproszona. Stopień trudności potrzebny do rozproszenia aury równa się obronie społecznej roztaczającego ją Horrora.

TABELA ZNAMIENTA HORRORA PODCZAS POSŁUGIWANIA SIĘ SUROWĄ MAGIĄ

Rodzaj obszaru	Modyfikator do stopnia znamienia Horrora
Bezpieczny	brak modyfikatora
Otwarty	Krąg
Skażony	Krąg + 3
Splugawiony	Krąg + 5





Drażnienie karmy

Ta moc pozwala Horrorowi wykradać punkty karmy przeznaczonym śmiałkom. Aby jej użyć, wykonuje on test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeśli próba się powiedzie, Horror może wykraść nieszczęśnikowi karmę; osiągnięty wynik testu określa liczbę tak zarobionych punktów karmy. Każdy poziom sukcesu pozwala potworowi wykraść ofierze punkt w rundzie. Przykładowo, duży sukces umożliwi mu wykradzenie 2 punktów w rundzie, a wyjątkowy – 4.

Większość Horrorów posiada wrodzoną odmianę tej mocy, pozwalającą im odzyskiwać karmę, kiedy żywią się uczuciami i energią życiową ofiar. Tę szczególną postać *drażenia karmy* omówiono we *Wrodzonych zdolnościach Horrorów*.

Kształtowanie snów

Moc *kształtowanie snów* pozwala Horrorowi wchodzić do snów Dawcy Imion przez udane wykonanie testu *rzucania czarów* o trudności równej magicznej obronie ofiary. (Stwór może używać tej mocy tylko przeciw Dawcom Imion, których naznaczył). Aby wejść do snów konkretnej ofiary, Horror może wykonać tylko jedną próbę na noc. Udany test pozwala bestii manipulować snami nieszczęśnika wedle uznania. Na przykład, Horror mógłby stale podsuwać postaci sen, polecający jej udać się do zapomnianego kaeru i wykonać pewne działania uwalniające fizyczną formę stwora. Niektóre bestie używają tej mocy, by wywołać u ofiary konkretne uczucia. Inne lubią wpędzać Dawców Imion w obłęd sadystycznie wypaczonymi obrazami, wsączanymi w umysł. Na przykład, Druistadt często sprawia, że ofiary śnią o własnej śmierci, ginąc nadziane na płonący dziób ptaka o żarzących się, czerwonych oczach.

Po udanym wejściu Horrora do snów ofiary, może ona pozbyć się splugawienia tylko przez wykonanie jakiegoś rytuału oczyszczającego lub zabicie dręczyciela.

Plugawy wątek

Moc *plugawy wątek* pozwala Horrorom podłączać się do wzorców magicznych przedmiotów i Dawców Imion. Utworzona dzięki niej więź przypomina tę, którą formuje *znamie Horrora*, lecz jest o wiele silniejsza. *Plugawy wątek* pozwala Horrorowi podłączać się, a z czasem nawet wykorzystywać naturalne zdolności ofiary.

Horror może używać tej mocy tylko na ofiarach, które uprzednio naznaczył. Aby z niej skorzystać, wydaje 5 punktów karmy i wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko magicznej obronie atakowanego. Jeśli zakończy się on sukcesem, Horror utkał wątek łączący jego prawdziwy wzorec





ze wzorcem ofiary. Po wpleceniu wątku może zdobyć wiedzę o tym wzorcu, tak jakby posiadał jeden z przedmiotów wzorca ofiary.

Zdobycie tej wiedzy wymaga od Horrora wykonania szeregu testów *rzucania czarów* przeciwko magicznej obronie atakowanego. Stwór nie musi poświęcać karmy. Z każdą udaną próbą zdobywa część wiedzy, co pozwala mu spłatać z ofiarą kolejne wątki. Wplecenie każdego następnego wątku kosztuje Horrora 5 punktów karmy. Zanim jednak bestia będzie mogła poznać część wiedzy o wzorcu ofiary, musi badać postać przez co najmniej miesiąc, a zdobywszy tę wiedzę, musi dostrajać do atakowanego nowy wątek za każdym razem, gdy zechce ją pogłębiać.

Im więcej wątków wiążących Horrora z ofiarą, tym większe efekty. Każdy utkany wątek nadaje Horrorowi modyfikator +1 stopień do wszystkich mocy i testów *rzucania czarów* wykonywanych przeciw ofierze. Pierwszy wątek daje też dostęp do myśli i wspomnień ofiary. Pozwala to Horrorowi wyśmiewać i dręczyć nieszczęśnika.

Kiedy liczba plugawych wątków zrówna się ze stopniem Siły Woli ofiary, Horror może podłączyć się do jej mocy i używać ich jako własne. Ofiara staje się wtedy tylko kanałem łączącym go ze światem materialnym. Dzięki takiemu podłączeniu Horror może używać jej talentów, umiejętności, czarów itp. wedle uznania. Kiedy z nich korzysta, używa w wykonywanych testach odpowiednich stopni ofiary.

Dzięki **plugawemu wątkowi** Horror może wydawać punkty karmy na każdą podjętą przez nieszczęśnika akcję. Może też używać poprzez ofiarę własnych zdolności.

Plugawy wątek pozwala też Horrorowi przejmować kontrolę nad ofiarą. Na przykład, stwór może zmusić Władcę Zwierząt, by ten użył przeciw komuś talentów *pazury* i *szał pazurów*. W takim wypadku opanowuje nieszczęśnika, gdy chce wbić jego pazury w cel. W przypadku niektórych talentów, zwłaszcza *rzucania czarów* i *tkania wątków*, nie sposób poznać, że ofiara jest w mocy Horrora. Jednak znajdującą się pod wpływem **plugawego wątku** osoba zawsze wyczuwa, że jej zdolności wykorzystuje jakaś obca istota.

Spaczenie rzeczywistości

Ta moc pozwala Horrorowi zniekształcać wątki rzeczywistości w zasięgu odczuwania naznaczonej ofiary. Wypaczając rzeczywistość, stwór może trwożyć i dręczyć postać oraz wszystkich w jej otoczeniu. Ma to odizolować ofiarę od innych Dawców Imion, którzy zwykle stronią od kogoś przyciągającego dziwne wydarzenia. Do typowych efektów **spaczenia rzeczywistości** należą wszechobecne wizje oczu związane z Aazhvatem Wielookim, a także psucie się jedzenia i napojów, powstawanie niesamowitych dźwięków i nagle wahania temperatury, zamienianie się ziemskich przedmiotów w różne oślizgłe potworności lub ich szybkie niszczenie. Te objawienia nie są iluzjami,





więc próby niewierzenia w nie speszają na niczym. Na szczęście efekty te nie są też trwałe. Każdy przemieniony przedmiot wraca do normalnego stanu na koniec rundy, a moc nie może zadawać bezpośrednich obrażeń żywym istotom. Niestety, strach i konsternacja, które te efekty wywołują, sprawiają czasem, że osoby ich doświadczające reagują gwałtownie wobec siebie i innych.

Tworzenie pułapek

Moc **tworzenie pułapek** pozwala Horrorowi przekształcić ziemny, kamienny czy metalowy korytarz tak, by sam stał się pułapką lub zawierał mechaniczną pułapkę. O tym, jaka będzie ona konkretnie, decyduje natura bestii. Stopień trudności potrzebny do użycia tej mocy zależy od materiału dominującego w korytarzu. Dla ziemnego korytarza wynosi 5, dla korytarza z nie obrobionego kamienia – 10, z obrobionego – 15, a metalowego – 20. Jeśli test **rzucania czarów** się powiedzie, wykonaj test efektu i rozdziel wynik między trudność wykrycia pułapki, trudność unieszkodliwienia, inicjatywę i działanie/stopień obrażeń. (Więcej na temat pułapek znajdziesz na str. 209 podręcznika **Przebudzenie Ziemi**).

Horror może wydać punkt karmy i stworzyć więz z pułapkami, co pozwala mu karmić się cierpieniem wszystkich żywych istot, które odniosą w nich obrażenia. Pułapki mogą też zadawać obrażenia pośrednio – na przykład, uniemożliwiając postaciom ucieczkę z małego pomieszczenia – i być unieszkodliwiane niestandardowymi metodami – choćby przez rozwiązanie zagadki czy rebusu.

Ukrycie znamienia Horrora

Ta moc pozwala Horrorowi ukryć znamie głęboko we wzorcu naznaczonej postaci. Bestia może oddziaływać tylko na jedno ze swoich znamion. Dopóki moc jest w użyciu, piętno nie wpływa na ofiarę. Aby z niej skorzystać, bestia wykonuje test **ukrycia znamienia Horrora**. Wynik jest stopniem trudności wykrycia ukrytego znamienia, a także stopniem, jaki stwór musi pokonać, by usunąć efekty tej mocy.

Podczas prób wykrycia ukrytego znamienia korzysta się z **Tabeli wędrówek Horrora** na str. 28. Związki między naznaczoną ofiarą a wykrywającym decydują o wyniku testu potrzebnym do wykrycia ukrytego znamienia. Więcej informacji o wykrywaniu znamion Horrorów znajdziesz w ustępie **Wykrywanie znamion Horrorów**, str. 98.

Zastrzyk karmy

Zastrzyk karmy pozwala Horrorowi pomóc postaci i z czasem przemienić ją w konstrukt. Aby użyć tej mocy, stwór proponuje naznaczonej wcześniej ofierze zwiększenie

karmy. Jeżeli przyjmie ona ofertę, bestia musi wydać punkt karmy. Ofiara może wtedy dodać karmę Horrora do swojej. Aby potwór mógł użyć **zastrzyku karmy**, obdarowywany musi przyjąć jego pomoc dobrowolnie. Horror musi wydać punkt karmy za każdym razem, kiedy ofiara przyjmie jego pomoc.

Notuj, ile razy dana postać przyjęła **zastrzyk karmy**. Gdzieś między 1 a 6 godzinami gry po każdym przyjęciu, wykonuj w sekrecie test przeciwko magicznej obronie kuszonego bohatera. Jego stopień jest równy tyle, ile razy do tej pory śmiełek przyjął pomoc bestii. Jeśli próba się powiedzie, postać zaczyna zmieniać się w konstrukt Horrora. Po trzech udanych testach, niekoniecznie kolejnych, bohater staje się konstruktem. Do czasu osiągnięcia tych trzech sukcesów ofiara pozostaje pod kontrolą gracza.

Po pierwszym udanym teście śmiełek zauważa drobne zmiany na swoim ciele. Jego skóra może miejscami stwardnieć lub pokryć się plamami, zęby – wydłużyć bądź wyszczerbić, w niezwykłych miejscach mogą wyrosnąć szczeniaste włosy itd. Bohater miewa też bardzo realne sny, w których dokonuje strasznych rzezi na przyjaciółach i ukochanych osobach.

Po drugim udanym teście przemiana się nasila. Ofiara wyraźnie nabiera cech potwora i wywołuje negatywne reakcje ze strony innych Dawców imion. Skóra twardnieje na stałe i daje 2 punkty naturalnego pancerza. Paznokcie zmieniają się w pazury i stają naturalną bronią (stopień obrażeń 2), której można używać z talentem/umiejętnością **walka wręcz**. Jednak śmiełek otrzymuje też modyfikator -2 stopnie do wszystkich testów talentów. Ponadto ilekroć ofiara znajdzie się w sytuacji, którą Mistrz Gry uzna za stresującą, musi wykonywać test Siły Woli. Jeżeli nie osiągnie w nim wyjątkowego sukcesu, wpada w szal zabijania. Stopień trudności tego testu określa prowadzący zależnie od okoliczności, ale zwykle wynosi on od 7 do 11.

Po trzecim udanym teście postać staje się konstruktem Horrora i gracz nie może jej dłużej kontrolować. Ofiara traci wszystkie talenty; za każdy stracony poziom talentu dodaj 10 do progu życia konstruktu. Stwór nie ma progu przytomności i nie można go przewrócić. Jego pazury rosną (stopień obrażeń 4), a ciało robi się coraz bardziej groteskowe. Pomimo tego postacie, które znały nieszczęśnika, rozpoznają go. Przemieniony łowca przygód odszukuje dawnych sprzymierzeńców oraz ukochane osoby i próbuje je zabić. Od tego zadania może go odwieść tylko śmierć.

Efekt **zastrzyków karmy** można rozproszyć przed końcem przemiany ofiary. Stopień trudności rozproszenia równa się magicznej obronie Horrora, który użył mocy. Skutek zastrzyków można też odwrócić, zabijając „wspomagającego”





postać Horrora. Kiedy jednak ofiara przeobrazi się całkowicie, efekt jest nieodwracalny.

Jedynym pewnym sposobem na „wyzerowanie” liczby przyjętych zastrzyków karmy jest zabicie Horrora, który użył mocy. Horrory posiadające moc **zastrzyku** nie zyskują nic na zastrzykach innych Horrorów. Kiedy stwór używa **zastrzyku karmy**, w testach nie należy liczyć zastrzyków innych Horrorów.

Zniszczenie magii

Ta moc pozwala Horrorowi zniszczyć każdą formę magicznej siły lub wzorca, od podtrzymywanego czaru do prawdziwego wzorca Dawcy Imion. Aby użyć tej mocy, stwór wykonuje test **rzucania czarów** przeciwko celowi ataku. Jeśli jest nim czar, stopniem trudności będzie krąg zaklęcia. Jeżeli jest to talent lub inna zdolność postaci, test wykonuje się przeciwko magicznej obronie atakowanego.

Jeśli próba się powiedzie, przeprowadza się test efektu. Jeżeli celem mocy jest czar, wynik testu musi być równy lub większy od trudności rozproszenia zaklęcia. Jeśli tak się dzieje, czar uległ rozproszeniu. Jeżeli wynik testu **zniszczenia magii** będzie równy lub większy od stopnia trudności zdolności bądź talentu, zostaną one „wyłączone”, dopóki atakowana postać (albo stwór) nie „przywróci” ich, wykonując test zdrowienia.

Mocy **zniszczenie magii** można też używać przeciw istotom astralnym, postaciom na płaszczyźnie astralnej oraz innym mieszkańcom przestrzeni astralnej, takim jak duchy. Aby wykorzystać ją w ten sposób, Horror wykonuje test **rzucania czarów** o trudności równej magicznej obronie atakowanego. Jeśli próba się powiedzie, wykonuje potem test efektu określający zadane ofierze obrażenia. Chroni przed nimi pancerz duchowy.

WRODZONE ZDOLNOŚCI HORRORÓW

Poza cechami, współczynnikami i mocami wiele Horrorów posiada też pewne wrodzone zdolności, wynikające z natury bestii czy sposobu, w jaki czerpią one z ofiar pożywienie. Ponieważ zdolności te mają praktycznie wszystkie innowymiarowe stwory, nie uwzględniono ich w prezentowanych wcześniej w książce statystykach. Prawie wszystkie Horrory mogą używać tych zdolności, kiedy chcą. Jednak bestie nie posiadające magicznych umiejętności, takich jak czary czy moce, nie muszą ich mieć. O tym, czy konkretny Horror posiada te zdolności i może ich używać, decyduje Mistrz Gry.

Większość tych zdolności wymaga od chcącego wykorzystać je Horrora wykonania testu **rzucania czarów**. Każde ich użycie liczone jest jak czar i odliczane od liczby czarów, jakie bestia może rzucić w rundzie. Horrory mogą wzmacniać te zdolności za pomocą karmy.

Wzrok astralny

Tak jak wietrzniaki i smoki, Horrory posiadają wzrok astralny. Aby wykorzystać tę zdolność, Horror musi wykonać test **rzucania czarów**. Mistrz Gry porównuje jego wynik z obroną magiczną każdego stworzenia lub przedmiotu w odległości 90 metrów od bestii. Jeżeli zakończy się on sukcesem, Horror dostrzeże astralne odbicie każdego celu na tym obszarze.

Tworzenie konstruktyw

Większość aktywnych magicznie Horrorów potrafi tworzyć konstrukty z innych form życia, takich jak zwierzęta, magiczne istoty, a nawet Dawcy Imion. Bestie mogą je kreować z martwych lub żywych ciał, choć preferują istoty żywe. Wykorzystując Dawców Imion, najnikczemniejsze Horrory zostawiają zwykle ofierze kawałek umysłu nietknięty, by żyła ona świadoma bycia konstruktem. Aby użyć zdolności tworzenia konstruktyw przeciw żywym ofiarom, Horror musi je wcześniej naznaczyć.

Ciało użyte do stworzenia pożądanego konstruktowi musi być odpowiednich rozmiarów i wagi. Na przykład, do stworzenia konstruktowi wielkości jehuthry Horror potrzebowałby ciała co najmniej wielkości trolla lub obsydianina. Jednak ponieważ konstrukty mogą być praktycznie każdej wielkości i kształtu, Horrory spożytkują wszelkie ofiary, jakie wpadną im w łapy.

Stworzenie konstruktowi kosztuje Horrora 5 punktów karmy, które nasycają ciało ofiary magiczną energią bestii i inicjują przemianę. Po ich wydaniu Horror wykonuje szereg testów **rzucania czarów** przeciwko magicznej obronie ciała. Jeśli jest ono martwe, użyj magicznej obrony jego posiadacza za życia. Każdy udany test pozwala Horrorowi zamienić wartość jednej z cech zwłok ofiary na wartość tej cechy u konstruktowi lub nadać konstruktowi moc lub specjalną zdolność. Każdy wynik powyżej przeciętnego pozwala też bestii zamienić jedną dodatkową cechę lub dodać kolejną moc. Horror może również zmieniać inne charakterystyki ofiary, wykonując dalsze testy **rzucania czarów**.

Kiedy Horror używa zdolności tworzenia konstruktyw względem istot żywych, każdym udanym testem **rzucania czarów** zadaje ofierze obrażenia równe jego wynikowi. Obrażenia te często zabijają nieszczęśnika, jednak wiele bestii stara się go nie uśmiercić i uczynić bezwolnym pionkiem w swoich rękach. Aby zmienić cechy żywych istot, Horror musi osiągnąć w testach **rzucania czarów** co najmniej duży sukces. Kiedy bestia wykorzystuje zdolności tworzenia konstruktyw przeciwko Dawcom Imion, ofiara może zwiększyć szansę obrony przed skutkami jego magii, wykonując test Siły Woli. Wyniku tego testu można wtedy użyć zamiast jej magicznej obrony. W takim wypadku postać wykonuje test





Siły Woli dla każdego z testów *rzucania czarów* Horrora. Jeśli wynik testu Siły Woli okaże się niższy od jej magicznej obrony, może bronić się normalnie.

Podczas przemiany z Dawcy Imion w konstrukt, ofiara ulega istotnym fizycznym przeobrażeniom. Jej skóra twardeje, tworząc naturalną zbroję, dającą od 2 do 5 punktów pancerza. Z jej dłoni i stóp mogą wyrastać pazury lub szpony, stanowiące naturalną broń, zadającą zwykle obrażenia ze stopniem od 3 do 5.

Kiedy wszystkie cechy i zdolności konstruktu zostały zmienione tak, jak tego stwór chce, bestia wykonuje test **znawienia Horrora**, by utworzyć z nim więź. Jeśli próba się powiedzie, konstrukt jest gotowy. Po transformacji konstrukt pozostają pod kontrolą Horrora, który je stworzył. Wiele bestii tworzy konstrukty i pozwala im włóczyć się po Barsawii, by zadawały ból i cierpienie wszystkim napotkanym Dawcom Imion.

Wszystkie aktywne magicznie Horrory posiadają zdolność tworzenia konstruktów. Szczególnymi formami tej zdolności są moce **ożywienie umarłego** i **podszepcy**, każda ze specjalnymi ograniczeniami. Horrory o podwójnej naturze mogą też, używając tej zdolności, tworzyć dla siebie nowe ciała, a niektóre bestie mogą tę moc zaklinać w przeklętych przedmiotach, takich jak płaszcze spadających much. Po uaktywnieniu przedmioty te przemieniają ofiarę w konstrukt tak, jak opisano wyżej.

Zdolność tworzenia konstruktów jest nadzwyczaj potężna i Mistrzowie Gry nie powinni nią zbyt często graczyć.

Wchodzenie i wychodzenie z przestrzeni astralnej

Jak opisano wcześniej, Horrory mogą istnieć w świecie fizycznym, astralnym albo w obu. Wszystkie mogące egzystować zarówno w przestrzeni astralnej, jak i w świecie fizycznym, posiadają zdolność wchodzenia i wychodzenia





z tej przestrzeni, kiedy tylko zechcą. Kiedy Horror o pojedynczej naturze używa wrodzonej zdolności, by wejść do przestrzeni astralnej, jego ciało znika z fizycznego świata. Jeśli zostanie on w niej zaatakowany i zabity, ulega unicestwieniu.

Aby wykorzystać tę zdolność, Horror wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko własnej magicznej obronie. Stwór nie może dobrowolnie jej obniżyć do tego testu. Rodzaj obszaru, w którym bestia próbuje wchodzić lub wychodzić z przestrzeni astralnej, może być jej pomocą bądź przeszkodą. Horrory otrzymują dodatnie modyfikatory do testu *rzucania czarów* podczas wchodzenia lub wychodzenia z przestrzeni astralnej w obszarach skażonym i splugawionym. W obszarach skażonych są to +2 stopnie, a w splugawionych – +4. W obszarach otwartych nie ma modyfikatora, a w bezpiecznych wynosi on -2 stopnie.

Jeśli próba zakończy się sukcesem, Horror wchodzi lub wychodzi z przestrzeni astralnej.

Wysysanie energii

Ta zdolność pozwala Horrorom egzystować, karmiąc się uczuciami i siłami życiowymi ofiar. W mechanice gry ten sposób pożywania się reprezentują punkty karmy bestii, wyobrażające też jej surową magiczną energię. Wszystkie Horrory odzyskują co najmniej punkt karmy dziennie, a potężne mogą nawet więcej. Wrodzona zdolność do wysysania energii pozwala bestiom zdobywać dodatkowe punkty karmy ponad bazowe 1 do 5 dziennie.

Horrory mogą zdobywać tę karmę, żywiąc się negatywnymi uczuciami Dawców Imion albo wysysając energię życiową ofiar. W tym pierwszym przypadku, do najbardziej lubianych przez Horrory uczuć należą strach, złość, nienawiść i zazdrość. I to właśnie je najczęściej wywołują. Horror zwykle manipuluje ofiarami tak, by te tworzyły dla niego pożywienie.

Druga metoda pozwala Horrorom żywić się magiczną lub życiową energią Dawców Imion. Magia i życie w **Przebudzeniu Ziemi** mocno się przenikają, więc stanowią niemal jedno. Żywiąc się energią życiową, Horror zwykle stara się nie wysysać ofiar do końca, by mieć zapewnione pożywienie.

Chcąc pożywić się uczuciami, Horror musi wykonać test *rzucania czarów* przeciwko obronie społecznej ofiary. Do wysysania energii życiowej potrzeba zaś takiego samego testu przeciwko jej obronie magicznej. Wysysając energię z wielu ofiar, Horror wykonuje stosowny test o trudności równej najwyższej obronie wśród nich. W każdym z powyższych przypadków udana próba oznacza zdobycie przez bestię dodatkowych punktów karmy. Osiągnięty wynik testu określa, ile tych punktów dziennie Horror odzyskuje. Przeciętny sukces dodaje 1 punkt, duży – 2, ogromny – 3,

a wyjątkowy – 4. Owe punkty są dodatkiem do tych, jakie stwór odzyskuje w normalnych warunkach. Na przykład, jeśli Horror, który może normalnie odzyskać 3 punkty karmy dziennie, osiągnie w teście *rzucania czarów* dla omawianej zdolności ogromny sukces, zdobywa tego dnia łącznie 6 punktów karmy.

Niektóre potężne Horrory mogą też, wykorzystując tę zdolność, zwiększać swój stopień karmy. Za każdym razem, kiedy, używając wysysania energii, bestia uzyska wyjątkowy sukces, może zamiast zdobycia 4 punktów karmy zwiększyć jej stopień o 1. Wzrost ten nie jest jednak trwały. Stopień karmy Horrora wraca do normalnego stanu w miesiąc po jego zwiększeniu.

Wysysanie energii jest powiązane z mocą **drażenie karmy** (str. 102), ale można go używać tylko raz dziennie. Zdolność tę posiadają wszystkie magicznie aktywne Horrory.

WYKORZYSTYWANIE HORRORÓW W PRZYGODACH I KAMPANIACH

Dokładniejsza analiza statystyk i zdolności Horrorów z tej książki powinna uświadomić czytelnikowi, jak groźne są to istoty. Te bestie posiadają ogromne moce i zdolności, umożliwiające im dokonywanie straszliwych czynów. Potrafią spowodować zagładę całych populacji. Żywią się strachem i bólem wywołanymi przez Pogrom. Torturują Dawców Imion i inne stworzenia, by żywić się ich ciałami i uczuciami. Takie zabójcze połączenie wielkiej potęgi z najgorszymi wzorcami zachowań sprawia, że wykorzystywanie Horrorów w przygodach to delikatna sprawa. Starannie więc rozważaj, jakiego rodzaju bestii użyć – i w jaki sposób.

Czy Horrory powinny być tak potężne? Jak najbardziej. Horrory muszą takie być, bowiem to one dokonały Pogromu. To one zmusiły ludność świata, by żyła w ukryciu przez 400 lat. To one doprowadziły do upadku całe krainy. To one zniszczyły lasy, splugawiły dżungle i spustoszyły olbrzymie połacie terenu. Z nielicznymi wyjątkami tylko ci, którzy przyjęli pomoc Theran, przeżyli najazd Horrorów.

Zła i potężna natura Horrorów to ciekawy dylemat dla Mistrzów Gry. Wykorzystanie którejś z Nazwanych bestii z tej książki prawdopodobnie skończy się śmiercią lub trwałym splugawieniem przynajmniej jednego z bohaterów. Kiedy ma się do czynienia z tak potężnymi istotami, takie rzeczy się zdarzają. Choć śmierć czy splugawienie śmiałka mogą być nieprzyjemne, to ważne elementy **Przebudzenia Ziemi** i Mistrz Gry nie powinien ich unikać. Jeśli łowcy przygód wyjdą bez szwanku z każdego spotkania z Horrorem, wpływ tych stworów na świat gry osłabnie, bo zagrożenie, jakie stwarzają, stanie się mniej realne.





Poniżej przedstawiamy kilka sposobów na to, jak pokazać prawdziwą moc Horrorów, nie zabijając raz po raz bohaterów.

Po pierwsze, większość Horrorów (zwłaszcza tych Nazwanych) powinna być przeciwnikami długofalowymi. Pewne pomniejsze bestie i konstrukty mogą się nadawać do pojedynczych przygód, jednak większości należałoby raczej użyć w serii, w której śmiałkowie spotykają najpierw ofiary Horroru i świadków efektów jego mocy. Takie wykorzystanie stwora pozwala bohaterom zetknąć się z nim pośrednio i stopniowo poznawać jego działanie i machinacje. Ta wiedza, a także potęga i doświadczenie, jakie śmiałkowie zdobędą, pozwolą im lepiej przygotować się do walki z bestią do czasu, gdy staną z nią twarzą w twarz.

Traktuj Horrore jako przeciwników w kampanii. Nie są to istoty, z którymi bohaterowie walczą raz i je zabijają. Większość bestii z tej książki jest tak potężna, że jedynie doświadczona drużyna śmiałków ma szansę je pokonać. Horrore Nazwane z niniejszego tomu pozwalają stworzyć 15 różnych kampanii, wykorzystujących rozmaite rodzaje przygód i opowieści. Wiele z tych Horrorów woli też używać mocy w dłuższym okresie. Planowanie więc, na przykład, by bohaterowie usłyszeli o, stanęli twarzą w twarz i walczyli z Ysrthgrathem w ciągu jednej przygody, to strata dobrego Horroru.

Pamiętaj też, że śmiałkowie nie muszą od razu walczyć z Horrorem. Wiele Horrorów ma agentów, dobro- lub mimowolnych. Dobrowolni agenci to, na przykład, kultysty oddani jakiemuś Horrorowi czy konstrukty pod jego kontrolą. Mimowolni – Dawcy Imion będący marionetkami Ristula czy dręczone ofiary Horroru Chantrel.

Przygody z udziałem Horrorów Nazwanych z tej książki nie muszą się też kończyć bezpośrednią konfrontacją śmiałków ze stworem. Czasami bohaterowie powinni się cieszyć, iż przeżyli nawet pośrednie spotkanie z taką bestią. Dobrym sposobem na wykorzystanie w przygodach potężnych Horrorów, bez zbytniego narażania życia krzyżujących im szlaki postaci, jest umożliwienie śmiałkom drobnego szkodenia tym istotom. Oczywiście jednak, jeżeli ktoś zbyt często niweczy plany potwora, może on bezpośrednio zaatakować odpowiedzialną za to grupę.

Pamiętaj też, iż przygody, w których bohaterowie umierają bądź stają się konstruktami czy sługami Horroru, przypominają, że świat *Przebudzenia Ziemi* jest niebezpieczny. Jeśli śmiałkowie stale pokonują wszystkich przeciwników, zmniejsza to tylko poczucie zagrożenia, jakie powinna stwarzać Barsawia. Przez rozgrywanie od czasu do czasu przygód, w których postacie odnoszą obrażenia lub giną, gra ciągle jest wyzwaniem.

Nie sposób uniknąć, by śmiałkowie nie doznali z rąk Horrorów żadnego uszczerbku, więc próbuj wplatać takie

nieszczęścia do opowieści. Niech będą ważnymi wydarzeniami. Niech znaczą coś więcej niż tylko fakt, że któryś z graczy musi stworzyć nowego bohatera. Nie pozwól, by do śmierci czy splugawienia śmiałka dochodziło z byle powodu. Postacie w *Przebudzeniu Ziemi* są przecież herosami; jeśli już mają zginąć, niech umrą z klasą!

W końcu weź pod uwagę znaczenie Horrorów dla świata *Przebudzenia Ziemi*. Jednym z głównych, przewijających się w nim wątków jest zwalczanie bestii i próba ich przepędzenia. Dlatego Horrore powinny być przede wszystkim ciekawymi przeciwnikami, a nie niezwykłymi wrogami. Zawsze dawaj bohaterom jakąś szansę pokonania bestii. Oczywiście, jeśli są do tego odpowiednio przygotowani. Pamiętaj bowiem, że Mistrz Gry musi zachować równowagę między umożliwieniem śmiałkom sukcesu a utrzymaniem poziomu zagrożenia zgodnego z naturą Horrorów.

DYSCYPLINA ZABÓJCY HORRORÓW

Wszyscy adepci *Przebudzenia Ziemi* zwalczają w jakiś sposób zło czynione przez innowymiarowe bestie, ale tylko ci krocący drogą Zabójcy Horrorów czynnie ich szukają i mordują. Zabójcy Horrorów to desperaci oddani beznadziejnej sprawie. Każdy z nich wie, że w końcu zginie na drodze do swego celu – zabicia jak największej liczby Horrorów.

Aby osiągnąć ów cel, podążający ścieżką Zabójcy Horrorów śmiałkowie rozwinęli talenty stosowne do wykonywania tej niebezpiecznej profesji. Pozwalają im one zaglądać w i oddziaływać na przestrzeń astralną oraz wzmacniają ich umysły i dusze przed wściekłymi magicznymi atakami Horrorów.

Uprawiający tę dyscyplinę wykonują swe zadanie w bardzo niebezpieczny sposób. Pozwalają naznaczyć się znamieniem, a potem wykorzystują więź, by tropić potwory i z nimi walczyć. Choć wielu uważa ich za szaleńców, ta taktyka wielokrotnie okazała się najskuteczniejszą (choć samobójczą) sposobem odnajdywania i unicestwiania Horrorów. Cele i metody działania sprawiają, że Zabójcy Horrorów wzbudzają zarówno szacunek, jak i strach.

Talenty i zdolności dla poszczególnych kręgów tej dyscypliny podano dalej. Talenty oznaczone symbolem „D” są talentami dyscyplinarnymi Zabójcy Horrorów (więcej informacji o talentach dyscyplinarnych znajdziesz na str. 95 podręcznika *Przebudzenia Ziemi*). Opisy nowych talentów oparte są na mocy znamienia i ostateczny cios zamieszczono na końcu tej części. Talenty czarowny głos, pojedynek z Horrorem, straszliwy cios i lwi duch omówiono w *Księdze wiedzy* (choć pojedynek z Horrorem jest zwykle niedostępny poniżej piętnastego kręgu, Zabójcy Horrorów mogą się







go uczyć na dziesiątym). Opisy pozostałych talentów znajdują się w podręczniku **Przebudzenia Ziemi**.

Istotne cechy: Siła Woli i Percepcja

Ograniczenia rasowe: żadnych

Rytuał karmiczny: Zabójca Horrorów wyznacza krokami mały krąg i wysypuje go solą. Potem wymienia Imiona wszystkich Zabójców Horrorów poległych w walce, a następnie miana bestii zabitych przez adeptów tej dyscypliny. Po zakończeniu recytacji spędza kilka minut przypatrując się własnym znamionom Horrorów. Przekonawszy się, że wszystko jest na miejscu, zmawia krótką modlitwę do poległych Zabójców Horrorów. Na koniec wyciera krąg soli i wyciąga broń, celując w kierunku, w którym, jak sądzi, czai się najbliższy Horror.

Umiejętności artystyczne: nacinanie skóry, tatuowanie.

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

- Broń biała
- Rytuał karmiczny
- Skradanie się
- Spojrzenie astralne (D)
- Tropienie
- Umysł ze stali (D)

DRUGI KRAĞ

Talenty

- Analiza śladów
- Ostateczny cios (D)
- Wytrzymałość

TRZECI KRAĞ

Talenty

- Empatia
- Oparcie się mocy znamienia (D)

CZWARTY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 1.

Talenty

- Moc woli (D)
- Tkanie wątków (Zabójca Horrorów)

PIĄTY KRAĞ

Astralna flara: Zabójcy Horrorów używają astralnej flary, by przyciągnąć do siebie Horrory. Zdolność ta pozwala

adeptowi wystrzelić do przestrzeni astralnej ładunek surowej magicznej energii, podobny do powstającego podczas rzucania zaklęcia w oparciu o surową magię. Postać nie otrzymuje obrażeń od spaczenia, ale prawdopodobnie zostanie naznaczona znamieniem. Potraktuj to jak rzućnię zaklęcia ósmego kręgu i wykonaj testy korzystając z **Tabeli surowej magii** (str. 156, **Przebudzenie Ziemi**).

Talenty

- Hartowanie siebie
- Zawadiacki uśmiech

SZÓSTY KRAĞ

Obrona przed Horrorami: Postać może wydać karmę na każdy test wykonywany podczas obrony przed magicznymi mocami lub czarami Horrora.

Talenty

- Broń strzelecka
- Test życia (D)

SIÓDMY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 1.

Talenty

- Drugi atak
- Nadnaturalny unik (D)

ÓSMY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 1.

Talenty

- Cios astralny (D)
- Lwie serce (D)

DZIEWIĄTY KRAĞ

Nienawiść do Horrorów: Adept może wydać karmę na każdy atak przeciw Horrorowi.

Talenty

- Czarowny głos
- Przeszywające spojrzenie
- Straszliwy cios

DZIESIĄTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 1.

Talenty

- Lwi duch
- Pojedynek z Horrorem (D)





NOWE TALENTY

Poniższych talentów mogą używać tylko postacie podążające dyscypliną Zabójcy Horrorów.

OPARCIE SIĘ MOCY ZNAMIENTA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Zabójca Horrorów

Talent *oparcie się mocy znamienia* pozwala Zabójcom Horrorów zachowywać zdrowe zmysły podczas gromadzenia znamion Horrorów. Używając *oparcia się mocy znamienia*, Zabójca może nosić liczbę znamion równą poziomowi tego talentu. Adept nie może się bronić przed dalszymi znamionami, dopóki nie zwiększy poziomu tego talentu. Kiedy postać zostanie naznaczona, wykonuje test *oparcia się mocy znamienia* przeciwko stopniowi znamienia oddziałującego nań Horrora. Jeśli zakończy się on sukcesem, Zabójca zabezpiecza się przed wpływem Horrora, na stałe oddzielając to znamię od reszty swego wzorca.

Jeżeli próba się nie uda, adept ponosi zwykłe skutki znamienia. Jednak może powtarzać ten test za każdym razem, kiedy Horror spróbuje użyć przeciw niemu przez znamię swoich mocy. Udały test pozwala postaci obronić się przed takimi próbami. Jeśli postać osiągnie w którymś z tych testów wyjątkowy sukces, udaje jej się na stałe oddzielić znamię od swego wzorca.

Zabójcy Horrorów mogą też używać *oparcia się mocy znamienia*, by określić położenie najbliższego Horrora, który ich naznaczył. Aby to uczynić, postać musi wykonać udany test tego talentu przeciwko magicznej obronie poszukiwanego Horrora.

OSTATECZNY CIOS

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie

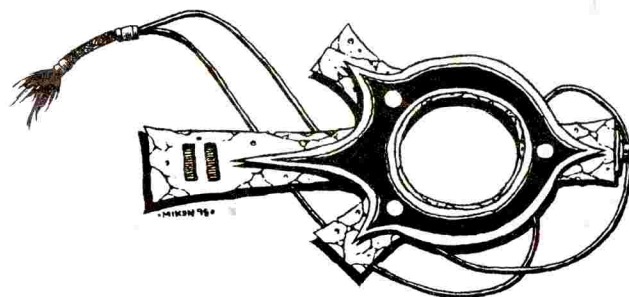
Umiejętność: nie

Karma: Patrz tekst.

Wyczerpanie: Patrz tekst.

Talent dyscyplinarny: nie

Talent *ostateczny cios* chroni Zabójcę Horrorów, by nie znalazł się on w mocy stwora, który go naznaczył. Jeśli kiedykolwiek postać nie obroni się przed magicznym czy innym wpływem bestii i wykonuje jakiś czyn w jej służbie, musi przeprowadzić test *ostatecznego ciosu* przeciwko stopniowi znamienia tego Horrora lub stopniowi zdolności, której stwór na niej używa. Ponieważ adept musi wykorzystać w nim wszystkie posiadane punkty karmy, wynik to praktycznie pewny sukces. Jeżeli próba się powiedzie, postać ginie, ale zadaje Horrorowi obrażenia równe swojemu stopniowi Siły Woli + Żywotności. Pojawiają się one natychmiast i nie można ich w żaden sposób odparować ani zmniejszyć. Jeśli test *ostatecznego ciosu* się nie uda, postać ginie wolna od wpływu Horrora, ale nie zadaje mu obrażeń.





INDEKS HORRORÓW

Indeks? Czemu tak uparcie chcecie powtarzać te Imiona?

Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

W indeksie podano numery stron dla opisów i statystyk Horrorów Nazwanych, pomniejszych, konstruktów oraz przedmiotów splugawionych przez Horror, opublikowanych dotąd w produktach **Przebudzenia Ziemi**.

Skróty

Stwory – Stwory Barsawii

PZ – podręcznik **Przebudzenia Ziemi**

Horror – Horror

Legendy* – Legendy **Przebudzenia Ziemi** część I

MZ – Mgły Zdrady

PP* – Przygody w Parlainth

Parlaint* – Parlaint: Zapomniane Miasto

KP – Koszmar z Przesłuchów

* nie wydane w Polsce

HORRORY NAZWANE

Aazhvat Wielooki (Horror, 14-15)

Szkarada (PP, 77)

Wynalazca (Horror, 19)

Kostnogłowy Uzurpator (Horror, 23-24)

Buualgathor (Parlaint, 73-74)

Horror Chantrel (PZ, 300; Horror 26-29)

Druistdat (Horror, 32-33)

Duaga (MZ, 85)

Fla Tra Lys (Legendy, 87; Horror 89-90)

Darczyńca (Horror, 36-37)

Nienawiść (PZ, 301-302)

Joie (Horror, 40-41)

Rozdzieracz umysłu (Legendy 79-80)

Zniewalacz Umysłu (PP, 22)

Mgła (MZ, 90)

Nebis (Horror, 45-46)

Nemezis (Horror, 48-50)

Rasper-Nor (KP, 81)

Ristul (Horror, 54)

Skaza (Horror, 56-58)

Kusiciel (Horror, 61)

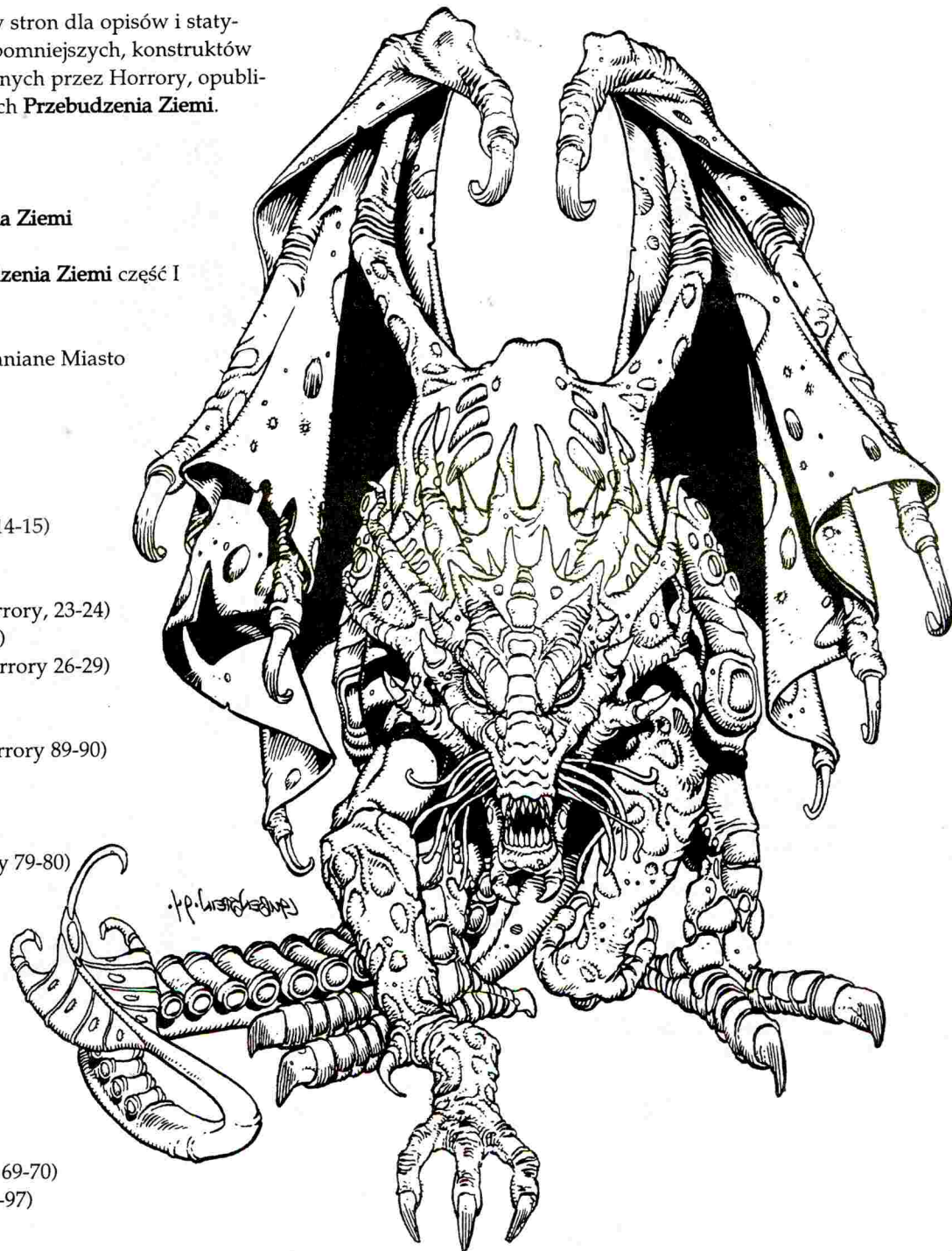
Kupiec (KP, 47-48)

Ubyr (Horror, 64-65)

Verjigorm (PZ, 303; Horror, 69-70)

Vestrivan (smok) (Stwory, 96-97)

Ysrthgrathe (Horror, 72-73)





POMNIEJSZE HORRORY

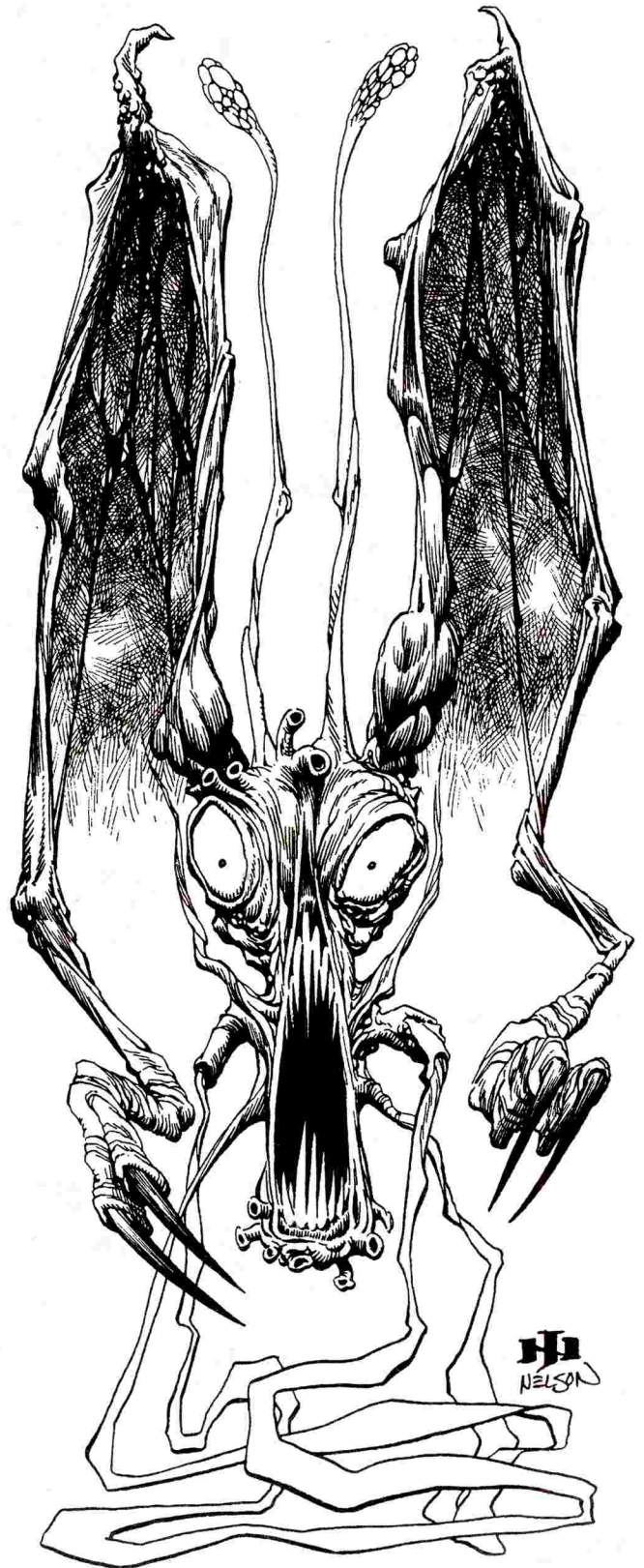
Baggi (Horror, 76-77)
Puchlaki (PZ, 299)
Kryształowe byty (PZ, 300)
Łgarze (Parlaint, 74-75)
Pasożyty Umysłu (PZ, 301)
Dopplery (Horror, 77-78)
Straszne ioty (Horror, 78)
Skrzydłacze (KP, 57)
Gharmheki (Parlaint, 76; PP, 42)
Zgrzytacze (Horror, 79-80)
Kreescra (PZ, 302)
Czaszkowe robale (PZ, 302-303)
Śmigacze (Parlaint, 77)
Ślizgocienie (Horror, 80-81)
Skrzydłodziery (Horror, 81-82)
Robaczywce (PZ, 303-304)

KONSTRUKTY HORRORÓW

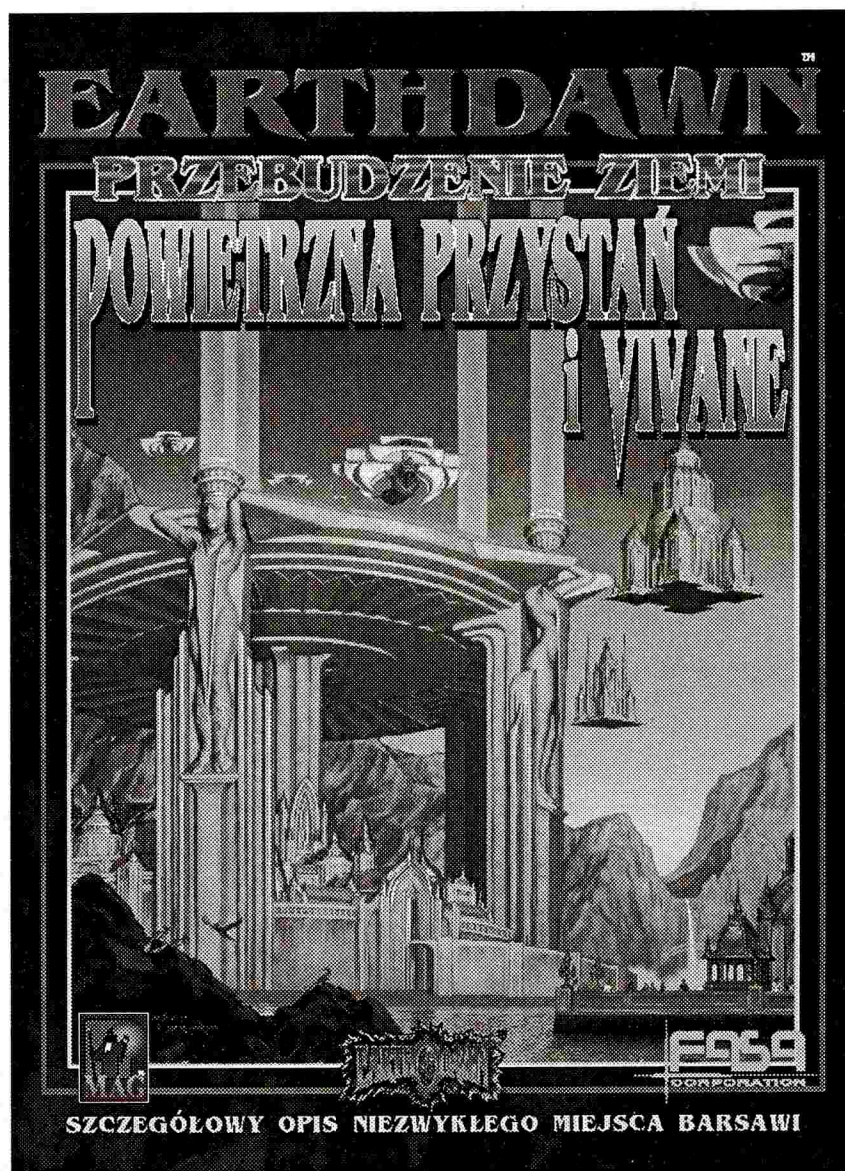
Czarne modliszki (Parlaint, 62; KP, 45)
Czarni słudzy (KP, 60)
Krwawe pszczoły (KP, 40-41)
Włóczynogi (Parlaint, 63; KP, 44)
Odmieńce (Stwory, 12-13)
Jehuthry (PZ 305-306; MZ, 19)
Spaczenie nocy (Horror, 83)
Obsydiańskie gargulce (KP, 59)
Plagi (Horror, 84)
Qural'lotectica (Horror, 84-85)
Rakkeny (KP, 27-29)
Cienie (Stwory, 84-85)

PRZEDMIOTY SPLUGAWIONE PRZEZ HORRORY

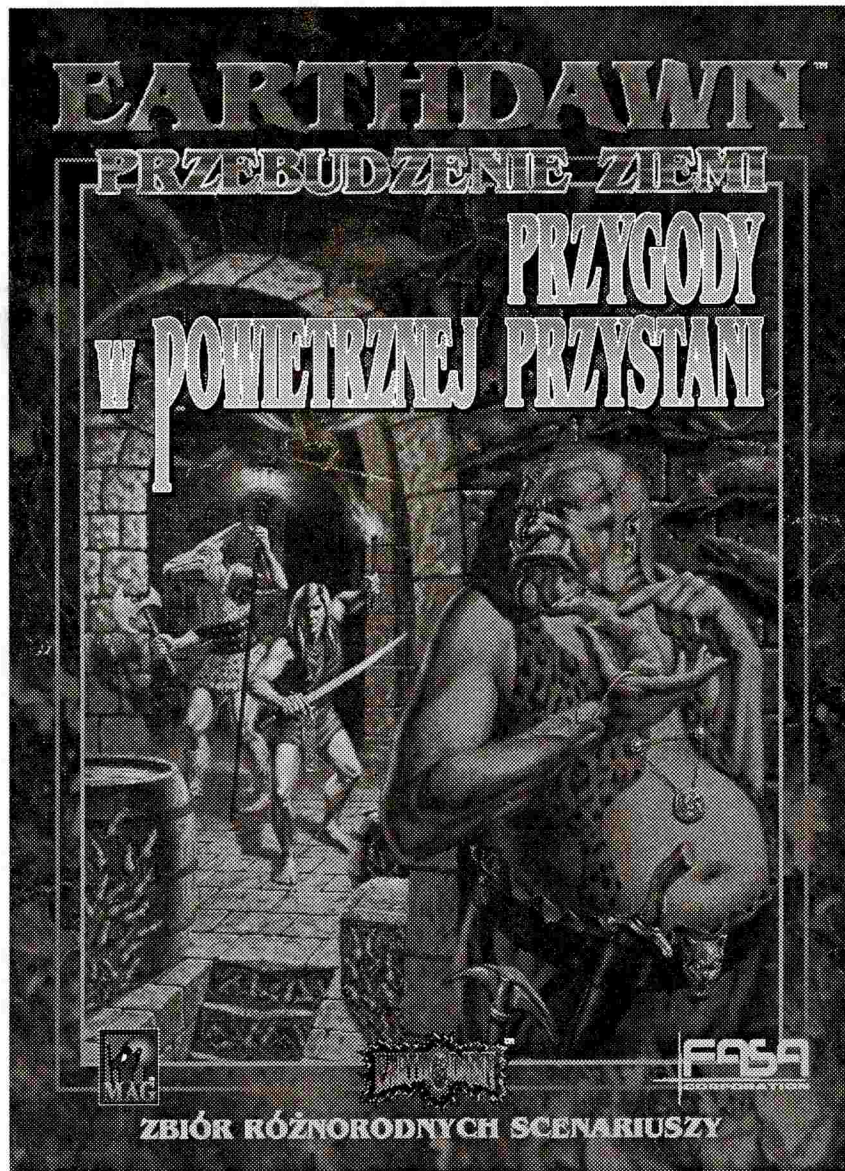
Plaszcz Spadających Much (Horror, 86-87)
Zwierciadło Lyllarii (Legendy, 79-80)
Fletnia Fałszu (Legendy, 86-87; Horror, 89-90)
Zgrzyt (przeklęty miecz) (KP, 83-85)
Miecze Sług (KP, 85)
Czaszka z Maarbergu (Splugawieni, 75; Horror, 87-89)
Zbroja Burzy (KP, 86-87)



JUŻ W SPRZEDAŻY!



JUŻ W SPRZEDAŻY!



HORRORY

Nawet teraz śnię o pazurach, kłach i pływaniu w ogromnym morzu zła z ustami ledwo wystającymi ponad powierzchnię. Kiedy indziej zaś śnię, iż coś wyżera mnie od środka, a moja skóra lada chwila rozpada się, ujawniając moje prawdziwe ja – Horrora...

wyjątek z dzieła
„O Horrorach, ich pochodzeniu i naturze”
pióra Adesiany Skolnej

Horrory to mrożący krew w żyłach przegląd astralnych istot, które spustoszyły świat **Przebudzenia Ziemi** podczas Pogromu. Książka ta - przedstawiona w formie zbioru dokumentów o tych bestiach - w niezwykle sposób przybliża graczom i Mistrzom Gry wspomniane potwory. Czytelnicy dowiedzą się czym są **Horrory**, co robią oraz jak i dlaczego atakują mieszkańców Barsawii. W podręczniku opisano ponad dwadzieścia bestii, w tym piętnaście najpotężniejszych i najniebezpieczniejszych. Przedstawiono też nowe moce i zdolności innowymiarowych istot, szersze objaśnienia już istniejących, a także wskazówki, jak wykorzystać **Horrory** i ich zabójczy pomiot w przygodach i kampaniach.



FASA
CORPORATION



#EDHOR

ISBN 83-89004-15-1



9 788389 004154

Cena 59 zł