

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Koszmar z przestworzy



Informacje o Releas'ie

Źródło.....: harfista

Skan.....: harfista

Edycja.....: harfista

Liczba stron.....: 99

Rozdzielczość.: 2370x3330

Wydawnictwo...: MAG

Format.....: PDF

Rok wydania...: 2001

Data release'u...: 2007.01.21

Opis

Koszmar z przestworzy! Długo oczekiwana przygoda, której akcja toczy się w Travarze. Bohaterowie Barsawii będą mieli tu okazję spotkać się z Horrorami, odkryć zapomniany kaer i nauczyć się latać powietrznymi statkami.. .

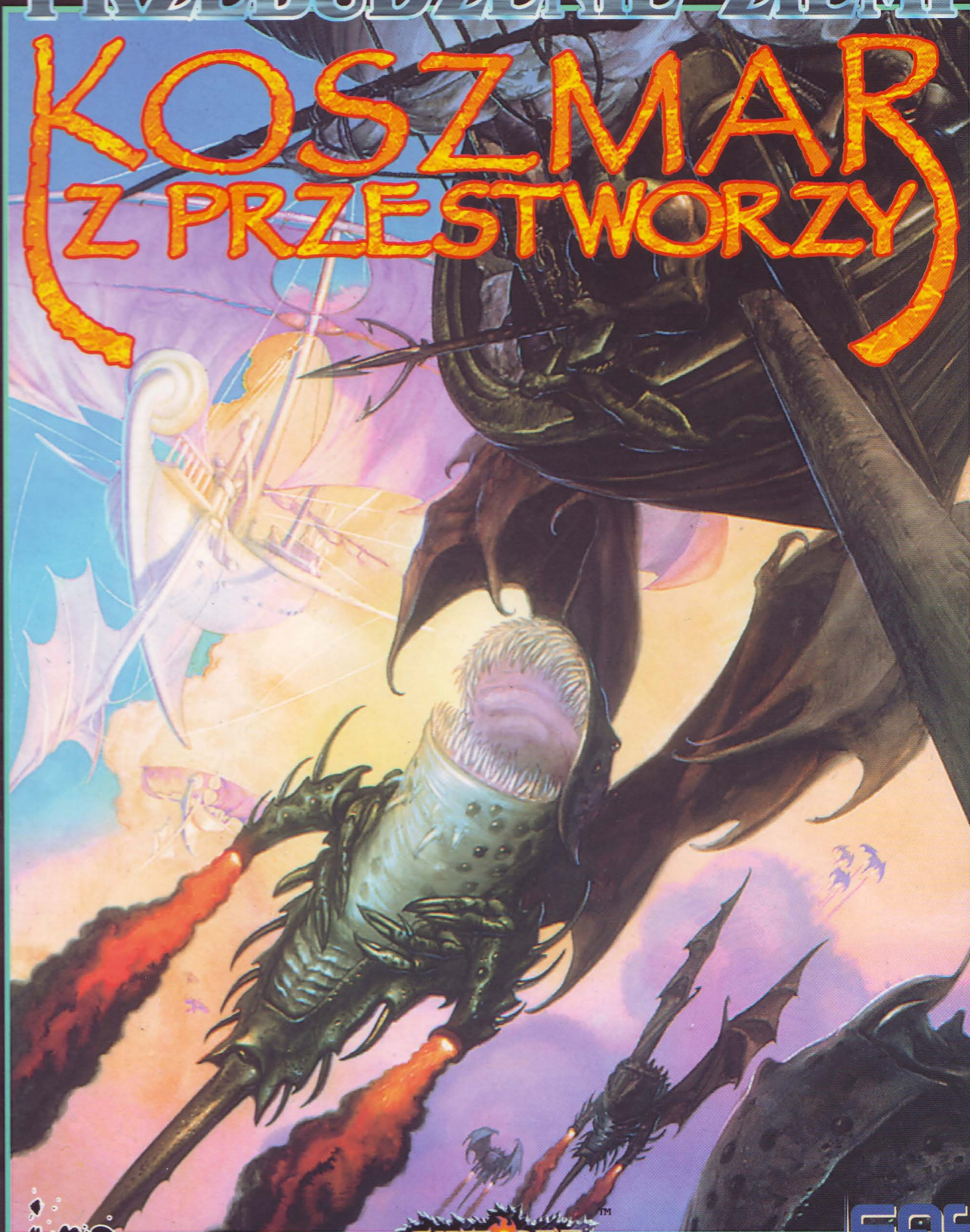
Info

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

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

KOSZMAR (Z PRZESTWORZY)



IMP
S. C.

EARTHDAWN™

FASA
CORPORATION

PRZYGODA AUTORSTWA SHANE'A LACY HENSLEYA



KOSZMAR Z PRZESTWORZY

FASA Corp.

IMP s.c.



SPIS TREŚCI



NADEJŚCIE NOCY: Prolog	4	PLOTKI I ODKRYCIA	82
WPROWADZENIE	7	OPOWIEŚCI O RAKKENACH	83
WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY	8	OPOWIEŚĆ RADLINA	83
PRZEPROWADZANIE TESTÓW	8	CO WIE DRIMSBY	83
JAK KORZYSTAĆ Z KSIĄŻKI	8	OPOWIEŚĆ SLILITHA	83
PUNKTY LEGEND PRZYZNAWANE ZA SESJĘ GRY	9	SKARBY	83
PRZYGOTOWANIA DO GRY	9	AMULET ISKRA	83
STRESZCZENIE INTRYGI	11	BURZOWA ZBROJA	84
PRZYGODA		MIECZ SŁUG	85
PRZED KOSZMAREM	13	MIECZ ZGUBY WRZASK	85
KARMAZYNOWY ŚWIT	16	MIECZYK OŚLEPIAJĄCEJ SZYBKOŚCI	85
RYCERZE PODNIEBNYCH SZLAKÓW	19	OŚLEPIAJĄCE KAMIEŃ	86
OBSYDIANOWY ŻEGLARZ	25	PLOTKI	87
ZASTAWIAJĄC PUŁAPKĘ	30	DRIMSBY	87
DŁUGA PODRÓŻ KU ZAGŁADZIE	33	JULIAK MERRIS/DOM KUPIECKI MERRISA	87
KAER SZPON	38	SZALONY MARTIN	87
ODNALEZIENIE SANKTUARIUM	50	RAKKENY	87
DO ABORDAŻU!	55	TYRANNISIS	87
OGNIE NAD TRAVAREM	65	ZASADY WALKI POWIETRZNEJ	88
NIE DOKOŃCZONE WĄTKI	68	SKAŁA	89
PO PRZYGODZIE	69	CECHY STATKÓW	89
PRZYZNANIE PUNKTÓW		SZYBKOŚĆ	89
LEGEND	69	MANEWROWOŚĆ	89
SESJE GRY	69	SIŁA OGNI	89
SUMA PUNKTÓW LEGEND	70	KADŁUB	89
POMYSŁY NA KAMPANIE	71	POŚCIG I STARCIE	90
PRZYJAŹNIE	71	WALKA	90
ZATRUDNIENIE	72	DEKLAROWANIE AKCJI	90
„KSIĘGA WYGNANIA“	72	OKREŚLANIE INICJATYWY	90
SCHRONIENIE TYRANNISISA	72	PRZEPROWADZANIE AKCJI	91
BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	74	MANEWRY STATKÓW	91
STRAŻNIK DRIMSBY	75	USZKODZENIA	92
KARL	76	EFEKTY USZKODZEŃ	93
YORLIK	77	OKRĘTY NA ZIEMI	93
KATHLEEN	78	POMOC DLA GRACZY	94
RADLIN	79		
TYRANNISIS	80		
RASPER-NOR	81		





KOSZMAR Z PRZESTWORZY

WERSJA ORYGINALNA

Autor

Shane Lacy Hensley

Projekt

Louis J. Prosperi

Zespół Redakcyjny

Redaktor naczelny

Donna Ippolito

Redaktor

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Dział produkcji

Kierownik artystyczny

Jim Nelson

Kierownik projektu

Steve Bryant

Okladka

John Howe

Projekt okładki

Jim Nelson

Ilustracje

Tom Baxa, Joel Biske, Steve Bryant,
Jeff Laubenstein, Larry MacDougall,
Darrell Midgette, Jim Nelson,
Robert Nelson

Mapy

Steve Bryant, Mike Nielsen

Projekt graficzny

Steve Bryant

Asystent

Ernesto Hernandez

WERSJA POLSKA

Przekład

Maciek Drewnowski, Andrzej Miszkurka,
Grzegorz Zieliński

Redakcja

Tomek Kreczmar

Korekta

Bartek

Opracowanie grafiki

Jarosław Musiał

Skład i łamanie

Tomek Laisar Fruń

Produkcja

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

ISBN 83-87968-92-7

EARTHDAWN® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp. BARSAIVE™ (Barsawia) and TERROR IN THE SKIES™ (Koszmar z przestworzy) are trademarks of FASA Corp.
Copyright © 1994 FASA Corp. All right reserved. Used under licence.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

NADEJŚCIE NOCY

Prolog



Czy Tyrannisis przybył? – zapytał swego towarzysza wietrzniacki Czarodziej Skeethen, po czym dodał:
 – Nie ma go tu, Mearachu, i nigdy nie będzie. Stwory, które czają się na zewnątrz, pewnie wyrwały mu serce i je pożarły. A przed tym okrutnym losem nie ocaliła go moc, którą posiada.
 – Nas również nie ocali. – Giski przerwał gniewną tyradę młodego maga.

Skeethen niechętnie spojrzał na wiekowego wietrzniaka, który w dzieciństwie uczył go magii. W ciągu ostatnich kilku dni, jakie minęły od zapieczętowania ukrytego wewnątrz Góry Szpon kaeru wietrzniaków, Giska stał

się jeszcze bardziej przygarbiony i pomarszczony niż zwykle. Oczy, które dawniej były pełne wiary, teraz mrużyły się w rozpacz.

– Horrorzy przedarły się przez naszą jedyną zaporę, Skeethen. Jakże my zdołamy powstrzymać Pogrom, skoro nie udało się to potężnym Theranom?

Skeethen zrobił krok w stronę starca i rzekł:

– Jesteśmy najpotężniejszymi magami w kaerze! Nie możemy po prostu skryć się w pracowniach i nic nie robić. Księga...

– Skeethen! – Giska wypowiedział tylko imię młodego wietrznika, ale to wystarczyło. Jeszcze przez chwilę starzec mierzył go wzrokiem, a następnie skupił całą uwagę na dębowym pniu, który służył wietrznikom za stół.

Skeethen bez słowa wykonał magiczny gest ponad wypolerowaną powierzchnią pniaka i razem z towarzyszami jał wpatrywać się w mebel. Przed ich oczami uformował się obraz; wietrzniki wylatujące z ceramicznych wież kaeru, niczym skry z tysiąca ognisk rozdmuchanych przez wiatr, uciekające przed wlewającymi się do wnętrza góry czarnymi modliszkami. Horrorzy bez litości zabijały małe bezbronne ofiary, nabijając je po sześć albo nawet siedem na duże kolczaste kleszcze, wieńczące ich hebanowe kończyny.

Skeethen dostrzegł parę modliszek kruszących ściany wieży, a następnie wybijających bezlitośnie ukrytą wewnątrz rodzinę. Jeden z potworów nabił troje dzieci na kolec, a potem uniósł je do żuwaczek i połknął. Drugi wbił swój w plecy matki i przyglądał się jej, podczas gdy ta wiła się w niemej agonii. Przez jakiś czas modliszka napawała się cierpieniami kobiety, a gdy ją to znudziło, rzuciła bezbronną istotą o ścianę z taką siłą, że czaszka ofiary roztrzaskała się na drobne kawałki.

Nagle powietrze niedaleko wieży magów przeszył przedśmiertny okrzyk jakiegoś wietrznika. Prerażony Skeethen pozwolił, by zaklęcie się rozwiało. Słyszając okrzyki prerażenia, wietrznik podszedł do zakratowanych okien wieży i spojrzał w dół – do tunelu prowadzącego do Jaskini Magów. Po lewej, w miejscu, z którego dobiegały okrzyki, dostrzegł niedobitki gwardii, broniącej zaciekle baraków przed niezliczonymi Horrorami. Poniżej, tuż przed wejściem do wieży, zobaczył następnych małych wojowników, unoszących się wokół modliszek i wypuszczających strzałę za strzałą w ich wielkie wylupiające ślepie.

– Tyrannis mógłby utrzymać je z dala od nas – wyszeptał Mearah bezbarwnym głosem. – Pomagał budować ten kaer. Pomagał go projektować. Tyrannis mógłby nas ocalić.

Z dołu doszedł ich przerażający chrzęst niszczonej bramy. Zawtórowały mu okrzyki i jęki strażników oraz kroki na schodach, prowadzących do wieży magów. Po kilku chwilach wrzaski ucichły.

– Przeprowadził je do nas – wyszeptał Skeethen. – Jak ranny królik uciekający do swojej nory...

Po tych słowach drzwi eksplodowały, zasypując wnętrze pokoju kamiennymi odłamkami. Skeethen i wszyscy inni zostali zbiti z nóg przez podmuch. Z prerażeniem ujrzeli jednego z wielkich, czarnych potworów, wskakującego do komnaty. Kątem oka Skeethen zobaczył, jak Giska zrywa się i stara dosięgnąć „Księgi Wygnania”. Próbował go ostrzec przed niebezpieczeństwem, ale było już za późno. Zanim stary wietrznik miał szansę je zauważyć, jego serce zostało przebite olbrzymim kolcem. Krew wietrznika rozlała się na księgę, zabarwiając strony czerwienią...

Sparaliżowany ze strachu Skeethen obserwował, jak modliszka nabija na kolce pozostałych pięciu magów. W momencie, gdy jej wylupiające oczy zwróciły się na niego, przejmujący strach przełamał w końcu paraliż. Wietrznik rzucił się przez pokój i sięgnął „Księgi Wygnania”, a następnie wzbił w powietrze. Było już jednak za późno na ucieczkę. Potwór dopadł go i przebił kolcem lewe skrzydełko. Skeethen zawył z bólu, ale dzięki nadnaturalnej sile woli udało mu się utrzymać nad ziemią i nie wypuścić księgi. Wiedząc, że nie rzuci zaklęcia wystarczająco szybko, by zabić potwora, wybrał jedyne wyjście, które mu pozostało... Uciekł w kierunku Sanktuarium.

Małe okrągłe wejście w suficie komnaty było tuż przed nim; wewnątrz czekała ciemność, by go pochłoniąć. Skeethen pomagał Gishce zbudować Sanktuarium i znał jego zatrważające przeznaczenie, ale nigdy nie przypuszczał, że będzie tym, który zostanie pochowany w nim za życia. „Już jesteś martwy” – powiedział do siebie, choć wciąż wierzył w ocalenie. Mógł przecież przelecieć nad modliszką i wyrwać się z kaeru na wolność! Ale jeśli potwór go złapie lub jeśli ranne skrzydło zawiedzie, księga wpadnie w łapska Horrorów. Czegoś takiego Skeethen nie mógł ryzykować.

Wietrznik zmusił się do ostatniego wysiłku, ignorując promieniujący z lewego skrzydła ból. Jeszcze chwila i będzie bezpieczny. Modliszka dosięgła go jednak kolejny raz. Jej kolec wbił się w nogę młodzieńca, niemalże ją odcinając. Omdlały i na wpół oślepiiony bólem, rzucił się resztkami sił w kierunku Sanktuarium. Niestety, skrzydełka zawiodły go i zaczął opadać. Przeklął swą słabość, strach i szalone myśli o ucieczce, które go opóźniły. Tak, on – Skeethen-tchórz – zgubił świat.

Skrzydełka uderzały coraz wolniej, a młodzieniec opadał coraz szybciej i szybciej. W momencie, gdy modliszka rzuciła się, by go dobić, pokrwawione ciało Giski drgnęło. Starzec skierował zbroczony krwią palec w kierunku młodego maga. Nagle magiczna siła wepchnęła Skeethen do mrocznego wnętrza Sanktuarium. Krzycząc, młodzieniec uwolnił zaklęcie, pieczętujące wejście. Leżąc na podłodze, obserwował, jak kamień przesłania okrągły otwór.

Skeethen, jakby szukając wytchnienia, skulił się wokół księgi i wsłuchiwał się w krzyki konających oraz drapanie modliszek o kamień. Leżąc w ciemnościach, w kałuży własnej krwi, uśmiechał się. W przeciwieństwie do Gishki, jego śmierć czemuś służyła. Nic nie wejdzie do Sanktuarium. I nic z niego się nie wydostanie...

Z unoszącego się w powietrzu drakkaru, Karl spoglądał na małe, gorejące w dole światła Travaru.

– Czas legend? – wyszeptał. – Nie, raczej czas ukrycia – odpowiedział sobie, uderzając dłonią w poręcz. – Ci przekleci Theranie powiedzieli, że te plugawe bestie znikną! A przecież Pogrom się zakończył!

Jego towarzysz, Yorlk, roześmiał się.

– Żeglarze, którzy zginęli, by zapłacić kiesy kupców, to nasze legendy. Obym ja nigdy nie wstąpił do Podniebnego Patrolu.

Karl spojrzał na położone w dole miasto. W ciągu kilku ostatnich miesięcy powietrzne patrole spotykało niepowodzenie za niepowodzeniem. Trzy tygodnie temu banda trzeciorzędnych piratów staranowała drakkar patrolu i zabiła wszystkich marynarzy na pokładzie. Doprowadziła do tego głupota załogi statku kupieckiego, który następnie okradziono. Jednak kupcy z Travaru byli ślepi na prawdę. Uważali, że wszystkiemu winny był powietrzny strażnik Travaru i zażądali zadośćuczynienia za stracone dobra – i to nawet, jeśli patrol nie odpowiadał za poniesione straty.

Później spadł kolejny statek, w o wiele gorszych okolicznościach. W złości Karl przywołał bolesne obrazy z przeszłości.

Złożony z czterech jednostek patrol, którego Karl był członkiem, dostrzegł ognistą strzałę, wystrzeloną z okrętu należącego do domu handlowego Merrisa. Gdy drakkar zbliżyły się do wzywającego pomocy statku, okazało się, że atakują go trzy potwory, pochodzące chyba z najmroczniejszych ksenoświatów. Bestie za pomocą ognia zniszczyły żagle i spaliły wielu żeglarzy.

Widząc, co się dzieje, Karl i Yorlk podprowadzili swój drakkar do abordażu i wtedy stała się rzecz straszna. Jeden z demonów zabił pierwszego oficera, zmieniając jego ciało w krwawą miazgę.

Karl rzucił się na potwory. Wyciągnął miecz, starając się odwrócić ich uwagę od bezbronnego statku handlowego. Jedna z przerażających bestii runęła na niego, zostawiając w spokoju płonące olinowanie, którym zajmowała się do tej pory. Karl przygotował się na uderzenie, ale na szczęście jego podkomendni, Smorgan i Trusa,

skierowali swój drakkar w kierunku jego statku. Potwór uderzył o pokład niedaleko steru. Jednak w mgnieniu oka zerwał się i schwycił Trusę. Sparaliżowany z przerażenia Karl mógł tylko obserwować, jak bestia zaciska paszczkę na bladym ciele kobiety. Smorgan rzucił się na demona z szablą w rękę, ale skórzaste skrzydło odbiło z łatwością uderzenie. Mimo usiłowań Karla i Yorlka, próbujących uratować zagrożony drakkar, ten runął w dół i rozbił się gdzieś na ziemi.

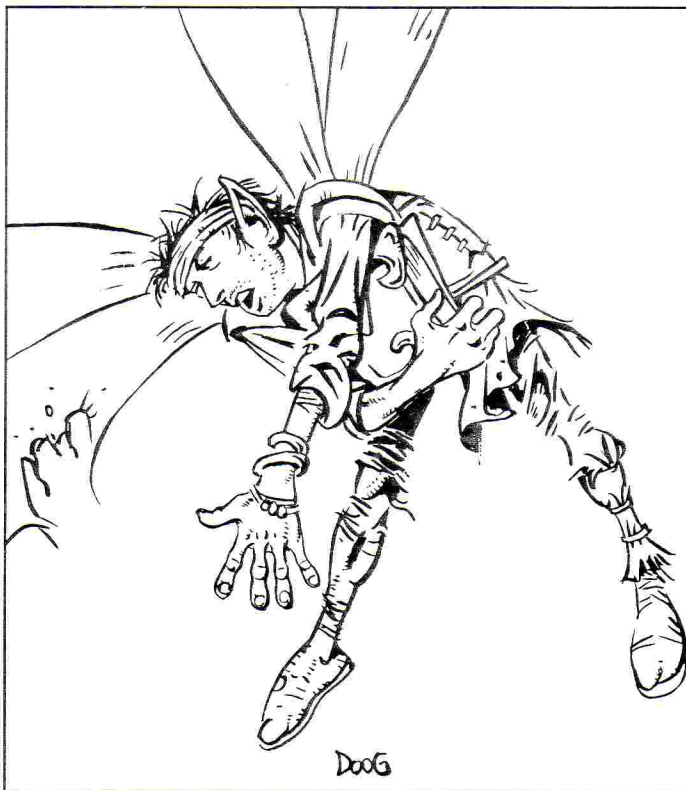
Jak można było się tego spodziewać, chciwi kupcy winą za wszystko obarczyli patrol i zarzucili jego członkom nie-

kompetencję. Karl wyobraził sobie, co popędliwa Trusa zrobiłaby im, gdyby tylko przeżyła.

Yorlk dotknął ramienia Karla, odganiając wspomnienia. Wskazał na południe. Karl skierował spojrzenie w tym kierunku i dostrzegł płonącą strzałę, przecinającą w ciszy nieboskłon.

Yorlk wyszczerzył zęby.

– Pora wziąć się do roboty, Karl. Nadszedł czas, aby spotkać śmierć.



WPROWADZENIE



Koszmar z przestworzy to przygoda osadzona w świecie **Przebudzenie Ziemi**.

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

o życie i wolność z pozostałymi Horrorami oraz Therańskim Imperium.

W sercu Barsawii leży krasnoludzkie królestwo Throal, strzegące byłej prowincji przed Theranami. Na całym tym obszarze pojawiają się odważni bohaterowie, broniący ziemi oraz Dawców Imion, wspierani potężną magią oraz magicznymi artefaktami. Herosi ci, odkrywając i chroniąc świat, stają się żywymi legendami Barsawii.

Akcja scenariusza **Koszmar z przestworzy** toczy się w Travarze – błyskawicznie rozwijającym się mieście handlowym w południowo-zachodniej części kontynentu. Poszukiwacze przygód zostają wynajęci, aby uczynić niebo bezpiecznym i by ogromne statki handlowe znów mogły podróżować z i do miasta. W czasie przygody bohaterowie wyruszą do pradawnego kaeru wietrzników, zbadają jego zakamarki i powrócą do Travaru z prastarym tekstem, zwanym „Księgą Wygnania”. W drodze powrotnej przyjdzie im walczyć z powietrznymi potworami, które zieją ogniem, i stoczyć bitwę z mrocznym statkiem, będącym domem potężnego Horra.

WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY

Koszmar z przestworzy jest przygodą liniową. Oznacza to, że wszystkie wydarzenia występują w odpowiedniej kolejności. Mimo to Mistrz Gry może swobodnie modyfikować scenariusz, adaptując go do potrzeb swojej kampanii. Chociaż kolejne spotkania następują po sobie w sposób logiczny, prowadzący nie musi ściśle przestrzegać kolejności zdarzeń, aby pomyślnie doprowadzić przygodę do końca. W tym celu powinien być zaznajomiony z zawartością tej książki i zasadami **Przebudzenia Ziemi**.

Koszmar z przestworzy to przygoda przeznaczona dla sześciu-ośmiu graczy, których bohaterowie osiągnęli pierwszy, drugi lub trzeci krąg wtajemniczenia. Jest ona dość trudna i Mistrz Gry może dostosować poszczególne wydarzenia tak, aby lepiej pasowały do mniej lub bardziej licznych drużyn, jeżeli okaże się to konieczne. W tym celu zamieściliśmy statystyki bohaterów niezależnych, kompanów i towarzyszy, którzy pomogą postaciom, gdy zrobi się zbyt gorąco. Oraz sprawią, że herosi poczną się mocniej związani z tą opowieścią.

Choć bohaterowie niezależni odgrywają istotną rolę w tej historii, Mistrz Gry nie powinien pozwolić, by przyćmili poszukiwaczy przygód. Gdy śmiałkowie staną przed jakimś problemem lub przeciwnością losu, nie powinno dojść do tego, że ktoś powie im, jak poradzić sobie w danej sytuacji. W końcu, gdyby za każdym razem robili co należy, Mistrz Gry miałby o wiele mniej zabawy.

Jeżeli chodzi o rakkeny (istoty, z którymi poszukiwacze przygód zetną się w początkowej fazie przygody), zadбай, aby nie pokonali ich wszystkich. Najlepiej będzie, gdy bestie zostaną odesłane do swojego świata podczas finałowej walki nad Travarem. Do tego czasu powinny stanowić realne zagrożenie, co pomoże utrzymać napięcie aż do końca przygody.

PRZEPROWADZANIE TESTÓW

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

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

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

JAK KORZYSTAĆ Z KSIĄŻKI

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

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

Streszczenie intrygi jest rozdziałem, w którym opisano całą historię i najbardziej prawdopodobny rozwój wydarzeń. Następujące po sobie rozdziały – nazywane spotkaniami – opisują sytuacje i wydarzenia, z którymi bohaterowie będą musieli sobie radzić w trakcie przygody. Każde spotkanie składa się z pięciu elementów: **Opis**, **Wprowadzenie**, **Intryga**, **Ukryte wątki** oraz **Problemy**.

Opis przedstawia krótkie streszczenie prezentowanego materiału oraz cel spotkania.

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

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

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

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

Zaraz po spotkaniach znajdziemy **Nie dokończone wątki** – rozdział podsumowujący całą przygodę oraz

sugerujący kilka sposobów wykorzystania materiału zawartego w niniejszej książce do stworzenia własnych kampanii. W rozdziale tym znajdziemy także **Przyznanie punktów legend** – wskazówki dla Mistrza Gry za co przyznawać graczom punkty legend. Prowadzący przyznaje punkty legend po każdej sesji (patrz podrozdział **Sesje**), a także po zakończeniu całej przygody.

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

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

Zasady walki statków zawierają informacje, dotyczące rozgrywania potyczek powietrznych, które będą miały miejsce w trakcie przygody.

W skład **Pomocy** wchodzi list i mapa, którą poszukiwacze przygód będą używali w trakcie przygody.

PUNKTY LEGEND PRYZNAWANE ZA SESJĘ GRY

Oprócz punktów legend przyznawanych bohaterom po zakończeniu przygody, Mistrz Gry przydziela także punkty pod koniec każdej sesji gry, bez względu na to, czy rozgrywka stanowiła część prowadzonego scenariusza (patrz **Prowadzenie gry**, str. 241, **PZ**). Ponieważ **Koszmar z przestworzy** jest przygodą na więcej niż jedną sesję, poszczególne spotkania pogrupowane zostały na kilka etapów (patrz **Przyznanie punktów legend**, str. 69). Czasami etapy te mogą wydawać się krótsze lub dłuższe niż rzeczywiste sesje gry – na przykład jedna sesja w **Koszmarze z przestworzy** składa się z czterech do pięciu spotkań, podczas gdy epizody w przygodach do **Przebudzenia Ziemi** mają na ogół siedem do ośmiu spotkań. Jednakże długość każdej sesji gry określa raczej rozwój wydarzeń, a nie liczba spotkań. Każda sesja ma także wyraźnie wyznaczony cel (patrz **Wypełnienie celu przygody**, str. 242, **PZ**). W rozdziale **Przyznanie punktów legend** znajdziemy listę spotkań oraz liczbę punktów legend, którą powinno się przyznawać po każdej sesji za pokonanie przeciwnika, odnalezienie magicznych skarbów, dobrą grę itp.

PRZYGOTOWANIA DO GRY

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

Chcąc rzucić grupie wyzwanie o odpowiednim dla niej stopniu trudności, Mistrz Gry musi odpowiednio zmodyfikować charakterystyki i możliwości przeciwników. Jeżeli scenariusz nie pasuje do drużyny, wówczas prowadzący może wykorzystać go jako szkielet własnej przygody. Gdyby natomiast scenariusz okazał się odpowiedni,



z wyjątkiem kilku drobnych szczegółów, wówczas można go zmodyfikować, czyniąc jeszcze lepszym.

W przygodzie zamieszczono dwie duże mapy statków, których będzie można użyć podczas bitew opisanych w **Do abordażu!** i **Ognie nad Travarem**, str. 55-67. W sekcji **Pomoce** znalazł się również list, udający wymięty pergaminowy zwój; zawiera mapę dla graczy. Mistrz Gry powinien skserować wszystkie wymienione powyżej pomoce i wręczyć graczom, gdy zajdzie taka potrzeba. A w przypadku listu – może go wykonać własnoręcznie, umiejętnie postarzając.

Pamiętaj, że to na tobie, Mistrzu Gry, spoczywa odpowiedzialność za przebieg przygody. Opisując świat **Przebudzenia Ziemi**, staraj się odpowiadać graczom na

wszystkie pytania dotyczące tego, co widzą, słyszą i czują. Powołując do życia miejsca i nastroje, staraj się wykraczać poza opisy przytoczone w tej książce. Pilnując, aby uczestnicy gry byli zaangażowani w toczące się wydarzenia, jak najczęściej zadawaj pytanie „Co robicie?“, gdy opisujesz im nową scenę. Wyjaśniając poczynania bohaterów, gracze pomagają snuć opowieść, czerpiąc tym samym większą przyjemność z gry. Jeżeli zбочą z wytyczonego szlaku, naprowadź ich na właściwy trop. Jeśli ich wybór zagrozi przerwaniem wątku lub może spowodować ominięcie istotnej wskazówki, podpowiedz im, jak powrócić na właściwy trop. Pamiętaj jednak, aby robić to w sposób subtelny. Mistrz Gry powinien naprowadzać graczy, a nie mówić im, co mają robić.

STRESZCZENIE INTRYGI

W ostatnich latach przed nastaniem Pogromu, w czasie, gdy mieszkańcy Barsawii kryli się w cytadelach i podziemnych kaerach, ludzki ksenomanta o imieniu Tyrannis poszukiwał bezpiecznego schronienia dla siebie i społeczności wietrzników, zamieszkujących Góry Grzmotu. Jeden z wietrznickich magów był przyjacielem Ksenomanty. Spędzili razem wiele lat, studiując Horrory, a w szczególności sposoby wygnania tych przerażających potworów do ich rodzimego ksenoświata. Jako że wietrznicy czarodzieje najbardziej obawiali się latających bestii, które bez trudu mogłyby dostać się do ich kaeru wydrążonego wewnątrz Góry Szpon, gromadzona wiedza dotyczyła głównie różnych gatunków takich Horrorów, choć nie tylko.

Tyrannis umówił się ze swoimi małymi przyjaciółmi w ich kaerze w 1030 TH, ale niebezpieczeństwa spowolniły jego wędrówkę. W końcu po wielu przygodach, w tym spotkaniach z Horrorami, przybył wraz z kilkoma towarzyszami na miejsce. Wtedy rozpoczęła się też ostatnia część ich wędrówki, na szczyt Góry Szpon. Upłynęła ona na ciągłych walkach z wielkimi, czarnymi modliszkami, wypelzającymi spośród skał. Wysiłek ten wkrótce miał zostać nagrodzony. Po dotarciu do kaeru Tyrannis i jego ludzie mogliby wypocząć, wyleczyć rany i znaleźć się w towarzystwie przyjaznych wietrzników. Obawiając się o swych małych przyjaciół, Ksenomanta nakazał pośpiech. Drzwi kaeru miały zostać otwarte aż do jego powrotu i tak wielka liczba potworów mogła stanowić olbrzymie zagrożenie dla małych Dawców Imion.

Przebijając ostatnią z modliszek mieczem, Tyrannis wdrapał się na sam szczyt i to, co zobaczył, wpawiło go w osłupienie. Drzwi do kaeru wietrzników były zamknięte; im dłużej wpatrywał się w dziwne symbole, które były na nich wyrzeźbione, tym jego serce przejmowała większa groza.

Wietrznicy zapieczętowały swój kaer.

Tyrannis i jego trzech pozostali przy życiu towarzysze stali na szczycie góry, z coraz większym przerażeniem szukając jakiegoś wyjścia z sytuacji. Podróż na dół będzie jeszcze trudniejsza niż wspinaczka, potem trzeba będzie jeszcze wędrować przez sześć dni po ziemiach, nawiedzonych przez Horrory i ich przerażające konstrukty, aby w końcu dotrzeć do schronienia maga w górach Delaryjskich. I nawet jeśli zdarzy się jakiś cud i Tyrannis przeżyje to wszystko, nie ma pewności, czy jego magia okaże się na tyle silna, by ochronić go przed Pogromem. Mimo wszystko musi spróbować; nie ma innej możliwości.

Jakimś cudem Tyrannis i jego towarzysze dotarli na dół. Przez dwa następne dni przebijali się przez dzikie i wyniszczone ziemie. Nie znaleźli schronienia,

odpoczynku ani chwili spokoju, podczas gdy Horrory o czarnych sercach niszczyły jeszcze nie tak dawno piękną krainę. Wielkie owady już ich nie niepokoiły. Na ich drodze stały zawodzące, skrzydlate bestie z olbrzymimi paszczkami, pełnymi ostrych jak brzytwa zębisk i zakrzywionymi szponami, które wysysały krew z każdym dotykem. Jeden za drugim, towarzysze Tyrannisa padali martwi. Ksenomanta dzielnie bronił się do czasu, gdy osłabł z upływu krwi. Później – pełnąc w poszukiwaniu schronienia – przestał się czymkolwiek przejmować. Ostatnią rzeczą, jaką ujrzał przez zalane krwią oczy, był Horror Rasper-Nor, który wyrwał mu je z oczodołów.

Zanim z Tyrannisa uszło życie, Rasper-Nor zawładnął jego duszą i ożywił niemal martwe ciało. Dzięki temu stworzyciel odkrył, że jego ofiara wraz z grupą magów z narodu wietrzników odnalazła wiele sposobów odsyłania z tego świata Horrorów – także takich jak on. Dowiedział się również, że poznali także sposób na ich przywoływanie. Wietrznicy zapisały tę wiedzę w tomie zwanym „Księgą Wygnania”, spoczywającym bezpiecznie wewnątrz kaeru wietrzników.

Horror, chcąc za wszelką cenę zdobyć „Księgę Wygnania”, opuścił umysł Tyrannisa i zaczął szeptać mu, iż wietrznicy zamknęły swój kaer specjalnie, by mu zaszkodzić. Potem opuścił bezokie, zmaltretowane ciało, chcąc wykorzystać ślepotę i ból do podsycecia nienawiści biednego człowieka.

Miesiącami Tyrannis/Rasper-Nor próbował włamać się do kaeru wietrzników. Horror wiedział, że Ksenomanta pomagał w tworzeniu barier ochronnych, przekonywał go więc, aby za pomocą swej mocy je niszczył. W końcu opanowany mocą stworza Ksenomanta odniósł sukces i wspólnie z Rasper-Norem oraz hordami olbrzymich insektów wdarł się do podziemnego schronienia wietrzników.

Uradowany Horror poprowadził gromadę sług do środka, by odnaleźć „Księgę Wygnania”. Jednak jakby na złość potworowi, jeden z magów ukrył się wraz z nią w specjalnie przygotowanym na taką okazję pomieszczeniu. Ani Rasper-Nor, ani Tyrannis nie potrafili dostać się do jego wnętrza lub też rozszyfrować zapisanej na drzwiach zagadki.

Przez ponad czterysta lat Tyrannis/Rasper-Nor wypróbowywał zaklęcia, przywołujące coraz więcej Horrorów. Po zakończeniu Pogromu, Ksenomanta skupił swą całą moc na jednym celu – jego ponownym zapoczątkowaniu. Próba ta zakończyła się fiaskiem, lecz udało mu się przywołać wystarczająco dużo demonów, aby te mogły zagrozić wielu osadom. Podczas obserwacji flotyli statków ponad górami Grzmotu, Tyrannis/Rasper-Nor stworzył plan zdobycia od dawna pożądanej „Księgi Wygnania”. Miał zamiar przywołać przerażające istoty, aby te atakowały Barsawiańskie

statki do czasu, aż pojawi się drużyna bohaterów, która powstrzyma rzeź. A następnie podpuścić ich, aby weszli do środka, otworzyli pieczętujący schronienie magiczny zamek, w którym przed wiekami ukrył się wietrzniak. Później wszystko byłoby już łatwe. Dzięki księdze mógłby otworzyć bramę, prowadzącą z królestwa Horrorów do Barsawii.

Aby sprawdzić możliwości bohaterów, Tyrannis/Rasper-Nor stworzył odporne na niemagiczną broń i zaklęcia konstrukty. Tylko potężni poszukiwacze przygód byli w stanie przeżyć spotkanie z nimi. Nie bez przyczyny obdarzył je też umiejętnością latania. Chciał, aby ci, którzy udadzą się na wyprawę, potrafili obchodzić się ze statkami powietrznymi – a więc posiadali umiejętność niezbędną do dostania się do wnętrza kaeru, położonego na szczycie Góry Szpon.

W tym właśnie momencie na scenę wkraczają nasi bohaterowie, bowiem przygoda rozpoczyna się tuż po ich przybyciu do Travaru. Podczas pobytu w jednej z tawern dowiedzą się, że żeglujące w tych okolicach powietrzne statki są atakowane przez żądne krwi latające potwory i że powietrzny strażnik z radością wita każdego, kto chce stanąć do walki z nimi. Po tym wprowadzeniu bohaterowie najprawdopodobniej wstąpią do patrolu –

formacji, której zadaniem jest ochrona przestrzeni powietrznej wokół Travaru. Jak zdobędą już doświadczenie w kilku potyczkach z rakkenami, strażnik Drimsbydowie się o istnieniu „Księgi Wygnania”, dzieła skrywającego klucz do pozbycia się potworów. Według źródła Drimsbiego, księga spoczywa zagrzebana pośród ruin kaeru wietrzniaków w górach Grzmotu.

Drimsby, bohaterowie i wybrani żeglarze wyruszą do kaeru wietrzniaków, położonego wewnątrz Góry Szpon. W jego głębi czekają na nich przerażające potwory, lodowata woda i zdraдлиwe klify. Po dotarciu do komnaty, gdzie w zamkniętym sanktuarium spoczywa „Księga Wygnania”, poszukiwacze przygód będą musieli rozwikłać zagadkę, zanim będzie dane im zdobyć ukryty wewnątrz skarb.

Zdobywszy księgę, wydostaną się na zewnątrz, aby być świadkami ataku Rasper-Nora na ich statek. W tym samym czasie stracą swą zdobycz. Ci, którzy przeżyją potyczkę, wezmą udział w pościgu za kierującym się do Travaru okrętem Horrora. Nad miastem rozegra się ostatnia bitwa, podczas której być może uda im się odzyskać księgę i użyć jej do wygnania złej istoty.

Mężczyźni i kobiety, którym uda się dokonać tego bohaterского czynu, na zawsze staną się częścią legend.

PRZED KOSZMAREM



O PIS Spotkanie to rozpoczyna się tuż po przybyciu bohaterów do „Wykwintnego Podniebienia”, uważanego przez wielu za najlepszą tawernę w Travarze. W chwili, gdy pojawia się tu powietrzny strażnik, Gardius Drimsby, aby zebrać swoich ludzi, gracze dowiadują się, że latające demony terroryzują powietrzne szlaki wokół miasta, chcąc zniszczyć flotę Travaru i tym samym sparaliżować handel w południowej części Barsawii.

WPROWADZENIE

Przybywacie do „Wykwintnego Podniebienia“, aby po raz pierwszy na czas dłuższy skosztować ciepłego jedła. Pozostali goście tego przybytku wyglądają na zamożniejszych od tych, których spotykaliście w przydrożnych zajazdach; delikatne skóry, wielokolorowe jedwabie i biżuteria nie należą do rzadkości. Docierające z kuchni smakowite zapachy sprawiają, że kiszki grają wam marsza. To miejsce rzeczywiście zasługuje na swoją reputację.

Siadacie przy jednym z wypolerowanym do połysku stołów i rozpieracie się na obitych skórą krzesłach. Są o wiele wygodniejsze niż twarde drewniane stołki... Po kilku minutach przy waszym stoliku pojawia się młoda kobieta, trzymająca w ręku kawałek papieru. Jest ubrana w prostą czarną sukienkę i biały fartuszek – oba skrojone z dobrego materiału.

– Witajcie w „Wykwintnym Podniebieniu“, szanowni przybysze. Jestem Kathleen, kelnerka. Czym mogę wam służyć?

Mówiąc to, wskazuje na trzymaną w dłoni kartkę papieru. Teraz dopiero dostrzegacie, że zapisano na niej nazwy najróżniejszych potraw: drób z gotowanymi warzywami, wołowinę z dodatkiem gotowanych ziemniaków i porów, zupę rybną i skrangów, gulasz z zimowymi warzywami, chleb maczany w miodzie oraz wiele innych. Na widok samych nazw ślinka cieknie wam do ust. Tyle potraw do skosztowania i tak mało czasu...

Tuż po tym, jak bohaterowie złożą swoje zamówienia, przeczytaj poniższy tekst.

O wiele szybciej, niż moglibyście przypuszczać, Kathleen pojawia się w drzwiach prowadzących do kuchni, niosąc dużą tacę pełną potraw, które zamówiliście. Mniej więcej w połowie drogi do waszego stołu dziewczyna zatrzymuje się i obraca w stronę drzwi. Na widok wchodzącego właśnie do tawerny wysokiego krasnoluda w stalowej zbroi płytowej, szkarłatnej koszuli i brązowych spodniach zapada cisza. Na głowie przybysza tkwi okrągły hełm przyozdobiony pióropuszem. Jedna

z jego dłoni spoczywa na rękojeści krasnoludzkiego miecza, zatkniętego za skórzany pas.

Zdając sobie sprawę z tego, z jakim napięciem wpatrują się w niego wszyscy goście, krasnolud przemawia.

– Przepraszam za to, że zakłóciłem wasz posiłek, ale potrzebni mi są wszyscy członkowie Straży Miejskiej i każdy, kto zechce nam pomóc.

Słyszając jego słowa, ponad połowa gości wstaje i kieruje się do drzwi. W momencie, gdy krasnolud odwraca się, aby wyjść, Kathleen zadaje mu pytanie.

– Strażniku Drimsby, czy był kolejny atak?

– Wybacz, moje dziecko. Świt spadł – odpowiada łagodnie Drimsby, spoglądając na dziewczynę.

Dłonie Kathleen zaciskają się na krawędziach tacy.

– Brethon – szepcze, blednąc.

Drimsby nie mówi nic więcej, potrząsa jedynie głową. Ten gest wystarcza za słowa. Kathleen wypuszcza tacę i wybiega z płaczem do kuchni. Drimsby przez chwilę patrzy jeszcze na gospodę z ponurym wyrazem twarzy, a następnie wychodzi. Wielu mężczyzn i kobiet podnosi się, niektórzy przełykają ostatnie kęsy posiłku, i rusza w jego ślady. Rozglądacie się po cichej, niemalże wyłudnionej sali. Jedna z kelnerek w ciszy sprząta talerze ze stołów. Zostali tylko starzy Dawcy Imion, którzy nie przydadzą się w walce. I wy...



INTRYG

Gracze trafiają do tłoczego miejsca, pełnego spożywających posiłki gości, którzy prowadzą rozmowy na różne tematy. Po przybyciu Drimsbiego z informacjami o *Karmazynowym Świecie*, dużej powietrznej fregacie, zgilek w tawernie niemal zupełnie ucichnie; tylko od czasu do czasu cisza będzie przerywana nerwowymi szeptami gości. Gdzieś z oddali słychać będzie również płacz Kathleen.

UKRYTE WĄTKI

Karta potraw zawiera niemalże każdą potrawę, która może przyjść do głowy bohaterom – w ich skład wchodzi ziemniaki i pory. Przeciętny koszt posiłku wynosi 50

sztuk srebra, odpowiednik wystawnej uczyty; dodatek w postaci steku albo dodatkowej przystawki może podnieść cenę nawet o 15-20 sztuk srebra. Rachunek musi zostać uregulowany, zanim posiłek pojawi się na stole. Mimo że w „Wykwintnym Podniebieniu” wprowadzono ten zwyczaj, aby uniknąć nieuczciwych gości, Mistrz Gry może go wykorzystać, aby wciągnąć graczy w intrygę przygody. Przy odrobinie szczęścia bohaterowie podążą za Drimsbim, zapytają go, co też takiego dzieje się w Travarze i zaoferują mu swoją pomoc. Być może jeden z poszukiwaczy przygód zechce uspokoić Kathleen, która opowie mu o wydarzeniach w mieście. Jeżeli obie z opcji zawiodą, daj do zrozumienia graczom, że wykwintny posiłek, za który sownie zapłacili, leży właśnie na podłodze. Jeśli bohaterowie poproszą inną kelnerkę, aby ta podała im nowe porcje, usłyszą z jej ust te oto słowa:

– Za chwileczkę przyniosę nowe porcje, szlachetni wędrowcy. Bez dodatkowej opłaty. Proszę wybaczyć Kathleen; jej ukochany służył na *Karmazynowym Świcie*. Straciliśmy już trzy statki w tym miesiącu. Wszystko wskazuje na to, że nikt nie potrafi powstrzymać tych straszliwych potworów.

Jeżeli bohaterowie zapytają ją o bestie, odpowie, że przerażające demony napadają na statki od miesięcy i że strażnik Drimsby szuka śmiałków, którzy uwolniliby od nich miasto raz na zawsze.

Pożywienie serwowane w „Wykwintnym Podniebieniu” pomoże graczom wyzdrowieć. W ciągu 8 godzin od spożycia posiłku odzyskają 1 punkt obrażeń za godzinę (pod warunkiem, oczywiście, że spożyli posiłek).

USPOKAJAJĄC KATHLEEN

Jeżeli bohaterowie będą starali się pocieszyć Kathleen, dowiedzą się o tym, co dzieje się w Travarze. W przypadku, gdy któryś będzie dla niej wyjątkowo miły, być może dziewczyna się w nim zakocha, nie prędzej jednak niż po upływie sześciu miesięcy czasu gry, dopiero wtedy rany po śmierci ukochanego się zabliznią. Elf Brethon, narzeczony Kathleen, pracował dla Juliaka Merrisa, kupca z rasy obsydianów i właściciela *Karmazynowego Świtu*.

PODĄŻAJĄC ZA DRIMSBY

Z tawerny Drimsby kieruje się na południowy wschód, w kierunku płonącego wraku *Karmazynowego Świtu*. Bohaterowie mogą go dogonić i zadać kilka pytań, krasnolud jednak nie zatrzyma się w czasie rozmowy.

O ile bohaterowie nie strzelą jakiejś gąfy w trakcie rozmowy lub nie wydadzą mu się podejrzani, Drimsby powie im wszystko, co wie na temat ataków potworów; nie będzie też krył, że jest gotów wynająć każdego, kto zechce pomóc w pozbyciu się tej plagi. Jeżeli bohaterowie wyrażą zainteresowanie wydarzeniami w Travarze, strażnik przedstawi im następujące fakty, które poznał z ust ocalałych żeglarzy.

Trzy demoniczne stwory, zwane przez miejscowych rakkenami, atakują statki w pobliżu miasta. Potwory mają szkarłatną skórę, duże skórzaste skrzydła i okrągłe kończyny, z których wylatuje ogień. Często wykorzystują skrzydła i owe kończyny do wykonywania manewrów, dzięki czemu zmieniają kierunek lotu w mgnieniu oka. Długie, zwięzające się ciała potworów kończą się otworami, również wystrzeliwującymi ogniem. Olbrzymie, okrągłe głowy na pierwszy rzut oka wydają na pozabawione paszcz, przynajmniej do czasu, gdy rakkeny ich nie otwierają. Kiedy już do tego dochodzi, trudno o straszniejszy widok – zajmujący niemal całą szerokość głowy pysk pełen jest ostrych niczym brzytwy kłów. Wielu z ocalałych widziało, jak te szczęki przecinają ich przyjaciół na pół.

Sposób walki tych istot polega na zbliżeniu się do statku i podpaleniu masztów, żagli i olinowania. A następnie, na atakowaniu żeglarzy, którzy starają się stłumić ogień. Nikomu jeszcze nie udało się zranić rakkena, nie mówiąc już o jego zabiciu.

Większość ocalałych to członkowie Podniebnego Patrolu – grupy żeglarzy, którzy zajmują się eskortowaniem okrętów, przylatujących i odlatujących z Travaru. W skład ich wyposażenia wchodzi małe, zwrotne drakary. W trakcie potyczek z potworami używali strzał, próbowali też taranować, a nawet rzucać zaklęcia, ale z niewielkim powodzeniem. Z trzech drakkarów, które eskortowały *Karmazynowy Świt*, powróciły tylko dwa, a jeden przepadł bez wieści.

Bohaterowie docierają do płonącego wraku *Karmazynowego Świtu* w momencie, gdy Drimsby przestaje mówić. Przejdź do następnego spotkania, noszącego tytuł *Karmazynowy Świt*.

KŁOPOTY

Najlepiej byłoby, gdyby to spotkanie zakończyło się ofertą pomocy ze strony bohaterów, chociaż niekoniecznie już teraz muszą obiecać Drimsbiemu, że staną do walki z rakkenami. Na razie pozwól im wziąć udział w gaszeniu ognia, oczyszczaniu wraku, udzielaniu pierwszej pomocy rannym itd. Nie przejmuj się, jeżeli nie zdecydowali jeszcze stanąć do walki z potworami. W następnych spotkaniach nie zabraknie do tego okazji.

Jeżeli owładnięci wizją chwały bohaterowie zdecydują już teraz, że staną do walki z rakkenami, zmodyfikuj następną scenę – *Karmazynowy Świt*. Niech płomienie rozszałeją ze zdwojoną siłą i zapalą okoliczne budynki. W ten czy inny sposób, poszukiwacze przygód stoczą walkę z żywiołem, ramie w ramie z dobrymi mieszkańcami miasta. Pozwoli im to związać się uczuciowo z Dawcami Imion, którzy bardzo potrzebują ich pomocy.



KARMAZYNOWY ŚWIT



O PIS

W spotkaniu tym bohaterowie pomagają walczyć z ogniem spowodowanym upadkiem *Karmazynowego Świtu*. Współdziałając ramię w ramię z mieszkańcami Travaru, dowiedzą się więcej o mieście i problemach zamieszkujących je Dawców Imion.

WPROWADZENIE

Uderzając w ziemię, olbrzymi statek wyrwał w ziemi bruzdę długą na pięćdziesięciu ludzi, przy okazji ścierając w pył wiele budynków. Wszędzie wokół leżą pokruszone i powyrywane kociołki. Płonące szczapy proszą ogień w okolicznych domach i sklepach. Przybiegający z każdą chwilą na sile wiatr podsyca płomienie, sprawiając, że na zimnym, nocnym niebie pojawiają się wirujące iskry. Kilku członków straży miejskiej usiłuje w pośpiechu wykopać rów, by powstrzymać rozprzestrzenianie się ognia. Jeden z nich, sierżant, krzyczy do mieszkańców, prosząc o pomoc. Kilka osób rusza w kierunku kopiących, lecz większość wpatruje się tylko w szoku w roztrzaskany *Karmazynowy Świt*. Drimsby przeklina i, chwytając za szpadel, prosi, byście podeszli razem z nim bliżej płomieni.

UKRYTE WĄTKI

Chociaż na podstawie szczątków trudno ocenić rozmiar statku, *Karmazynowy Świt* miał 15 metrów szerokości i 25 metrów długości. Powietrzni Łupieżcy i Żeglarze, którzy wykonają udany test (10) Percepcji, będą mogli dowiedzieć się dwóch rzeczy na podstawie tego, co widzą. Po pierwsze, ogień, który strawił statek, został zaproszony w wielu miejscach niemal jednocześnie. Po drugie, spalone żagle były pierwszym celem ataku nieznanego wroga.

Koło dwudziestu członków straży stara się odepchnąć tłum jak najdalej od płomieni. Pozostałych piętnastu, wraz z czterema mieszkańcami kopie rów, mający powstrzymać żywioł. Milczący tłum przygląda się temu wszystkiemu bezczynnie; większość gapiów jest zbyt oszołomiona, by podjąć jakieś działanie. Drimsby natychmiast chwyta za szpadel i bierze się do roboty. W tym momencie bohaterowie muszą zdecydować, czy chcą wziąć udział w akcji ratunkowej.

Część z nich może próbować przekonać gapiów do podjęcia działań, pozostali od razu powinni ruszyć do walki z płomieniami.

WALKA Z OGNIEM

Pożar musi zostać stłumiony w ciągu 8 rund, zanim silny wiatr rozniesie go na miasto. Aby zahamować rozprzestrzenianie się ognia, trzeba wykopać szeroki na co najmniej 1,5 metra i głęboki na 30 centymetrów rów, ciągnący się wzdłuż całej długości wraku. Tak tytaniczną pracę jeden człowiek mógłby wykonać w 200 rund; piętnastu strażników, czterech mieszkańców oraz Drimsby uwinie się w 10 rund. Tak więc, jeżeli ktoś im nie pomoże, ogień przeniesie się na okoliczne domy i wyrwie spod kontroli. Dwudziestu pięciu kopaczy powstrzyma go w ciągu 8 rund, czyli tyle, ile potrzeba. Oczywiście, z każdą mijającą rundą walczący z żywiołem są coraz bardziej zmęczeni i pracują wolniej. Chcąc wziąć pod

uwagę ten fakt i nie komplikować sprawy, należy uznać, że jeśli w każdej kolejnej rundzie nie pojawi się dwóch następnych kopaczy, gaszenie ognia wymaga dwóch następnych. Na przykład, jeżeli nikt nie wspomaga 5 kopających do czwartej rundy, ich zastępy będą musiały zwiększyć się o dodatkowych 6, czyli razem 11. Uważaj, aby za bardzo nie uwikłać się w to wszystko. Pożar ma dodać opowieści dramaturgii i związać bohaterów z mieszkańcami, a nie spowolnić akcję.

Wszyscy kopacze otrzymują obrażenia ze stopniem 8 w wyniku dławiącego dymu i zmęczenia. Zależnie od tego, jakie mają narzędzia, mogą kopać trzonkami toporów, mieczami lub gołymi rękoma.

Jeżeli bohaterowie pomogą strażnikom zapanować nad żywiołem, płomienie strawią okręt, ale nie rozprzestrzeniają się na miasto. W przypadku, gdy im się to nie uda, kilka budynków w pobliżu katastrofy zapłonie. Na szczęście, mieszkańcy zdławiają płomienie w ciągu 5 rund i powstrzymują żywioł. W tym czasie strażnicy będą pracowali przy wraku.

OCALONY

Pozwól, aby podczas walki z szalejącym ogniem jeden z bohaterów dostrzegł pocerniałą rękę, wysuwającą się spod płonących belek. Chociaż może ona wpaść w oczy każdemu, niech zobaczy ją osoba trzymająca się z dala od płomieni lub taka, który odmówiła Drimsbiemu pomocy. W pierwszym przypadku migający się gracz ma okazję na heroiczny czyn, co przyniesie mu sławę i punkty legend. W drugim być może poczuje się częścią dziejącej się w Travarze tragedii i wbrew początkowej niechęci, zaangażuje się w tę historię.

Ocalałą osobą jest elficki marynarz o imieniu Radlin. Każda osoba, która rzuci mu się na pomoc, musi mieć jakąś ochronę przed ogniem albo otrzyma w czasie akcji ratunkowej obrażenia ze stopniem 12 od ognia i gryzącego dymu. Chociaż póki co mówienie sprawia elfowi zbyt wiele bólu, po wyleczeniu stanie się on nieocenionym źródłem informacji dla swoich wybawców (patrz **Plotki i odkrycia**, strona 83). Osoba, która ocaliła elfa, zostanie również wynagrodzona w inny sposób. Będący pod wrażeniem wyczynu bohatera, właściciel „Wykwintnego Podniebienia” zaoferuje mu darmowe posiłki, a krążący wokół głosiciele Garlen wyleczą go za darmo. Jeżeli Mistrz Gry będzie miał taką wolę, każdy sklep czy tawerna udzieli poszukiwaczowi przygód 10-procentowego rabat na oferowane przez siebie dobra.

GŁOSICIELE GARLEN

Kilka głosicielek Garlen, młodych kobiet ubranych w białe spodnie i koszule, zebrało się wokół miejsca katastrofy, aby pomóc tym, którzy zostali ranni podczas upadku statku. Jeżeli jeden z bohaterów uratuje Radlina z wraku, wietrznicka dziewczyna o imieniu Tryla natychmiast zajmie się elfem. Ewentualnie ochotnicy



prowadzeni przez głosicieli przeniosą wszystkich potrzebujących do Sanktuarium Garlen, położonego kilka kwartałów dalej.

ROZMOWA Z DRIMSBIM

Gdy ogień zostanie ugaszony, strażnik Drimsby wspomni bohaterom, że szuka ochotników do Podniebnego Patrolu. Jest to oddział, który zajmuje się pilnowaniem statków i szlaków komunikacyjnych wokół miasta. Jeżeli gracze wyrażą zainteresowanie, zaoferuje 15 sztuk srebra za ośmiogodzinną wachłę, zwiększając zwyczajową sumę o 5 sztuk srebra w związku z ostatnimi wydarzeniami. Nie może przeznaczyć na ten cel więcej, gdyż ustalony przez kupców budżet i tak jest już nadwątłony. Drimsby może również przeznaczyć 75 sztuk złota na nagrodę, którą wypłaci każdemu, kto wytropi i zabije rakkeny. Poszukiwacze przygód muszą zdecydować, czy wstępują na służbę, czy rozpoczną poszukiwania dla nagrody – nie mogą zrobić obu rzeczy jednocześnie.

Niezależnie od tego, na który wariant się zdecydują, Drimsby zadba o to, by zostali wyleczeni w Sanktuarium i znajdzie im pokoje (za które będą musieli zapłacić

sami). Jeżeli w międzyczasie udowodnili, że można im ufać, będzie im towarzyszył podczas zakupów w mieście (choć nie kupi im broni, pancerzy bądź innego ekwipunku).

Gdy już grupa zdecyduje się przyłączyć do patrolu lub wytropić rakkeny dla nagrody, Drimsby umówi się z nimi na spotkanie w dokach następnego dnia w południe. Przejdź do rozdziału **Rycerze podniebnych szlaków**.

KŁOPOTY

Jeżeli gracze nie zechcą gasić płomieni, jeden z oficerów patrolu podejdzie do nich i wyda im odpowiednie rozkazy. Ewentualnie, pozwól im dostrzec, jakie uznanie i respekt zyskują ci, którzy uwijają się wokół statku. Prawdziwi bohaterowie powinni pomóc z własnej woli, ale czasami potrzebują jakiejś zachęty.

Jeżeli gracze zdecydują się na nagrodę, a nie zaciągnięcie do patrolu, Drimsby wyśle ich i tak na poszukiwanie zaginionego drakkaru (patrz następny rozdział – **Rycerze podniebnych szlaków**). Mistrz Gry powinien zmienić trochę przebieg poszukiwań, aby oddać inny status bohaterów.

RYCERZE PODNIEBNYCH SZLAKÓW



O PIS

W tym spotkaniu bohaterowie nauczą się latać powietrznymi statkami, wyruszą na poszukiwanie zaginionego drakkaru i dowiedzą się więcej o rakkenach.

WPROWADZENIE

Po trwającym większość ranka odpoczynku przybywacie do doków Powietrznego Patrolu. Przed wejściem do magistratu stoi kilka drakkarów, przycumowanych do drewnianych pomostów. Wszystkie statki noszą ślady potyczek. Krasnolud o zmęczonym spojrzeniu wciera wosk w poszycie jednego z nich, bez większego zainteresowania obserwując, jak wchodzicie do budynku. Biuro Drimsbiego znajdujecie bez większych kłopotów, a ponury krasnolud oczekuje was przed drzwiami.

– Cieszę się, że już jesteście – mówi, ruszając do biura. Gdy podążacie za nim, wskazuje wam drewniane krzesła i prosi, abyście spoczęli. Potem częstuje was wodą, którą nalewa do kubków z jasnego drewnianego dzbana. Na końcu napelnia swój kubek i opierając się o biurko, patrzy wam w oczy. – Pozwólcie, że powiem wam co nieco o pierwszym dniu waszej służby w Powietrznym Patrolu.

INTRYGGA

Bohaterowie bez trudu znajdą drogę do doków, będących kompleksem wielu budynków. Magistrat to poczekalnia, gabinet zastępcy Drimsbiego, który pełni obowiązki, gdy krasnolud jest nieobecny, i biuro szefa, gdzie trzymane są księgi rachunkowe, wskazówki dotyczące potyczek z podniebnymi łupieżcami i inne dokumenty związane z pracą.

Są tu też żeglarze, z którymi bohaterowie będą mieli najwięcej styczności w dalszej części przygody – człowiek o imieniu Karl i ork nazywający się Yorlk. Żaden z nich nie wie o rakkenach więcej niż Drimsby. Podczas wprowadzenia w obowiązki krasnolud przekazuje poszukiwaczom przygód następujące informacje.

– Statki opuszczające miasto przysyłają do nas gońca na godzinę przed odlotem. Kiedy przybywa on do doków, ślemy posłańca po członków patrolu i przydzielamy statkowi handlowemu dwa lub trzy drakkary eskorty. Po godzinie lub dwóch nasze okręty powracają do Travaru. Trzeba przyznać, że mamy ciężkie życie

z łupieżcami. Ich szpiedzy informują swoich kamratów o każdym odlatującym z miasta statku. Jakże bym teraz chciał jakieś potyczki z nimi – wszystko jest lepsze od tych rakkenów.

– Muszę wiedzieć, gdzie przebywacie przez cały dzień. Jeżeli jakiś statek zawiadomi nas o odlocie, wyśle po was gońca, a wy będziecie musieli przybyć tu w kwadrans. Po odeskortowaniu statku wracacie do miasta, gdzie możecie zająć się ponownie własnymi sprawami, aż do następnego lotu. Nawet w najbardziej pracowitym okresie nie odbywamy więcej niż trzech lotów dziennie. Teraz, gdy mamy na głowie demony, nie latamy częściej niż raz czy dwa.

– Statki nie opuszczają Travaru w nocy – piratom byłoby zbyt łatwo je wytropić i zaatakować po odlocie drakkarów. Czasami jednak jakimś okretowi zdarza się przybyć po zmroku. Mimo że kupcy starają się planować dzienne przyloty, niesprzyjające wiatry i nieprzewidziane postoje sprawiają, że nie da się tego uniknąć. Tak właśnie było z *Karmazynowym Świtem* ostatniej nocy. Wysłałem mu na spotkanie trzy drakkary, ale *Świt* już płonął, gdy przybyły na miejsce. Jeden z naszych okrętów zaginął. Chciałbym, abyście go odnaleźli. Udajcie się teraz na statek, żeby za-

poznać się z załogą, a następnie ruszajcie na poszukiwanie moich podwładnych. Jeżeli żyją, zabierzcie ich do Sanktuarium Garlen. Jeśli nie, przywieźcie ciała do miasta, by mogły zostać pochowane zgodnie ze zwyczajem.

Świeżo upieczeni żeglarze mogą zadać Drimsbiemu dowolne pytania. Jeżeli chcą poznać daty, częstotliwość i cele ataków rakkenów, zajrzyj na stronę 83, do **Plotek i odkryć**.

DALEKOSIĘŻNE PLANY

Mimo że pierwszego dnia służby bohaterowie będą mieli pełne ręce roboty, zdarzy się im kilka przerw, w czasie których będą mogli podjąć na własną rękę kilka działań. Najprawdopodobniej zechcą rozejrzeć się po Travarze w poszukiwaniu ekwipunku, który mógłby



pomóc im pokonać rakkeny. Jeżeli zaplanują to z głową, mogą odwiedzić każdą lokację opisaną w podrzdziale **Zwiedzanie Travaru**. Mistrz Gry powinien kontrolować to, co zechcą kupić lub zrobić. Jeżeli wpadną na pomysł zrobienia czy zakupienia spadochronów albo czegoś w rodzaju kamizelek ratunkowych, wypełnionych esencją żywiołu powietrza, zabroń im tego. Choć jest to dobry pomysł, postaci nie są w stanie wpaść na niego, bo- wiem nie potrafią wyobrazić sobie takich rzeczy. W końcu ludzie musieli spędzić tysiące lat na morzach i oceanach, aby wymyślić kamizelki ratunkowe. Podobnie rzecz się ma z powietrznym żeglarstwem.

Jeśli gracze przedstawia logiczne argumenty istnienia jakiegoś gadżetu, Mistrz Gry powinien wzbogacić go o kilka usterek, co doda potyczkom z rakkenami nieco dramaturgii. Można na przykład pozwolić magowi stworzyć unoszące się w powietrzu krzesło, wykonane z drewna przesiąkniętego esencją żywiołu powietrza. Jednakże jego dzieło będzie niestabilne i pod wpływem podmuchów wiatru utrudni rzucanie czarów. Pamiętaj, że podczas starcia z rakkenami bliskość śmierci lub zawiśnięcia na płonącej linie dodaje walce napięcia i zmusza bohaterów do współdziałania. Złodziej dyndający na linie na pewno poprosi przyjaciela Powietrznego Łupieżcę, aby wciągnął go na pokład, zmuszając go do wyboru: uratować kumpla w potrzebie czy zadać demonowi celny cios.

ZWIEDZANIE TRAVARU

Travar jest zbyt dużym miastem, by go szczegółowo opisać, niemniej gracze znajdą na drodze do doków kilka ciekawych miejsc.

„Wykwintne Podniebienie”

W tawernie, gdzie rozpoczyna się przygoda, posiłki serwowane są od południa do północy. Należy ona do człowieka imieniem Maxor Yarl, który uważa, że ma najlepszą kuchnię w południowej Barsawii.

Zbrojownia Uglana

Uglan, Fechtmistrz t'skrang w podeszłym wieku, przed laty zaczął sprzedawać pancerze i oręż, który zebrał w czasie swych wędrówek. Interes okazał się na tyle dochodowy, że postanowił w końcu otworzyć w Travarze sklep. Bohaterowie znajdą tu wszystkie normalnie dostępne rodzaje broni.

„Złamany Pałasz”

W tej tawernie alkohol podaje wykidajło o imieniu Mug. Odwiedzają ją byli Powietrzni Łupieżcy i więcej niż kilku gości ciągle zaangażowanych w ten proceder.

Sanktuarium Garlen

W tym miejscu żyje piętnaście kobiet i trzech mężczyzn, lecząc wszystkich w potrzebie. Dodatkowo głosiciele sprzedają wszystkie rodzaje mikstur leczniczych

opisanych na stronie 258 podręcznika podstawowego, w rozdziale **Towary i usługi**.

„Odpoczywający Wędrowiec”

Ta gospoda słynie z dobrego jedzenia, ciepłych kąpiel i bezpieczeństwa. Właściciel, obsydianin Greeg Harksot, zatrudnia dwóch uzbrojonych strażników. Patrolują oni teren wokół, by odstraszyć złodziei i zapewnić bezpieczeństwo gościom. Bohaterowie mogą w „Wędrowcu” usłyszeć mnóstwo legend i pogłosek.

SZALONY MARTIN UDERZA

Miejscowy mag, Szalony Martin, który dawno temu postradał zmysły, wędruje ulicami tej części miasta, belkocząc coś bez sensu do niewidocznych przyjaciół i krzycząc na niewidzialnych oprawców. Każda osoba w dzielnicy zna Szalonego Martina i omija go jak zarazę. Maxor Yarl z „Wykwintnego Podniebienia” zostawia mu czasami za tawerną resztki z posiłków, ale tylko barmanka Kathleen wie, że to robi.

O dowolnej porze dnia Szalony Martin podbiega do jednego z bohaterów, obrzuca go błotem i belkocze coś o skradzeniu pomarańczy z jabłkowego gaju. Jeżeli poszukiwacz będzie chciał zaatakować starca, powiedz, że Martin jest uciążliwy, ale niegroźny. Gdyby nie daj Boże coś mu się stało, bohater zszarga swoją reputację pośród miejscowych ludzi. Tylko kilku będzie chciało z nim rozmawiać, a kupcy podniosą o 10% wszystkie ceny. Szaleniec pozostawi w końcu bohaterów w spokoju, jeżeli ci nie będą na niego zwracać uwagi.

W przypadku, gdy bohaterowie zapytają kogoś o Martina, dowiedzą się następujących rzeczy. Pamiętaj, że poniższy tekst jest napisany tak, jakby wypowiedział go zwykły człek na ulicy. Mistrz Gry może zmienić akcent i słownictwo, jeżeli bohaterowie zapytają kogo innego.

– Aa, Szalony Martin was zaczepił, co? Taaa, teraz facet ma nierówno pod sufitem. Kiedyś jednak był to zwykły chłopina, który wtykał nos, gdzie nie trza. Niektóre ludziska nawet gadali, co on naznaczony przez Horrora. Jeśli to prawda, czemu bestia krzywdy mu nie zrobiła. Męczy tylko biedaka, jak wrzód na du...ie.

Scena ta, choć niezbyt istotna, pokaże graczom, czym może skończyć się naznaczenie przez Horrora. Wiedza ta okaże się istotna w **Odnalezieniu Sanktuarium**, w dalszej części tej przygody. Jeżeli gracze zdają sobie sprawę z istnienia znamienia Horrorów, Mistrz Gry może ją ominąć. Chociaż w większości barsawiańskich miast osobę podejrzaną o naznaczenie się kamieniuje, w tym przypadku miejscowi, zdający sobie sprawę, że Szalony Martin jest niegroźny, przypisują jego obłąd jakiejś innej przyczynie niż Horror.

NIEPRZYJAZNE PRZESTWORZA

W końcu bohaterowie muszą udać się na statek i wyruszyć na poszukiwanie zaginionych żeglarzy. Po

zaokrętowaniu się na *Leśnym Lotniku*, spotkają znajomych strażników, Karla i Yorlka. Ich statystyki znajdziesz w **Bohaterach niezależnych**, str. 76. Drimsby poprosił tych doświadczonych żeglarzy o współpracę z bohaterami. Drakar może pomieścić spokojnie 12 członków załogi, a jego maksymalny udźwóg to 16 ludzi albo około półtorej tony.

Lot

Aby pomóc Mistrzowi Gry w zapoznaniu graczy z powietrznym żeglarstwem, zastosowano uproszczone opisy statków i talentu żeglarstwo powietrzne. Należy pamiętać, że metody nawigowania statków są mniej istotne od akcji podejmowanych przez bohaterów w czasie walki. I z tego właśnie powodu informacje na ten temat zostały ograniczone do niezbędnego minimum.

Talent/umiejętność żeglarstwo powietrzne: Aby kierować statkiem powietrznym, bohater musi użyć talentu bądź umiejętności *żeglarstwo powietrzne*. Informacje tam zawarte mówią, że wynik testu *żeglarstwa* musi wynieść 4 lub więcej, by żeglarz mógł wykonać manewr, operować żaglami itd. (ED, str. 121). Jeżeli marynarz nie posiada tej zdolności, może użyć wartości Siły Woli w celu ustalenia, czy dana akcja zakończyła się sukcesem, czy też nie.

Podczas walki powietrznej (patrz **Do abordażu!** str. 55) określ manewrowość jednostek na podstawie zasad walki powietrznej ze stron 88-93 tej przygody.

Drakkary: Drakkary Podniebego Patrolu są o wiele mniejsze od używanych przez kryształowych łupieżców – mają 9 metrów długości i 3 szerokości. Burty są tu wyższe niż na normalnych statkach. Z pojedynczego masztu zwisa 3,5-metrowy żagiel. Małe, zwinne i zwrotne, poruszają się o wiele szybciej niż galery, choć rakkeny i koszmarniki (patrz **Do abordażu!**, str. 57) dogonią je bez problemów. Drakkaary są również zaopatrzone w wiosła, które poruszają statek, gdy silny wiatr uniemożliwia korzystanie z żagli lub gdy trzeba znacznie przyspieszyć. Każdy wymaga normalnie co najmniej 5 członków załogi, choć liczbę tę można obniżyć po osiągnięciu ogromnego lub wyjątkowego sukcesu w teście *żeglarstwa powietrznego*.

Galeony: Statek Drimsbiego, *Chmurościgły*, jest galeonem. Tak jak drakkary, galeony w tej przygodzie są mniejsze niż zwykle i mają 60 metrów długości i 12 szerokości. Są uzbrojone w ogniste działa i mimo rozmiarów są całkiem zwrotne. Używa się na nich zarówno żagli, jak i wiosel, choć tych ostatnich bardzo rzadko. Normalnie wymagają one załogi liczącej około 20 żeglarzy, ale można zmniejszyć tę liczbę, osiągając ogromny lub wyjątkowy sukces w teście *żeglarstwa powietrznego*.

Poszukiwanie statku

Za sterami *Leśnego Lotnika* zasiada Karl. Gdy tylko statek znajdzie się poza miastem, każ wykonać graczom test Percepcji (8) w celu odnalezienia zaginionego statku. Czas niezbędny na odnalezienie drakkaru to dwie godziny. Za każdy punkt ponad 8, jaki gracze osiągną w teście, skróć ten czas o 5 minut. Na przykład, jeżeli uzyskają 11, zmniejsz czas poszukiwań o 15 minut – do 1 godziny 45 minut ($11 - 8 = 3$, $3 \times 5 = 15$). Mistrz Gry może również wykonać test za Karla oraz Yorlka i w ten sposób skrócić czas poszukiwań. Niezależnie od wyniku testu, poszukiwania będą trwały minimum 30 minut.

Po upływie określonego testem czasu, jeden z bohaterów dostrzeże na skraju lasu, tuż poza miastem, olbrzymie drzewo kalmisowe. Pomiedzy jego konarami spoczywa coś dużego, a w dole leży kilka złamanych gałęzi. Jeżeli drakkar podleci bliżej, by sprawdzić, co to jest, oczom poszukiwaczy ukaże się zaginiony statek, spoczywający między gałęziami olbrzymiego drzewa. Kolej teraz na jednego z bohaterów, który będzie musiał zejść po linie w poszukiwaniu rozbitków.

Drzewo kalmisowe wydziela słodki sok, używany do wyrobu ciast i innych słodczy. Sok ten jest przysmakiem większości zwierząt, dlatego też roślina wykształciła ostre kolce, które wyrastają z jego pnia i gałęzi. Wspinaczka wśród cierni jest wyjątkowo trudna i bolesna. Osoba dokonująca tej sztuki musi wykonać test *wspinaczki* (12). Jeżeli będzie on udany, bohater nie otrzymuje obrażeń. Jeśli się nie powiedzie, otrzymuje obrażenia w wysokości różnicy pomiędzy wynikiem testu a stopniem trudności (12). Na przykład, bohater, który wyrzuci 9, odniesie 3 obrażenia ($12 - 9 = 3$). Obrażenia zadawane przez kolce są bolesne, ale rzadko niebezpieczne i chroni przed nimi pancerz.

Upadek przeżył tylko jeden z trzech członków załogi statku. Jest nim t'skrang imieniem Slilith, który stracił przytomność i wymaga natychmiastowej pomocy. Aby wnieść go na *Leśnego Lotnika*, ratownik musi wykonać udany test *wspinaczki* (14). Zwiększony stopień trudności odzwierciedla trudność podźwignięcia bezwładnego ciała.

Gdy tylko Slilith zostanie wyleczony – czy to przez poszukiwaczy przygód, czy też głosicieli Garlen, opowie bohaterom o tym, co wydarzyło się w czasie ataku na *Karmazynowy Świt* (patrz **Odkrycia i plotki**, str. 83). Postacie powinny zabrać ciała pozostałych członków załogi do Travaru – wyniesienie ich z wraku statku wymaga kolejnego udanego testu *wspinaczki* (14). Jeżeli któryś z nich będzie nieudany, bohaterowi nie uda się ruszyć zaklinowanych zwłok, które będą musiały tu pozostać.





Powrót do Travaru

Po złożeniu raportu Drimsbiemu, bohaterowie dostaną wolne. Strażnik wezwie następną załogę i wyśle do zniszczonego statku.

Skoki

Po zakończeniu akcji ratunkowej Karl i Yorlk wyzwa bohaterów na pojedynek w swoim ulubionym sporcie – skakaniu na linie. Choć Karl wygląda na spokojnego i opanowanego, jest poszukiwaczem mocnych wrażeń, który wymyślił tę konkurencję, by zapęlić jakoś nudne godziny służby na statku. Podczas zawodów śmialek zabezpiecza się krótką liną – przewiazaną w pasie – mocowaną do środkowej ławy, a następnie wyskakuje z jednej strony statku, by w końcu wylądować po drugiej, ponownie na pokładzie (jeżeli dopisze mu szczęście). Karl powie bohaterom, że najdłuższa lina, na której skakał, miała długość 10 metrów.

W kategoriach gry każda osoba wystarczająco odważna (lub głupia) musi wykonać test Zręczności o stopniu trudności równym długości liny razy trzy minus 3. Konkurencja ta jest niezwykle trudna, ale sprawny fizycznie zawodnik jest w stanie wykonać poprawnie jeden na 5 skoków. Przeciętny sukces pozwoli śmiałkowi znaleźć

się po drugiej stronie statku, chwycić się burty i wdrapać na pokład. Dobry – od razu wskoczyć na pokład; ogromny – stanąć pewnie na nogi na środku drakkaru. Porażka sprawia, że poszukiwacz przygód otrzymuje obrażenia ze stopniem 4 i będzie musiał zostać wciągnięty przez innych na pokład.

Karl stawia sztukę srebra za skok. Robi to jednak nie dla pieniędzy czy aby coś sobie udowodnić, ale dla pojawiającego się podczas skoku dreszczu emocji. Yorlk w przeciwieństwie do niego lubi zakłady. Jako że pochodzi z bogatej rodziny, postawi sztukę złota, a nie srebrną monetę.

Jeżeli postać wygląda na taką, która mogłaby sprostać Karlowi, żeglarz wyzwie ją na pojedynek w skokach. Obaj zaczną od 6-metrowej liny. Po udanym skoku dodają po metr i powtarzają zawody. Jeżeli jeden z nich zakończy skok niepowodzeniem, będzie ponawiał go aż do skutku. Wszystko zakończy się w momencie, gdy jeden z zawodników osiągnie wynik 10 metrów, czyli wyrówna rekord Karla. Zwycięzca zgarnie stawkę Yorlka (do 5 sztuk złota) i stawkę Karla (do jednej sztuki złota) oraz otrzyma 200 punktów legend, co odzwierciedla zyskaną w czasie skoków reputację nieustraszonego śmialka.

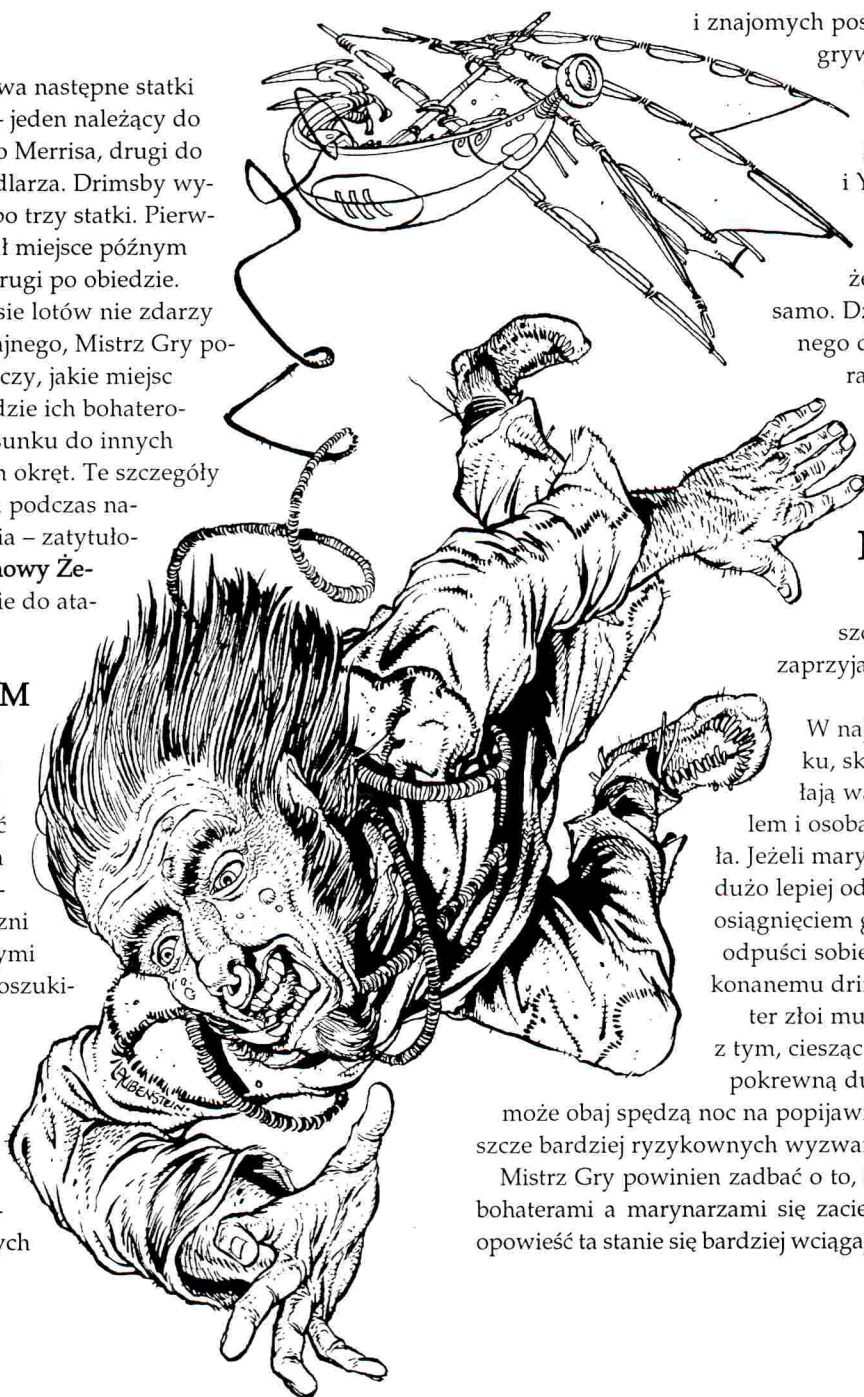
ESKORTA

W ciągu dnia dwa następne statki opuszczają Travar – jeden należący do domu kupieckiego Merrisa, drugi do niezależnego handlarza. Drimsby wysze razem z nimi po trzy statki. Pierwszy lot będzie miał miejsce późnym popołudniem, a drugi po obiedzie.

Mimo że w czasie lotów nie zdarzy się nic nadzwyczajnego, Mistrz Gry powinien spytać graczy, jakie miejsce zajmują na pokładzie ich bohaterowie i gdzie w stosunku do innych drakkarów jest ich okręt. Te szczegóły nabiorą znaczenia podczas następnego spotkania – zatytułowanego **Obsydianowy Żeglarz** – gdy dojdzie do ataku rakkenów.

Z POWROTEM NA ZIEMI

Po zakończeniu pracy Karl i Yorlk mogą zdecydować się zabrać nowych towarzyszy na popijawę. Sympatyczni i lojalni, są idealnymi kompanami dla poszukiwaczy przygód. Mistrz Gry powinien popierać podobne relacje z co najmniej kilku powodów. Po pierwsze, pojawienie się zaufanych



i znajomych postaci wzbogaci rozgrywkę, a samo miasto uczyni bardziej realnym. Po drugie, ponieważ Karl i Yorlk są lojalni wobec Podniebnego Patrolu, być może gracze poczują to samo. Dzięki temu, następnego dnia podczas ataku rakkenów będą walczyli z większą determinacją i zaciętością.

KŁOPOTY

Przy odrobinie szczęścia Karl i Yorlk zaprzyjaźnią się z poszukiwaczami przygód.

W najgorszym przypadku, skoki na linie wywołają waśń pomiędzy Karlem i osobą, która go pokonała. Jeżeli marynarz będzie skakał dużo lepiej od konkurenta przed osiągnięciem granicy 10 metrów, odpuści sobie i zaproponuje pokonanemu drinka. Jeżeli to bohater złoi mu skórę, pogodzi się z tym, ciesząc się tym, że znalazł pokrewną duszę. Kto wie – być

może obaj spędzą noc na popijawie i wymyślaniu jeszcze bardziej ryzykownych wyzwań.

Mistrz Gry powinien zadbać o to, by więzi pomiędzy bohaterami a marynarzami się zacieśniły. Dzięki temu opowieść ta stanie się bardziej wciągająca i prawdziwsza.

OBSYDIANOWY ŻEGLARZ



O PIS

W tym spotkaniu bohaterowie stoczą pierwszą bitwę z rakkenami – przerażającymi bestiami terroryzującymi powietrzne szlaki wokół Travaru. Gdy dojdzie do walki, śmiałkowie zorientują się, że do pokonania stworów potrzeba większych umiejętności niż te, którymi dysponują. Opisane tu zdarzenia są wprowadzeniem do wydarzeń mających miejsce w dalszej części przygody.

WPROWADZENIE

Budzi was pukanie do drzwi. Otwieracie je, wciąż jeszcze odczuwając skutki wieczornej popijawy. Za drzwiami stoi wysłany przez Drimbsiego posłaniec. Jednym tchem przekazuje wam wiadomość: do miasta zbliża się statek handlowy, nazywany *Obsydianowym Żeglarzem*. Powoli dochodzicie do siebie, nakładacie ubranie, chwytaście ekwipunek i pośpiesznie ruszacie do doków.

Karl, Yorlk i pozostali członkowie załogi już tu są. Dołączacie do nich na pokładzie *Leśnego Lotnika*. Statek wzbija się w powietrze i światła Travaru znikają w dole. Kierujecie się na północny zachód, gdzie spotkacie się ze zbliżającym się statkiem. Posłaniec powiedział wam, że wiadomość z *Obsydianowego Żeglarza* nadeszła jakieś dwie godziny temu. Podczas gdy wasz statek i dwa pozostałe ustawiają się w szyku, wy przeszukujecie nieboskłon w poszukiwaniu zbliżającej się jednostki kupieckiej Merrisa.

Nagle dostrzegacie coś w świetle księżyca. Powoli zbliżacie się do tajemniczego obiektu, aż wreszcie możecie podziwiać zapierający dech w piersiach widok. W powietrzu unosi się olbrzymi kamienny okręt, przy którym wasz drakkar wygląda jak dziecinna zabawka. Już wcześniej mieliście okazję widzieć kamienne okręty Theran, ale żaden nie mógł się równać z tym tutaj. I w dodatku cały od dziobu do rufy zbudowany jest z lśniącego, czarnego obsydianu! Przelatując obok, dostrzegacie szkarłatną flagę Merrisa, powiewającą dumnie na szczycie głównego masztu.

INTRYGA

Większość członków załogi *Obsydianowego Żeglarza* to ludzie, choć znajdzie się tu też kilka elfów, t'skrangów i orków. Nieliczne elfy są uzbrojone w kusze, które nerwowo kierują w stronę eskorty, gdy drakkary bezszelestnie wyłaniają się z ciemności. Dopiero, kiedy okazuje się, iż przybył Podniebny Patrol, marynarze ponownie skupiają uwagę na skrytym w ciemnościach niebie, przygotowując się do odparcia ewentualnego ataku rakkenów.

Żeglarza oświetla kilka kryształów, zawieszonych na takielunku statku. Chociaż towary prawie zawsze przechowuje się w ładowniach, na pokładzie zgromadzone wiele skrzyń, zamocowanych linami. Najprawdopodobniej *Żeglarz* przewozi wiele dóbr, aby zrekompensować poniesione w ostatnim czasie straty.

Gdy *Obsydianowy Żeglarz* i jego eskorta zbliżą się do granic miasta, przeczytaj co następuje.

Widząc w dole znajome światła, powoli się odprężacie. Żadnych demonów, żadnych ataków – kolejny nudny patrol. Wasze miecze miały tworzyć legendy, a nie rdzewieć w pochwach. Jeszcze kilka takich lotów, a będziecie musieli szukać chwały gdzie indziej.



Usadawiacie się wygodnie na twardych drewnianych ławach i, opierając o burty, wpatrujecie w nieboskłon. W pewnym momencie nad południowo-zachodnim niebem, tuż nad horyzontem, pojawia się pomarańczowo-czerwone światełko. Gwiazda – nie ma co do tego wątpliwości. Leniwie przyglądacie się jej ruchowi, usiłując przypomnieć sobie, jaka to gwiazda unosi się tak nisko nad Travarem w tej części nieboskłonu. Ale przecież gwiazdy się nie poruszają! Przetykacie ciężko ślinę i zwilżacie językiem usta, rozumiejąc nagle, że to coś zupełnie innego...

Ognik, który bohaterowie biorą za gwiazdę, jest w rzeczywistości płomieniem wydobywającym się z rakkenów. Chociaż stworzy używają do latania głównie skrzydeł, płomienie wystrzeliwane z okrągłych otworów pozwalają im osiągać niewiarygodne prędkości i wykonywać szybkie, niemal natychmiastowe zwroty.

WALKA Z RAKKENAMI

Mistrz Gry musi powiedzieć graczom, kiedy przybędą rakkeny i rozpocznie się walka. Podczas pierwszej rundy potyczki dwie bestie skierują się w stronę olinowania *Żeglarza* i zaczną je podpalać. Większość elfów wystrzeli z kusz, jednak bez wyraźnego efektu. Trzeci potwór ruszy w kierunku drakkarów i zaatakuję *Leśnego Lotnika*. Duża szybkość zapewni rakkenom inicjatywę w pierwszej rundzie; dalej wszystko odbędzie się już według normalnych reguł.

Mimo że walka ta ma niewiele wspólnego z potyczkami okrętów, znajdzie tu zastosowanie wiele zasad opisanych w rozdziale **Bitwy powietrzne** (str. 88) oraz

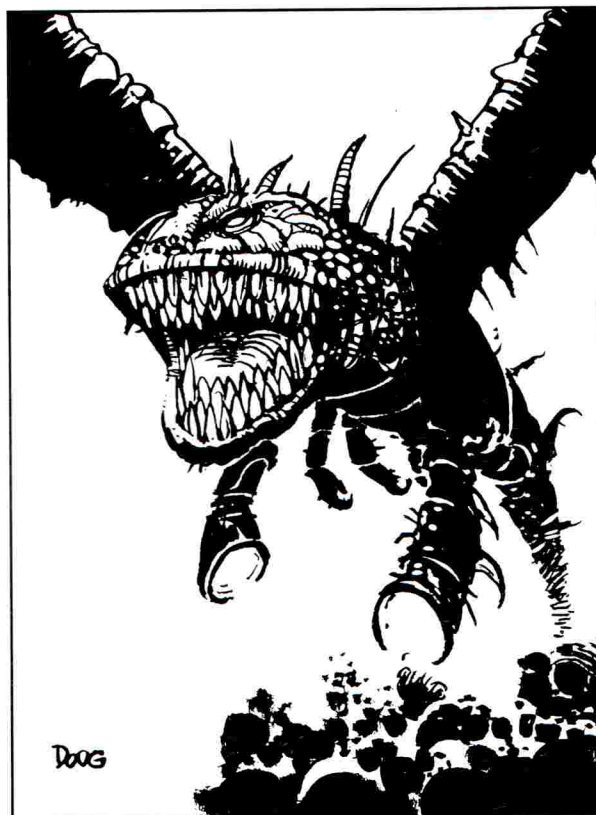
w rozdziale **Bitwy morskie i powietrzne** (str. 127, *Księga wiedzy*). Chodzi tu głównie o przepisy związane z powietrznymi manewrami. Dlatego ważne jest, aby zawsze było wiadomo, w jakiej odległości od siebie są statki oraz gdzie na pokładzie *Lotnika* znajdują się bohaterowie. Aby sobie ułatwić zadanie, skseruj i wytnij plany drakkarów i *Chmurościgłego* (patrz str. 61 i 62; ten drugi będzie reprezentował *Obsydianowego Żeglarza*). Następnie zaznacz wszystkie pozycje o odpowiedniej skali na przygotowanym wcześniej planie. Dzięki temu gracze będą świetnie orientować się w sytuacji i bez kłopotów podejmować działania.

Rakkeny będą zawsze starały się ustawić przodem do dziobu statku, co da im możliwość atakowania ogniem i olbrzymią paszczką wielu celów jednocześnie. Odległość pomiędzy bestiami a bohaterami będzie czyniła je trudniejszymi do trafienia orężem służącym do walki wręcz. Odzwierciedla to zwiększona o +1 do końca walki obrona fizyczna bestii.

Osoba zasiadająca za sterami drakkaru musi wykonać udany test (8) *żeglarstwa powietrznego*. Powinna powtarzać go co rundę, aby utrzymać statek w pozycji na tyle stabilnej, by jego kompani mogli atakować rakkeny. Po dwóch rundach bestia wleci pod drakkar i spróbuje go podpalić od dołu. Jednak zanim to zrobi, będzie musiała wykonać test (12) *Zręczności*. Jeżeli się on powiedzie, pilot drakkaru będzie mógł zapobiec jej manewrowi, wykonując test *żeglarstwa* o stopniu trudności równym wynikowi testu stwora. Ewentualnie ktoś na tyle odważny, aby skoczyć na mierzącej od 5 do 7,5 metrów linie, będzie mógł zaatakować stwora, zmniejszając stopień swojego ataku o -4. W przypadku, gdy rakkenowi atak się nie powiedzie, stwór zniechęci się i odleci do *Żeglarza*. Oczywiście skoczek, któremu sztuczka się nie powiedzie, zwiśnie na linie i będzie zdany na łaskę potwora.

Jeżeli potworowi atak się powiedzie, a bohaterom nie uda się go odpędzić, to drakkar zapłonie po trzech rundach walki. Jeśli do tego dojdzie, statek się rozbije (patrz *Nieunikniona porażka*, str. 29).

Bohater może zeskoczyć z drakkaru na pokład *Żeglarza*, aby wspomóc marynarzy broniących kolosa przed dwiema bestiami. Rakkeny przez dwie pierwsze rundy zajmują się podpalaniem olinowania statku, w 3. i 4. rundzie atakują sternika i ster. Kiedy unoszą się nad pokładem, można normalnie dosięgnąć je bronią. Jeżeli bohaterom nie uda się ich jakoś odgonić, bestie uszkodzą statek i zmuszą go do przymusowego lądowania.



RAKKENY (3)

Cechy

ZR: 12 SF: 13
PER: 10 SW: 8

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: 3

Atak: 15

Obrażenia:

Ogień: 8

Ugryzienie: 12

Liczba czarów: brak

Rzucanie czarów: brak

Efekt: brak

Próg życia: 60

Próg ran: 12

Próg przytomności: 52

Punkty karmy: 30

Punkty legend: 865

Ekwipunek: brak

Łup: brak

ŻYW: 10

CHA: 5

Obrona fizyczna: 12

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 12

Pancerz fizyczny: 10

Pancerz duchowy: 5

Zachowanie równowagi: 15

Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 57

Szybkość pełna: 29

Stopień karmy: 12



Komentarz

Ten dziwny konstrukt Horrorów ma okrągłą głowę pozbawioną widocznej paszczy i długie, zwężające się ku końcowi ciało, uwieńczone czymś, co przypomina wylot silnika odrzutowego, emitującego strumień ognia. Z grzbietu bestii wyrastają skórzaste skrzydła, a łapy kończą się okrągłymi otworami, które wyrzylują płomień, służące zarówno do ataku, jak i przyspieszania lotu. Stwór może obracać ramionami w dowolnym kierunku, co pozwala mu krążyć wokół celu. Jego paszczę – widoczną tylko wtedy, gdy ją otwiera – wypełnia szereg ostrych jak brzytwa zębów.

Ulubioną taktyką rakkenów jest zalewanie przeciwników ogniem, a następnie rozszarpywanie ich potężną paszczą. Za każdym razem, kiedy demon trafi ofiarę płomieniami z obu ramion, może natychmiast chwycić ją zębami. Ogień zmniejsza fizyczną obronę ofiary o -2.

Rakkeny są niewrażliwe na normalną broń. Każda postać atakująca je za pomocą niemagicznego oręża musi osiągnąć ogromny sukces w teście ataku, aby przebić się przez pancerz potwora. Jako że rakkeny są Horrorami, czary i talenty działające na zwierzęta nie mają na nie wpływu.

NIEUNIKNIONA PORAZKA

Bez względu na potęgę bohaterów, *Obsydianowy Żeglarz* nie powinien ocaleć. Śmiałkowicie mogą spowolnić bestie, ale nic więcej nie osiągną. W końcu olbrzymi statek utraci żagle oraz maszty i zacznie opadać. Jako że jest zbudowany z kamienia, nie zniszczą go jak zwykle drewniane jednostki. Chce jednak, by podczas upadku zginęło jak najwięcej marynarzy. Uda im się to, jeżeli zabiją sternika lub uszkodzą koło sterowe.

Upadek

Po utracie masztów i żagli *Żeglarz* będzie opadał przez 15 rund. Stojący przy kole sterowym marynarze będą musieli wykonać test (12) *żeglarstwa*, aby uniknąć zderzenia z budynkami, skałami lub drzewami, które mogłyby jeszcze bardziej uszkodzić statek. Jeżeli test zakończy się porażką, *Żeglarz* uderzy w ziemię z ogromnym impetem. Wszystkie osoby na pokładzie otrzymają obrażenia ze stopniem 23; dotyczy to również postaci graczy. Nie wykonuj indywidualnych testów dla wszystkich członków załogi statku – uznaj, że wstrząs spowodował śmierć lub poważne obrażenie połowy z nich, a mniejsze u pozostałych.

Jeżeli test *żeglarstwa* zakończy się sukcesem, poważne obrażenia dotkną tylko kilku marynarzy; dla reszty lądowanie zakończy się bolesnymi stłuczeniami i otarciami. Po strąceniu statku rakkeny odlecą i nie pojawią się przez kolejne trzy noce.

Jeżeli drakkar zapłonie, sternik musi wykonać test (10) *żeglarstwa*, by uniknąć zderzenia z budynkami, skałami, drzewami itd. Jeśli test zakończy się sukcesem, statek niezgrabnie wyląduje i nikt na pokładzie nie zostanie ranny. W innym przypadku, wszyscy w wyniku upadku otrzymają obrażenia ze stopniem 17.

Najlepszym efektem, jaki gracze mogą osiągnąć, jest utrzymanie rakkenów z dala od załogi *Żeglarza* i jego steru. Oczywiście nie ocali to statku, ale uratuje wielu marynarzy.

W celu określeniu cech załogi *Żeglarza* użyj tych, które zamieszczono przy *Chmurościgłym* (patrz **Do**

abordażu!, str. 60). Przy okazji pamiętaj, że kapitanem statku jest ork o imieniu Trolm, który ma talent *żeglarstwo powietrzne* na poziomie 6, co daje mu łącznie 10 stopień w żeglowaniu.

NA ZIEMI

Gdy *Żeglarz* znajdzie się już na ziemi, jeden z członków załogi podziękuje członkom Podniebego Patrolu za pomoc. Zapewne zrobi to kapitan Trolm, pod warunkiem, oczywiście, że przeżyje.

Jeżeli patrol postanowi udać się śladem bestii, bardzo szybko zgubi je w lasach na południe od Travaru. Rakkeny skryły się w jaskini, z której wychodzą raz na trzy lub cztery dni i czatują na przybywające do miasta statki.

KŁOPOTY

Jedyny prawdziwy problem pojawi się w chwili, gdy się okaże, iż bohaterowie są w stanie pokonać rakkeny. Jeżeli nastąpi coś podobnego, Mistrz Gry będzie musiał pokierować bestiami trochę inaczej, niż to zostało opisane w rozdziale. Zamiast atakować bohaterów, stwory będą starały się ich omijać, gdy tylko zrozumieją, że śmiałkowicie mogą je zranić. Mistrz Gry powinien bez problemów utrzymać Horrory poza zasięgiem postaci, pozwalając im atakować wyłącznie maszty, krążyć wokół statków czy też podchodzić je od dołu. Wszak rakkeny są o wiele zwrotniejsze od drakkarów. Postaraj się, aby po tej potyczce poszukiwacze przygód nie chcieli spotkać się ponownie z bestiami. Jeżeli przestraszysz ich odpowiednio, z otwartymi ramionami przyjmą propozycję odnalezienia prastarej księgi i odesłania za jej pomocą potworów do ich rodzimego ksenoświata (patrz następny rozdział, **Zastawiając pułapkę**).

Ponieważ jest to dopiero pierwsza z wielu walk, które czekają bohaterów w tej przygodzie, postaraj się nie zabić żadnego z nich. Aby mieć pewność, że nic się nie stanie, atakuj rakkenami kilka osób. Taktyka ta pozwoli zachować bohaterów przy życiu i jednocześnie da im do zrozumienia, że bestie są o wiele silniejsze od nich.

ZASTAWIAJĄC PUŁAPKĘ



O PIS

Chociaż nikt o tym nie wie, Horror, który zapoczątkował zdarzenia rozgrywające się w tej przygodzie, przebywa w Travarze pod przebraniem zwykłego wędrowca. Ze swego pokoju w taniej gospodzie, znajdującej się w nienajbogatszej dzielnicy miasta, Tyrannisis/Rasper-Nor obserwuje ataki rakkenów. Ma nadzieję, że uda mu się odnaleźć poszukiwaczy przygód, którzy przeżyją wypad do kaeru

wietrzniaków w Górze Szpon. Obserwując walkę o *Ob-sydianowego Żeglarza*, dochodzi do wniosku, iż trafił na właściwe osoby i postanawia przejść do następnego etapu swego planu. W tym celu wysłał list do strażnika Drimbsiego (patrz *Pomoce*, str. 94), w którym wspomina o ukrytej w kaerze wietrzniaków „Księdze Wygnania”. Jego tekst zamieszczono zarówno tutaj, jak i w rozdziale *Pomoce*.

WPROWADZENIE

Spaliście jak zabici i znów obudziło was pukanie do drzwi. Za nimi stoi posłaniec strażnika Drimbsiego. Krasnolud chce się z wami zobaczyć najszybciej, jak to tylko możliwe.

Tego poranka Travar wygląda niesamowicie czysto. Mrużąc oczy od słońca i przegryzając kupiony w pobliskim sklepiku chleb z miodem, zmierzacie do doków. Po przerażającej bitwie stoczonej ostatniej nocy trudno wam uwierzyć, że nadal znajdujecie się pośród żywych i dziekujecie Pasjom, iż dane wam było przeżyć kolejny dzień.

Jak zwykle ponury Drimbsy wita was, gdy wkraczacie do jego biura. Szybko strzepujecie okruszki z ubrań i siadacie. Krasnolud opiera się o biurko i patrzy na was zatroskanym wzrokiem.

– Dziękuję, że zechcieliście przybyć tak wcześnie. Od innych już słyszałem, jak staraliście się ocalić *Żeglarza*. Teraz chciałbym poznać tę historię z waszych ust.

INTRYGĄ

Drimbsy chce, aby bohaterowie opowiedzieli mu o swoich zmaganiach z Horrorami nie dlatego, by zaspokoić ciekawość, lecz po to, żeby dowiedzieć się o latających potworach jak najwięcej. Jeżeli jeden ze śmiałków zginął, zapyta, czy nie znają kogoś, kto mógłby go zastąpić. Podczas pogawędki stara się nie dać po sobie poznać, jak bardzo jest zrezygnowany.

Poza wysłuchaniem sprawozdania postaci, krasnolud wezwał ich tu w jeszcze jednej sprawie. Chce im opowiedzieć o liście, który dostał przed chwilą od tajemniczego nieznajomego, zwącego siebie Tyrannissem. Ów nieznajomy w liście wspomina o „Księdze Wygnania” i o tym, że wiedza w niej zawarta pozwoli wygnać z tego świata stwory, atakujące statki nad Travarem.

Tuż po tym, jak bohaterowie zakończą opowieść o nocnej bitwie, Drimbsy opowie im o liście. Przeczytaj graczom poniższy tekst.

*Do powietrznego strażnika Travaru
Szanowny Panie,*

Doszły mnie właśnie słuchy o przerażających stworach, które terroryzują powietrzne szlaki nad Travarem. Wydaje mi się, że wiem coś, co mogłoby Wam pomóc w walce z nimi. Jeśli się nie mylę,

rakkeny są konstruktami Horrorów – podobnymi do tych, na które natknąłem się osiemdziesiąt lat temu, tuż po opuszczeniu kaeru. I choć dysponuję wielką mocą, pokonanie ich nastręczyło mi wielkich trudności.

Przypomniałem sobie, że jeden z naszych magów badał te bestie i opracował sposób odesłania potworów do ich rodzimego ksenoświata. Wiem również, że spisał tę wiedzę w magicznym dziele, zwanym „Księgą Wygnania”, które – jak przypuszczam – nadal znajduje się w ruinach naszego schronienia. Chociaż jestem człowiekiem, żyłem z wietrzniakami w kaerze na skalistym szczycie Góry Szpon w Górach Grzmotu. Wietrzniacki Czarodziej Skeethen, twórca „Księgi Wygnania”, został zasypany w swojej pracowni podczas tąpnięcia, które zniszczyło część naszego schronienia. Zapieczętowaliśmy ów wyłom magią, aby nie dopuścić Horrorów do kaeru. Ten sam los spotkał Skeethena. Od tego czasu nie myślałem zbyt wiele o biednym wietrzniaku i jego księdze – aż do teraz, gdy usłyszałem o Waszych kłopotach.

Wierzę, że magiczna księga Skeethena pomoże Wam pozbyć się bestii. Niestety sam jestem zbyt stary, by podjąć trudy wędrówki w tak wysokie góry. Gdyby jednak znaleźli się śmiałkowie o bohaterских sercach, to myślę, że mogliby zamiast mnie bez większych problemów odnaleźć księgę.

Do listu dołączyłem mapę z zaznaczoną lokacją pracowni, którą nakreśliłem najlepiej, jak potrafię. Proszę, wybaczenie staremu człowiekowi, jeżeli nie jest ona zbyt dokładna. Minęło wiele lat, odkąd opuściłem nasze schronienie, a pamięć nie zawsze służy mi już tak, jak bym sobie tego życzył.

Życzę Wam powodzenia, Przyjaciele

Tyrannis z Gór Grzmotu

Po krótkiej rozmowie z bohaterami, Strażnik spyta ich, czy nie udaliby się do kaeru wietrzniaków, aby odzyskać prastarą księgę. Jeżeli wyrażą zgodę, Drimbsy rozpocznie przygotowania, o których mowa dalej.

OFERTA DRIMBSIEGO

Drimbsy wyznaczy galeon *Chmurościgły*, by dostarczył bohaterów na miejsce w Górach Grzmotu. Postara się również o drakkar, który dowiezie ich na sam szczyt. Zaoferuje im również 500 sztuk srebra na głowę, połowę płatną z góry, resztę po powrocie do Travaru.

Bohaterowie mają dzień na skompletowanie niezbędnego ekwipunku. Drimbsy tymczasem zajmie się przygotowaniami do podróży oraz galeonem, który pożyczycy od starego przyjaciela, krasnoluda, od dawną winnego mu przysługę. Więcej informacji o *Chmurościgłym* i jej załodze znajdziesz w rozdziale **Do abordażu!**, str. 55. Drimbsy obiecał właścicielowi, że w razie, gdyby statek został zniszczony, spłaci go co do grosza z własnej kieszy.

SPOTKANIE Z JULIAKIEM MERRISEM

Niektórzy z bohaterów zechcą się zapewne spotkać z obsydiańskim kupcem Juliakiem Merrisem, który najbardziej ucierpiał przez rakkeny. Być może postarają się w ten sposób zyskać dodatkowe pieniądze, a być może wsparcie w walce z bestiami? Jeżeli do tego dojdzie, Merris zareaguje na jeden z dwóch sposobów, zależnie od pozycji poszukiwaczy przygód w Travarze.

Jeżeli bohaterowie wstąpiли do Podniebnego Patrolu, będzie rozwścieczony ich propozycją. Mają przecież obowiązek chronić statki Merrisa i kupiec nie widzi powodów, aby dodatkowo płacić. Jeśli jednak bohaterowie będą natarczywi, zaferuje 50 sztuk złota za zabicie trzech rakkenów, które zaatakowały *Żeglarza*. To zadanie, które jest według niego niewykonalne, więc niewiele traci.

W przypadku, gdy bohaterowie nie dołączyli do patrolu i pracują dla nagrody wyznaczonej przez Drimsbiego (patrz *Karmazynowy Świt*, str. 18), Merris będzie bardziej wyrozumiały i zaferuje 100 sztuk złota za zabicie trzech rakkenów.

W obu przypadkach gotów jest wysłać kilka swoich sług. Jeżeli bohaterowie, wspominając o wyprawie, wykonają udany test (12) przekonywania przeciwko obrocie społecznej kupca, wyśle on dziesięć osób na wyprawę do Góry Szpon. Mistrz Gry powinien dodać ich do listy załogi *Chmurościgłego*, podanej w rozdziale *Do abordażu!*, str. 60.

PROŚBA KATHLEEN

Bohaterowie zapewne będą zajęci planowaniem dalszych działań lub uzupełnianiem ekwipunku na wyprawę. Ich przygotowania przerwie pojawienie się Kathleen z „Wykwintnego Podniebienia”. Jeżeli jeden z bohaterów starał się ją pocieszyć w nocy, gdy zginął jej ukochany, będzie chciała porozmawiać z nim na osobności. Jeśli nikt tego nie zrobił, zwróci się do elfa lub postaci z najwyższą Charyzmą. Przeczytaj poniższy tekst lub go sparafrazuj.

– Słyszałam, że przysięgliście zgładzić bestie, które zabiły mojego Berthona, i że poszukujecie przeciwko nim potężnej broni. Jeśli to prawda, pozwólcie mi przyłączyć się do was. Chcę pomścić ukochanego. I proszę, nie mówcie nic o niebezpieczeństwie. Nie chcę siedzieć tu bezczynnie...

Błaganie Kathleen zmusza bohaterów do podjęcia trudnej decyzji. Jeśli się zgodzą, dziewczyna może stracić życie. Choć posiada magiczne zdolności (patrz *Bohaterowie niezależni*, str. 78), nigdy nie zasmakowała życia pełnego przygód i nie miała okazji walczyć, co z pewnością czeka drużynę. Jeśli postacie odmówią, wykrzyczy w złości, że zajmie się tym na własną rękę, a następnie odejdzie i w inny sposób postara się dostać na *Chmurościgłego*.

RADLIN

Radlin – elf, który przeżył upadek *Karmazynowego Świtu* – również chce wziąć udział w wyprawie. Jeżeli bohaterowie mu odmówią, Grimsby każe go zabrać, argumentując, że powinni skorzystać z pomocy każdego, kto się zgłosi. W przypadku, gdy śmiałkowicie pracują dla nagrody i nie podlegają rozkazom Drimsbiemu, elf zaciągnie się na *Chmurościgłego* niezależnie od ich przyzwolenia. Zwróć uwagę jednemu z graczy, że chociaż Radlin jest doświadczonym żeglarzem, z walką miał niewiele do czynienia i byłoby dobrze, gdyby ktoś miał na niego baczenie.

KŁOPOTY

Tu dwie rzeczy mogą pójść nie tak jak trzeba. Być może gracze znajdą sposób na pokonanie rakkenów albo nie będą chcieli udać się na poszukiwanie „Księgi Wygnania”. W pierwszym przypadku pozwól im planować tak długo, jak sobie życzą. Rakkeny są wystarczająco silne i inteligentne, by uniknąć większości pułapek. Jeżeli jednakże drużyna wymyśli jakiś dobry plan, Mistrz Gry będzie musiał się trochę nagłowić, aby go popsuć. Powinien oczywiście nagrodzić ich wysiłki. Być może uda im się schwytać lub zabić jednego z rakkenów, a Drimsby wypłaci kasę ekstra ze swych zasobów?

Jeżeli postacie pokonają w jakiś trudny do przewidzenia sposób wszystkie stwory, Tyrannis/Rasper-Nor po prostu przywoła ich więcej. Być może te następne również zostaną unicestwione, jednak za każdym na pewno zginie kilku marynarzy. To powinno zmusić bohaterów do odnalezienia „Księgi Wygnania” i rozprawienia się z demonami raz na zawsze.

Jeśli zaś bohaterowie odrzucą nagrodę za odnalezienie „Księgi Wygnania”, Drimsby może kazać im wziąć udział w wyprawie, uznając to za ich obowiązek. Gdy nadal odmawiali albo jeżeli nie należą do patrolu, użyj swych wpływów w miejskim magistracie i wymusi, aby raz na zawsze zostali wygnani z Travaru. Być może to skłoni poszukiwaczy przygód do zmiany zdania.

W chwili, gdy bohaterowie odrzucą wszystkie propozycje krasnoluda i opuszczą miasto, przygoda się zakończy. Wynagrodź ich punktami doświadczenia za pokonanie stworów, lecz nie za sesję lub osiągnięcie celów. Postaraj się również, by usłyszeli w przyszłości o mrociu Horrorów i ich konstruktów, które zaatakowały Travar i zabiły mnóstwo jego mieszkańców. W końcu doprowadź do tego, aby wrócili w te strony walczyć z Horrorami, które osiedliły się w Travarze.

Chociaż powyższe rozwiązania mogą wydać ci się zbyt drastyczne, do graczy powinno dotrzeć, że Barsawia bardzo potrzebuje bohaterów, a oni nie dorośli do tego, by się takowymi nazywać.



DŁUGA PODRÓŻ KU ZAGŁADZIE



O PIS

W tym spotkaniu bohaterowie podróżują do wietrzniackiego kaeru w Górach Grzmotu. Po drodze zacieśniają więzy przyjaźni z towarzyszami i chronią wioskę przed orkowymi nomadami.

WPROWADZENIE

Chmurościgły łagodnie podnosi się z ziemi, a jego żagle wypełnia poranny wiatr. Ziemia oddala się coraz bardziej. Statek zwraca dziób ku czerwono-fioletowemu niebu, zapowiadającemu rychły wschód słońca, i wznosi się wyżej i wyżej. Sternik Yorlk oznajmia w końcu Drimsbiemu, że *Chmurościgły* wszedł na właściwy kurs. Z marynarzy opada napięcie, część załogi schodzi ze stanowisk. Ich praca – i wasza – zacznie się ponownie za osiem godzin.

Na razie opieracie łokcie o burtę galeonu i zachwycacie się pięknym widokiem – widokiem Barsawii zalanej delikatnymi promieniami porannego słońca. Daleko na zachodzie widać popłatane kaniony Złoziemia i Rzekę Kości. Na północy gorącą mgłę, unoszącą się nad Dżungli Servos. Na wschodzie zaś leży wasz cel – wysokie, białopurpurowe szczyty Gór Grzmotu, zdające się wskazywać postrzępionymi palcami rozjaśnione niebo.

UKRYTE WĄTKI

Chmurościgły to piękny statek, zbudowany z mocnego drewna z dżungli Servos. Należy do władców Throalu. Doradcy króla często używają galeonu do wypraw badawczych i jako okrętu zwiadowczego, szybszego od wielkich statków wojennych. Powietrzny strażnik Drimsby musiał chyba pociągnąć za kilka ważnych sznurków, by wypożyczyć galeon. W skład załogi wchodzi: Karl, Yorlk, Drimsby, dziesięciu członków straży miejskiej, postaci graczy, Radlin, Kathleen i cały Powietrzny Patrolu oprócz małych sił zostawionych do obrony miasta. Ten okrojony oddział nie będzie w stanie odparować ataków rakkenów dłużej niż przez cztery dni, więc bohaterowie i reszta żołnierzy musi wypełnić misję i jak najszybciej wrócić do Travaru.

Leśny Lotnik jest przymocowany do lewej burty *Chmurościgłego*. Ponieważ galeon jest zbyt duży i ciężki, by manewrować nim w zdradliwych wiatrach wiejących wśród najwyższych górskich szczytów, bohaterowie muszą użyć mniejszego i bardziej zwrotnego drakara, by dostać się na szczyt Góry Szpon.

Podróż zajmie dwa dni, później załoga poszuka kaeru wietrzników. Yorlk zna okolice Góry Szpon, ale nigdy nie był nad szczytem. Drugiego dnia Yorlk i inni wypatrujący wykonują test Percepcji (12). Powodzenie jednego z nich oznacza, że grupa odnalazła Górę Szpon. Przejdź wtedy do rozdziału **Kaer Szpon**.

Bohaterowie nie mają dużo zajęć podczas podróży do Gór Grzmotu. Daje im to sporo czasu na wymyślanie planów, rozmowy z Kathleen lub Radlinem, skanie po pokładzie z Karlem albo na inne czynności, dzięki którym mogą nawiązać albo pogłębić przyjaźnie (zobacz **Wieżi**, poniżej). W porze obiadu bohaterowie muszą odbyć ośmiogodzinną wachtę i stanąć na warcie lub zając się żaglami. Po północy statek przejmują trzecia

wachta i bohaterowie mogą się przespać. Drimsby pozwala na zamienienie wacht, jeśli znajdą się chętni, ale nalega, by w bocianim gnieździe po zapadnięciu zmroku znalazła się choć jedna osoba dobrze widząca w ciemności.

WIEŻI

Po kilku pierwszych spotkaniach tej przygody poszukiwacze przygód powinni uznawać przynajmniej część bohaterów niezależnych za przyjaciół. Zamiast zachowywać się jak najemnicy, których interesuje tylko złoto, muszą być herosami i pomagać innym Barsawianom w walce o lepsze jutro. Opisane poniżej spotkania mają ich skłonić do bardziej heroicznego zachowania. Dają im osobiste powody, by zaangażowali się w wydarzenia. Spotkania te mogą mieć miejsce na pokładzie *Chmurościgłego* podczas dwudniowej podróży do Kaeru Szpon i są tak samo ważne, jak zabijanie potworów czy zdobywanie magicznych skarbów, ponieważ tworzą więź między bohaterami i tymi, obok których walczą.

Uczenie Kathleen

Nienawiść Kathleen do strasznych potworów, które zabiły jej ukochanego, draży duszę dziewczyny niczym rak. W szaleńczym zapale zemśczenia się za śmierć Berthona szuka kogoś, kto uczyłby jej szermierki i rzucania bojowych zaklęć. Jeśli któryś z bohaterów spróbuje pomóc Kathleen, ukierunkowując jej energię na trening, powinien za to otrzymać punkty legend (zobacz **Nie dokończone wątki**, str. 69). Aby szkolić Kathleen, postać musi pomyślnie wykonać trzy testy perswazji przeciwko obronie społecznej dziewczyny. Jeden gracz może wykonać te testy raz dziennie. Powinien również odegrać najlepiej jak potrafi pocieszenie i wsparcie, jakiego udziela Kathleen. Chociaż tylko jedna osoba może wykonywać testy, inni mogą ją wspierać, by pomóc bohaterowi odnieść sukces w testach perswazji. Każdy taki akt poparcia daje modyfikator +1 do testu, maksymalnie jednak modyfikator ten może być wyższy niż +3.

Zamiast mówić graczom o powyższej mechanice gry czy możliwej nagrodzie za pomoc Kathleen, Mistrz Gry powinien odegrać nienawiść dziewczyny do rakkenów i żądę zemsty. Możliwe, że to przedstawienie skłoni jedną z postaci graczy, by spróbowała pomóc jej obrócić gniew w konstruktywne działanie.

Uczenie Radlina

Podobnie jak Kathleen, Radlin jest pogrążony w nienawiści, żądzy zemsty i poczuciu winy. Czuje się odpowiedzialny za upadek *Karmazynowego Świtu* i uważa, że powinien zrobić więcej, by uratować przyjaciół. Tak naprawdę nie mógł zdziałać nic więcej, ale poczucie winy nie ma nic wspólnego z logiką. Aby odzyskać wiarę w siebie, Radlin musi dokonać jakiegoś bohaterskiego czynu. Jest elfem odważnym z natury, więc heroiczne

czynny nie są mu obce. Pytanie, czy osiągnie sukces? Radlin nie jest adeptem ani magiem, lecz zwykłym elfem, próbującym przetrwać w świecie bohaterów. Jego odwaga sprawi, że kiedyś stanie się legendą, ale potrzeba do tego lat treningu. Porażka już na tym etapie może pozbawić Barsawię przyszłego obrońcy.

Jeśli któraś z postaci spędza czas z Radlinem, powinna zauważyć, że odważny elf ma smykałkę do posługiwania się mieczem, ale brakuje mu treningu i doświadczenia. Każdy, kto spróbuje trenować młodzieńca, od razu stanie się jego idolem i Radlin postanowi podążać ścieżką dyscypliny nauczyciela. Para może trenować na pokładzie *Chmurościgłego* w czasie podróży do Gór Grzmotu, ale Radlin nie nabywa dzięki temu nowych umiejętności. Chociaż ma duże możliwości, brakuje mu pewności siebie, by wspiąć się na ten poziom, na którym znajdują się bohaterowie.

Mistrz Gry może dać wskazówkę, że Radlin potrzebuje kogoś, kto wesprze go w potrzebie, ale nie powinien tego mówić wprost. Niech gracze pokierują zdarzeniami. Postać, która namawia Radlina do treningu albo go szkoli, powinna otrzymać punkty legend (zobacz **Nie dokończone wątki**, str. 69).

Gry z Karlem

Karl kończy wachnię w tym samym czasie co bohaterowie i bardzo zależy mu na odnowieniu z nimi znajomości. Chce tego dokonać poprzez gry, wymagające sprawności fizycznej. Oprócz skoków (zobacz **Rycerze podniebnych szlaków**, str. 23) może również chcieć sprawdzić, kto najszybciej wespnie się po takielunku itd. Jeśli gry staną się zbyt ambicjonalne albo niebezpieczne, Karl wycofa się po cichu. Szuka podobnych sobie śmiałków, a nie głupców. Nie jest też zainteresowany zarabianiem pieniędzy w zakładach.

Zawody w rzucaniu nożem

Wielu powietrznych marynarzy lubi od czasu do czasu urządzać zawody w rzucaniu nożem, a załoga *Chmurościgłego* nie jest wyjątkiem. Do dolnej części masztu przymocowana jest okrągła tablica, pomalowana w białe i czerwone okręgi. Zawsze przynajmniej jeden z żeglarzy, najczęściej Yorlk, rzuca sztyletami w tarczę. Jeśli bohaterowie wyzwa kogoś na pojedynek, użyj poniższych wskazówek do odegrania spotkania.

Zwykle w grze uczestniczą dwie osoby. Każda rzuca w swojej kolejce 10 razy. Wymaga to wykonania testu *bronii miotanej* albo *Zręczności* ze stopniem trudności 12. Wynik równy 6 oznacza trafienie w tarczę. Każdy punkt powyżej 6 przybliża sztylet do środka. Rezultat równy 12 lub lepszy oznacza, że broń utkwiała w samym środku tarczy. Po każdym rzucie gracz odejmuje 6 od wyniku rzutu kostką i dodaje różnicę do aktualnego wyniku, maksymalnie do 6. Po 10 rzutach gracze porównują wyniki. Osoba z najwyższym wynikiem wygrywa stawkę. Zwykle wynosi ona 1 sztukę srebra

za każdy punkt przewagi wygrywającego. Tylko nieliczni członkowie załogi są na tyle zamożni, by grać o wyższe stawki.

Jeśli któraś z postaci wyrzuci same jedynki przy rzucie, jej sztylet nie trafia w tarczę i wypada za burtę.

Yorlk rzuca nożem. Mistrz Gry wykonuje test bronii miotanej Yorlka i uzyskuje wartość 7. Wynik orka to 1 (7 - 6 = 1). Przy następnym rzucie ma szczęście i wyrzuca 16, co oznacza trafienie w środek. Mistrz Gry dodaje 6, czyli maksimum, do poprzedniego wyniku marynarza, co daje mu w sumie 7.

Członkowie załogi, którzy mogą grać z bohaterami, to Karl, Yorlk, Silith (t'skrang uratowany z drzewa kalami-sowego przez bohaterów w spotkaniu **Rycerze podniebnych szlaków**, str. 22), kobieta imieniem Deborah i troll Gut. Silith ma umiejętność **broń miotana** na poziomie 8, Deborah na 9, a Gut na 10. Ten ostatni używa małego toporka zamiast noża.

Gra w gonade

W tej grze t'skrangów jeden z graczy myśli o konkretnym rzeczowniku, takim jak Barsawia, *Chmurościgły*, Kratas i tak dalej. Wszyscy inni gracze zadają mu pytania, aż któryś zgadnie. Każdy z uczestników może jednak zgadywać tylko raz. Jeśli mu się nie uda, wypada z gry. Zwycięzca (albo ten, który odpadł ostatni) wymyśla następne słowo. Silith uwielbia tę grę i używa takich słów jak Wężowa Rzeka, Mgliste Bagna i powietrzny strażnik Drimsby. Wszyscy przegrani wkładają po sztuce srebra do garnka i gracz, który na koniec ma najwięcej prawidłowych odpowiedzi, zgarnia całą pulę.

W grze uczestniczy członek załogi, lekko ocieślał umysłowo człowiek imieniem Tobry. Zadaje głupie pytania i cały czas próbuje zgadnąć odpowiedź, co powinno wyeliminować go z gry. Nikt jednak nic nie mówi – wszyscy pozostali traktują Tobrego pobłażliwie. Zagraj tę postać z humorem, ale pamiętaj, że jeśli któraś z postaci graczy zachowa się okrutnie wobec mężczyzny, pozostali odwrócą się od niej. Tobry jest już w Podniebnym Patrołu od lat i wielokrotnie udowodnił swoją wartość. Chociaż powolny umysłowo, często ryzykował życiem i zdrowiem, by ocalić pasażerów powietrznych statków i wyciągnął wielu żeglarzy z rozbitych drakkarów.

NAJEŹDŹCY!

Gdy statek zbliża się do Gór Grzmotu, obserwator z bocianiego gniazda krzyczy: „Najeźdźcy! Na ziemi!”. Załoga i bohaterowie, wyglądając za burtę, widzą bandę orkowych nomadów rojącą się wokół małej wioski Famlin niczym mrówki wokół cukiernicy.

Choć Drimsby nie zgadza się na lądowanie, gdyż nie chce ryzykować uszkodzenia galeonu, pozwala załodze wziąć drakkar i odstraszyć najeźdźców. W statku jest miejsce dla dziesięciu osób. Jeśli bohaterowie zasugerują

taki rozwój akcji, dołączają do nich Karl, Yorlk, Silith, Tobry i Kathleen albo Radlin (albo oboje).

Wylądowanie drakkarem stwarza sporo trudności, więc bohaterowie nie mogą od razu zaangażować się w walkę z orkowymi nomadami. Jeśli jednak postanowią to zrobić, użyj poniższych statystyk orków i ich wierzchowców. Jeśli bohaterom uda się odeprzeć nomadów, naczelnik wioski nagradza ich, dając każdemu po 25 sztuk srebra.

ORKOWI NOMADZI (10)



Cechy

ZR: 5	SF: 5	ŻYW: 5
PER: 5	SW: 6	CHA: 4
Inicjatywa: 2	Obrona fizyczna: 6	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 6	
Atak: 7	Obrona społeczna: 6	
Obrażenia: 10	Pancerz fizyczny: 10	
Liczba czarów: brak	Pancerz duchowy: 1	
Rzucanie czarów: brak	Zachowanie równowagi: 6	
Efekt: brak	Testy zdrowienia: 1	
Próg życia: 32	Szybkość w walce: 30	
Próg ran: 8	Szybkość pełna: 60	
Próg przytomności: 24		
Punkty legend: 50		
Ekwipunek: miecz, tarcza piechoty, kolczuga, lanca		
Łup: 1k4 sztuk srebra na orka		

GRZMOTOROŻCE (10)



Cechy

ZR: 6	SF: 11	ŻYW: 12
PER: 5	SW: 7	CHA: 4
Inicjatywa: 7	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 7	Obrona społeczna: 10	
Obrażenia: 15 (19)	Pancerz fizyczny: 8	
Liczba czarów: brak	Pancerz duchowy: 1	
Rzucanie czarów: brak	Zachowanie równowagi: 11	
Efekt: brak	Testy zdrowienia: 7	
Próg życia: 66	Szybkość w walce: 45	
Próg ran: 19	Szybkość pełna: 90	
Próg przytomności: 59		
Punkty legend: 200		
Ekwipunek: brak		
Łup: ekwipunek jeźdźca		

Kiedy bohaterowie pokonają albo odeprą orkowych nomadów, mogą wrócić na *Chmurościgłego*. Drimsby rozkazuje, by statek krążył nad wioską, gdy bohaterowie walczą z orkami. Jeśli gracze zdecydują się wylądować i stawić czoło nomadom, przypomnij im, by chronili drakkar przed uszkodzeniem. Będą go potrzebowali, by dostać się na Górę Szpon w kolejnym spotkaniu, zatytułowanym *Kaer Szpon*.

NA SZCZYT GÓRY SZPON

Gdy Yorlk lub inny członek załogi zauważy Górę Szpon, przeczytaj na głos, co następuje:

Rozległe równiny Barsawii i zielone pola ustępują miejsca skałom i turniom, w miarę jak lecicie wyżej i dalej w głąb Gór Grzmotu. Oślepiające zamiecie szaleją na pokładzie, a wysokie szczyty wylaniają się ze śniegu i mgły niczym samotne wyspy na morzu chmur.

Przed wami, na końcu długiego labiryntu skał, które wylaniają się spod niskiej podstawy chmur, pojawia się Góra Szpon. Wiatr jest na tyle silny, że kołysze głównym masztem, a niezwykle silne poddmuchy grożą, że złamie się on jak zapalka. Yorlk i Drimsby nie odważą się wznieść *Chmurościgłego* wyżej w straszliwą burzę. Nawet na wysokości, na której teraz unosi się galeon, potężne porywy wiatru rzucają statkiem niczym zabawką. Macie rozpaczliwą nadzieję, że morze chmur, przez które lecicie, nie kryje żadnych ostrych skał, gotowych rozpruć kadłub statku.

Pokład pod waszymi stopami przechyla się na zawietrzną, kiedy Yorlk, klnąc, obraca statek dziobem ku wiatrowi. Czujecie, jak jednostka się trzęsie. Po pokładzie przetacza się okropny dźwięk drewna zgrzytającego o skałę. Drimsby krzyczy do marynarzy, by zeszli na dół i załatali dziurę. Po chwili odgłosy pracy i nawoływania z niższych pokładów zagłuszają wycie wiatru. Powoli, *Chmurościgły* rusza do przodu.

Nagle z chmur przed wami wylaniają się dwie skały. Obserwator z dziobu wrzeszczy do Yorlka, by ostro skręcił w lewo. Ork nie słucha marynarza, tylko patrzy

przed siebie, trzymając koło i kierując statek prosto na zbliżające się skały. Mimo lodowatego powietrza, pot występuje wam na czoło; czujecie, jak zamarza wam na policzkach. Czy Yorlk oszalał?

Galeon sunie naprzód, a obserwator cały czas wrzeszczy. To niewiarygodne, ale *Chmurościgły* przelatuje idealnie między bliźniaczymi skałami. Obserwator jest biały niczym padający śnieg – widzi kolejny grzbiet na lewo od statku, tuż poniżej mlecznych chmur. Gdyby Yorlk skręcił, skała rozszarpałaby okręt i posłała was wszystkich w objęcia śmierci.

Wasze serca biją jak oszalałe, aż wreszcie statek dociera do szczytu Góry Szpon. Yorlk żegluję dookoła skalistego zbocza, szukając spokojnego miejsca po drugiej stronie góry. Kieruje statek do stosunkowo spokojnej zatoczki. Kiedy żagle opadają, natychmiast pomagacie załodze przymocować okręt do góry linami cumowniczymi.

Chmurościgły nie może się wznieść wyżej, ani wytrzymać kolejnego lotu przez zamieć wzdłuż zbocza góry bez napraw. Drimsby nalega, by bohaterowie wzięli drakkar i polecili wyżej, na szczyt. Będzie potrzebował większości załogi do naprawy uszkodzonego kadłuba, ale każdy z bohaterów niezależnych może towarzyszyć grupie na prośbę graczy. Kathleen i Radlin będą nalegać, by wyruszyć z ekspedycją, ale poszukiwacze przygód mogą zostawić ich na uszkodzonym okręcie.

Drimsby ma nadzieję, że uda mu się naprawić statek w ciągu jakichś dwunastu godzin, ale zaczeka dwa dni, zanim zostawi bohaterów na pastwę losu. Jeśli członkowie drużyny zechcą, by drakkar tylko ich podrzucił i wrócił na galere, muszą wymyślić sposób na zasygnalizowanie swojego powrotu, gdy uda im się odzyskać „Księgę Wynnania”. Latająca postać lub użycie magii wystarczy, by to osiągnąć.



KŁOPOTY

Największe kłopoty mogą wyniknąć z natury tego spotkania. Gracze o mentalności morderców będą mieli problemy z zaprzyżnieniem się z Kathleen, Radlinem lub innymi członkami załogi. I mogą całe to spotkanie uważać za stratę czasu. Jeśli twoi gracze zareagują w ten sposób, pozwól ich postaciom na zabawy w rzuwanie nożem czy skoki i deli-

katnie wpleć wątki dotyczące Kathleen i/lub Radlina. Spróbuj rozegrać wszystkie opisane mini wydarzenia, ale nie zmuszaj do nich graczy, jeśli nie są zainteresowani.

To spotkanie zostało napisane tak, by było absorbujące na poziomie emocji, jak również jako pełna akcji przygoda. Spróbuj obu sposobów gry i zobacz, co się stanie. Jeśli tempo spadnie, rozegraj incydent z orkowymi nomadami. Ta walka będzie ostatnią „łatwą” bitwą, jaką drużyna rozegra przed prawdziwym sprawdzianem.

KAER SZPON

**O** PIS

Po dotarciu do kaeru, bohaterowie muszą przejść przez rozległe przestrzenie mieszkalne w poszukiwaniu dawno zmarłego wietrznika imieniem Skeethen i „Księgi Wygnania”.

WPROWADZENIE

Gdy wasz drakkar zbliża się do szczytu, zdajecie sobie sprawę, dlaczego nazwano go Szpon. Wierchołek góry wyciąga się ku wam niczym ostry pazur orla i wygląda jakby mógł rozpruć waszą łódź jak rybę. Gdy wpatrujecie się w zacinający śnieg, ledwo udaje wam się dojrzeć wejście do kaeru, w połowie pogrzebane przez lawinę. Wygląda jak drzwi do piwnicy – dwa duże kwadraty umieszczone w zboczu góry. W pobliżu wrót zauważacie nawis skalny, który zapewniający małe, naturalne schronienie, w którym możecie wylądować.

Po lądowaniu jeden z bohaterów musi wyskoczyć i spróbować otworzyć drzwi kaeru. Przeczytaj mu, co następuje:

Przeskakujesz przez burłę drakkaru i grzeźniesz po kolana w śniegu. Czujesz nagle wilgoć na stopach oraz nogach i przeklinasz sam siebie, że nie założyłeś cieplejszego ubrania. Chwiejnym krokiem, idąc na oślep i brnąc w ciężkim śniegu, docierasz do drzwi. Bez tchu stajesz przed wejściem do kaeru. Z pewnym zaskoczeniem stwierdzasz, że drzwi są połamane, mimo że według Tyrannisisa jego towarzysze przetrwali Pogrom bez uszczerbku. Pamiętasz o tym i tym bardziej dziwi cię widok zgruchotanych drzwi. Jakiś Horror musiał to zrobić niedawno! Zaniepokojony, zastanawiasz się, czy nadal gdzieś się tutaj kryje...

INTRYGGA

Badanie kaeru powinno napędzać bohaterów uczuciem grozy. Prawie wszystko, co widzą w tym wietrznickim osiedlu, zostało wykonane dla istot zdolnych do latania. Na przykład, większość wejść umieszczono w sufitach i podłogach, zamiast w ścianach. Bohaterowie, których naturalnym sposobem poruszania się jest stąpanie po ziemi, powinni czuć się niezdarnie i ociężale. Ta część kaeru, którą przystosowano do poruszania się pieszo, była zapewne przeznaczona do przenoszenia ciężkich ładunków albo dla wietrzników w podeszłym wieku, których skrzydła nie mogą już nieść przez dłuższy czas.

Wraz z grozą przychodzi strach i niepokój. Według listu Tyrannisisa kaer przetrwał Pogrom nietknięty, ale setki małych ciał, zniszczone budynki i złowieszcze stosy kości mówią co innego. Opisz graczom ślady przemocy i pozwól im rozwiązać zagadkę.

UKRYTE WĄTKI

Zacinający śnieg i lód na szczycie obniża większość umiejętności o jeden stopień, chyba że bohater wykona pomyślnie test *odporności na zimno* (9). Walcząc ze skrajnie trudnymi warunkami pogodowymi, sternik

drakkar musi wykonać z powodzeniem test *żeglarstwa powietrznego* (10), by zacumować jednostkę, nie uszkadzając jej. Przy wyniku 8 lub 9 statek odnosi uszkodzenia równe różnicy stopień trudności minus wynik testu. Przy wyniku niższym niż 8 wiatr wypycha statek z powrotem i sternik musi spróbować ponownie. Drakkar odnosi uszkodzenia równe różnicy między stopniem trudności a wynikiem testu.

Gdy grupa znajdzie się już bezpiecznie wewnątrz kaeru, bohaterowie powinni go zbadać. Przeczytaj uważnie poniższe strony i porównaj z mapą Kaeru Szpon na str. 42, w tym rozdziale.

Po skalistych ścianach kaeru ścieka woda z topniejącego wysoko śniegu. Ciche kapanie i szum wody odbija się echem wszędzie wewnątrz. Woda pozwala również przeżyć koloniam lśniącego mchu na niższych poziomach kaeru. Te śliskie rośliny utrudniają wspinaczkę, obniżając stopień wszystkich testów *wspinaczki* o -1 (zobacz str. 206, PZ).

MIEJSCA

Poniższy tekst opisuje miejsca, które bohaterowie odkrywają podczas badania kaeru (spójrz na mapę, str. 42).

Winda (1)

Gdy bohaterowie wejdą do kaeru, przeczytaj na głos, co następuje:

Stopnie, na których stoicie, urywają się w ciemnościach mniej niż sześć metrów od wejścia. Zaglądając za krawędź, widzicie drewnianą platformę, zwisającą na solidnej linie. Jeden koniec sznura przywiązany jest do żelaznego koła w suficie. Niżej lina przechodzi przez szpulową korbę ręczną pośrodku platformy, dziurę w środku korby i niknie w ciemnościach. Winda wydaje się być jedynym sposobem na dotarcie na dół, w mroczne czeluście kaeru.

Ta kwadratowa platforma o boku około trzech metrów wykonana jest z desek, opartych na metalowej ramie, otoczonych drewnianą klatką i połączonych ze skośnymi, metalowymi wzmocnieniami oraz mocną liną. Winda pozwalała wietrznikom zamieszkującym kaer na transport towarów i zaopatrzenia.

Winda, zaprojektowana do transportu dużych ilości towarów, uniesie do sześciu bohaterów; dwóch z nich może mieć rozmiary i wagę trolla. Czterdziestocentymetrowe deski z każdego brzegu są spróchniałe i kruche, więc mogą załamać się pod nogami postaci, która będzie miała nieszczęście tam stanąć. Podtrzymująca platformę klatka jest natomiast w doskonałym stanie. Tworząc „X” w kwadracie nad barierkami, sprawia, że platforma jest stabilna i bezpieczna. Linę, na której zawieszono windę, magicznie wzmocniono (ma obronę magiczną równą 3), co pozwala jej utrzymać do dwóch i pół tony. Żelazne gwoździe mocują linę do sufitu

w miejscu, w którym przechodzi przez koło, a stamtąd opada niżej, oplatając korbę. Później przechodzi przez jej środek w dół szybu. Operator windy może obracać korbą (z trudem) nawet przy jej maksymalnym obciążeniu. Winda porusza się w górę i w dół z prędkością do półtora metra na rundę.

Jeśli bohaterowie będą chcieli przyjrzeć się linie, platformie i mocującym gwoździom, muszą do każdej z tych czynności wykonać oddzielny test Percepcji (8). Wszystkie trzy rzeczy są nadal wystarczająco solidne i bezpieczne, poza próchnem na brzegach platformy. Ponieważ korbą została wykonana przez wietrzniki i z myślą o wietrznikach, każda postać nie będąca przedstawicielem tej rasy (także krasnolud) musi ukłęknać, jeśli chce ją obracać. Ta niewygodna pozycja sprawia, że kręcenie korbą jest bardzo wyczerpujące i bohater, który to robi, odnosi 2 punkty wyczerpania za każde 30 metrów ruchu windy.

Bohaterowie nie mogą zauważyć, że około siedem metrów nad dnem szybu lina jest postrzępiona. Gdy winda dotrze do tego uszkodzonego kawałka, sznur urywa się i winda wraz z wszystkimi bohaterami spada do głębokiego zbiornika poniżej (zobacz **Koniec liny!**, str. 45 tego rozdziału).

Gniazdo krwawych pszczoł (2)

Chociaż większość Horrorów, które dostały się do tego miejsca, powróciła do swojego ksenoświata przed końcem Pogromu, zostawiły one trochę konstruktów, między innymi krwawe pszczoły. Gdy bohaterowie jadą windą w dół, atakuje ich gromada tych strasznych stworzeń (jednak nie więcej niż jedna lub dwie na głowę).

Krwawe pszczoły mają ponad pół metra długości. Z ich odwłoków zwisają skrywające żądło woreczki. Podczas ataku pszczoły uderzają ofiarę lepką torbą i odlatują. Ruch sprawia, że z torby wychodzi krótkie żądło, które przebija skórę ofiary i wysysa krew. Gdy torba się wypełnia, staje się na tyle ciężka, że pszczoła odrywa się od swej ofiary. Wtedy obciążony insekt odlatuje do gniazda, by się pożywić.

Jeśli krwawej pszczole uda się przebić pancerz w pierwszym ataku, utrata krwi powoduje dodatkowe obrażenia o stopniu równym 5. Torba krwawej pszczoły może pomieścić prawie dwa litry krwi, co potrafi doprowadzić ofiarę do śmierci. Chcąc strzepnąć pszczołę, postać musi pozbawić ją równowagi, zadając przynajmniej 8 obrażeń. Jeśli postaci uda się tego dokonać, a pszczole nie powiedzie się test Siły Fizycznej (zobacz **Walka**, str. 195, PZ), konstrukt traci równowagę. Może wydaje się to łatwe, ale należy pamiętać, że owe stworzenia zawsze atakują rojami.

Torba krwawej pszczoły jest bardzo wrażliwa na sól (owad, który zostanie nią posypyany, odnosi obrażenia ze stopniem 3). Pokryty minerałem bohater rozwścieczy konstrukty, ale rój rzadko zbierze się na odwagę, by

zaatakować. Istnieje szansa jedna na dziesięć w każdej rundzie, że pszczoły zaatakują taką postać.

Plaska, otwarta i trochę spróchniała winda sprawia, że walka jest szczególnie ryzykowna. Bohater, który w teście ataku wyrzuci same jedynki (zobacz **Zasada jedynek**, str. 34, PZ), stanie zbyt blisko spróchniałego brzegu platformy i musi wykonać test Zręczności (6). Jeśli test będzie pomyślny, śmiałek zauważy łamiące się deski i w ostatniej chwili odskakuje z zagrożonego miejsca. Jeżeli nie, pękające pod stopami drewno wytrąci postać z równowagi. Musi wtedy ona wykonać test Zręczności (8) albo się przewrócić. Spadającego towarzysza może próbować złapać najwyżej dwóch stojących obok przyjaciół. Aby się to udało, przynajmniej jeden z nich musi pomyślnie wykonać testy Zręczności (6) i Siły Fizycznej (6). Ceną sukcesu jest utrata przez każdego z bohaterów następnej akcji.

Jeśli bohater straci równowagę na windzie, musi wykonać test równowagi (zobacz **Walka**, str. 195, PZ). Przeciętny albo duży sukces oznacza, że upadł na kolana. Ogromny albo wyjątkowy pozwala utrzymać mu się na nogach. Postaciom, które straciły równowagę, towarzysze mogą pomóc w opisany wyżej sposób.

Rozegraj tę bitwę dynamicznie i obrazowo. Niech krwawe pszczoły atakują i/lub bohaterowie potykają się, gdy gracze już myślą, że odparli straszne stwory. Krwawe pszczoły podążają za windą do sześciu metrów od swojego gniazda w obie strony.

KRWAWE PSZCZOŁY (30)



Cechy

ZR: 7	SF: 2	ŻYW: 5
PER: 5	SW: 4	CHA: 2

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 1

Atak: 9

Obrażenia: 8

(+ stopień 5 na rundę)

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 31

Próg ran: 8

Próg przytomności: 22

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 2

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 2

Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 45

Szybkość pełna: 90

Punkty legend: 75

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Przestrzenie mieszkalne (3)

Gdy bohaterowie osiągną pierwszy obszar mieszkalny, przeczytaj na głos, co następuje:

Winda opuszcza się dalej i nagle pojawia się przyćmione, zielone światło, rozjaśniające ciemności. Małe strumyczki wody spływają po ścianach szybu, który rozszerza się ku dołowi.

Szyb otwiera się na obszerną jaskinię, w której widać ruiny pięknego niegdyś miasta. Postrzępione części czegoś, co przed laty było owalnymi wieżami, zbudowanymi z żółtopomarańczowej gliny, wystają niczym brudne zęby z podłoża. Każda z wież ma pojedyncze, łukowate wejście. Większość jest zniszczona. Pomiędzy budowlami z wysuszonej ziemi wystają żalosne pnie martwych drzew. Gdy winda opada bliżej ruin, widzicie rozrzucone po spustoszonej ziemi, niezliczone, malutkie szkielety wietrzników.

W trzech jaskiniach mieszkalnych (patrz mapa, str. 42) znajdują się budynki, które dawały schronienie mieszkańcom kaeru w czasie Pogromu. Jeśli bohaterowie chcą zbadać ruiny, pozwól im na to, ale przypomnij, że Drimsby nie utrzyma *Chmurościwego* bezpiecznie zbyt długo. Podczas eksploracji bohaterowie mogą znaleźć skarby, ale również natknąć się na przerażające stwory, kryjące się nadal gdzieś w pobliżu. Przejdź do **Przeszukiwania ruin**, str. 43 tego rozdziału.

Wietrznickie budynki wyglądają jak wysokie wieże, okrągłe na szczycie, z łukowym otworem od 3 do 18 metrów nad ziemią. Wykonane z gliny, która utworzyła cienki, ceramiczny mur, przyozdobione są podobiznami wietrzników i obrazami, przypominającymi świat zewnętrzny, jak drzewa czy chmury. Każda wieża ma 18 metrów średnicy i kilka pięter. Na najwyższym znajduje się najczęściej legowisko lub pokój gościnny, wyłożony kiedyś wygodnymi poduchami i pełen roślin. Niżej jest zwykle kuchnia i jadalnia, a pozostałe piętra zajmują prywatne pomieszczenia. Dostęp do poszczególnych części budynku zapewniają okrągłe otwory w podłogach i sufitach. Każdy poziom ma wysokość około trzech metrów, co dawało wietrznikom wystarczająco dużo miejsca do latania.

Ponieważ wejścia umieszczono wysoko nad ziemią, przedstawicielom ras innych niż wietrzniki bardzo trudno dostać się do środka. Aby wspiąć się po gładkiej ścianie, bohater musi osiągnąć wynik co najmniej 10 w teście *wspinaczki* (zobacz str. 206, **PZ**). Wszelka obecna wilgoć obniża stopień Zręczności bohatera o -1. Jeśli postać zechce przebić się przez cienką, ceramiczną ścianę, za każde zadane 3 punkty obrażeń wybije w murze trzydziestocentymetrową dziurę. Jeśli zada ich więcej niż 30, cały budynek runie, zadając

obrażenia ze stopniem 15 każdemu, kto znajduje się w środku.

Ponadto wejścia rozmiarów wietrznika są zbyt małe dla większych stworzeń, którym niełatwo przez nie się przedostać, jeśli w ogóle im się to uda. Każda postać większa od krasnoluda potrzebuje dwóch rund, by przepchnąć się przez otwór. Przez ten czas traci ona połowę swej obrony fizycznej. Trolle i obsydianie mogą wejść dopiero po zburzeniu części muru, a nawet wtedy przeczołganie się przez dziurę zajmuje im trzy rundy. Bohaterowie mogą przemieszczać się między poziomami, opuszczając się przez dziurę w podłodze albo wspinając się do sufitu. Wymaga to wyniku co najmniej 8 w teście *wspinaczki*.

Zbutwiałe dźwig (4)

Na dnie szybu leży rezerwuar, który niegdyś był głównym zapasem wody wietrzników. Nad rezerwuarem zbudowały one dźwig, dzięki któremu mogły przemieszczać ciężkie wiadra. Przez wieki topniejący śnieg sprawił, że drewniany dźwig powoli zbutwiał.

Farma/Ogród/Tunel (5)

Wietrzniki poświęciły prawie trzecią część najniższej jaskini na uprawy, kopalnię i duży ogród. Wodospad wydostaje się z dziury w jednej ze ścian i wpada do Brudnego Jeziora. Gdy bohaterowie dotrą do tego obszaru, przejdź do **Skalistego dna**, str. 46 tego rozdziału.

Wieża kupców (6)

Ze wszystkich budynków w kaerze, położone na brzegu Brudnego Jeziora w pobliżu wodospadu, wieże kupców zostały najmniej uszkodzone. Gdy grupa dojdzie do tego obszaru, przejdź do **Pozyskania towarów**, str. 47.

Brudne Jezioro (7)

Po drugiej stronie wież kupców leży ogromne jezioro, które zalało niewielki obszar mieszkalny. Jego woda ściemniała od krwi zamordowanych mieszkańców kaeru. Gdy bohaterowie dojdą do brzegu akwenu, przejdź do **Przebycia Brudnego Jeziora**, str. 48 tego rozdziału.

Zatopione miasto (8)

Przez wieki od czasu wybudowania kaeru jezioro zalało część wietrznickiego miasta, położoną poniżej Jaskini Magów (patrz mapa). Kilka wież wystaje nad wodę, a parę jest nawet nieuszkodzonych. Gdy bohaterowie dojdą do tego obszaru, przejdź do **Badanie zatopionego miasta**, str. 49.

Jaskinia Magów (9, 10)

W jaskini magów znajdują się dwa budynki: koszary (9) i Wieża Magów (10). Bohaterowie dotrą tam dopiero w następnym spotkaniu – **Znalezienie sanktuarium** (str. 50).

PRZESZUKIWANIE RUIN

Raz na każde pół godziny, które bohater lub bohaterowie poświęcają na przeszukiwanie mieszkań, osoba z najwyższym stopniem Percepcji wykonuje test tej cechy (9). Wietrzniaki ze spojrzeniem astralnym albo Czarodzieje używający zaklęcia *Zmysł astralny* dodają 2 stopnie do tych testów. Jeśli test się powiedzie, bohaterowie znajdują przedmiot albo napotykają jakieś stworzenie.

Podczas przeszukiwania ruin, poszukiwacze przygód mogą wziąć udział w którymś albo we wszystkich minispotkaniach opisanych dalej. Potyczka z krwawymi

pszczołami może mieć miejsce kilka razy. Spotkania z innymi stworzeniami lub te, w których bohaterowie znajdują skarby, przytrafiają się tylko raz. Jeśli grupa się rozdzieli podczas eksploracji, wspomniane powyżej testy wykonuje postać z najwyższym stopniem Percepcji w każdej podgrupie. Choć więcej niż jedna z grup może napotkać podobne stwory, tylko jedna znajdzie każdy ze skarbów.

Spotkanie 1

Z gniazd w mchu wylatuje więcej krwawych pszczoł i atakuje bohaterów. Użyj statystyk krwawych konstruktorów podanych w tym rozdziale na str. 40.



Spotkanie 2

Przeczytaj głośno, co następuje:

Po wspięciu się na wierzchołek jednej z wież, spoglądasz w dół i widzisz coś, co przyprawia cię o dreszcze. Kilka drobnych, wietrzniackich szkieletów przybitych do poplamionej krwią ściany chitynowymi haczykami. Wiele innych szkieletów rozleciało się i opadło na podłogę. Na wpół zepsute kości i pogruchotane czaszki leżą wokół, niczym jakieś straszne bierki, rozrzucone przez dziecko Horrora.

Haki to odłamane odnóża czarnych modliszek, których Tyrannis/Rasper-Nor użył do zaatakowania kaeru prawie pięć wieków temu. Jeśli bohaterowie wyciągną te odnóża ze ściany, mogą wykorzystać ich chitynowe czubki zamiast sztyletów.

Spotkanie 3

Przeczytaj głośno, co następuje:

Obok rumowiska zburzonego muru spoczywa wietrzniacki wojownik. Metalowy napierśnik nadal okrywa cieniutkie żebra; obok jego ręki leży mała włócznia.

Ponad półmetrowa wietrzniacka włócznia, chociaż nie ma właściwości magicznej, jest wspaniale wykonana. Ma bardzo ostry czubek i jest doskonale wyważona, co podwyższa jej stopień obrażeń o +3.

Spotkanie 4

Przeczytaj głośno, co następuje:

Twój wzrok przyciąga światło dochodzące z jednej z wież. Ostrożnie zaglądasz do środka przez dziurę w murze. W świetle lśniącego mchu, rosnącego w glinianej donicy pośrodku pomieszczenia na parterze, dostrzegasz ciała trzech wietrzniaków, rozciągnięte w centrum pokoju. Pod jedną ze ścian ktoś ułożył stos z mebli, najprawdopodobniej z nadzieją, że powstrzyma jakąś bestię przed dostaniem się do środka. Duża dziura w ścianie naprzeciwko pokazuje, jaki los spotkał wietrzniaki.

Bohaterowie mogą znaleźć ukrytą w lśniącym mchu torbę, zawierającą 40 sztuk srebra.

Spotkanie 5

Przeczytaj głośno, co następuje:

Dostrzegacie wieżę, której wejście znajduje się niżej niż w pozostałych. Ostrożnie zaglądacie do środka. W pobliżu, pośród stosu monet, leży szkielet wietrzniacki. Zauważacie słoje z dawno zepsutym jedzeniem i napojami na półkach i zgadujecie, że ta wieża należała kiedyś do handlarza żywnością.

Stos monet zawiera 120 sztuk miedzi i 20 sztuk srebra.

Spotkanie 6

Przeczytaj głośno, co następuje:

Kiedy podchodzisz do grupy wież, zastanawiasz się, czy wietrzniaki, które zbudowały to miejsce, słyszały kiedyś o ulicach. Rozmieściły je tak blisko siebie, że w wielu miejscach nie sposób między nimi przejść. Spoglądając w górę na kolejną wieżę, zdajesz sobie sprawę, że ulice wietrzniaków są wysoko w górze.

Straszny dźwięk, dobiegający zza twoich pleców, przerywa te rozważania. Chcesz uciekać, ale zdajesz sobie sprawę, że jesteś w matni. Gdybyś tylko miał skrzydła!

Za pechowym bohaterem znajduje się grzechoczący kośćmi – potworny, ożywiony konstrukt Horrora, zbudowany z tysięcy kości wypełniających kaer. Grzechoczący porusza się z dźwiękiem, który każdemu postawiłby włosy na głowie. Gdy atakuje, pogruchotane kości i połamana broń wystają z jego „ramion” jak gigantyczne gwoździe. Stwór widzi „oczyma” wykonanymi z mniejszych kości, i może podejść bohatera od tyłu. Jeśli odniesie obrażenia równe progowi śmierci, rozsypuje się na setki kościanych kawałków. Jeśli te fragmenty nie zostaną rozrzucone albo zniszczone, grzechoczący może powrócić do swej formy w ciągu od 1 do 4 godzin.

Ten konkretny grzechoczący ma 10 sztuk złota i 15 sztuk srebra wewnątrz swego ciała.

GRZECHOCZĄCY KOŚCIAMI



Cechy

ZR: 10

SF: 15

ŻYW: 20

PER: 7

SW: 7

CHA: 2

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: 2

Atak: 12

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 5

Obrona społeczna: 15

Obrażenia: 15
Liczba czarów: –
Rzucanie czarów: –
Efekt: –

Pancerz fizyczny: 10
Pancerz duchowy: 5
Zachowanie równowagi: 20
Testy zdrowienia: 3

Próg życia: 75
Próg ran: 15
Próg przytomności: 50

Szybkość w walce: 20
Szybkość pełna: 40

Punkty karmy: 5

Stopień karmy: 10

Punkty legend: 700

Ekwipunek: –

Łup: –

Spotkanie 7

Przeczytaj głośno, co następuje:

Za zrujnowanymi wieżami dostrzegasz rzeźbę Pasji, chyba Astendara. Kilka drobnych szkieletów leży u stóp pomnika, jakby te odważne wietrzniki zdecydowały się bronić go do końca. Wśród ich połamanych ciał leży twardy, lśniący, czarny korpus ogromnego insekta. Wygląda jak modliszka, poza tym, że jej osiem odnóży zakończone jest ostrymi kolcami zamiast chwytających szponów. Kawałków odnóży brakuje, jakby zostały odłamane. Przyglądając się dokładnie, widzisz odłamane części między żebrami wietrznickich szkieletów.

Mimo że od dawna nieżywa, modliszka daje pewne wskazówki co do tego, jakie potwory zniszczyły kaer. Bohaterowie powinni dokładnie się jej przyjrzeć, ponieważ jedna nadal żyje gdzieś pośród ruin.

Spotkanie 8

Przeczytaj głośno, co następuje:

Słyszysz podejrzany dźwięk po lewej stronie. Wchodzisz na pobliski niewysoki pagórek, otoczony strzaskanymi wieżami, by mieć lepszy widok na otoczenie. Na wierzchołku rozrzucone są liczące kilkadziesiąt lat kości. Ziemia pod nimi wygląda na świeżo poruszoną. Przyglądając się gruntu, zauważasz kawałek czegoś jasnego i cętkowanego, co raczej nie jest kością. Powoli orientujesz się, że stoisz na gnieździe.

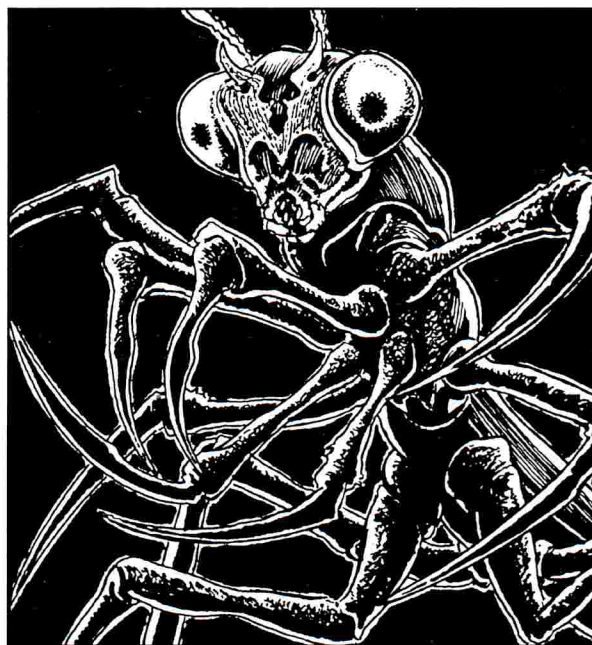
Zanim zdążyłeś rzucić się do ucieczki, ogłusza cię potężny trzask. Duży, czarny kształt przebija się przez jedyną stojącą jeszcze ceramiczną ścianę. Kawałki rozbitego muru spadają na ciebie, gdy ogromna postać rusza do ataku!

Czarna modliszka atakuje natychmiast, myśląc, że bohaterowie chcą zabrać jej jaja. Zakładając, że śmiałkom uda się pokonać stwora, po walce mogą odnaleźć małą wnękę w pobliskiej skale, w której gigantyczny owad przechowywał najróżniejsze przedmioty. W niszy spoczywa kilka wietrznickich napierśników, włóczni i krótkich mieczy, w większości połamanych.

Jeśli bohaterowie będą kopać w spulchnionej ziemi, mogą również znaleźć 10 jaj – każde ma około 15 centymetrów średnicy.

Horror Rasper-Nor stworzył czarne modliszki i użył ich jako żołnierzy, kiedy zaatakował Kaer Szpon. Te potworne stworzenia wdrapały się po ścianach schronienia, wykorzystując splecione liście lśniącego mchu i inne naturalne oparcia, i spustoszyły kaer szybciej nawet niż Rasper-Norowi wydawało się to możliwe. Każda, mierząca dwa metry modliszka okryta jest grubą, czarną skorupą, która działa jak naturalny pancerz. Każde z jej osiemiu odnóży kończy się zakrzywionym kolcem. Modliszki nabijają na nie ofiary, które następnie pożerają. Z czterdziestocentymetrowego tułowia wyrasta sześć nóg, pozwalających stworowi na wspinaczkę po wysokości twardych powierzchni.

CZARNA MODLISZKA



Cechy

ZR: 8	SF: 16	ŻYW: 10
PER: 8	SW: 7	CHA: 2

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: 4

Atak: 10

Obrażenia: 17

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 51

Próg ran: 16

Próg przytomności: 44

Punkty karmy: 5

Obrona fizyczna: 10

Obrona magiczna: 5

Obrona społeczna: 15

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 16

Testy zdrowienia: 4

Szybkość w walce: 45

Szybkość pełna: 90

Stopień karmy: 10

Punkty legend: 550

Ekwipunek: brak

Łup: Jaja warte po 150 sztuk srebra każde. Jaja liczą się jako skarby warte punkty legend.

Spotkanie 9

Przeczytaj głośno, co następuje:

Chwała Chorrolisowi, znalazłeś małą fortunę! Ta wieża musiała należeć do złodzieja albo do jakiegoś skapca. Wewnątrz zużytego, wypełnionego pierzem materaca leży mała, wybrzuszona torba, z której wysypują się klejnoty, między innymi duże szmaragdy, rubin i złoty pierścień!

Pięć szmaragdów jest wartych po 40 sztuk srebra każdy, rubin 30, a pierścień 100 sztuk srebra.

Spotkanie 10

Przeczytaj głośno, co następuje:

Wspinasz się do otworu w chyba setnym ceramicznym murze i trafisz do laboratorium. Podłogę pokrywa rozbite szkło, ale ze zdumieniem odkrywasz wśród szczątków kilka nienaruszonych fiolek.

W pomieszczeniu znajduje się eliksir życia (zobacz str. 273, PZ).

KONIEC LINY!

Jak wspomniano wcześniej w tym rozdziale, lina w dolnej części szybu jest przetarta. Gdy winda dotrze do samego dołu, jej ciężar urwie pozostałe włókna. Ponieważ bohaterowie nie widzą tego, co znajduje się pod windą, nie mogą się na to przygotować. Znak X na mapie w pobliżu dźwigu (patrz mapa, str. 42) oznacza przetarty kawałek.

Kiedy winda zniży się poniżej znaku X na mapie, przeczytaj na głos, co następuje:

Desperacko potrzebujecie czegoś, o czym moglibyście pomyśleć, by oderwać się od otaczającej was rzezi. Zwracacie swój wzrok ku szpuli i patrzycie na nawijającą się na niej linę. Ten stały spokojny ruch uspokaja was. W windzie czujecie się bezpieczniej niż gdziekolwiek indziej w tym przeklętym kaerze.

Nagle winda szarpie niczym przestraszony koń. Pod platformą słychać dźwięk pękających włókien, a zaraz później trzask jakby łamanej gałązki. Próbujecie się czegoś złapać, gdy platforma spada przez ciemności w stronę skalistego podłoża poniżej.

Bohaterowie mają akurat tyle czasu, by się zorientować, co się dzieje, zanim winda spadnie z ponad siedmiu metrów i uderzy w zbutwiały żuraw na szczycie rezerwuaru wietrzników (patrz mapa, str. 42). Poszukiwacze przygód otrzymują obrażenia ze stopniem 8. Pancerz nie obniża odniesionych obrażeń. Dodatkowo każda postać, trzymająca jakiś przedmiot,

musi wykonać test Siły Fizycznej (12). Jeśli się on powiedzie, uda się jej utrzymać obiekt. Jeżeli zakończy się niepowodzeniem, przedmiot spada i postać musi go odzyskać.

Gdy klatka uderza w dźwig, gracze wybierają spośród siebie reprezentanta, który wykona test decydujący o tym, czy winda się zatrzyma. Gracz rzuca kostką odpowiadającą stopniowi 5, by określić obrażenia odniesione przy początkowym uderzeniu, dodając 1 stopień za każdą osobę na platformie. Jeśli, na przykład, windą jechały cztery postacie, wybrana osoba rzuca kostkami odpowiadającymi stopniowi 9 ($5 + 4 = 9$). Przy wyniku 18 lub lepszym winda przebija się przez kolejny poziom i znajdujące się na niej osoby odnoszą obrażenia ze stopniem 5. Pamiętaj, że przed obrażeniami tymi chroni pancerz. Jeśli winda przebija się przez pokrywę studni, niech inny gracz wykona test dla kolejnego poziomu. Jeżeli winda przebija się i przez ten, niech jeszcze inny gracz wykona test dla następnego – i tak dalej. Winda może spadać przez siedem poziomów, oddalonych od siebie o ponad metr, więc każdy powinien dostać szansę na zrobienie krzywdy sobie i swoim towarzyszom.

Ładowanie

Zależnie od tego, przez ile poziomów przeleci winda, bohaterowie skończą albo rozciągnięci na wilgotnych deskach studni, albo na dnie rezerwuaru, 9 metrów poniżej najniższego poziomu studni. Jeśli bohaterowie utkną w studni, niech każdy z nich wykona test Zręczności albo *wspinaczki* (6), odejmując 2 stopnie od stopnia Zręczności, by odzwierciedlić szok, w jaki popadła postać. Ci, którym testy się nie powiodą, zsuwają się niżej i odnoszą dodatkowe obrażenia ze stopniem 2.

Jeśli bohaterowie wpadną do rezerwuaru, każdy z nich musi natychmiast wykonać test Zręczności (6), by nie utonąć. Jeżeli test się nie powiedzie, postać nadal musi wykonywać testy Zręczności (6) aż do skutku; bohater otrzymuje przy każdym teście obrażenia ze stopniem 3. Gdy śmiałek odniesie sukces w teście Zręczności (6), musi wspiąć się po dziewięciometrowym murze, by osiągnąć w miarę bezpieczny najniższy poziom studni (zobacz **Wspinanie**, str. 206, PZ).

Wydostanie się

Aby wydostać się ze studni, postać musi wykonać udany test *wspinaczki* (8) na każdy poziom. Jeśli się on nie powiedzie, bohater zsuwa się i odnosi obrażenia ze stopniem 2. Przy wyrzuceniu samych jedynek, pechowa postać spada tyłem przez tyle poziomów, ile pokonała – do miejsca, na którym zatrzymała się winda. Każdy poziom, przez który bohater spada, zwiększa o 1 stopień obrażeń zwykle odnoszonych przy spadaniu (zobacz **Obrażenia wywołane upadkiem**, str. 206, PZ).

Zamiast wspinania się, bohaterowie mogą spróbować naprawić winde. Jakimś cudem metalowa rama pozostała nienaruszona. Korbę zablokowały kawałki drewna, ale bohaterowie mogą ją naprawić, wykonując pomyślnie test **naprawy** z poziomem trudności równym 4. Połączenie dwóch końców zerwanej liny może okazać się trudne, chyba że wśród poszukiwaczy przygód jest postać potrafiąca latać, która może dosięgnąć zwisającego wysoko końca. Jeśli to się uda, związana lina jest mocna i bezpieczna. Pasażerowie windy muszą stać na szczepkach ramy. Ta ryzykowna pozycja niesie ze sobą dodatkowe zagrożenia (zobacz **Powrót na statek**, str. 54 rozdziału **Znalezienie sanktuarium**).

SKALISTE DNO

Kiedy już bohaterowie wydostaną się ze szczątków rozbitej windy oraz dźwigu i/lub rezerwuaru, trafiają do najniższej pieczary kaeru. Ta ogromna jaskinia ma setki metrów szerokości. Mapa Tyrannisisa kieruje bohaterów przez tę pieczarę, Brudne Jezioro w stronę Jaskini Magów, w której znajduje się wieża magów i sanktuarium.

Gdy bohaterowie wydostaną się ze studni, przeczytaj na głos, co następuje:

Dookoła was roztacza się ogromna jaskinia, kilka razy większa niż cokolwiek, co zwykle zamieszkują wietrzniki. Z dziury w jednej ze ścian wodospad wpada do dużego jeziora. Jego szum odbija się od skał, dźwięcząc głośno w waszych uszach. Od tego przytłaczającego hałasu kręci wam się w głowie, a jakkolwiek rozmowa jest prawie niemożliwa. Powstrzymujecie się od krzyczenia do siebie, w obawie przed zwróceniem czyjejś uwagi.

Patrząc na zachód, w przeciwną stronę niż jezioro, dostrzegacie sylwetki obumarłych drzew, a wśród nich różnorodność martwych roślin. Po jaskini roznosi się cuchnąca woń rozkładającej się flory, zatruwając powietrze. Wyobrażacie sobie, jak kiedyś musiał wyglądać ten ogród, otoczony troskliwą opieką wietrzników, które tu mieszkaly.

Ogromne schody zostały wykute w zachodniej ścianie jaskini. Przed nimi widzisz pozostałości dużej, drewnianej budowli złożonej z kilku platform, oddalonych od siebie o niecały metr. Widzieliście już podobne wcześniej – wietrzniki często używają takich platform do uprawy dużej ilości roślin na małym obszarze. W ścianach przy ogrodzie jest kilka niewielkich dziur. To wejścia do tunelu, zbyt małe dla nie-wietrzników, by się przez nie przecisnęli.

Farma

Platformy, które służyły jako farma kaeru, są położone przy zachodniej ścianie obszaru 5 (zobacz mapa, str. 42). Wietrzniki uprawiały tu mech i inne rośliny.

Ogród

Ogród – kiedyś wypełniony wspaniałymi drzewami i roślinami zbyt dużymi, by zmieściły się na platformie – zajmuje pozostałą część obszaru 5. Drzewa spróchniały do tego stopnia, że rozsypują się przy dotknięciu. Jeśli bohaterowie będą chcieli naprawić winde przy użyciu tego drewna, poinformuj ich, że nie nadaje się ono do użytku.

Tunele

Wysokie na 1,2 metra, szerokie na niecały metr tunele wydrążone są we wschodniej i północnej ścianie obszaru 5. Wchodzą w skałę na głębokość kilkuset wietrznickich stóp. Chociaż te kopalniane tunele zapewniały kiedyś wietrznikom minerały i rudę dla rzemieślników oraz budowniczych, nie pozostało w nich nic wartościowego. Teraz mieszkają tu szczury. Kilka tuneli przebiega przez powierzchnię góry, dostarczając świeże powietrze do wnętrza kaeru. Dla każdego nie-wietrznika przecięnięcie się przez te wąziutkie korytarze będzie ogromnie trudne.

POZYSKANIE TOWARÓW

Kiedy bohaterowie skierują się w stronę jeziora, przeczytaj na głos, co następuje:

Według mapy Tyrannisisa, jezioro leży za wieżami, które macie przed sobą. Chociaż przypominają one te, które widzieliście na wyższych poziomach, wydają się solidniej i są jakby mniej zniszczone. Jednak to tutaj właśnie doświadczacie najokropniejszych widoków. Setki wietrznickich ciał leżą na ziemi, a jeszcze więcej zwisa z popękanych murów ceramicznych wież. Te wietrzniki drogo sprzedały swe życie, broniąc dostępu do Jaskini Magów, która leży za wieżami i jeziorem. Kilka czarnych modliszek spoczywa między wieżami, z ich skrup wystają końce malutkich włóczni.

Bohaterowie nie znajdą nic wartościowego w wielkości budowli. Towary zostały albo zniszczone, albo zabrane przez armię potworów lub Handlarza (zobacz dalej). Ta dziwna istota zostawiła tylko kilka monet i nic nie warte elementy wietrznickich pancerzy oraz oręża.

Gdy bohaterowie idą wśród wież kupców w stronę jeziora, przeczytaj im na głos, co następuje:

Idąc wśród ruin wietrznickich sklepów i gospod, wyczuwacie dym. Ktoś – albo coś – zamieszkuje tę wielką pieczarę. Z bronią w pogotowiu idziecie naprzód, wyęzając słuch i wzrok w poszukiwaniu jakiegoś śladu tajemniczego wroga. Zaraz przed wami spostrzegacie na ścianie wieży odbłask płomieni. Powoli, wstrzymując oddech i z łomoczącym sercem, podczołgujecie się bliżej ognia.

Na brzegu ogromnego, ciemnego jeziora siedzi dziwaczna postać. Cętkowana skóra zwisa w fałdach na jej



nagim ciele, a bursztynowe oczy błyskają na ciemnej twarzy. Pomarszczoną ręką obraca nad ogniem kij, piekąc kawał mięsa z jakiegoś nieznanego wam zwierzęcia. Światło ognia tańczy na stosach znalezionej broni, skarbów różnych rodzajów i kadłubie malej, wyciągniętej na brzeg łódki.

HANDLARZ



Cechy

ZR: 5 SF: 5 ŻYW: 4
PER: 6 SW: 6 CHA: 3

Inicjatywa: 5 Obrona fizyczna: 4
Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 8
Atak: 5 Obrona społeczna: 3
 Obrażenia: 5 Pancerz fizyczny: 0
Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 2
Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 5
 Efekt: – Testy zdrowienia: 1

Próg życia: 23 Szybkość w walce: 18
Próg ran: 5 Szybkość pełna: 35
Próg przytomności: 14

Punkty legend: 0
Ekwipunek: –
Łup: Patrz dalej.

Postać na brzegu to nieszczęśliwe, ograniczone umysłowo stworzenie opętane przez Horrora, znane jako Handlarz. Ze swojej siedziby w przestrzeni astralnej bestia kieruje setkami sług, które sieją spustoszenie w fizycznym świecie. Ci opętani przez Handlarza biedacy nigdy nie wyglądają tak samo, a opowieści o Horrorze opisują ich na wiele różnych sposobów.

Gdy Horror znajduje spustoszony kaer albo zniszczoną wioskę, wysyła Handlarza, by zebrał wszystkie skarby, jakie znajdzie. Chociaż bestia zwykle próbuje ochraniać swoje sługi, gdy wypełniają jej zadania, czasami poświęca jednego z nich dla rozrywki. Gdy Handlarz umiera, Horror po prostu przejmuje kontrolę nad kolejną duszą.

Tego konkretnego sługę Horror przeniósł z innego ksenoświata i umieścił na najniższym poziomie kaeru

wietrzników. Tam Handlarz spędził około trzech stuleci, żywiąc się rybami z Brudnego Jeziora.

Jeśli bohater chce wydobyć coś od Handlarza, ten wskazuje przedmiot o tej samej wartości, znajdujący się w posiadaniu postaci lub jednego z jej towarzyszy, proponując wymianę. Chociaż zwykle wybiera broń albo zbroję, inne przedmioty – takie jak księgi czy plecak bez zawartości – również mogą go zainteresować. Handlarz żąda tylko przedmiotów wartych do jednej czwartej więcej niż obiekt, którego pożąda bohater, i nie przyjmuje monet. Jeśli kupujący zaakceptuje albo nie zgodzi się na wymianę, Handlarz ignoruje go, ale nie robi mu nic złego.

Okradzenie Handlarza

Jeśli bohater spróbuje wziąć jakiś przedmiot, nie dając nic w zamian, ukradziona rzecz natychmiast staje się przeklęta. Chcąc ustalić efekty klątwy, patrz **PZ**, str. 211, **Świat pełen przygód**. Istota przekleństwa zależy od ukradzionego przedmiotu, ale generalnie im droższy przedmiot, tym gorsza nałożona na niego klątwa. Przekleństwo prawie zawsze niszczy przedmiot, a czasami nawet może wyrządzić krzywdę postaci. Raz przeklęty przedmiot pozostaje taki na zawsze, nawet jeśli komuś się go odda. Żadna magia nie jest w stanie zdjąć takiej klątwy.

Zabicie Handlarza

Ponieważ Handlarz chce zakończyć swój nieszczęsny żywot i się nie broni, zabije go każdy atak. Zamordowanie sługi Horrora sprowadza na głowę zabójcy silną klątwę (zobacz **PZ**, str. 211), automatycznie obniżając wartość cechy ważną dla dyscypliny tej postaci. Wojownik lub Władca Zwierząt, na przykład, może stracić Siłę Fizyczną, a Czarodziej Percepcję lub Siłę Woli. Mistrz Gry wybiera cechę i ustala, czy postać musi odpokutować, by ją odzyskać. Ponieważ poszukiwacz przygód ściągnął na siebie klątwę, zabijając niewinną ofiarę Horrora, akt pokuty powinien polegać na ocaleniu jakiejś niewinnej ofiary.

Dobytek Handlarza

W dobytku Handlarza znajdują się następujące rzeczy, które mogą się przydać bohaterom. Opis każdego przedmiotu zawiera proponowaną klątwę, jeśli rzecz zostanie ukradziona.

Duża torba: W tej torbie można zmieścić do 50 kilogramów jedzenia, monet, ekwipunku itd.

Proponowana klątwa: Torba rozdziera się, rozsypując swą zawartość w najgorszym możliwym momencie, najlepiej w miejscu, w którym pozbieranie przedmiotów sprawia duże trudności.

Łódka: Używana przez wietrzniki do przewożenia ciężkich przedmiotów przez jezioro, łódź mieści do sześciu Dawców Imion normalnych rozmiarów. Więcej może ją zatopić.

Proponowana kłątwa: Łódka zaczyna tonąć na środku jeziora.

Mieczyk oślepiającej szybkości: Używany przez wodcę najlepszych wietrzniackich wojowników, przedmiot ten szczegółowo opisany jest w rozdziale **Plotki i odkrycia**, str. 82.

Proponowana kłątwa: Jeśli użytkownik wykona tą bronią więcej niż jeden atak, drugi cios zawsze dosięgnie przyjaciela. Jeśli w pobliżu nie ma towarzyszy, miecz uderza władającą nim postać.

Oślepiające kamienie: Ten mały woreczek, z wyszytym słowem „Błysk”, zawiera sześć kamieni. „Błysk” to słowo-klucz uwalniające zaklęcie. Wypowiedzenie go sprawia, że rzucone kamienie rozbłyskują światłem, oślepiając przeciwników. Dokładniejszy opis można znaleźć w rozdziale **Plotki i odkrycia**, str. 82.

Proponowana kłątwa: Użytkownik i wszyscy jego towarzysze nie zdążą zamknąć oczu, by uniknąć efektów rozbłysku.

Lina z hakiem: Ta solidna lina i mały hak mogą okazać się bardzo przydatne w późniejszej części przygody. Nie zapomnij powiedzieć graczom o tym przedmiocie.

Proponowana kłątwa: Lina pęka, gdy postać po niej się wspina.

PRZEBYCIE BRUDNEGO JEZIORA

Kiedy bohaterowie dojdą do jeziora, przeczytaj na głos, co następuje:

Wody rozległego jeziora lśnią ciemną purpurą, jak stare śliwkowe wino. Fale wzbudzone przez huczący wodospad tańczą po powierzchni, jakby żywioł chciał wydrzeć się ze swojego koryta. Na wschodnim brzegu już tak się stało – woda zatopiła podstawy wież, które widzicie po drugiej stronie. Macie pecha, że woda jest na drodze, którą musicie przebyć. Poszukiwanie przygód w Barsawii nigdy nie jest łatwe...

Bohaterowie mogą przebyć jezioro lecąc, płynąc łódką Handlarza albo przechodząc całą długość muru położonego za wodospadem. Lot jest najbezpieczniejszym sposobem, ale potrzeba maga z odpowiednimi zaklęciami, by tego dokonać. Podróż łódką niesie ze sobą zagrożenie ataku padlinożernych ryb, zamieszkujących jezioro. Wspinaczka po śliskich skałach jest najniebezpieczniejszym sposobem przedostania się na drugi brzeg, ale daje pewne szanse na sukces dla najlepszych wspinaczy grupy. Każda postać próbująca tej sztuki musi wykonać test *wspinaczki* (12). Jeśli zakończy się on niepowodzeniem, zapamiętaj różnicę między jego wynikiem a stopniem trudności i dodaj ją do bazowego stopnia trudności 6. Postać musi wykonać test *wspinaczki* przeciwko nowemu stopniowi trudności, by ustalić, czy uda jej się w ostatniej chwili chwycić ściany. Jeśli ten test jest również nieudany, bohater spada do wody.

Spadająca postać do wody musi od razu wykonać test *Zręczności* (6), by nie utonąć. Jeśli zakończy się on porażką, bohater odnosi obrażenia ze stopniem 3. Śmiałek musi powtarzać test, aż uda mu się dopłynąć do brzegu, zostanie uratowany albo odniesie tyle obrażeń, że utonie. Każdy pomyślny test przybliży postać 3 metry do brzegu.

Padlinożerne ryby

Te ryby o tępo zakończonych głowach atakują w ławicach i dzięki ogromnej liczbie zawsze odnoszą sukces. Nie można ich odpędzić i są odporne na zaklęcia poza tymi, które skutkują na pewnym obszarze i działają na całą ławicę. Ławica ma „18” dla każdej statystyki, która może okazać się ważna w walce. Pojedyncza ryba ma „1”.

Tak jak zaklęcia o efekcie obszarowym, broń o podobnym działaniu również rani całą ławicę. Dla ataków, obejmujących swoim efektem pewien obszar, ławica ma próg życia 100, ale nie posiada progu przytomności i nie może wykonywać testów zdrowienia. Pokonanie całej „szkółki” przynosi bohaterom 300 punktów legend.

Ryby te żywią się martwą materią, ale najczęściej zabijają ofiary, by zdobyć pożywienie. Kiedy tylko wyczują, że ktoś albo coś wchodzi do wody, płyną w tym kierunku i uderzają ofiarę, aż ta zginie. Chociaż pojedyncza ryba nie robi krzywdy, setki zadają obrażenia ze stopniem 3 w każdej turze. Ich obecność podnosi stopień trudności wszystkich testów pływania o +5.

Przeszukiwanie Zatopionego Miasta

Jeśli bohaterowie będą chcieli, mogą wyjść z łodzi i opuścić się do podstawy każdej z sześciu nie zalanych wież w zatopionej części miasta, gdzie pośród rumowiska spoczywa kilka skarbów. Niech bohater wykona test *Percepcji* w każdej wieży, do której wchodzi. Przy wyniku 8 znajdzie 10 sztuk srebra. Przy wyniku 10 – 75 sztuk. Monety może znaleźć kilka postaci.

Gdy bohaterowie wchodzi do każdej z wież, niech wykonają kilka testów *Zręczności* lub *skradania się* (8), by ustalić, jak cicho się poruszają. Jeśli jeden z tych testów się nie powiedzie, padlinożerne ryby usłyszą hałas i zaczną uderzać w wieżę. Na początku bohater słyszy tylko kilka głuchych uderzeń, później coraz więcej i więcej, aż w otoczonej wodą wieży dźwięk staje się głośny jak grzmot.

Kiedy odgłosy staną się najgłośniejsze, bohater lub bohaterowie mają 6 rund na wydostanie się z budynku. Postać(cie) muszą wspiąć się 20 metrów na szczyt wieży, co oznacza, że nie mają zbyt wiele czasu. Gdy się wspinają, w ceramicznych ścianach pojawiają się pęknięcia i małe dziury. Przez otwory dostają się do środka groteskowe padlinożerne ryby, a wraz z nimi woda.



Gdy tylko podstawa wieży zostaje zalana, dociera następna fala ryb. Poziom wody cały czas się podnosi. Jeśli wspinający się bohater wpadnie do wody, odnosi połowę obrażeń normalnie zadawanych przez ławicę padlinożernych ryb – dodatkowo do zwykłych obrażeń poniesionych przy upadku (zobacz str. 206, **PZ**). W końcu cała wieża wypełnia się wodą, a oszalałe ryby pływają w poszukiwaniu ofiary.

KŁOPOTY

Jeśli bohaterowie spędzą zbyt dużo czasu na przeszukiwanie ruin, przypomnij im, że *Chmurościgły* jest cały

czas zagrożony przez żywioły i może pozostawić ich, nie czekając dłużej.

Spadająca winda powinna dodać emocji i zagrożenia do spotkania – nie powinna być natomiast przyczyną śmierci czy poważnych obrażeń. Możesz spokojnie zmieniać wyniki rzutów kostką, jeśli będzie to konieczne.

Jeśli bohaterowie do tej pory się nie zorientowali, że tajemniczy mag Tyrannisis okłamał Drimsbiego w swoim liście, widok ogromnego pomieszczenia na dolnym poziomie kaeru powinien im to uświadomić. Setki wie-trzniackich szkieletów, ciała modliszek, jezioro zabrudzone krwią i skala zniszczeń jasno pokazują, że żaden z mieszkańców kaeru nie mógł przeżyć Pogromu.

ODNALEZIENIE SANKTUARIUM



OPIS
W tym spotkaniu bohaterowie docierają do jaskini mieszczącej wieżę, w której zginęli wietrznacy magowie. Gdy znajdą sanktuarium, muszą jeszcze rozwiązać zagadkę dawno umarłego maga i złamać magiczne bariery, które chroniły schronienie przed Horrorami od najwcześniejszych dni Pogromu.

WPROWADZENIE

W sklepieniu jaskini, tuż ponad zanurzonymi do połowy wieżami, widać otwór, prowadzący do kolejnego, słabo oświetlonego, skalnego pomieszczenia. Na mapie Tyrannisisa komnata ta oznaczona jest jako Jaskinia Magów. Gdzieś tam kryje się cel – grób dawno nieżyjącego wietrznickiego maga i jego cenna księga zaklęć. Przeglądacie się lejkowatemu wejściu do jaskini, zachodząc w głowę, jak się tam wspiąć, nie skracając karku. Dookoła kamiennego otworu wyrzeźbiono gałęzie i postacie wietrzników. Większość figur układa wieniec z gałęzi, chociaż kilka z nich dzierży instrumenty muzyczne. Wietrznicy muzycy mrugają do was zachęcająco, a ich kamienne twarze są pełne wesołości. Widok takiej radości w kostnicy, w jaką zamienił się kaer, strasznie was zasmuca, więc przenosicie wzrok z wejścia na to, co widać wewnątrz jaskini. Ledwo dacie się zauważyć kamienną podstawę Wieży Magów, w której leży pochowany przyjaciel Tyrannisisa, Skeethen.

INTRYG

Po zapierającej dech w piersiach jeździe windą, walce z czarną modliszką i mrożącej krew w żyłach przeprawie przez Brudne Jezioro, to spotkanie powinno się wydawać zbyt spokojne. Widoki są tu niesamowite i niepokojące, a bohaterowie powinni niecierpliwie oczekiwać zakończenia tej niebezpiecznej misji. Pozwól im uwierzyć, że największe niebezpieczeństwa mają już za sobą.

UKRYTE WĄTKI

Bez względu na to, w jaki sposób bohaterowie zdecydują się dostać do jaskini, wspinaczka jest bardzo ryzykowna. Przypomnij im, że najmniejszy fałszywy krok może skończyć się kąpielą w ciemnych wodach Brudnego Jeziora. Gdy już dostaną się do środka, mogą przeszukać duże koszary i ich zniszczony ogród, jeśli będą chcieli. Mistrz Gry powinien im przypomnieć, że ich prawdziwy cel, grób Skeethena, znajduje się na szczycie Wieży Magów.

Gdy bohaterowie przedostaną się przez otwór, przeczytaj na głos, co następuje:

Odrobina światła ze świecącego mchu, pozostałego w jaskini, ledwo wystarcza, by cokolwiek zobaczyć, i rzuca dziwaczne, tańczące cienie na skalne ściany. Wydaje się, że coś wyrwało mech z korzeniami, pozostawiając jedynie kilka kępek, rozjaśniających jaskinię i budynki bladym, niesamowitym światłem.

Przed wami jest Wieża Magów. Jej wrota są roztrąskane po przejściu czegoś większego niż tysiąc wietrzników. Po lewej stoi budynek z mnóstwem tarasów, do wnętrza którego prowadzą łukowate wejścia. Uschnięte pozostałości niegdyś pięknych kwiatów

i rzadkich roślin przylgnęły do jego wschodniej i południowej ściany niczym dziecko, trzymające się ręki matki. Wystające z rozoranej ziemi, poskręcane, martwe korzenie i pnie są ponurym świadectwem straszliwej zagłady niegdyś wspaniałego ogrodu.

Malutkie kości obrońców kaeru leżą w stosach na tarasach, porozrzucane po ogrodzie i połamane w rozbitym wejściu do Wieży Magów. Wśród nich jest kilka części skorupy czarnej modliszki, a także kruche wietrznickie włócznie i połamane mieczyki.

MIEJSCA

Poniższe miejsca są zaznaczone na mapie kaeru, str. 42.

Koszary (9)

Kiedyś w tym budynku mieszkało stu wietrznickich wojowników. Oprócz ich spartańsko urządzonych kwater, w koszarach znajduje się obszerna stołówka, która służyła także za miejsce powietrznych sparingów. Część południowego skrzydła zabarykadowano stosami mebli. W połowie tej zapory leży ciało czarnej modliszki. Po drugiej stronie spoczywa dwanaście wietrznickich szkieletów. Bohaterowie nie znajdą w ruinach nic wartościowego.

Wieża Magów (10)

Mężni obrońcy wieży próbowali zabarykadować rozbite drzwi stołami i innymi meblami. Stos malutkich kości za strzaskanymi wrotami daje smutne świadectwo ich smutnego końca. W dużym, centralnym pomieszczeniu wieży gruba warstwa kurzu, ciemnobrązowe plamy z krwi wietrzników i kupy gruzu z rozbitych murów kontrastują z wymalowanymi na ceramicznych ścianach wspaniałymi obrazami ptaków, smoków i innych latających stworzeń.

Po lewej i prawej stronie głównego holu znajdują się opuszczone sale audiencyjne, w których wietrznicy zajmowały się kiedyś ważnymi sprawami. Kilka pogruchootanych ciał leży porozrzucanych na podłodze. Poza nimi w środku nic nie ma. Otwór w suficie głównego pomieszczenia prowadzi w górę, w ciemność. Kolonie świecącego mchu, które kiedyś oświetlały wyższe piętra wieży, najprawdopodobniej wymarły.

Na drugim piętrze budowli bohaterowie znajdą biura, w których magowie przechowywali ważne papiery. Woda ściekająca po ścianach jaskini zniszczyła pergamiны, ale bohaterowie mogą odnaleźć kilka następujących przedmiotów: oficjalną pieczęć Kaeru Szpon, palec szkieletu ze srebrnym pierścieniem wartym 15 sztuk srebra i 2k6 miedzianych monet. Biurka i szafki we wszystkich pomieszczeniach zostały rozszarpane na strzępy, co oznacza, że wieżę przeszukała jakaś inteligentna istota.

Trzecie piętro to bogato urządzone sypialnie i przestrzenie mieszkalne. Zasłony, poduszki, kołdry i inne dekoracje w szlachetnych kolorach szkarłatu, purpury

i szafiru leżą porozrzucane po pomieszczeniach. Większość rozdarto na strzępy, które zgniły w kałużach wody. Nie pozostało nic cennego.

Kiedy bohaterowie dotrą do najwyższej położonej komnaty w wieży, przeczytaj na głos, co następuje:

Wspinacie się przez zniszczone kamienne drzwi do najwyższej położonego pomieszczenia w wieży. W pojedynczym, dużym pokoju znajduje się kilka połamanych krzeseł i stół, wykonany z wypolerowanego pniaka ogromnego dębu. Drewniana szafka stoi przy jednej ze ścian, obok okratowanego żelaznymi prętami okna. Drzwi szafy wyrwano z zawiasów, a książki i zwoje kiedyś w niej trzymane podarto na kawałki i rozrzucono po całej komnacie. Skrawki pergaminu zaśmiecają podłogę, zmieszane z kawałkami kamienia z rozbitego wejścia i szkieletami sześciu wietrzników.

Zakłopotani, sprawdzacie mapę. Dotarliście do miejsca pochowania Skeethena... Nie widzicie jednak zapadni, o której wspomniał Tyrannisis. Gdy rozglądacie się dookoła, wasze serca zamierają. Nigdzie nie widać żadnego grobu ani przejścia do innego pomieszczenia. Pamiętając rozmieszczenie drzwi w innych wietrznickich siedzibach, spoglądacie w górę. Chwała Pasjom! – kamienny portal w sklepieniu otacza solidne, owalne drzwi. Z ich środka wystają dwa uchwyty z brązu, służące chyba do otwierania. Dziwne – między uchwytami nie widać żadnej szczeliny. Owalne wrota wyglądają jak jednolity kamienny blok. Na owalu, tuż nad uchwytami, wyryte jest pojedyncze zdanie: „Tylko ktoś z najczystszym sercem, splugawiony najmroczniejszym złem, może otworzyć tę bramę”.

PRZESZUKANIE SANKTUARIUM

Sanktuarium, przez Tyrannisisa zwane Grobem Skeethena, wykuto w skalnym sklepieniu jaskini w miejscu, gdzie styka się z dachem wieży. Twardy kamień i magiczne osłony otaczające nieregularną jaskinię chroniły je przed fizyczną i magiczną penetracją.

Skeethen i kilku innych magów stworzyło to pomieszczenie, by było ostatnią kryjówką przed nacierającymi Horrorami. Badając metody odpędzania bestii, które później opisali w „Księdze Wygnania”, odkryli również sposoby ich przyzywania. Wiedząc, że nie mogą ryzykować, iż ta niebezpieczna wiedza wpadnie w ręce Horrorów albo pozbawionych skrupułów istot, stworzyli także sanktuarium. Tam mogli zamknąć księgę, by była bezpieczna przed Horrorami i ich sługami.

Zanim bohaterowie zabiorą się za rozwiązywanie zagadki, mogą zechcieć sprawdzić sanktuarium zarówno fizycznie, jak i astralnie. Chociaż Tyrannisis wiedział o magicznej skrytce, jego wietrznicki przyjaciele stworzyli magiczną ochronę dopiero wtedy, gdy na jakiś czas powrócił on do kryjówki w Górach Delaryjskich. Z tego też powodu Rasper-Nor, opętawszy Ksenomantę, nie mógł wydobyć tych informacji z umysłu Tyrannisisa.

Przez prawie pięć lat opętany Tyrannisis próbował każdej możliwej sztuczki, przeróżnych zaklęć i innych metod, by wdrzeć się do sanktuarium. Jeśli gracz wykona udany test Percepcji (6), jego bohater zauważy następujące dowody tych starań: rysy dookoła uchwytów, wysuszone serce wietrznika leżące wśród gruzu w kącie pomieszczenia i głębokie nacięcia od ostrza topora wokół krawędzi portalu. Każda postać, która użyje topora do rozbicia kamiennych drzwi, zorientuje się, że nawet najpotężniejsze uderzenia obłupują jedynie drobnutkie kawałki kamienia.

Z myślą o astralnym zabezpieczeniu, magowie zbudowali podobną konstrukcję z eterycznych mgieł w przestrzeni astralnej. Każda postać spoglądająca na astralne odbicie sanktuarium widzi zamknięty sześciąt z zagadką wypisaną na okrągłych drzwiach. Wykonując dodatkowo test Percepcji (5) i osiągając przeciętny lub duży sukces, poczuje, jakby ktoś ją obserwował. Przy ogromnym lub wyjątkowym sukcesie dojrzy przyglądający się z oddali czarny cień. Chociaż bohater nie może tego wiedzieć, tym cieniem jest Rasper-Nor.

MAGIA SANKTUARIUM

Wietrzniki, które zbudowały sanktuarium, miały nadzieję, że zamknięta w nim księga trafi kiedyś w ręce bohatera wystarczająco odważnego i mądrego, by użył jej przeciwko Horrorom. Chcąc mieć pewność, że tylko prawdziwy heros dostanie się do sanktuarium, magowie doszli do wniosku, iż potrzebny jest magiczny test. Wymyślili więc zagadkę, by dać wskazówkę śmiałkowi, jak może go zdać. Łamigłówka mówi, że tylko bohater „z najczystszym sercem” naznaczony przez Horrora („splugawiony najmroczniejszym złem”) może otworzyć sanktuarium.

Magiczne zabezpieczenia wietrzników, składające się z prostego magicznego zamka i z zaklęcia *Badanie aury*, powstrzymywały Tyrannisisa/Rasper-Nora przez prawie pięć wieków. Każdy, kto próbuje otworzyć te drzwi, uaktywnia czar *Badanie aury*, wpleciony w matrycę magicznego zamka. Ponieważ Skeethen wraz z innymi magami pracowali przez kilka miesięcy, by przygotować zamek oraz zaklęcie, i jedno, i drugie ma obronę magiczną 40. Czar zamykający nie otworzy drzwi, dopóki *Badanie aury* nie wykryje oczekiwanej osoby z czystym sercem i znamieniem Horrora. Jednak gdy warunki zostaną spełnione, oba zaklęcia znikną.

Wietrznicki magowie zdecydowali się stworzyć magiczne zabezpieczenia, które otworzy jedynie bohater naznaczony przez Horrora, z dwóch powodów. Po pierwsze, obecność znamienia bestii oznacza, że stworzy te nadal istnieją w przestrzeni fizycznej. Magowie pragnęli utrzymać księgę i jej niebezpieczne tajemnice w ukryciu, jeśli Horrory opuściłyby świat, żeby jakaś zła istota ich nie wezwała i nie zaczęła na powrót Pogromu. Po drugie, wierzyli oni, że tylko najsilniejszy z bohaterów mógłby zostać naznaczony przez bestię z innych

wymiarów i pozostać nieskalany. Gdyby zakłęcie wymagało jedynie czystości serca, portal mogłoby otworzyć dziecko – a komuś takiemu z pewnością nie starczyłoby siły, by używać i chronić księgę.

Oczywiście, naznaczony przez Horrora heros mógłby być też przez niego manipulowany. Dla ochrony przed tym zagrożeniem wietrzniki umieściły w sanktuarium medalion Iskra. Ten magiczny skarb zapewnia znaczną ochronę przed mocami Horrorów. Więcej informacji dotyczących mocy medalionu znajdziecie w rozdziale **Plotki i odkrycia**, str. 84.

Rozwiązanie zagadki

Aby otworzyć sanktuarium, bohater musi odznaczać się dwoma cechami: czystym sercem i znamieniem Horrora. Czyste serce odnosi się raczej do intencji postaci i światopoglądu, niż do dosłownej czystości. Przecież w świecie **Przebudzenia Ziemi** istnieje niewiele osób, które nigdy nie zrobiły nic złego. Mistrz Gry musi dokonać osądu, mając na względzie dobre intencje postaci, choć powinien się trochę zastanowić. Tylko bohaterowie, którzy stale okradają swoich przyjaciół, zabijają albo torturują jeńców, albo żądają ogromnych honorariów, powinni być uważani za nieodpowiednich.

Wymóg znamienia Horrora sprawia oczywiście trudności. Jeśli żaden z bohaterów nie został wcześniej naznaczony, jedna z postaci w grupie powinna zrobić to z własnej woli. Najprościej, jeśli drużynowy mag rzuci zakłęcie, używając surowej magii, alarmujące znajdującego się w pobliżu Horrora (zobacz str. 154, **PZ**). Podczas rzucaniu czarów cały Kaer Szpon liczy się jak obszar splugawiony. Jeśli magowi się powiedzie, Horrorem, który jego (lub innego bohatera) naznaczy, będzie Rasper-Nor, unoszący się w tej chwili nad Szczytem Szpon w swym statku powietrznym, *Kryjącym się w Cieniu*.

Zamiast podpowiadać graczom rozwiązanie zagadki, pozwól, żeby sami je odkryli. Utrzymanie pokerowej twarzy pomoże wywołać napięcie – szczególnie gdy wpadną już na pomysł świadomego zdobycia znamienia. Perspektywa zwrócenia na siebie uwagi stwora bez upewnienia się, czy jest to właściwe rozwiązanie, powinna przerazić pechowego magika i jego towarzyszy.

OTWORZENIE SANKTUARIUM

Wybrana postać musi po naznaczeniu przez Horrora złapać uchwyty w drzwiach sanktuarium. Ponieważ są one 5 metrów nad podłogą, jest to trudniejsze, niż by się mogło wydawać. Gdy bohater już tego dokona, przeczytaj, co następuje:

„Niebieska poświata stopniowo formuje się wokół drzwi przy akompaniamencie cichych trzasków. Cienutkie pęknięcia pojawiają się na grubym kamieniu ponad wami. Kawałek po kawałku spada on na ziemię. Nagle cały portal rozbija się o podłoże, wprawiając wieżę w drżenie. Sanktuarium i jego ukryty skarb stoją przed wami otworem”.

Każda postać, która nie zdąży się odsunąć po upadku pierwszego odłamka, zostaje uderzona kilkoma kawałkami kamienia i odnosi obrażenia ze stopniem 18.

Odnalezienie księgi

Gdy poszukiwacze przygód przecisną się przez zniszczone drzwi, przeczytaj na głos, co następuje:

Ściany małego, wykutego w skale pomieszczenia wydają się napierać na ciebie i przez chwilę masz trudności z oddychaniem. Jeden z towarzyszy podaje ci z dołu światło i od razu robi się przyjemniej. Nagle serce podskakuje ci do gardła. Przed tobą, oddalony na wyciągnięcie ręki, siedzi wietrznik!

Czekasz, aż wyczuje twoją obecność, ale nie porusza się ani nie odzywa. Gdy przyglądasz mu się dokładniej, zdajesz sobie sprawę, że wietrznik wydał ostatnie tchnienie wiele wieków temu. Skóra, rozciągnięta na jego kościach, jest sucha niczym poźółkły, jesienny liść. Jego pomarszczone ramiona luźno obejmują oprawiony w skórę tom – duży, nawet według ludzkich standardów. Złote litery na okładce układają się w tytuł: „Księga Wyznania”.

Kiedy bohater zobaczy w sanktuarium wietrznika, pozwól mu zdeklarować akcje, zanim przeczytasz drugi akapit tekstu. Prawdopodobnie z początku nie zorientuje się, że wietrznik jest zmumifikowany.

Gdy Mistrz Gry skończy czytać na głos i postacie wiedzą, że wietrznik nie żyje, niech jedna z nich delikatnie weźmie od niego księgę i medalion. Osiągnąwszy swój cel, bohaterowie muszą uciec z kaeru i bezpiecznie powrócić na *Chmurościgłego*.

POWRÓT NA STATEK

Bohaterowie mogą wydostać się na powierzchnię Szczytu Talon na trzy sposoby: lecąc, wspinając się albo naprawiając zepsutą windę. Latanie wymaga oczywiście przynajmniej jednej postaci z tą zdolnością, która może przenieść swych przyjaciół jednego po drugim. Pamiętaj, że przy podróżowaniu szybem windy, zwłaszcza z obciążeniem, latająca postać będzie prawie bezbronna w razie ataku krwawych pszczoł. Wspinaczka jest jeszcze niebezpieczniejsza od latania, ponieważ bohaterowie nie tylko muszą znów stawić czoło krwawym pszczołom, ale również ryzykują upadek z kilkudziesięciu metrów i pewną śmierć.

Naprawienie windy jest najmniej ryzykowne (stosunkowo). Zakładając, że nie uczynili tego w poprzednim spotkaniu (patrz **Kaer Szpon**), muszą związać ze sobą dwa końce zerwanej liny, co oznacza, że jeden z nich musi wspinać się 8 metrów po skalnej ścianie szybu po zwisający koniec. Zależnie od tego, jak głęboko spadła winda, bohater może zejść nawet do rezerwuaru, by dotrzeć do drugiego końca zerwanej liny.

Jeśli poszukiwaczom przygód uda się dokonać naprawy, postać obracająca korbę musi wymyślić, jak utrzymać



się na windzie, nie używając rąk. Przywiązanie się do ramy wydaje się najbardziej oczywistym rozwiązaniem, ale znacznie ogranicza swobodę ruchu w walce.

Pozostałym bohaterom znacznie trudniej będzie ustać na ramie niż na drewnianej platformie. Gdy krwawe pszczoły powrócą, każda postać otrzymuje modyfikator -2 do testu ataku. Modyfikator ten odzwierciedla fakt, że bohater musi trzymać się jedną ręką ramy, żeby nie spaść, więc nie może poruszać się swobodnie. Jeśli straci równowagę, powinien wykonać udane testy Zręczności (10) i Siły Fizycznej (10), by złapać się ramy. Jeżeli któryś z tych testów zakończy się porażką, postać spada i ginie, chyba że jej towarzysze złapią ją, jak to opisano na str. 40, w rozdziale **Kaer Szpon**.

KŁOPOTY

W tym spotkaniu grupa może mieć problemy z dostaniem się do Jaskini Magów i/lub wydostaniem się

z kaeru. Nieprzygotowana drużyna mogła nie zadbać o linę albo hak, a bez tego ekwipunku wspinaczka staje się prawie niemożliwa. Jeśli tak się stanie, Kathleen albo Radlin mogą dysponować liną, albo któraś z postaci graczy może znaleźć linę wśród ruin. Bohaterowie mogą też nabyć linę i hak od Handlarza.

Poszukiwaczom przygód kłopoty może również sprawić rozwiązanie zagadki sanktuarium – szczególnie, jeśli nie mają pojęcia o znamionach Horrorów. W przypadku, gdy gracze (i ich postacie) nie dysponują wymaganą wiedzą, Mistrz Gry musi im ją zdradzić. Powinien w tym celu pilnie przysłuchiwać się dyskusji graczy i czekać na wzmiankę o mocach Horrorów. Wtedy niech jeden z nich wykona test **wiedzy o historii Pogromu** albo **wiedzy o Horrorach**. Przy wyniku 6 lub lepszym przedstaw bohaterom krótki opis mocy Horrorów (patrz str. 291, **PZ**), zatrzymując się na chwilę przy **Znamieniu Horroru**. Dzięki tej zawołowanej wskazówce powinni oni w końcu rozwiązać zagadkę.

DO ABORDAŻU!



O PIS

W tym spotkaniu bohaterowie opuszczają Kaer Szpon ze swoją zdobyczą, po to tylko, by stracić ją na rzecz Tyrannisisa/Rasper-Nora. Opętany przez Horrora Ksenomanta żegluję w stronę Travaru w swoim powietrznym statku, *Kryjącym się w Cieniu*. W pogoń za nim podąża *Chmurościgły*.

WPROWADZENIE

Wychodzicie z kaeru na pokryte śniegiem skały Szczytu Szpon. Gasnące już światło dnia nigdy nie wyglądało tak pięknie, a rześkie, świeże powietrze nie pachniało tak słodko. Przedzieracie się przez zaspy tak szybko, jak tylko na to pozwalają zmęczone nogi i głęboki śnieg. Znajdujecie drakkar i jakoś udaje się wam wykręcić z siebie tyle sił, by wydobyć go z ukrycia. Walcząc z wyjąłym wiatrem, uderzającym mocniej niż tysiąc band orkowych nomadów, kierujecie okręt ku *Chmurościgłemu*.

Wylatujecie zza szczytu i widzicie, jak kula ognia uderza w pokład *Chmurościgłego*. Część załogi galeonu próbuje ugasić ogień wiadrami wody, a inni wściekle tną liny cumujące okręt do ściany góry. W oddali widzicie duży, czarny kształt, lecący w stronę *Chmurościgłego*.

Kiedy lądujecie drakkar na pokładzie galeonu, Drimsby krzyczy:

– Powietrzni Łupieżcy na sterburcie!

INTRYGA

Spraw, by gracze poczuli przypływ adrenaliny przy szaleńczym pościgu. W tym spotkaniu mieszają się chaos i niebezpieczeństwo, szczególnie gdy sterowany przez Horrora statek próbuje zgubić pogoń w chmurach. Kiedy tylko dwa statki zbliżą się na odległość strzału, *Chmurościgły* spróbuje jeszcze zmniejszyć dystans i zaabordażować wrogi okręt, plując płomieniami z ognistych dział. Załoga galeonu walczy do końca, by odzyskać „Księgę Wignania” z rąk Horrora, który przed chwilą ją ukradł. W czasie bitwy Tyrannis/Rasper-Nor rzuca śmiercionośne zaklęcia, by zabić wrogów, podczas gdy bohaterowie starają się utorować sobie do niego drogę wśród ciał plugawej załogi *Kryjącego się w Cieniu*.



UKRYTE WĄTKI

Powyższe **Wprowadzenie** zakłada, że postacie zostały drakkar przy nawisie skalnym tuż przy wyjściu z kaeru. Jeśli w poprzednim spotkaniu bohaterowie zdecydowali się odesłać go na galeon, by po nich wrócił, Mistrz Gry musi odpowiednio zmienić tę część **Wprowadzenia**.

Bohaterom udało się wydobyć „Księgę Wignania” z kaeru tylko po to, by zaraz po powrocie na *Chmu-*

rościłego ukradł im ją Tyrannis/Rasper-Nor. Gdy tylko Horror zdobył to, w pośpiechu pędził do Travaru na pokładzie *Kryjącego się w Cieniu*. W pogoń za nim rusza *Chmurościgły*. Chociaż opętany przez Horrora Ksenomanta cieszyłby się ze zniszczenia galeonu, jego głównym celem jest kradzież „Księgi Wignania” i ucieczka bez strat. Większość tego spotkania to pogoń za *Kryjącym się w Cieniu* do Travaru i nieustanna bitwa z jego straszną załogą. Aby to spotkanie się udało, Tyrannis/Rasper-Nor musi ukraść księgę, więc Mistrz Gry powinien wykazać się pomysłowością, by mu to umożliwić.

KRADZIEŻ KSIĘGI

Kiedy tylko Tyrannis/Rasper-Nor zobaczy wychodzących z kaeru bohaterów, wysłał do ataku 20 koszmarniaków. Te małe, latające Horrory

spadną na drakkar, gdy ten tylko się pojawi, mając nadzieję na wyrwanie „Księgi Wignania” z rąk postaci. Ponieważ Tyrannis/Rasper-Nor wie, że poszukiwacze przygód łatwo obronią się przed stworkami, gdy nie będą zaskoczeni, wysłał je tylko raz.

Jeśli atak koszmarniaków się nie powiedzie, Horror użyje mocy Znamię Horrora przeciwko powietrznemu strażnikowi Drimsbiemu, stojącemu na pokładzie *Chmurościgłego*. Tyrannis/Rasper-Nor spróbuje zmusić naznaczonego przez Horrora krasnoluda, by ten poprosił o księgę i wyrzucił ją za burtę galeonu,

gdzie złapią ją ocalałe Horrorki. Gdy tylko Drimsby wyrzuci księgę, Tyrannis/Rasper-Nor pozostawi krasnoluda na łaskę wściekłych bohaterów i załogi.

Gdy druga próba również się nie powiedzie, Horror ma kilka mocy, jak również zaklęcia i talenty Tyrannisa, z których może korzystać. Mistrz Gry powinien uważnie przestudiować zdolności stwora i wymyślić sposób kradzieży tomu. Można założyć, że poprzednie próby zdobycia „Księgi Wygnania” skłonią bohaterów do starannego jej chronienia. Mistrz Gry powinien wziąć to pod uwagę przy planowaniu strategii Horrora.

KOSZMARNIAKI (20)

Cechy

ZR: 9 SF: 4 ŻYW: 4
PER: 7 SW: 9 CHA: 5

Inicjatywa: 9

Liczba ataków: 1

Atak: 10

Obrażenia: 6

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Obrona fizyczna: 10

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 4

Pancerz fizyczny: –

Pancerz duchowy: –

Zachowanie równowagi: 3

Testy zdrowienia: 1

Próg życia: 23

Próg ran: 5

Próg przytomności: 14

Szybkość w walce: 20

Szybkość pełna: 40

Lot: 60/120*

* Druga wartość odnosi się do latania w czasie walki.

Punkty legend: 60

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Komentarz

Te małe chochliki z paskudnym poczuciem humoru przypominają tłuste, różowe dzieci ze skrzydłami, rogami i spiczastymi uszami. Koszmarniaki lubią okrutne żarty i często wykonują polecenia potężniejszych Horrórów w swój własny, diaboliczny sposób. Najważniejszą rzeczą dla tych stworów jest przeżycie, więc jeśli więcej niż 30 procent z nich zostanie zabitych albo pozbawionych przytomności, reszta ucieknie. Jeśli to możliwe, zabiorą ze sobą ciała towarzyszy. Wynika to raczej z instynktu samozachowawczego niż z poczucia lojalności. Nie chcą, by jakiś mag kiedykolwiek poznał ich słabe strony.

POGOŃ ZA KRYJĄCYM SIĘ W CIENIU

Mistrz Gry może rozegrać pogoń, po prostu pozwalając kostce ustalić bieg wydarzeń. Bardziej dramatyczną – a co za tym idzie: bardziej pamiętną – alternatywą jest zintegrowanie działań postaci graczy z serią zaplanowanych



wydarzeń opisanych na kolejnych stronach, co pozwoli wzmocnić jeszcze bardziej napięcie. Jak zwykle, Mistrz Gry powinien być przygotowany na wszystko, co mogą wymyślić gracze.

Pierwsza bitwa

Jeśli Tyrannisiowi/Rasper-Norowi uda się ukraść „Księgę Wygnania”, zanim drakkar wyląduje na pokładzie *Chmurościgłego*, postacie mogą użyć małego statku do pościgu za *Kryjącym się w Cieniu*. Jeśli drakkar za bardzo zbliży się do statku Horrora, załoga *Kryjącego się* zasypie bohaterów beltami z kuszy. Jeżeli postacie graczy wylądują na galeonie i dołączą do swoich towarzyszy, przed lub po tym, jak bestia zabierze magiczną księgę, będą mieli 5 rund na działanie, zanim *Kryjący się* ustawi się burta w burtę z ich statkiem i żywotrupy spróbują abordażu.

Kiedy drakkar albo *Chmurościgły* zbliży się do *Kryjącego się w Cieniu*, przeczytaj na głos, co następuje:

Zbliżając się do wrogiego statku, zauważacie, że jego żagle wykonane są z atlasu – czarnego, tak jak cały okręt. Na przednim kasztelu widać rozbłysk, a w powietrzu unosi się zapach płonącego pocisku. Mroczny statek zasypuje was ogniem z dział, a członkowie jego załogi cały czas rażą was beltami z kuszy. Ich przerażające twarze i gnijące, okaleczone ciała nie pozostawiają wątpliwości – to żywotrupy. Nacierają na was zaciecie,

a wasze serca zamierają, gdy zdajecie sobie sprawę, że chcą przejść na wasz statek!

Gdy tylko *Kryjący się w Cieniu* jest wystarczająco blisko *Chmurościgłego*, Tyrannis/Rasper-Nor wysła 30 swoich żywotrupów, by przeszły na galeon w nadziei na zniszczenie statku. Ponieważ większość załogi jest zajęta pilnowaniem żagli, bohaterowie muszą odeprzeć intruzów.

W pierwszym uderzeniu Tyrannis/Rasper-Nor chce odnieść łatwe zwycięstwo nad *Chmurościgłym*. Jeśli powietrzni żeglarze będą walczyć zacięcie, Horror spróbuje uciec, pozostawiając żywotrupy na pastwę wrogów. Tyrannis/Rasper-Nor pozostaje niewidoczny wraz ze swymi obsydiańskimi gargulcami i czarnymi sługami (zobacz **Druga bitwa**, str. 59). Trzyma ulubionych pacholków i swe znaczne umiejętności w rezerwie na wypadek, gdyby bohaterom jakoś udało się wdrzeć na jego statek.

Specjalne zasady dla walki między statkami zamieszczone są w **Rozgrywanie bitew**, str. 61, i w **Zasady walki statkami**, str. 88.

ŻYWOTRUPY (30)

Cechy

ZR: 4 SF: 6 ŻYW: 7
PER: 3 SW: 6 CHA: 4

Inicjatywa: 4

Liczba ataków: 1 (4)

Atak: 7

Obrażenia: 9

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Obrona fizyczna: 5

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 11

Pancerz fizyczny: –

Pancerz duchowy: –

Zachowanie równowagi: 7

Testy zdrowienia: 2



Próg życia: 36

Próg ran: 9

Próg przytomności: odporny

Szybkość w walce: 25

Szybkość pełna: 50

Punkty legend: 110

Ekwipunek: kusza (obrażenia 11/k10+k8)

Łup: brak

Ucieczka

Pierwsza bitwa powinna wydarzyć się o zmierzchu. Jeśli jest to niemożliwe, niech nadciągną burzowe chmury i zaciemnią niebo. W pewnym momencie bitwy z żywotrupami na *Chmurościgłym*, czarny okręt odrywa się od galeonu. Nie ma znaczenia, czy losy bitwy są niekorzystne dla żywotrupów, czy pacholki Horra zdobędą przewagę. *Chmurościgły* wyruszy (i może drakkar) w pogoń, ale czarny statek Horra wtopi się w nocne niebo i zniknie. Z ostatniej pozycji *Kryjącego się w Cieniu*, Drimsby i Yorlk orientują się, że wrogi okręt kieruje się do Travaru. W czasie długiej, pełnej wyczekiwania nocy, poszukiwacze przygód planują następne kroki, a Yorlk i Drimsby kierują *Chmurościgłego* na Travar.

Świt

W porannym słońcu widać *Kryjącego się w Cieniu* kilka kilometrów przed *Chmurościgłym*, jak próbuje ukryć się na tle ciemnej chmury. Jednak czarny okręt jest wyraźnie widoczny na tle ciemnych obłoków.

Teraz, gdy bohaterowie znów widzą wroga, pozwól im spróbować jakichkolwiek działań, które uznają za stosowne. Mogą podjąć frontalny atak, spróbować podkraść się pod wrogi statek od spodu albo nawet wylądować na pokładzie *Kryjącego się w Cieniu* i próbować wyrąbać sobie drogę do kabiny Tyrannis/Rasper-Nora. Bez względu na to, jakie działania podejmą, będą musieli stawić czoło potężnym przeciwnikom, w tym obsydianowym gargulcom, czarnym sługom, a może nawet samemu Tyrannisowi/Rasper-Norowi? Najlepiej, gdyby postaciom nie udało się odzyskać „Księgi Wygnania”, ale żeby osłabili siły Horra przed ostateczną bitwą (patrz **Ognie nad Travarem**, str. 65).

Druga bitwa

W pewnej chwili podczas dnia jeden ze statków zmniejsza dystans i zasypuje drugi ogniem z dział. Odegraj dramat gaszenia ognia, nim pożar zdąży się rozprzestrzenić, i próby oderwania się od przeciwnika, zanim ten zdąży się zbliżyć do abordażu. Tyrannis/Rasper-Nor i jego przerażające sługi popierają ogień z dział fizycznymi i magicznymi atakami na bohaterów i załogę *Chmurościgłego*. Statystyki załogi podane są na str. 60.

Podczas tej bitwy Tyrannis/Rasper-Nor rzuca zaklęcia i wypuszcza obsydianowe gargulce oraz czarne



sługi. Statystyki dla tych konstruktów Horrorów podane są poniżej i na str. 60. Stwory te przypominają zwykłe gargulce, ale ich obsydianowe ciała sprawiają, że trudno je dostrzec w nocy. Aby zauważyć je po zachodzie słońca z odległości większej niż 15 metrów, postać musi pomyślnie przejść test Percepcji (12). Podobne do golemów czarne sługi przypominają szkielety trolli, zakute w pancerz i hełm z zielonkawego kamienia. Każdy sługa dzierży krwawoczerwony miecz, który zadaje obrażenia ze stopniem 15 plus punkt obrażeń z krwawienia na rundę do czasu, aż ofiara wykona pomyślnie test zdrowienia albo otrzyma pomoc. Więcej informacji o mieczach sług znajdziesz w rozdziale **Plotki i odkrycia**, str. 85. Postać, która pokona sługę, może założyć jego napierśnik i hełm, ale zbroja ta obniża stopień inicjatywy noszącego ją o -2. Napierśnik waży 25 kilogramów, a hełm - 7,5.

Mistrz Gry musi zachować proporcje między frontalnym atakiem a małą potyczką, mając na uwadze cel - osłabienie sił Horroru, by bohaterowie mieli szansę pokonać go w ostatecznej rozgrywce. Postacie nie mogą odzyskać „Księgi Wygnania” w czasie tej bitwy, ponieważ Tyrannis/Rasper-Nor ukrył ją w kieszeni, w przestrzeni astralnej.

OBSYDIANOWE GARGULCE (2)

Cechy

ZR: 8 SF: 18 ŻYW: 12
PER: 4 SW: 5 CHA: 4

Inicjatywa: 6	Obrona fizyczna: 12
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 9
Atak: 11	Obrona społeczna: 11
Obrażenia: 22	Pancerz fizyczny: 13
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 6
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 18
Efekt: -	Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 55	Szybkość w walce: 25
Próg ran: 13	Szybkość pełna: 50
Próg przytomności: 48	Lot: 45/90 *
	*Druga wartość odnosi się do latania w czasie walki.

Punkty legend: 570

Ekwipunek: brak

Łup: rogi warte 5k6 x 10 sztuk srebra i tyleż punktów legend





CZARNE SŁUGI (2)

Cechy

ZR: 12 SF: 8 ŻYW: 18
PER: 13 SW: 11 CHA: 8

Inicjatywa: 13 Obrona fizyczna: 11
Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 11
Atak: 13 Obrona społeczna: 10
 Obrażenia: 15+ Pancerz fizyczny: 12
Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 8
Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 8
 Efekt: – Testy zdrowienia: 6

Próg życia: 90 Szybkość w walce: 30
Próg ran: 13 Szybkość pełna: 60
Próg przytomności: 60

Punkty legend: 550

Ekwipunek: miecz sługi, kamienna zbroja

Łup: miecz sługi wart 2000 sztuk srebra

ZAŁOGA CHMUROŚCIGŁEGO (15)

Cechy

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

Inicjatywa: 4 Obrona fizyczna: 5
Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 5
Atak: 4 Obrona społeczna: 5
 Obrażenia: 9/10* Pancerz fizyczny: 3/7*
*Zobacz ekwipunek, poniżej.
Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 0
Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 5
 Efekt: – Testy zdrowienia: 1

Próg życia: 30 Szybkość w walce: 22
Próg ran: 7 Szybkość pełna: 43
Próg przytomności: 21

Ekwipunek: Dziesięciu członków załogi to strażnicy miejscy. Noszą kolczugi, których wartość pancerza wynosi 7, i miecze, którymi zadają obrażenia ze stopniem 10. Pozostała piątka to członkowie Podniebnego Patrolu. Ci noszą zbroje skórzane (wartość pancerza 3) i krótkie miecze, którymi zadają obrażenia ze stopniem 9.

Łup: brak



Ostatnie zawieszenie broni

Po bitwie pozwól obu stronom na przerwę, w której mogą się leczyć, reperować uszkodzenia swoich statków i przygotować do ostatecznej rozgrywki (zobacz *Ognie nad Travarem*, str. 65). Gdy znów nadchodzi zmierzch, poszukiwacze przygód dostrzegają na horyzoncie odległe światła Travaru i zdają sobie sprawę, że znajdują się w przestrzeni powietrznej miasta w ciągu godziny.

ROZGRYWANIE BITEW

Zasady walki statków podane w niniejszej przygodzie, a także w **Księdze wiedzy**, mają na celu zmieszanie indywidualnych działań postaci z taktyką pilotażu. Kiedy *Chmurościgły* toczy bitwę z *Kryjącym się w Cieniu*, gracze powinni wybrać jedną postać, by kontrolowała poczynania galonu i wykonywała dla niego testy. Jeśli gracze sobie życzą, mogą podzielić odpowiedzialność między siebie. Mistrz Gry kontroluje *Kryjącego się w Cieniu*. Dalsze informacje o walce między statkami można znaleźć w części **Zasady walki statkami**, str. 88. Kilka dodatkowych zasad dla indywidualnych akcji w walce między statkami znajduje się poniżej.

Przeskakiwanie na linach

Sz szczególnie odważni bohaterowie mogą chcieć przeskakiwać na linach z reju *Chmurościgłego* na pokład *Kryjącego się w Cieniu*. Aby tego dokonać, postać musi stać w pobliżu głównego masztu galonu w rundzie walki, w której chce wykonać skok, a oba statki muszą znajdować się od siebie nie dalej niż 5 metrów. Bohater wykonuje test wspinaczki (8), używając albo cechy Zręczności, albo umiejętności **akrobatyka**. Przy wyniku 9 lub lepszym śmiałość może przeskoczyć na pokład wrogiego statku w następnej rundzie walki. Przy wyniku 8 lub mniejszym może spróbować w kolejnej rundzie. Jeśli wyrzuci same jedynki, wypada za burtę.

Gdy jednej z postaci graczy albo Karlowi uda się bezpiecznie przeskoczyć na linie, reszta załogi również zrobi to samo, jeśli padnie taki rozkaz.

Rozegranie walki wręcz

Aby uniknąć czasochłonnych, spowalniających grę rzutów kostkami, potrzebnych podczas walki między załogą *Chmurościgłego* a żywotrupami, Mistrz Gry może zastosować poniższe szybkie rozwiązanie do

symulacji walki wręcz. Rzuć k6 dla każdego walczącego członka załogi i ożywieńca – z wyjątkiem tych, którzy walczą z postaciami graczy lub z ważnymi postaciami Mistrza Gry (Karl, Yorlk, Drimsby i tak dalej). Każda szóstka wyrzucona za członka załogi albo żywotrupa eliminuje pojedynczego przeciwnika. Zadbaj, by walka między załogą i ożywieńcami była równa; jeśli bohaterowie nie będą działać szybko, szala zwycięstwa może przechylić się na którąkolwiek ze stron.

Walkę między bohaterami graczy i swoimi postaciami rozegraj w normalny sposób. Tyrannis/Rasper-Nor pozostaje w ukryciu na zacienionym tarasie (zobacz *Plan Kryjącego się w Cieniu*, dalej) i rzuca zaklęcia, jakie uznasz za stosowne. Obsydiańskie gargulce, używając skrzydeł, starają się przenieść postać, którą uznają albo za najbardziej niebezpieczną, albo za najslabszą. Bardzo potężne czarne sługi od razu kierują się w stronę bohatera, który jest największym zagrożeniem dla ich przerażającego pana.

STATYSTYKI STATKÓW POWIETRZNYCH

Poniżej podano statystyki i plany drakkaru, *Chmurościgłego* i *Kryjącego się w Cieniu*.

DRAKKAR

Szybkość: 8 (300 metrów/turę)

Manewrowość: 10

Siła ognia: 10/13

Kadłub

Pancerz: 12

Taranowanie: 20

Uszkodzenia

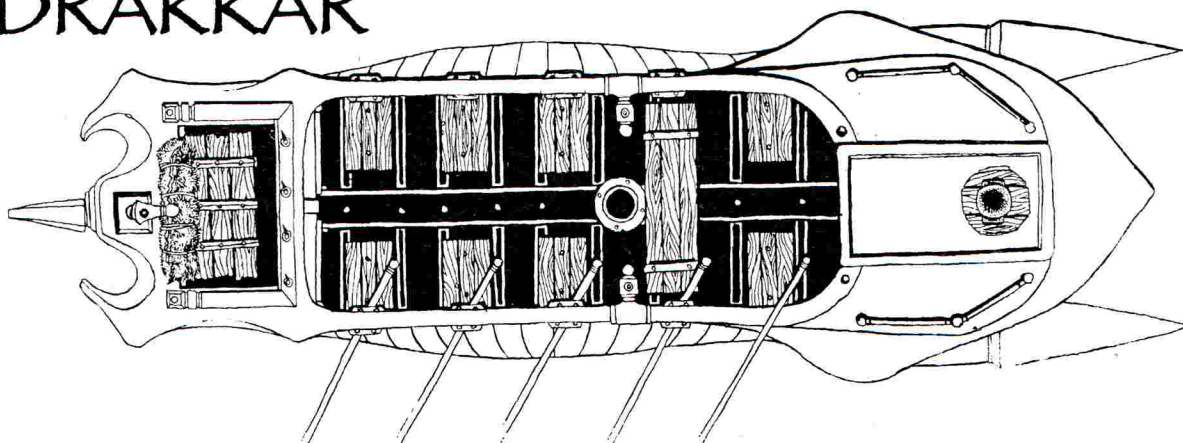
Poważne: 17

Wrak: 54

Zniszczony: 61

Załoga: Drakkar mieści do dziesięciu osób wielkości człowieka

DRAKKAR



CHMUROŚCIGŁY

Szybkość: 8 (300 metrów/turę)

Manewrowość: 9

Siła ognia: 20/20

Kadłub

Pancerz: 15

Taranowanie: 25

Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70

Załoga: Karl, Yorlk, Drimsby i 15 członków załogi

Legenda do planu Chmurościgłego

Legenda odnosi się do planu Chmurościgłego.

Forkasztel (1): Na tej podwyższonej części pokładu znajduje się koło, którym sternik kieruje okrętem. Szturmwał połączony jest z powiększonymi sterami, zamocowanymi pod statkiem.

Fok (2): Ten trójkątny żagiel przymocowany jest do przedniego masztu, położonego na głównym pokładzie statku.

Grot (3): Podstawowy żagiel statku, sięgający od szczytu głównego masztu do pokładu.

Ładownia (4): Ta przestrzeń pod pokładem mieści dwutygodniowe zapasy jedzenia i wody dla załogi galeonu. Zapewnia również dogodne miejsce do spania albo do rozłożenia, w razie konieczności, lazaretu. Załoga może dostać się do ładowni, schodząc po wąskiej drabinie z pokładu.

Achterdek (5): Ta płaska, otwarta przestrzeń jest położona na rufie statku, kilka stopni nad głównym pokładem. Poniżej tylnego pokładu znajduje się kwatery kapitana, zajmowana przez Drimsby'ego. W kapitańskiej umiejscowiona jest skrzynia ze 100 złotymi monetami, przeznaczonymi na zapłatę za naprawy w nagłej potrzebie albo na dodatkowe racje dla załogi. Jeśli postacie nie przyłączyły się do Podniebnego Patrołu i po prostu pracują dla nagrody (zobacz **Karmazynowy świt**, str. 18), Drimsby dzieli z nimi kwatery. W innym wypadku bohaterowie śpią z towarzyszami w ładowni.

Drakkar (6): Drakkar jest w tym miejscu przywiązany do pokładu, gdy załoga go nie używa. Mały statek okryto starym płóciennym żaglem, by do środka nie dostał się deszcz.

Ogniste działa (7): Dwa ogniste działa Chmurościgłego ułożone są na głównym pokładzie, mniej więcej w połowie długości statku.

CHMUROŚCIGŁY

1. Forkasztel

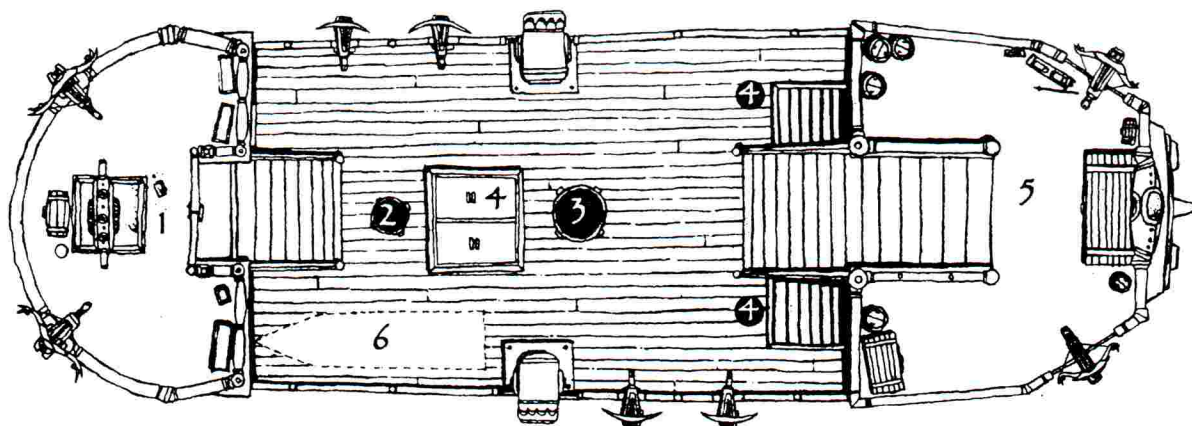
2. Fok

3. Grot

4. Wejście do ładowni

5. Achterdek

6. Drakkar

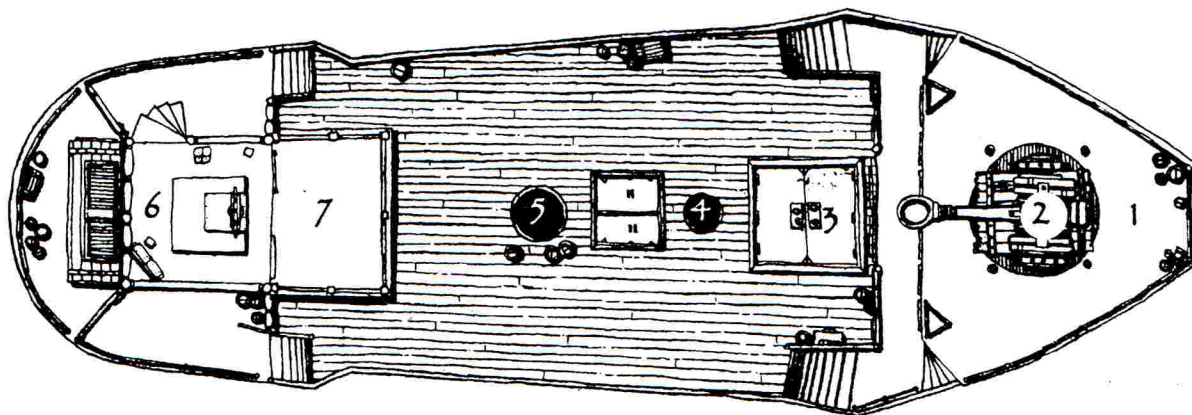
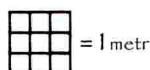
 Szturmwał Balista Działo Schody
 = 1 metr


KRYJĄCY SIĘ W CIENIU

- | | |
|--------------------|--------------------------------|
| 1. Forkasztel | 5. Grot |
| 2. Katapulta | 6. Achterdek/Kajuta kapitana |
| 3. Kocioł ze smołą | 7. Taras przed kajutą kapitana |
| 4. Fok | |

 Szturmwał

 Schody



KRYJĄCY SIĘ W CIENIU

Szybkość: 10 (300 metrów/runde)

Manewrowość: 9

Siła ognia: 15/18

Kadłub

Pancerz: 15

Taranowanie: 25

Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 95

Zniszczony: 120

Załoga: 49 żywotrupów, 2 obsydiańskie gargulce, 2 czarne sługi, Tyrannis/Rasper-Nor

Legenda do planu *Krywającego się w Cieniu*

Poniższa legenda odnosi się do planu *Krywającego się w Cieniu*.

Forkasztel (1): Przedni kasztel statku Horrora wznosi się ponad główny pokład. Można się tam dostać dwoma rzędami schodów.

Katapulta (2): Umocowana na forkasztelu katapulta jest najpotężniejszą bronią czarnego okrętu. Jednak duży zasięg sprawia, że jest bezużyteczna w czasie abordażu.

Kocioł ze smołą (3): Kocioł, położony na głównym pokładzie przy forkasztelu, zawiera wrzącą smołę. Żywo-

trupę przenoszą smołę szuflami do katapulty, podpalają i miotają w stronę wrogiego statku. Smoła w kotle wystarcza do oddania 50 strzałów.

Fok (4): Ten żagiel rozciągnięty jest nad głównym pokładem, łapie mocne wiatry i pomaga napędzać statek. Wykonany z atlasu fok wart jest 30 sztuk złota w stanie nienaruszonym i mniej, jeśli ktoś go uszkodzi (cena zależy od Mistrza Gry). Tyrannis/Rasper-Nor może naprawić żagiel za pomocą magii w ciągu dwóch rund.

Grot (5): Podobnie jak fok, tak i ten żagiel wykonano z atlasu i można go magicznie naprawić w ciągu dwóch rund. Grot jest większy od foka i jego wartość w stanie nieuszkodzonym wynosi 50 sztuk złota. Uszkodzony, wart jest mniej – ile, ustala Mistrz Gry.

Achterdek/Kajuta kapitana (6): Na tylnym pokładzie statku znajduje się szturmwał, połączony ze sterem. Pod spodem położona jest kwatery kapitana, zajmowana przez Tyrannisa/Rasper-Nora. W kwaterze Horrora spoczywa skrzynia, zawierająca 210 sztuk złota i 7 nieoszlifowanych klejnotów, rubinów i szmaragdów. Każdy klejnot wart jest 1-20 sztuk złota. Na stole, stojącym przy tylniej ścianie, leży mapa Barsawii, na której miasto Travar zakreślone jest czerwonym atramentem. W kajucie znajduje się także łóżko, na którym ciało Tyrannisa śpi przez co najmniej 4 godziny na dobę. W lustrze, zawieszonym na przedniej ścianie kabiny, umieszczony jest astralny portal, który prowadzi do kryjówki Tyrannisa

w Górach Delaryjskich. Tyrannis/Rasper-Nor trzyma księgę w twierdzy Ksenomanty, ukrytą w kieszeni astralnej, aż do ostatecznej bitwy, w której zdecyduje się na użycie magicznego tomu. Jest niemal niemożliwe, by bohaterom udało się odzyskać księgę przed tą częścią przygody.

Taras (7): Mimo solidnego wyglądu, taras nie jest fizyczną konstrukcją, ale barierą ciemności stworzoną z surowej magii. Dla obserwatora wygląda jak drewniana weranda z jasnozieloną zasłoną. Cień, rzucany przez zasłonę, jest dużo ciemniejszy niż zwykły. Nikogo, kto stoi za zasłoną, nie można zobaczyć. Cień obniża skuteczność wszystkich ataków pociskami o -3 stopnie i zasłania pole widzenia, co oznacza, że magowie rzucający zaklęcia przeciwko Tyrannisowi/Rasper-Norowi muszą widzieć go za pomocą *spojrzenia astralnego* lub podobnej zdolności.

KŁOPOTY

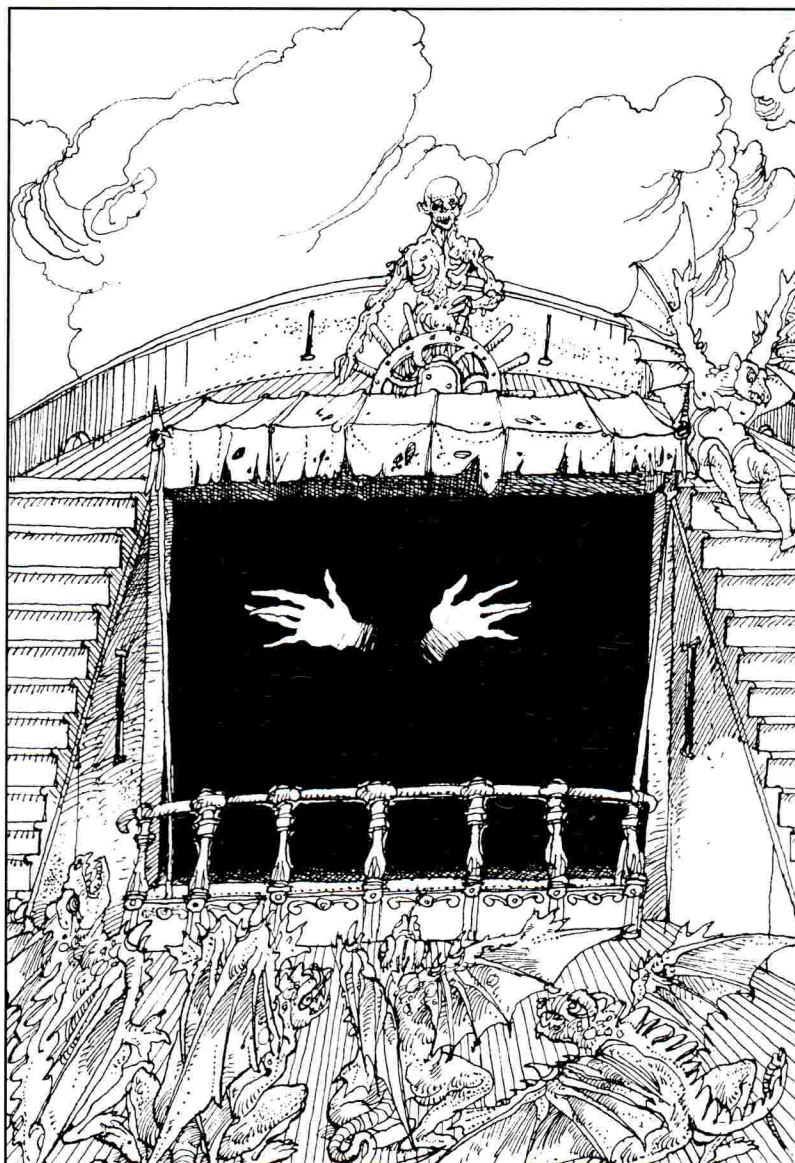
To spotkanie powinno potoczyć się następująco. Tyrannis/Rasper-Nor kradnie „Księgę Wygnania” i ucieka swoim statkiem. Za nim goni *Chmurościgły*. W pierwszych godzinach pościgu oba okręty wymieniają kilka salw, które czynią więcej szkody załogom niż samym statkom. *Kryjący się w Cieniu* umyka po zmroku, pozostając

w ukryciu prawie do samego świtu. Załoga *Chmurościgłego* dostrzega okręt Horrora w odległości kilku kilometrów na jaśniejącym niebie. Wtedy oba statki zbliżają się, by stoczyć bitwę i postacie graczy próbują wprowadzić w życie swoje plany (jeśli jakieś mają). Chociaż bo-

haterom nie udaje się odzyskać „Księgi Wygnania” podczas tej potyczki, zmniejszają liczebność załogi *Kryjącego się w Cieniu*. Czarnemu statkowi udaje się odebrać po raz drugi i *Chmurościgły* dopada nieprzyjaciela w ostatniej chwili, by stoczyć ostateczną bitwę nad Travarem.

Jest oczywiste, że w tak skomplikowanym ciągu wydarzeń wszystko może pójść źle. Podczas tego spotkania Mistrz Gry będzie musiał wykorzystać całą swoją pomysłowość, by nadać wydarzeniom pożądany bieg. Tak jak w każdym spotkaniu, zdarzenia nie muszą idealnie pokrywać się z opisem, ale Mistrz Gry powinien podążać śladem opisanych zdarzeń, by zapewnić graczom drama-

tyczny i ekscytujący ciąg zdarzeń. Jeśli spotkanie zejdzie z wyznaczonego kursu, spróbuj sprawić, by *Chmurościgły* dopadł *Kryjącego się w Cieniu* po zmroku nad Travarem. Jeżeli ostateczna bitwa będzie miała miejsce gdzie indziej albo kiedy indziej, bądź przygotowany na odpowiednie przystosowanie ostatniego spotkania.



OGNIE NAD TRAVAREM



O PIS

W tym spotkaniu *Chmurościgły* i *Kryjący się w Cieniu* toczą ostateczną bitwę nad Travarem. W ogniu walki Tyrannisis/Rasper-Nor wyciąga „Księgę Wygnania” z astralnej kryjówki i zabiera się za przywołanie do fizycznego świata większej liczby Horrorów. W tym czasie bohaterowie i członkowie Podniebnego Patrolu próbują przebić się przez szeregi jego sług i powstrzymać potwora. Jeśli śmiałkom uda się odzyskać „Księgę Wygnania”, użyją jej do odesłania Rasper-Nora z powrotem w ksenoświaty, z których przybył.

WPROWADZENIE

Chmurościgły leci jak strzała w stronę mrocznego statku, zbliżając się do swej ofiary. Światła Travaru migoczą poniżej, przypominając o tysiącach istnień, których los waży się w przestworzach. Gdy wasz galeon zbliża się do okrętu Horrora, dostrzegacie kogoś, kto stoi na forkasztelu i wykrzykuje coś w stronę burzowych chmur. Chociaż nie słyszycie słów, rytmu inkantacji nie można pomylić z niczym innym. Rozlega się grzmot i błyskawica rozjaśnia na chwilę chmury. Nagły oślepiający błysk oświetla „Księgę Wygnania”, którą Ksenomanta trzyma w dłoniach.

INTRYGGA

W kulminacyjnym punkcie tej przygody oba statki pluja do siebie ogniem niczym wściekle smoki, podczas gdy bohaterowie walczą z piekielnymi zastępami, usiłując powstrzymać Tyrannisisa/Rasper-Nora przed rzuceniem zaklęcia. Ogień, hałas i stwory z najmroczniejszych koszmarów – oto obraz ostatniego spotkania scenariusza. Spraw, aby ta scena była dramatyczna i niebezpieczna; zainspiruj poszukiwaczy przygód, by zachowywali się jak herosi.

UKRYTE WĄTKI

To spotkanie ma miejsce nad Travarem, mniej więcej 18 godzin po ucieczce poszukiwaczy przygód z Kaeru Szpon. Do tej chwili załoga *Chmurościgłego* powinna wylizać rany z poprzednich potyczek i znacząco osłabić siły Horrora.

Pozwól postaciom przygotować dowolny plan odbicia „Księgi Wygnania”. Najlepiej, jeśli oba statki będą wystarczająco blisko siebie, by można było przeskoczyć z jednego na drugi, zanim opętany przez Horrora Ksenomanta rozpocznie inkantację. Poszukiwacze przygód i członkowie załogi będą dzięki temu mieli szansę dotrzeć do niego, zanim rzuci plugawe zaklęcie.

Bohaterowie muszą jakoś zabrać księgę Tyrannisisowi/Rasper-Norowi. Mogą przeskoczyć na pokład statku Horrora na linach, wylądować drakarem na pokładzie czarnego okrętu lub spróbować czegośkolwiek, co im przyjdzie do głowy. Nieważne, jaką strategię wybiorą, będą musieli walczyć z obsydiańskimi gargulcami, czarnymi sługami i żywotrupami, by dostać się do Horrora izymanej przez niego księgi. Statystyki żywotrupów, gargulców i sług zamieszczone są w spotkaniu **Do abordażu!**, str. 58. W czasie bitwy Tyrannisis/Rasper-Nor

stoi na forkasztelu i rzuca przyzywające zaklęcia w nocne niebo. Jego przekleństwa wywołują wścieklą burzę, a błyskawice oświetlają go jak potępioną duszę w piekle. W pewnej chwili podczas walki ciemne chmury otwierają się i zasypują statki i łódź poniżej deszczem i gradem. Stąpienie po mokrym, śliskim podłożu jest zdradliwe. Obniża to stopień wszystkich umiejętności i talentów opartych na Zręczności o -2 stopnie. Deszcz może również uszkodzić „Księgę Wygnania” (zobacz **Nie dokończone wątki**, str. 72).

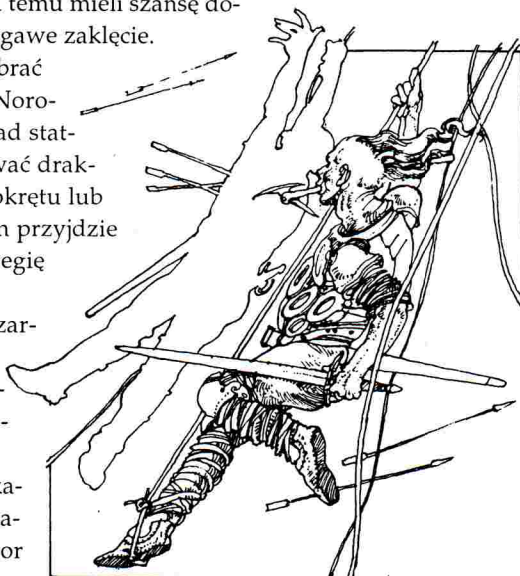
WALKA Z TYRANNISISEM/RASPER-NOREM

Gdy bohaterom uda się w końcu przedrzeć do Tyrannisisa/Rasper-Nora, przeczytaj na głos, co następuje:

Błady Ksenomanta, ubrany od stóp do głów na czarno, ciągle wykrzykuje w niebo słowa inkantacji. Czarne burzowe chmury wydają się wirować na jego płytowokółkowej zbroi, sprawiając, że kręci wam się w głowach. Gdy wypowiada zaklęcie ze skradzionej „Księgi Wygnania”, niebo staje się ciemniejsze, a powietrze wydaje się zamarzać. Krótki błysk oświetla szaloną twarz Ksenomanty i przez moment widzicie inne oblicze, nałożone na wiekowego maga. Jest ona młodsza, ale jej prastare oczy lśnią wrogością. Uśmiecha się do was, odsłaniając rząd ostrych jak brzytwa zębów.

Pomyślny atak, wykonany przez któregośkolwiek z bohaterów, przerywa zaklęcie i wprawia Tyrannisisa/Rasper-Nora w straszny gniew. Ksenomanta atakuje postacie zaklęciami i magicznym mieczem, Wrzaskiem, aż ich pokona albo przegra bitwę. Ponieważ Horror/Ksenomanta posiada wprost niewiarygodną moc, jest prawie niemożliwe, by bohaterowie pokonali go siłą swego oręża. Burzowa zbroja, którą nosi, dodaje mu mocy – wplótł w nią cztery wątki, dzięki czemu może korzystać z magicznych efektów pancerza z poziomów 1-4 (zobacz **Plotki i odkrycia**, str.86). Postacie mogą go jednak pokonać dzięki magii zawartej w „Księdze Wygnania”, którą gubi podczas walki.

Mag, który podniesie księgę, znajdzie zakładkę na stronie, z jakiej Tyrannisis/Rasper-Nor odczytywał zaklęcie. Jeśli wykona udany test Percepcji (6), dostrzeże na sąsiedniej kartce kilka czarów służących do wygnania potężnych Horrorów. Stwory opisano na podstawie astralnego wyglądu, więc mag musi użyć *Zmysłu astralnego* lub podobnego zaklęcia, by stwierdzić, czy wymienia się tu Tyrannisisa/Rasper-Nora. Jeśli postaciom uda się wcześniej zabić ciało Tyrannisisa, ich oczom ukaże się sam Rasper-Nor i użycie



wej postaci stwora, mag rozpozna go jako jednego z pięciu Horrorów opisanych w księdze. W tym momencie będzie mógł zacząć tkąć wątki, by rzucić odpowiednie zaklęcie wygnania.

Jeżeli mag nie dostrzeże astralnej postaci Horrora, musi zdać się na proces eliminacji. W takim wypadku postać rzuci dwa niewłaściwe zaklęcia wygnania, zanim uda się jej wybrać odpowiednie. Opisane poniżej zaklęcie *Wygnanie Circadiusa* to czar piątek kręgu, który może rzucić Czarodziej albo Ksenomanta. Spowoduje ono wygnanie Rasper-Nora. Traktuj inne zaklęcia tak samo, z tą różnicą, że w tym przypadku po prostu nie przyniosą skutku. Informacje o rzucaniu zaklęć z ksiąg znajdziesz w **PZ**, na str. 154.

Podczas gdy mag próbuje utkać wątki i rzucić zaklęcie wygnania, Rasper-Nor ze wszystkich sił stara się go zabić, a także każdą inną postać w zasięgu miecza albo zaklęć. Gdy czar zostaje rzucony, Rasper-Nor przestaje istnieć w fizycznym świecie. Jeśli bohaterowie nie zabili Tyrannisisa do chwili, w której Rasper-Nor znika, ciało opętanego maga rozsypuje się w pięćsetletni proch.

Wygnanie Circadiusa

Liczba wątków: 5 Trudność utkania: 14/10

Zasięg: 10 metrów Czas działania: natychmiastowy

Efekt: specjalny

Trudność rzucenia: obrona magiczna Rasper-Nora

POKONANIE WROGA

Kiedy mag rzuci zaklęcie *Wygnanie Circadiusa*, przeczytaj na głos, co następuje:

Ksenomanta wrzeszczy w agonii, upuszczając miecz o postrzępionym ostrzu. Wygina się do tyłu w nagłych konwulsjach, a zimny deszcz wpada do jego otwartych ust. Czarna ciecz wycieka z jego oczu i uszu, mieszając się ze strugami lodowatej wody, która spływa po jego umęczonej twarzy. Krzyki stwora powoli zamieniają się w agonialne jęki. W świetle błyskawicy widać jak jego ludzka postać się rozmazuje. Wewnątrz widzicie bezkształtną, śluzowatą masę, której groteskowe oblicze rozciąga cierpienie. Cień gęstnieje i staje się bardziej rzeczywisty aż do chwili, gdy jakaś potężna, niewidzialna dłoń wyrwy go z ciała Ksenomanty. Bezwładne truchło upada na pokład, przemieniając się w stertę połamanych kości. Wijąc się z bólu, Horror powoli zamienia się w parującą kałużę zjełczałej mazi. Gdy ostatnie jęki Horrora cichną, połamane ludzkie ciało rozsypuje się w proch. Wiatr zdmuchuje go z pokładu wraz ze smrodem gnijącego mięsa.

Gdy Rasper-Nor znika, traci kontrolę nad swymi pacholkami. Wszystkie ocalałe gargulce i koszmarniaki uciekają; żywotrupy i czarne sługi walczą dalej, ale atakują chaotycznie i bez zaangażowania. Ponieważ żywotrupy to załoga *Kryjącego się w Cieniu*, brak kontroli Rasper-Nora powoduje dryf i rozbicie się statku powietrznego w ciągu sześciu rund walki. Jeśli bohaterowie w tym czasie nie opuszczą okrętu, rozbiją się wraz z nim.

Śmiałkowie mają kilka możliwych dróg ucieczki ze skazanego na zagładę statku Horrora. Jeśli dostali się nań drakkarem, mogą wrócić nim na *Chmurościgłego*. Jeżeli przeskoczyli na linie na czarny statek, muszą albo przejąć ster *Kryjącego się w Cieniu*, albo mieć nadzieję, że ekipa ratunkowa z *Chmurościgłego* zdąży ich zabrać z pokładu, zanim się rozbiją. Wskazówki dotyczące pilotowania statku powietrznego podane są w rozdziale **Rycerze podniebnych szlaków**, str. 22.

Jeśli postacie zechcą spróbować przejąć ster i pożeglować *Kryjącym się w Cieniu* w bezpieczne miejsce, znajdą chętnych do przejęcia statku w Drimbsym i Juliaku Merrisie. Obaj panowie będą chcieli włączyć jednostkę do swych flot, ale nie zaoferują nic oprócz wdzięczności za jej ocalenie. Mistrz Gry nie powinien oddawać statku postaciom, ani pozwolić na sprzedanie go Drimbsiemu, ani Merrisowi. W końcu postacie nie są właścicielami jednostki, więc Drimbsy i Merris mogą rościć sobie do okrętu prawa jako do zdobyczy wojennej. W dodatku sprzedaż statku przyniosłaby bohaterom tak wiele pieniędzy, że nie potrzebowaliby już podejmować przygód dla zapłaty i, co za tym idzie, pozbawiła często ważnego powodu, motywacji dla postaci *Przebudzenia Ziemi*.

KŁOPOTY

Jeśli bohaterowie będą próbowali wyeliminować załogę *Kryjącego się w Cieniu* w nadziei, że katastrofa statku zabije Rasper-Nora i jego sługi, bardzo się mylą. Upadek zabija tylko ciało Tyrannisisa. W tym momencie ujawnia się Rasper-Nor i leci na pokład *Chmurościgłego*, by zaatakować Drimbsiego oraz bohaterów. Jeśli tak się stanie, zmień trochę przebieg spotkania z Horrorem – niech dojdzie doń na *Chmurościgłym*, a nie na czarnym okręcie.

Jeśli żaden z poszukiwaczy przygód nie posiada magicznych zdolności potrzebnych do wygnania Horrora, niech Kathleen podniesie upuszczoną „Księgę Wygnania” i wyrecytuje odpowiednie zaklęcie. Ponieważ dokonanie przez postać Mistrza Gry najważniejszego czynu w tym spotkaniu pozbawi graczy radości ze zwycięstwa, prowadzący powinien skorzystać z tej możliwości tylko w ostateczności.

NIE DOKOŃCZONE WĄTKI



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

PO PRZYGODZIE

Niedługo po końcowej walce nad Travarem uszkodzony *Chmurowścigły* ląduje na łące na południe od miasta. Bohaterowie mogą teraz przyjrzeć się dokładniej „Księdze Wynnania”. Mag, który wykona test *czytania/pisania znaków magicznych* (8), odkryje, że jeden z czarów zawartych w księdze działa na grupę pomniejszych Horrorów przypominających rakkeny i może go od razu rzucić. Wywoła to falę magicznej energii, która pojawia się nad jego głową, a następnie wirując oddali się w stronę lasu. Mistrz Gry powinien uznać, że czar zadziałał.

Gdy postacie i pozostali przy życiu członkowie załogi *Chmurowścigłego* docierają do miasta, mieszkańcy otaczają ich, wypytując, co się wydarzyło. Zbiera się ponad sto osób, utrudniających bohaterom dotarcie do pokoi, gdzie czekają na nich wygodne łóżka i zasłużony odpoczynek. Kilku wdzięcznych kupców ofiaruje poszukiwaczom przygód drobne nagrody, do 10 sztuk srebra na osobę, Juliak Merris zaś zorganizuje następnego dnia przyjęcie na ich cześć w „Wykwintnym Podniebieniu”. Jeżeli bohaterowie zdecydują się pozostać w Travarze, przez najbliższe kilka miesięcy mogą liczyć na wielu kompanów i darmowe napitki.

Jeśli poszukiwacze przygód są w dobrych stosunkach z Drimbsim, pozwala on im zachować wszystko, co znaleźli w Kaerze Szpon. Da im nawet „Księgę Wynnania”, pod warunkiem, że przekażą mu kopię zawartości, by Podniebny Patrol mógł w potrzebie wykorzystać zawarte w niej wiadomości.

PRYZNANIE PUNKTÓW LEGEND

W tym rozdziale znajdują się wskazówki, w jaki sposób rozdzielić punkty legend pośród graczy. Tak jak rekomendowaliśmy we **Wprowadzeniu**, Mistrz Gry powinien przydzielać je pod koniec każdej sesji, a także na zakończenie przygody. W poniższych propozycjach zakładamy, że przyznawane one będą za każde zakończone zadanie lub osiągnięty cel podczas sesji.

SESJĘ GRY

Opisane poniżej dwie przykładowe sesje gry zawierają określone spotkania. Jeśli Mistrz Gry zorganizował w swojej przygodzie te same spotkania w inny sposób, powinien odpowiednio zmienić przyznawanie punktów legend. Odzwierciedlając fakt, że **Koszmarny z przestworzy** zawiera kilka szczególnie trudnych sytuacji – zwłaszcza dla początkujących graczy – system przydziału punktów legend odbiega trochę od schematu opisanego w podręczniku **Przebudzenie Ziemi** (str. 241). Zamiast przydzielania punktów legend w zależności od kręgu, do którego przynależy

postać, i wskazań **Tabeli pul legend** (str. 242, PZ), liczba ta jest z góry określona. W ten sposób bohaterowie otrzymają więcej punktów niż postać z pierwszego, drugiego lub trzeciego kręgu.

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

Nagrodę za pokonane istoty podano w tabeli na stronie 71. Przyznaje się ją po zakończeniu każdej sesji za pokonanych przeciwników, a jej wartość zależy od liczby wrogów i biorących udział w walce bohaterów. Podane punkty legend dotyczą wszystkich istot biorących udział w spotkaniu, a nie tylko jednej z nich. Na przykład, za pokonanie koszmarniaków, z którymi drużyna będzie walczyć w spotkaniu **Do abordażu!**, str. 57, bohaterowie otrzymają w sumie 600 punktów legend, a nie po 600 za każdego. Mistrz Gry powinien podzielić tę pulę punktów po równo między graczy (patrz str. 242, PZ). Przydzielane punkty legend zaokrąglaj do najbliższej liczby podzielnej przez pięć, w dół; na przykład 500 punktów na 6 bohaterów da: $500 : 6 = 83,3$, czyli każdy bohater otrzyma po 80 punktów legend.

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

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

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

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

Pierwsza sesja

Podczas pierwszej sesji bohaterowie przybywają do Travaru, pomagają Drimsbiemu i mieszkańcom miasta gasić pożar wywołany przez katastrofę *Karmazynowego Świtu*, a następnie wstępują do Podniebnego Patrolu bądź też decydują się zapolować na rakkeny w zamian za nagrodę. Następnie znajdują zagniony drakkar, podejmują próbę ocalenia *Obsydianowego Żeglarza* przed atakiem rakkenów i rozpoczynają podróż do Góry Szpon w poszukiwaniu „Księgi Wygnania”.

Podczas tej sesji rozgrywane są spotkania: **Przed koszmrem, Karmazynowy Świt, Rycerze podniebnych szlaków, Obsydianowy żeglarz, Zastawiając pułapkę i Długa podróż ku zagładzie.** Bohaterowie mają za zadanie spotkać Drimsbiego, wstąpić do podniebnego patrolu lub przyjąć nagrodę za polowanie na rakkeny oraz zgodzić się odnaleźć „Księgę Wygnania” w Kearze Szpon. Nagroda za sesję wynosi 60 punktów legend.

Za pokonanie istot Mistrz Gry powinien przyznać punkty legend zgodnie z tabelką **Nagrody za pokonanie istot**, znajdującą się na str. 71. Choć jest to mało prawdopodobne, bohaterowie mogą pokonać jeden lub więcej rakkenów; jeśli im się to uda, każdy stwór warty jest 865 punktów legend.

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

Pomoc przy ugaszeniu pożaru wywołanego przez katastrofę <i>Karmazynowego Świtu</i>	30
Uratowanie Radlina z wraku <i>Karmazynowego Świtu</i>	30
Skoki ze statku razem z Karlem	30
Uratowanie Slilitha z drzewa kalamisowego	30
Zaatakowanie rakkenów, skacząc ze statku	30
Zgoda na odszukanie „Księgi Wygnania” bez targowania się	30
Szkolenie Kathleen bądź Radlina	30

W trakcie tej sesji bohaterowie nie dostają nagrody za skarby.

Druga sesja

Podczas tej sesji bohaterowie docierają do Kaeru Szpon i poszukują w nim „Księgi Wygnania”. Po przeprowadzeniu się z niebezpiecznymi stworami zamieszkującymi schronienie i wydobywaniu tomu z sanktuarium, wracają na pokład *Chmurościgłego*, gdzie zostają

zaatakowani przez Tyrannisisa/Rasper-Nora. Horror kradnie „Księgę Wygnania” i wyrusza w kierunku Travaru. Bohaterowie ruszają w pościg, walczą z Horrorem i jego sługami, staczają spektakularną walkę powietrzną, podczas której próbują odzyskać magiczne dzieło i odegnąć Rasper-Nora do przestrzeni astralnej.

Podczas tej sesji rozgrywane są spotkania: **Kaer Szpon, Odnalezienie sanktuarium, Do abordażu! i Ogień nad Travarem.** Celem przygody jest odzyskanie „Księgi Wygnania” i wygnanie zarówno Rasper-Nora, jak i rakkenów do ich kesnoświatów. Nagroda za przygodę wynosi 300 punktów legend.

Za pokonanie istot Mistrz Gry powinien przyznać punkty legend zgodnie z tabelką **Nagrody za pokonanie istot**, znajdującą się na str. 71.

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

Wymiana z Handlarzem	50
Wymyślenie sposobu na bezpieczne przebycie Brudnego Jeziora	50
Zbadanie zatopionego miasta	50
Rozwiązanie zagadki sanktuarium	50
Dobrowolne przyjęcie znamienia Horra w celu odzyskania księgi	150
Przeskoczenie na <i>Kryjącego się w Cieniu</i> , by walczyć z Horrorem	50
Użycie czaru <i>Wygnanie Cicadirusa</i>	100
Bezpieczne wylądowanie na pokładzie <i>Kryjącego się w Cieniu</i>	50

Bohaterowie mogą odnaleźć następujące skarby: Amulet Iskra i „Księgę Wygnania”, każdy warty 100 punktów legend. Mogą również znaleźć jaja czarnej modliszki, które warte są po 150 punktów legend, Eliksir życia warty 100 punktów, Mieczyk osłepiającej szybkości warty 100 punktów i Osłepiające kamienie warte 50 punktów legend. Miecz Tyrannisisa – Wrzask – jego zbroja oraz miecze czarnych sług nie są traktowane jako skarby warte punktów legend, ponieważ ich wartość została wliczona w nagrodę za pokonanie tych istot.

SUMA PUNKTÓW LEGEND

Suma punktów legend ma być wskazówką dla Mistra Gry. Może on przyznać graczom więcej bądź też mniej punktów, zależnie od przebiegu rozgrywki, ale suma nie powinna się bardzo różnić od podanej dalej

średniej. Zgodnie z danymi z obu sesji, bohater, który zakończy **Koszmar z przestworzy**, powinien otrzymać około 2560 punktów legend. Średnia ta zakłada, że w przygodzie wzięło udział siedmiu graczy i nie uwzględnia punktów za pokonanie dodatkowych przeciwników czy też za znalezienie dodatkowych skarbów w kaerze wietrzników.

POMYSŁY NA KAMPANIĘ

Drukowane przygody do gry **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi** są zaprojektowane tak, że mogą stworzyć kampanię z niewielkim wysiłkiem lub nawet bez niego. Niektóre z wydarzeń i postaci występujących w przygodzie mogą pojawić się w innych czy też prowadzić do kolejnych scenariuszy. Na przykład, jeśli bohaterom uda się przegnać Horra z miasta, ale nie zabiją go, może on się pojawić kiedyś indziej i ponownie zmierzyć się z bohaterami.

Podobnie wydarzenia poprzedzające przygodę mogą prowadzić do rozwoju innych sytuacji. Na przykład, jeśli tłem przygody są niesnaski między strażnikami krwi na Elfim Dworze, jak w **Mgłach zdrady**, mogą one doprowadzić do regularnej wojny między elfami z Krwawej Puszczy a Królestwem Throalu w późniejszej przygodzie.

Jak to obrazują powyższe przykłady, przygody nie istnieją w oderwaniu od rzeczywistości gry. Świat kampanii **Przebudzenia Ziemi** powinien być żywy

i zmieniać się z czasem. Jeśli wydarzenia mające miejsce w przygodzie powodują zmiany w szerszym świecie, gracze i ich bohaterowie mogą dostrzec zmiany, które się dokonują. Dzięki temu świat stanie się realniejszy, co da wiele przyjemności graczom.

Wydając przygody, które możesz wpleść w swoją kampanię, chcemy, żeby gra w **Earthdawn** niosła jak najwięcej przyjemności. Nawet jeśli nie poprowadzisz tej przygody dokładnie tak, jak została stworzona, powinieneś móc wykorzystać zawarte w niej pomysły i informacje, wzbogacając swoje własne przygody i kampanię.

Poniższe postacie i wątki zawarte w **Koszmarze z przestworzy** mogą być łatwo wykorzystane w dalszych przygodach. Mistrz Gry może w dowolny sposób użyć tych informacji w swojej kampanii.

PRZYJAŹNIE

Niezależnie od tego, czy bohaterowie pozostaną w Travarze, czy go opuszczą, będą mieli w Kathleen, Radlinie i innych członkach Podniebnego Patrolu przyjaciół, którzy będą w późniejszym czasie wspomagać ich przysługami, informacjami lub po prostu im towarzyszyć. Jeśli Mistrz Gry wplotł tę przygodę w swoją kampanię, tego typu związki nadadzą jej głębi emocjonalnej i realizmu oraz sprawią, że gracze bardziej się w nią zaangażują.

Choć poszukiwacze przygód nie mogą oczekiwać od swoich przyjaciół, że ci rzucają wszystko, by spełnić każdą

NAGRODY ZA POKONANIE ISTOT

PIERWSZA SESJA

Stwór/Przeciwnik	6 graczy	7 graczy	8 graczy
Rakkeny (3)	2595 (865 każdy)	2595 (865 każdy)	2595 (865 każdy)
Orkowi nomadzi*	500*	500*	500*
Grzmotorożce*	2000*	2000*	2000*
Suma (bez nomadów lub grzmotorożców)	865-2595	865-2595	865-2595
Nagroda dla bohatera	145-430#	125-370#	110-320#

Zależnie od liczby pokonanych rakkenów.

DRUGA SESJA

Stwór/Przeciwnik	6 graczy	7 graczy	8 graczy
Krwawe pszczoły	2250	2250	2250
Grzechoczący kości	700	700	700
Czarne modliszki	550	550	550
Koszmarniaki	1200	1200	1200
Żywotrupy	5500	5500	5500
Obsydianowe gargulce	1140	1140	1140
Czarne sługi	1100	1100	1100
Tyrannis/Rasper-Nor	2000	2000	2000
Suma	14 400	14 400	14 400
Nagroda dla bohatera	2400	2060	1800

zachciankę śmiałków, nie odmówią rozsądnym prośbom. Na przykład, Karl czy Yorlk mogą na pewien czas zwolnić się z patrolu i pomóc postaciom graczy w wyprawie w okolice Travaru. Kathleen i Radlin także mogą się jeszcze pojawić, nawet więcej niż raz. Na pewno będą chcieli kontynuować szkolenie i są spragnieni przygód. Jeśli jedno z nich będzie dalej towarzyszyć swemu mentorowi, Mistrz Gry powinien przyznawać mu punkty legend i pilnować awansu w wybranej dyscyplinie. W miarę upływu czasu mogą zostać kochankami lub serdecznymi przyjaciółmi bohaterów i stać się częścią ich własnej legendy.

ZATRUDNIENIE

Koszmar z przestworzy daje bohaterom możliwość podjęcia stałej pracy, jeśli będą mieli na to ochotę. Gdyby Drimsby lub Juliak Merris potrzebowali dzielnych śmiałków do jakiegoś niebezpiecznego zajęcia, mogą zwrócić się do postaci. Mistrz Gry może którąś z tych osób wykorzystać do rozpoczęcia kolejnej przygody. Na przykład, Merris może chcieć założyć nową kopalnię niedaleko cieśzącego się złą sławą Postrzępionego Masywu w Górach Gromu i poprosić bohaterów o zbadanie terenu, a Drimsby namówić na rozprawienie się z wyjątkowo nieuchwytną bandą powietrznych łupieżców.

„KSIĘGA WYGNANIA”

Księga ta otwiera bohaterom drogę do bogactwa i wiedzy. Jeśli zechcą ją sprzedać, Drimsby proponuje kupno w imieniu władz Travaru. Będą one skłonne zapłacić 1000 sztuk srebra.

Przeczytanie książki zajmuje co najmniej 2 tygodnie, ale każda osoba, która to zrobi, zyska umiejętność **wiedza o horrorach** na poziomie 1. Pozwala ona rozpoznać typ Horroru (np. puchlak), ale nie ich Imiona. Jeśli osoba, która przeczytała książkę, wykona test **wiedza o horrorach** (13), może znaleźć w niej listę słabych punktów Horroru oraz najskuteczniejszy sposób ochrony przed jego działaniem.

Chociaż tajemnicą pozostaje, dlaczego wietrzniaki nazywały Rasper-Nora Circadusem, z tekstu wynika, że był on przedmiotem ich badań. Razem z pięcioma innymi

większymi Horrorami opisanymi w „Księdze Wygnania”, w tym z przedstawionym w **Mgłach zdrady** Duagą, grasował on w okolicach Gór Gromu na kilkadziesiąt lat przed rozpoczęciem Pogromu. Z tego powodu stanowił bezpośrednie zagrożenie dla autorów dzieła. Bohaterowie mogą użyć tych informacji, aby wytropić wspomniane Horrory i spróbować je wygnać z tego świata, co może stać się tematem dalszych przygód. W końcu któryś z nich może nadal przebywać w okolicach Travaru czy Gór Gromu i siać zniszczenie. Może pobawić się, tworząc ich historię i aktualne miejsce pobytu. Jeśli chcesz jeszcze bardziej utrudnić graczom zadanie, zawsze może się okazać, że nie wszystkie informacje zawarte w księdze są prawdziwe.

Poza tymi sześcioma potężnymi Horrorami, w księdze jest też opisane co najmniej 15 słabszych typów. Większość z nich zniknęła wraz z końcem Pogromu, jednak niektóre mogą przebywać w okolicy. Dowolny z nich, a nawet wszystkie, mogą się pojawić jako przeciwnicy graczy w przygodach, które będą rozgrywane w tej części Barsawii.

SCHRONIENIE TYRANNISISA

Jeszcze na długo przed Pogromem Tyrannis wybudował sobie schronienie w Górach Delaryjskich, gdzie poświęcił się studiom nad ksenomancją. Opętawszy maga, Rasper-Nor przejął również to miejsce. W kabinie Ksenomanty na pokładzie *Kryjącego się w Cieniu* bohaterowie znajdą mapę Gór Delaryjskich z zaznaczoną lokacją schronienia. Mistrz Gry może stworzyć przygodę, w której postaci podróżują do tego miejsca i badają je. W takiej przygodzie znajdzie się najprawdopodobniej mnóstwo kontraktów Horrorów i innych koszmarnych istot. Siedziba Ksenomanty może być pełna magicznych i zwykłych pułapek. Mogą tam znajdować się potężne magiczne przedmioty, przeklęte amulety pozostawione przez Horroru lub pozostałości po legendarnych bohaterach oraz księgi i pradawne zwoje, w których zawarta jest wiedza o Horrorach oraz ich konstruktach. W takim przypadku bohaterowie mogą użyć tych przedmiotów i wiadomości, aby pozbyć się ze świata Horrorów i zatrzeć pozostawione przez nie ślady.





BOHATEROWIE NIEZALEŻNI



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

STRAŻNIK DRIMSBY

Drimsby od prawie dwudziestu lat pełni funkcję powietrznego strażnika Travaru. Większość tego czasu spędził walcząc z bandami trollowych Powietrznych Łupieżców. Nigdy jeszcze nie spotkał się z czymś tak niebezpiecznym i okrutnym jak rakkeny. Bojąc się, że te straszne stwory mogą być pierwszym przeciwnikiem, którego nie jest w stanie pokonać, Drimsby podświadomie unika rozwiązania spowodowanego przez nie problemu. Udając się na *Chmurościgłym* do Góry Szpon, Drimsby ponownie stawia czoło wyzwaniu, ciesząc się z możliwości ocalenia swego ukochanego miasta przed zagładą. Drimsby jest Powietrznym Żeglarzem (str. 146, *Księga wiedzy*) szóstego kręgu

Cechy

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

Talenty

Akrobatyczny atak (3): 8/2k6
Atak z rozpędu (3): 8/2k6
Broń biała (6): 11/k10 + k8
Broń miotana (3): 8/2k6
Chwytywanie wiatru (6): 12/2k10
Manewry (3): 8/2k6
Powietrzny taniec (6): 11/k10 + k8
Rytuał karmiczny (6)
Tkanie wątków (6): 12/2k10
Unik (6): 11/k10 + k8
Walka wręcz (6): 11/k10 + k8
Wielki skok (3): 9/k8 + k6
Wytrzymałość (6)
Żeglarstwo powietrzne (6): 12/2k10

Szybkość

Pełna: 50
W walce: 25

Umiejętności

Artystyczne/Rzeźbienie w drewnie (3): 9/k8 + k6
Wiedza/Historia Barsawii (5): 11/k10 + k8
Wiedza/Statki powietrzne (5): 11/k10 + k8

Inicjatywa

Kostka akcji: k4



Karma

Kostka akcji: k6
Punkty: 6

Walka

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

Obrażenia

Próg życia: 72
Próg ran: 10
Próg przytomności: 58
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k10

Ekwipunek

Miecz (obrażenia 10/k10 + k6)
Miecz krasnoludzki (obrażenia 8/2k6)
Kirys ze zbroi płytowej

KARL

Karl już od kilku lat należy do Podniebnego Patrolu i stara się doskonalić umiejętności Powietrznego Łupieżcy. Mimo dyscypliny, jaką obrał, nie lubi być porównywany do kryształowych łupieżców z Lśniących Szczytów. Karl lubi kusić los i dlatego też przepada za zabawami, w których może się sprawdzić fizycznie, jak przy skokach ze statku. Karl jest Powietrznym Łupieżcą pierwszego kregu.

Cechy

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

Talenty

Broń biała (2): 8/2k6
Ognista krew (2): 7/k12
Okrzyk bojowy (1): 7/k12
Rytuał karmiczny (1)
Unik (2): 8/2k6
Żeglarstwo powietrzne (1): 6/k10

Szybkość

Pełna: 65
W walce: 33

Umiejętności

Artystyczne/Rycie w kryształach (1): 7/k12
Wiedza/Wiedza o potworach (1): 6/k10
Wiedza/Historia ludzi (1): 6/k10

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Karma

Kostka akcji: k8
Punkty: 5

Walka

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 4
Pancerz duchowy: 1



Obrażenia

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

Ekwipunek

Miecz krótki (obrażenia 9/k8 + k6)
Topór bojowy (obrażenia 11/k10 + k8)
Zbroja skórzana warstwowa

YORLIK

Tak jak Karl, Yorlik jest Powietrznym Łupieżcą pierwszego kręgu. Jednak w odróżnieniu od swojego ludzkiego przyjaciela, czuje więź z barbarzyńskimi trollami, które najczęściej parają się tą dyscypliną. Yorlk również szuka mocnych wrażeń, jednak najbardziej pasjonuje go latanie na statku powietrznym.

Cechy

Zręczność (10): 5/k8
Siła Fizyczna (18): 7/k12
Żywotność (16): 7/k12
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (9): 4/k6
Charyzma (9): 4/k6

Talenty

Broń biała (1): 6/k10
Ognista krew (2): 9/k8 +k6
Okrzyk bojowy (1): 5/k8
Rytuał karmiczny (1)
Unik (2): 7/k12
Żeglarstwo powietrzne (1): 5/k8

Szybkość

Pełna: 50
W walce: 25

Umiejętności

Artystyczne/Rycie run (1): 5/k8
Wiedza/Historia Pogromu (1): 6/k10

Inicjatywa

Kostka akcji: k6

Karma

Kostka akcji: k8
Punkty: 5

Walka

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



Obrażenia

Próg życia: 39
Próg ran: 11
Próg przytomności: 31
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k12

Ekwipunek

Berdysz (obrażenia 15/k20 + k6)
Zbroja zwierzęca

KATHLEEN

Choć nikt w Travarze o tym nie pamięta, Kathleen jest siostrzenicą Szalonego Martina, nic więc dziwnego, że objawiły się u niej wrodzone umiejętności magiczne. Gdy była jeszcze mała, jej wuj – Czarodziej – nauczył ją kilka ochronnych czarów. Na nieszczęście dla niej, Martin rzucił zaklęcie, używając surowej magii, co przyciągnęło uwagę Horrora, który w przeciągu kilku tygodni doprowadził go na skraj szaleństwa. Tak zakończyła się nauka Kathleen.

Dziewczyna chciałaby kontynuować naukę, szczególnie po śmierci narzeczonego. Uważa, że wyruszając z bohaterami, uda jej się zostawić za sobą Travar i wszystkie związane z tym miastem bolesne wspomnienia. Kathleen jest Czarodziejem pierwszego kręgu.

Cechy

Zręczność (13): 6/k10
Siła Fizyczna (9): 4/k6
Żywotność (9): 4/k6
Percepcja (14): 6/k10
Siła Woli (17): 7/k12
Charyzma (15): 6/k10

Talenty

Czytanie/pisanie (1): 7/k12
Czytanie/pisanie znaków magicznych (1): 7/k12
Matryca (1)
Matryca (1)
Rzucanie czarów (2): 8/2k6
Tknię wątków (czarodziejstwo) (2): 8/2k6

Szybkość

Pełna: 60
W walce: 30

Umiejętności

Artystyczne/Haftowanie (1): 7/k12
Wiedza/Wiedza o Horrorach (1): 7/k12
Wiedza/Wiedza o magii (1): 7/k12

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Karma

Kostka akcji: k8
Punkty: 10



Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 3

Obrażenia

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

Ekwipunek

Sztylet (obrażenia 6/k10)
Zbroja skórzana

Czary

Rozniecenie ognia
Umysłowy sztylet
Żelazna dłoń

RADLIN

Ten młody elf jest bardzo odważny, ale niezbyt doświadczony. Nie udało mu się jeszcze zostać adeptem, choć od dawna o tym marzy. To, co przeżył na *Karmazynowym Świecie*, napędlia go poczuciem niespełnienia i potrzebą udowodnienia swojej wartości. Jest członkiem Podniebnego Patrolu od niedawna i wciąż nie jest pewny swoich umiejętności.

Cechy

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

Szybkość

Pełna: 70
W walce: 35

Umiejętności

Broń biała (1): 7/k12
Żeglarstwo powietrzne (1): 5/k8

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Karma

Kostka akcji: k6
Punkty: 10

Walka

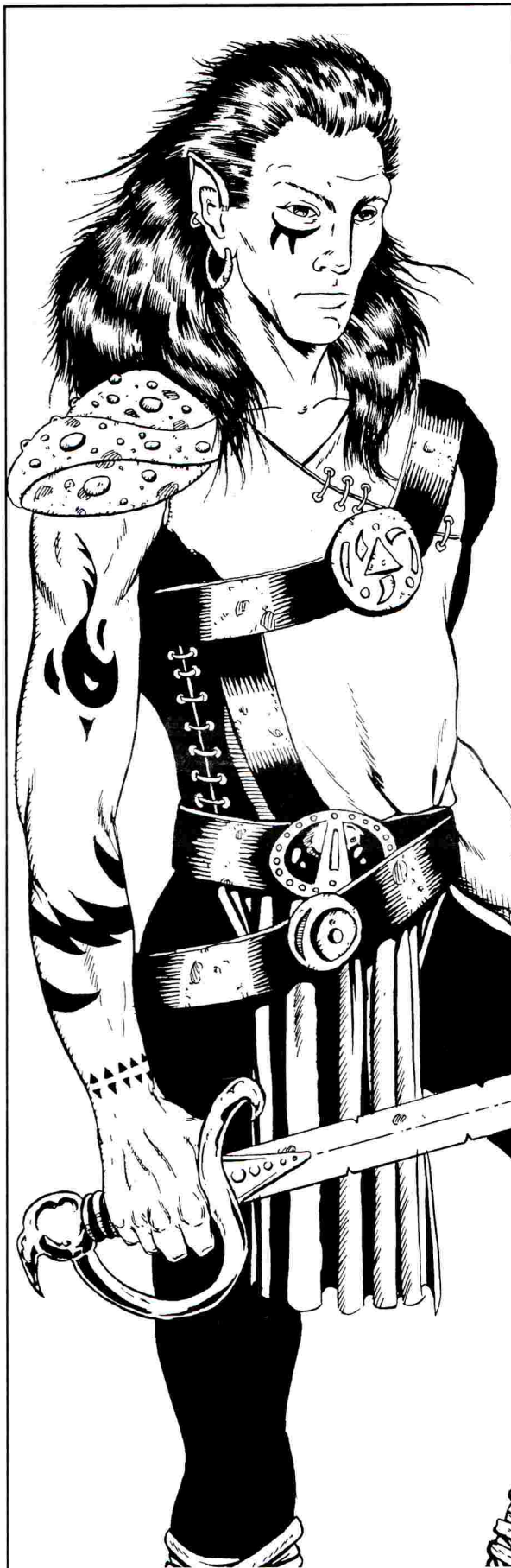
Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 0

Obrażenia

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

Ekwipunek

Miecz (obrażenia 10/k10 +k6)
Zbroja skórzana



TYRANNISIS

Człowiek, Ksenomanta, wygląda na dziewięćdziesiąt lat, jednak fakt, że jego ciało zamieszkuje Horror Rasper-Nor daje mu szybkość i siłę osoby o połowę młodszej. Ma długie, białe włosy sięgające ramion i gęstą brodę. Zepsute zęby wystają mu ze stale wykrzywionych ust. Ma wąskie, spękanе wargi. Jedyńm znakiem opętania przez Rasper-Nora są oczy – jednolicie czarne, pozbawione białek, podobne do rekinich.

Ponieważ Tyrannisis i Rasper-Nor istnieli kiedyś jako oddzielne istoty, każdy ma własne statystyki. Dopóki Horror pozostaje w ciele Ksenomanty, używane są cechy człowieka. Jednak Rasper-Nor może używać swoich mocy niezależnie od ciała, w którym przebywa.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8
Siła Fizyczna (15): 6/k10
Żywotność (16): 7/k12
Percepcja (19): 8/2k6
Siła Woli (21): 8/2k6
Charyzma (17): 7/k12

Talenty

Czytanie/pisanie (7): 15/k20 + k6
Czytanie/pisanie znaków magicznych (7): 15/k20 + k6
Matryca (7)
Matryca (7)
Matryca (7)
Matryca (7)
Moc woli (7): 15/k20 + k6
Nadnaturalny unik (7): 15/k20 + k6
Powstrzymanie ducha (7): 15/k20 + k6
Prowokacja (7): 14/k20 + k4
Przerażanie (7): 15/k20 + k6
Rozmowa z duchami (7): 15/k20 + k6
Rytuał karmiczny (6)
Rzucanie czarów (7): 15/k20 + k6
Spojrzenie astralne (7): 15/k20 + k6
Tkanie wątków (ksenomancja) (7): 15/k20 + k6
Ulepszona matryca (5)
Widzenie życia (7): 15/k20 + k6
Wytrzymałość (7)
Zapanowanie nad zwierzęciem (4): 11/k10 + k8

Szybkość

Pełna: 57
W walce: 29



Umiejętności

Artystyczne/Haftowanie (4): 11/k10 + k8
Wiedza/Wiedza o Horrorach (7): 15/k20 + k6
Wiedza/Wiedza o Pogromie (7): 15/k20 + k6

Inicjatywa

Kostka akcji: k10

Karma

Kostka akcji: 2k10
Punkty: 30

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 11
Obrona społeczna: 10
Pancerz fizyczny: 12
Pancerz duchowy: 4

Obrażenia

Próg życia: 67
Próg ran: 11
Próg przytomności: 52
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k12

Ekwipunek

Burzowa zbroja
Wrzask, magiczny miecz (obrażenia 16/k20 + k8)
210 sztuk złota

Czary

Wszystkie dostępne dla Ksenomanty z siódmego kręgu

RASPER-NOR

Ten Horror zamieszkał ciało umierającego Tyrannisisa, podtrzymując je przy życiu przez wieki Pogromu. Używając wspomnień i zdolności Ksenomanty oraz własnych mocy, starał się przez pięćset lat odzyskać „Księgę Wypnania” z sanktuarium w kaerze wietrzniaków, aby wykorzystać wiedzę w nim zawartą do przywołania na Barsawie innych Horrorów i ich sług.

Gdy Tyrannis is umrze, jego śmierć zmusza Rasper-Nora do opuszczenia ciała człowieka. Postrzępiony kształt, wyglądający, jakby był zbudowany z cieni, wydobywa się z ust, nosa i uszu Ksenomanty. Powoli przybiera on prawdziwą formę Horroru. Ten proces trwa 2 rundy, w czasie których obrona fizyczna Horroru wynosi 2. Gdy przemiana dobiegnie końca, rozwścieczony potwór będzie walczył aż do śmierci. Nie może on już używać zdolności Ksenomanty, ale nadal ma dostęp do mocy i zaklęć czarodzieja z trzeciego kręgu. Ponieważ jego postać nie jest do końca stała, nie może on używać miecza i zbroi Tyrannisisa.

Cechy

ZR: 8 SF: 6 ŻYW: 6
PER: 8 SW: 8 CHA: 7

Inicjatywa: 8	Obrona fizyczna: 12
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 11
Atak: 2	Obrona społeczna: 10
Obrażenia: 12	Pancerz fizyczny: 10
(patrz poniżej)	
Liczba czarów: 2	Pancerz duchowy: 10
Rzucanie czarów: 14	Zachowanie równowagi: 10
Efekt: patrz poniżej	Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 90	Szybkość w walce: 55
Próg ran: 20	Szybkość pełna: 110
Próg przytomności: odporny	Szybkość latania: 60/120*
	*Pierwsza wartość odpowiada szybkości w walce.

Punkty karmy: 30 Stopień karmy: 12

Moce: Drażnienie myśli 8, Ożywienie umarłego 12, Podszepoty 10, Spaczenie karmy 12, Znamie horroru 15
Czary: Czary Czarodzieja do trzeciego kręgu

Punkty legend: 2000

Ekwipunek: Brak.

Łup: Patrz statystyki Tyrannisisa na str. 80



PLOTKI I ODKRYCIA



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

OPOWIEŚCI O RAKKENACH

Podczas pobytu w Travarze bohaterowie mogą dowiedzieć się czegoś o rakkenach od Drimsbiego i mieszkańców miasta oraz od tych osób, które przeżyły atak. Dostępne informacje podano poniżej.

OPOWIEŚĆ RADLINA

Jedyny ocalały z ataku na *Karmazynowy Świt*, zna rakkeny z własnego doświadczenia. Gdy jest już w stanie rozmawiać z bohaterami, przeczytaj, co następuje:

– Pojawiły się nie wiadomo skąd, strzelając ogniem z ramion i łopocząc wielkimi skrzydłami tuż nad naszymi głowami. Strzelałem do nich z łuku, ale groty nie przebijały ich skóry. Zaatakowały mojego przyjaciela, Berthona, który był na wantach; zadał on jednemu z potworów potężny cios, zanim ten go zabił. Bestia zionęła na niego ogniem, a później rozwarła potężną paszczę i przegryzła go w pół przeraźliwie ostrymi kłami. Wszyscy moi towarzysze zginęli, a Pasje pozwoliły mi przeżyć, choć może uczyniły to te potwory? Sam nie wiem. Żałuję, że nie zginąłem razem z resztą i że nie zabrałem z sobą kilku demonów.

Będąc jedynym ocalałym, Radlin czuje się winny tego, co się stało. Prawdziwie szlachetna postać powinna go pocieszyć i zasugerować wstąpienie do Podniebnego Patrolu, gdzie być może będzie miał okazję zemścić się na rakkenach. Choć elf sam nie wpadnie na pomysł pomśzczenia swoich towarzyszy, chętnie się zgodzi, gdy ktoś podsunie mu ten pomysł. W innym wypadku zamierza opuścić Travar, gdy tylko się wyleczy.

Postać, która będzie próbowała pomóc Radlinowi pozbyć się poczucia winy, nie musi wykonywać testu oddziaływania. Zamiast tego odegraj rozmowę, pamiętając o tym, że bohaterowie mogą budować swoją legendę nie tylko stałą, ale też i dobrym słowem.

CO WIE DRIMSBY

Jeśli gracze zapytają Drimsbiego o wcześniejsze ataki, może on im powiedzieć następujące rzeczy:

– Najpierw napadły na *Śniącego na Jawie*, pusty transportowic rudy zmierzający do kopalni Merrisa w Górach Gromu. Towarzystwo handlowe Merrisa transportuje rudę na statkach powietrznych do Travaru i sprzedaje ją tutejszym odlewniom. Potwory zaatakowały w dzień. *Śniący* był mocnym statkiem, zbudowanym, by służyć wiekami. Te latające stwory przebiły kadłub i statek rozbił się wraz z całą załogą. Straciliśmy też paru członków Podniebnego Patrolu, którzy go eskortowali. Udało się nam uratować tylko dziewięciu rozbitków; opowiadali, że napadły ich trzy wielkie demony, ziejące ogniem z ramion.

Sześć dni później te same stwory zaatakowały *Rigula*, drewnianą galereę przewożącą towary należące do tutejszych kupców. Jej właścicielem był mój przyjaciel, kapitan Guidon, który zarabiał przewożąc towary między

Travarem i Kratas. Większość travarskich kupców miała towary na tym statku; ponieśli poważne straty, gdy Horrory go zniszczyły. Bestie podpaliły *Rigula*. Zanim runął na ziemie, palił się niczym dobrze nasamolona pochodnia. Podniebny Patrol uratował czternaście osób, przelatując tuż nad płonącym pokładem statku i wyrывая ich z tego piekła. Wszyscy opisywali te same, plujące ogniem demony.

Trzeci był *Karmazynowy Świt*. Sami widzieliście, co z nim się stało. To już drugi statek należący do Juliaka Merrisa, który został zniszczony. Juliak jest obzydianinem – handluje w Travarze od wielu lat. Ma licznych przyjaciół i cieszy się bardzo dobrą opinią. Nie zasługuje na taki los... Zresztą nikt z nas na niego nie zasługuje.

OPOWIEŚĆ SLILITHA

T'skrang, którego bohaterowie uratowali w *Ryeczach podniebnych szlaków* (str. 22), to jedyny ocalały członek statku zniszczonego podczas poszukiwań *Karmazynowego Świtu*. Jeśli śmiałkowicie zapytają go o atak, powie im, co następuje:

– Te skrzydlate potwory pojawiły się znienacka, przeleciały obok nas otoczone jezorami ognia. Z ich ramion tryskały płomienie; stwory używały ich do lawirowania nad statkiem i do pikowania. Podpaliły żagle *Świtu*, a jeden z nich spalił mojego najlepszego kumpla, Valiirye. Jego krzyk nadal brzmi w moich uszach...

Jeden z nich zniżył się i zadałem mu cios mieczem, ale ostrze się po prostu odbiło! Aż mi ręka zdretniała; niemal upuściłem broń. Demon odleciał; myślałem, że go chociaż odgoniłem, ale on po prostu podleciał od dołu i wygryzł dziurę w kadłubie drakkara.

Próbowaliśmy posadzić statek na polanie, ale spadliśmy prosto w drzewa. Powiedziano mi, że Pietor i Hajim zginęli przy zderzeniu. Ostatnie, co pamiętam, to uderzenie w drzewo kalamisowe. Potem zapadły ciemności. Podobno miałem wielkie szczęście, że nie zginąłem, kiedy uderzyłem głową w konar.

SKARBY

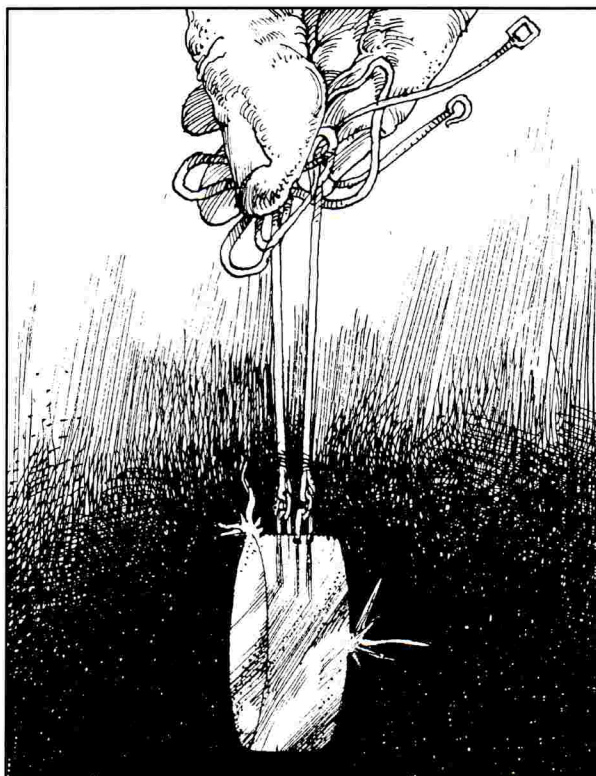
W trakcie przygody drużyna może znaleźć kilka magicznych skarbów. Poniższy opis tych przedmiotów zawiera informacje o tajnikach i efektach wszystkich skarbów. W *Położeniu* podajemy miejsce, gdzie można znaleźć określony przedmiot. Wskazówki na temat używania magicznych skarbów znajdziesz w *Magicznych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

AMULET ISKRA

Położenie: Sanktuarium, Kaer Szpon. Patrz **Odnalezienie sanktuarium**, str. 53.

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 16



Mały, mosiężny dysk, gruby na jakieś 3 centymetry. Jest pusty, wypełnia go fizyczna pozostałość duszy Skeethena. Gdy się nim wstrząśnie, słychać, jak coś się w nim porusza. Umierający wietrzniacki mag, gdy zamknął siebie i „Księgę Wypnania” w sanktuarium, umieścił swą życiową energię wewnątrz medalionu, aby chronić magiczny tom i jego znalazcę przed mocami Horroru, który go naznaczył.

Gdy ktoś założy medalion, otoczy go na chwilę purpurowa aura, będąca oznaką tego, że przebudziła się dusza Skeethena. Od momentu, w którym ta aura zapłonęła, przez rok i jeden dzień bohater jest chroniony przed następującymi mocami Horrorów: Drażnienie myśli, Groza, Podszepty i Spaczenie karmy. Gdy Horror używa przeciwko śmiarkowi jedną z tych mocy, obrona magiczna lub społeczna postaci zwiększona jest o +5. Medalion w ten sam sposób chroni przed czarami, które mają za zadanie zapanować nad myślami bohatera i kontrolować jego czyny. Po upływie roku i jednego dnia duch Skeethena odchodzi, a medalion staje się po prostu ładną błyskotką. Dzięki obecności esencji Skeethena wewnątrz medalionu osoba, która go posiada, może go używać bez wydawania punktów legend i dostrajania wątku do jego prawdziwego wzorca.

BURZOWA ZBROJA

Położenie: Na pokładzie *Kryjącego się w Cieniu*, noszona przez Tyrannisisa/Rasper-Nora, patrz *Ogień nad Travarem*, str. 66.

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 15

Kolejne dzieło Tyrannisisa/Rasper-Nora. Ta wyjątkowa zbroja płytowa została wykuta w ogniu błyskawic w czasie gwałtownej burzy. Na jej metalowej powierzchni widać stale poruszające się czarne chmury.

Poziomy wątków

Poziom 1 **Koszt:** 200

Tajnik: Bohater musi poznać nazwę zbroi.

Efekt: Zbroja waży 15 kg, a jej pancerz fizyczny wynosi 9.

Poziom 2 **Koszt:** 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że zbroja pochodzi z Gór Delaryjskich.

Efekt: Esencja powietrza wpleciona w zbroję sprawia, że waży ona zaledwie 5 kg.

Poziom 3 **Koszt:** 500

Tajnik: Bohater musi się dowiedzieć, że zbroja została wykonana przez Rasper-Nora.

Efekt: Chłodne wiatry i deszcze wplecione w zbroję pozwalają łatwiej znosić wysokie temperatury. Pancerz fizyczny przeciwko obrażeniom wywołanym przez ogień i gorąco wynosi 10.

Poziom 4 **Koszt:** 800

Tajnik: Burza, którą Rasper-Nor uwięził w zbroi, spustoszyła wiele ziem, zniszczyła kilka wiosek w Górach Delaryjskich. Wywołała ona tak potężne wichury i powódź,



że jedno z tamtejszych Przymierzy Trolli nazwało ją „Wścieklą”. Bohater musi poznać tę nazwę.

Efekt: Zbroja waży jedynie 2,5 kg, a jej pancerz fizyczny wynosi 12.

Poziom 5 Koszt: 1.300

Efekt: Jeśli osoba, nosząca tę zbroję, zostanie zraniona w czasie burzy, zyskuje dodatkowe 2 testy zdrowienia do wykorzystania w ciągu 12 następnych godzin. Efekt ten działa raz na burzę.

MIECZ SŁUG

Położenie: Na pokładzie *Kryjącego się w Cieniu*, własność czarnych sług, patrz **Do abordażu!**, str. 59.

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 8

Te wykonane z obsydianu miecze stworzył Horror z Gór Gromu dla czarnych sług. Na wyższych poziomach wątków miecz staje się ostrzejszy i mocniejszy.

Poziomy wątków

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Posługujący się mieczem musi poznać Imię Horra, który stworzył miecz.

Efekt: Broń zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8.

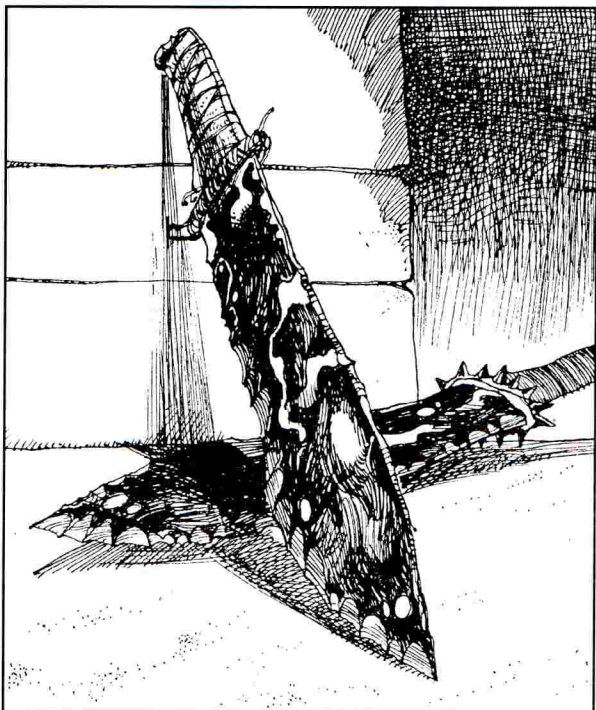
Poziom 2 Koszt: 300

Tajnik: Posługujący się mieczem musi się dowiedzieć, że broń nazywa się Mieczem sług.

Efekt: Broń zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9.

Poziom 3 Koszt:

Efekt: Broń zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +10.



MIECZ ZGUBY WRZASK

Położenie: Na pokładzie *Kryjącego się w Cieniu*, używany przez Tyrannisa/Rasper-Nora. Patrz **Ogień nad Travarem**, str. 66.

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 12

Przez trwający całe wieki Pogrom Tyrannisa/Rasper-Nor eksperymentował z surową magią. W swojej górskiej kryjówce stworzył między innymi magiczny miecz, który nazwał Mieczem zguby: Wrzaskiem. Pierwsza część nazwy wiąże się z zabójstwem koniecznym do dostrojenia się do przedmiotu i jest dowodem na to, jak mocno Horror nienawidzi świat. Przepelnione złem ostrze skazi prawie każdego bohatera, który będzie chciał skorzystać z jego zalet.

Wrzask ma tylko jeden poziomy wątków. Gdy miecz zabije Dawcę Imion, ostrze więzi odtąd jego duszę i wykorzystuje ból, aby zwiększyć swą moc. Dopóki ktoś inny nie dostroi się do tego przedmiotu i nie zabije przedstawiciela innej rasy, broń ta dodaje 10 stopni do obrażeń zadawanych członkom rasy ostatniej ofiary.

Poziomy wątków

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi zabić jakiegoś człowieka, elfa, krasnoluda, obsydianina, orka, trolla, t'skranga lub wietrznika.

Efekt: Gdy zadaje się nim cios przedstawicielowi rasy ostatniej ofiary, miecz dodaje +10 do stopnia Siły Fizycznej osoby go używającej.

MIECZYK OŚLEPIAJĄCEJ SZYBKOŚCI

Położenie: Skarb Handlarza, Kaer Szpon, patrz **Kaer Szpon**, str. 48.

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 12

Ta broń została wykuta dawno temu dla bogatego Fechtmistrza z rasy tskrangów. Jej lśniące ostrze rozprasza przeciwników, a niesamowita szybkość pozwala na zadanie dwukrotnie większej liczby ciosów.



Poziomy wątek

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać nazwę broni.

Efekt: Broń zwiększa inicjatywę bohatera o +1 stopień.

Poziom 2 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi poznać imię Fechtmistrza, który zlecił wykonanie miecza.

Efekt: Broń zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Pierwszy właściciel miecza dowodził słynnym pirackim statkiem. Bohater musi poznać nazwę owego statku.

Efekt: Broń zwiększa inicjatywę bohatera o +2 stopnie.

Poziom 4 Koszt: 800

Tajnik: Pirat, używając tej broni, wygrał słynną bitwę na Wężowej Rzece. Bohater musi poznać nazwę bitwy i jej historię.

Efekt: Każdy przeciwnik posługujący się tą bronią postaci, który zobaczy błyszczące ostrze, zostaje oślepiiony przez odbijające się w nim światło. Musi on wykonać test Percepcji (8) – jeśli się on nie powiedzie, władający mieczem może wykonać dodatkowy atak.

Poziom 5 Koszt: 1.300

Tajnik: Pirat został jednak złapany i powieszony za swoje czyny. Bohater musi poznać Imię osoby, która schwytała przestępcę.

Efekt: Broń zwiększa inicjatywę bohatera o +3 stopnie i dodatkowo miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7.

OŚLEPIAJĄCE KAMIEŃ

Położenie: Wśród zapasów Handlarza, Kaer Szpon. Patrz Kaer Szpon str. 48

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 9

Ulubiony, obronny oręż wietrzników. Kamienie te wybuchają, oślepiając przeciwników, gdy używająca je osoba wypowie zaklęcie i rzuci jeden z nich. Błysk pozwala wietrznikowi wykonać błyskawiczny atak lub jeszcze szybszy odwrót. Na wyższych poziomach wątków błysk staje się jeszcze mocniejszy.

Torba zawiera zwykle 3k6 kamieni, a każdego z nich można użyć tylko raz. Dostraja się do wszystkich kamieni w worku, a nie do każdego z osobna.

Poziomy wątek

Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię Czarodzieja, który wykonał te kamienie.

Efekt: Gdy jeden z kamieni zostanie rzucony, wszyscy w promieniu 5 metrów od miejsca uderzenia pocisku muszą wykonać test Percepcji (8). Jeżeli ten test się komuś nie powiedzie, zostaje oślepiiony na 3 kolejne rundy. W tym czasie wykonuje on wszystkie testy o -3 stopnie gorzej. Każdy, kto spodziewa się błysku i jest na niego przygotowany, dodaje +3 stopnie do swojego testu Percepcji.

Poziom 2 Koszt: 200

Efekt: Tak jak powyżej, ale promień działania wynosi 8 metrów.

Poziom 3 Koszt: 300

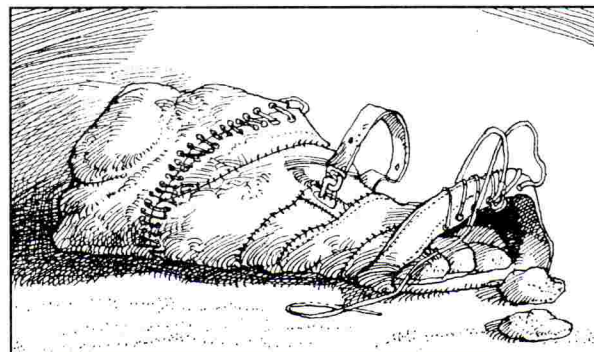
Tajnik: Bohater musi poznać Imię Czarodzieja, który wykonał te kamienie i nauczył innych, jak się je wyrabia.

Efekt: Tak jak powyżej, ale promień działania wynosi 10 metrów. Trudność testu Percepcji wynosi teraz 10.

Poziom 4 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię wietrznickiego bohatera, który pierwszy użył tych kamieni, by opóźnić Horra i tym samym umożliwić ucieczkę swojemu klanowi.

Efekt: Tak jak powyżej, ale promień działania wynosi 15 metrów.



PLOTKI

Podczas pobytu w Travarze bohaterowie mogą usłyszeć poniższe plotki. Mistrz Gry musi zdecydować, które z nich są prawdziwe, a które nie. Ton i dokładna treść plotek mogą być zmienione zależnie od tego, od kogo bohaterowie je usłyszą.

DRIMSBY

– Drimsby jest powietrznym strażnikiem już ponad dziesięć lat. To stary wyga, który jeszcze parę lat temu sam latał na patrole. Teraz, gdy pojawiły się te demony, żal mi go. Robi co w jego mocy, ale jak może pokonać takie potwory?

– Nie mów mi o Drimsbim! To głupiec i tchórz. Twierdzi, że już jest za stary, by samemu polecieć i stawić czoło demonom... że niby zostawia walkę młodszym: takim jak mój synek. To Drimsby jest winien jego śmierci, równie dobrze mógłby sam mu poderżnąć gardło. Krasnolud siedział bezpiecznie na ziemi, podczas gdy mój syn walczył z Horrorami! I gdy te go zabiły!

JULIAK MERRIS/DOM KUPIECKI MERRISA

– Ten Merris to całkiem bogaty obsidianin. Już od ponad dziesięciu lat umacnia swój interes w Travarze. Jest uczciwy, ale sprytny – nie próbujcie go wykorzystać.

– Pamiętam czasy, gdy Merris posiadał jedynie karawanę wozów. Kiedyś przybył z nią do miasta. Wszystkie wozy wyładowane były rudą z Gór Gromu, skąd

Merris pochodzi. Po dwóch latach zarobił na statek powietrzny, po kolejnych dwóch miał już trzy. Szkoda by było patrzeć, jak to wszystko traci.

SZALONY MARTIN

– Pamiętam Szalonego Martina. Biedak. Dawniej był magiem – sprzedawał balsamy uzdrawiające i takie tam. Nie liczył sobie drogo: każdemu sprzedawał za tyle, ile ten mógł zapłacić. Parę lat temu coś mu się stało; nikt nie wie co. Po prostu zwariował, zupełnie postradał zmysły. Aż żal człowiekowi patrzeć, ale biedak jest niegroźny.

– Dobry był z niego człek, ale głupi. Powiadają, że próbował użyć surowej magii i że oszalał od znamienia Horrora. Ja tam nie wiem, ile w tym prawdy. Tyle tylko wiem, że nikomu on nigdy krzywdy nie zrobił.

RAKKENY

– Horrory. Na pewno Horrory.

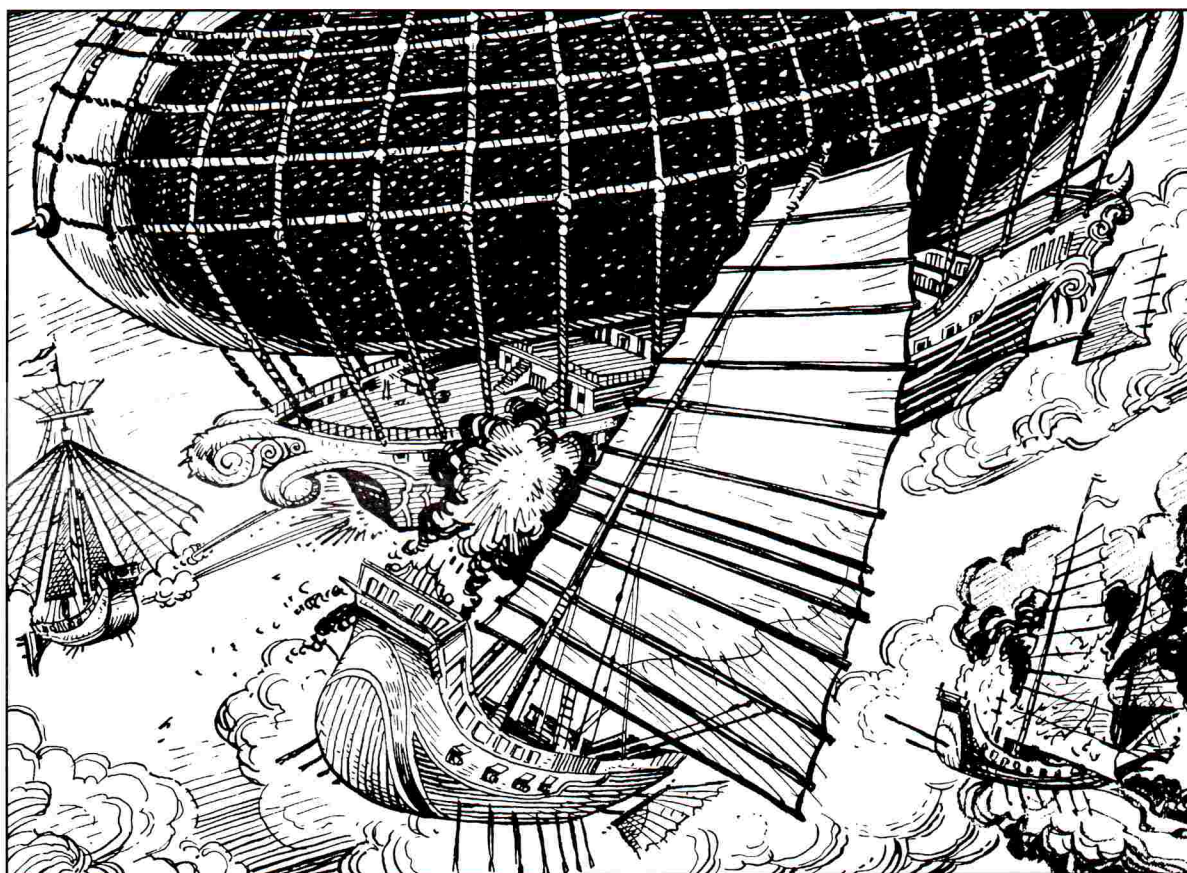
– Jak ktoś mówi, że to Horrory, to się myli. Horrorów już nie ma. Według mnie to te demony nasłał na nas Vestrial, szalona Pasja. Dlaczego? Przecież jest szalona, nie? Kto wie dlaczego to zrobiła?

– Ja tam nie wiem, czym są, ale chciałbym, żeby ktoś się ich wreszcie pozbył.

TYRANNISIS

– Tyrannisis? Nie znam nikogo takiego. Co, Ksenomanta? Powiadają, że wielu różnych magików mieszka na szczytach Gór Gromu. Może ten też stamtąd?

ZASADY WALKI POWIETRZNEJ



Zasady walki powietrznej zamieszczone na następnych stronach są skondensowaną wersją tych z *Księgi wiedzy* (str. 127). Zostały podane tutaj, aby ułatwić rozgrywanie przygody.

Po pierwsze, zasady te najlepiej działają, gdy pozostają abstrakcyjne. Nie trzeba rysować map czy dokładnie określać pozycji i stanu statków biorących udział w walce. Od działań taktycznych ważniejsze są opisy toczącej się bitwy: wiatr targający włosy marynarzy, żar rozbijających się o pokład kul ognia, wyraz twarzy przeciwników.

Po drugie, celem rozgrywania walk statków w trakcie przygody jest rozwinięcie akcji i uzyskanie odpowiedzi na pytanie: Co się potem stanie? Czy bohaterowie zostaną pojmani przez kryształowych łupieżców? Czy przez opóźnienie spowodowane bitwą zdążą dostarczyć na czas posiadane przez siebie informacje? Czy uda im się uwięzić therańskiego urzędnika i dostać za niego okup? Czy statek się rozbije, a jego ładunek zaginie na Złoziemiu? Każda potyczka między statkami powinna być interesująca, jednak nie może ona stanowić głównego punktu przygody. Ma być tylko przejściem z jednej części kampanii w kolejną.

Należy pamiętać, że w grze fabularnej najważniejsze są działania bohaterów; w bitwach pomiędzy statkami zawsze bierze udział zbyt wiele osób, aby mogli oni pozostać na pierwszym planie. Postaciom graczy trudno będzie decydować o losach bitwy, a ponieważ to właśnie oni muszą być najważniejsi w każdej przygodzie, Mistrz Gry powinien unikać sytuacji, w których gracze stają się jedynie widzami.

Zasady zawarte w tym rozdziale zakładają, że celem każdej załogi jest albo abordaż innego statku i zaatakowanie jego załogi w walce wręcz, bądź uniknięcie starcia. W pierwszym przypadku gracze mają szansę bezpośrednio wpłynąć na wynik walki, używając swoich umiejętności, talentów i mocy. W drugim mogą dalej robić to, co mają do zrobienia, co także pozwala im wpływać na bieg wydarzeń z pomocą umiejętności, którymi dysponują.

Zasady te służą do zbliżania i oddalania siebie statków, ponieważ oba te przypadki pozwalają bohaterom odgrywać należne im główne role. Jeśli statki się zbliżają, może rozegrać się walka wręcz; jeżeli zaś się oddalają, każdy z nich może zaatakować i pokonać drugi z odległości lub uciec.

SKALA

Ponieważ chcemy utrzymać abstrakcyjność opisanych tu zasad, nie uwzględniamy one odległości pomiędzy statkami. Również czas nie jest dokładnie sprecyzowany; walki toczą się w turach o nie określonej długości. Jeśli gracze chcieliby ograniczyć czas przeznaczony na akcje statków, jedna tura nie powinna trwać krócej niż jedną minutę. Należy jednak pamiętać, że gdy tylko na pierwszy plan wchodzi bohaterowie, czas zaczyna być dzielony na rundy walki, tak jak jest to opisane w rozdziale **Walka** w podręczniku podstawowym PZ.

CECHY STATKÓW

Każdy statek ma cztery cechy: szybkość, manewrowość, siłę ognia i kadłub. Wszystkie cechy statków są przedstawiane jako numer stopnia, który można znaleźć w **Tabeli stopni/kostek akcji**, zamieszczonej w podręczniku głównym.

Okrety mają również trzy wartości odzwierciedlające uszkodzenia: zniszczony, próg poważnych uszkodzeń i wrak. Te trzy liczby odpowiadają kolejno: progowi życia, progowi ran i progowi przytomności u bohaterów. Działają one na podobnych zasadach.

SZYBKOŚĆ

Szybkość odzwierciedla prędkość, z jaką statek może się poruszać. Ta wartość podawana jest zarówno w numerach stopni, jak i w metrach na turę. Zazwyczaj większe statki są szybsze niż te mniejsze. Stopień szybkości przedstawia maksymalną, normalną prędkość statku, jednak wielu pilotów zna pewne magiczne sposoby na jej zwiększenie. Najczęściej podczas bitwy statki nie poruszają się z pełną prędkością, zamiast tego zwalniają, żeby móc łatwiej manewrować wokół przeciwników.

MANEWROWOŚĆ

Od manewrowości statku zależy, jak szybko może on zmieniać kurs, oskrzydlać przeciwników czy też przerywać atak. Podczas walki to właśnie ta cecha, a nie Szybkość decyduje, jak prędko może poruszać się statek. Zazwyczaj większe statki są mniej manewrowe niż małe.

SIŁA OGNI

Siła ognia jest abstrakcyjnym przedstawieniem ofensywnych możliwości statku. Jej stopień uwzględnia ilość maszyn bojowych na statku, ich rozmieszczenie oraz zasięg. Nie zakłada on, że podczas ataku wystrzeliwuje się ze wszystkich. Ta cecha przedstawiona jest dwoma przedzielnymi kreską stopniami. Pierwszy z nich używany jest do wykonywania testu ostrzelania statku (patrz **Manewry statków**, str. 91), a drugi do testów uszkodzeń.

KADŁUB

Kadłub pokazuje, jak wytrzymały jest statek. Zawarte są w nim takie elementy jak grubość burt, jakość konstrukcji itp. Kadłub statku podawany jest jako dwie wartości: wartość pancerza oraz stopień taranowania.

Pancerz redukuje wszystkie uszkodzenia otrzymywane przez statek (o liczbę równą wartości pancerza).

Stopień taranowania używany jest do wykonywania testów obrażeń po udanym manewrze taranowania (patrz **Manewry statków**, str. 91).

POŚCIG I STARCIE

Kiedy dwa statki znajdują się w zasięgu wzroku, ich kapitanowie mają do wyboru dwie opcje: rozpocząć walkę albo nie. Które wyjście wybiorą – zależy od ich chęci oraz od możliwości statków. Jeżeli wszyscy obecni kapitanowie chcą walczyć, gracze używają zasad opisanych poniżej do odegrania bitwy. Gdy żaden z kapitanów nie pragnie starcia, statki spokojnie się mijają. Jeśli jednak część statków pragnie uniknąć walki, a reszta dąży do zbrojnej konfrontacji, rozpoczyna się pościg. Na początku każdej tury wszystkie statki wykonują test szybkości. Stopniem trudności testu ścigających jest stopień szybkości najwolniejszego z uciekinierów, ścigani zaś wykonują test ze stopniem trudności równym stopniowi szybkości najszybszego ze ścigających. Statek, który jako pierwszy uzyska 3 sukcesy, osiąga zamierzony cel. W sytuacji, gdy obie strony jednocześnie osiągną 3 sukcesy, pościg trwa dalej, aż do momentu, w którym jednemu statkowi udadzą się 3 testy, a drugiemu nie.

Na przykład: jeśli uciekający statek jako pierwszy uzyska 3 sukcesy, udaje mu się umknąć poza zasięg strzału przeciwnika. Jeśli zaś ścigającemu jako pierwszemu udadzą się 3 testy, dopada on swojej ofiary i może zaatakować, używając opisanych w tym rozdziale zasad.

Ścigający statek, który pozostał z tyłu, może dalej podążać śladami uciekiniera i być może uda mu się go w końcu dopaść. W ciągu kolejnej godziny ścigający może wykonać kolejny test Szybkości – jeżeli wynik tego testu będzie wyższy niż stopień Szybkości przeciwnika, to może on jeszcze raz spróbować go dopaść, powtarzając opisaną powyżej procedurę. Jeśli nie, pościg dobiega końca.

WALKA

Są trzy warianty walki pomiędzy statkami: statek powietrzny przeciwko statkowi powietrznemu, statek

wodny przeciwko statkowi wodnemu i statek powietrzny przeciwko statkowi wodnemu. Wszystkie te typy walki można rozegrać w ten sam sposób, zgodnie ze standardową procedurą: deklarowanie akcji, określanie inicjatywy oraz przeprowadzanie akcji. Różne manewry, które mogą być stosowane w czasie walki, są opisane dalej.

Poniżej znajduje się dokładny opis następujących etapów walk statków.

1. Deklarowanie akcji: Kapitanowie statków decydują, z którego spośród dostępnych manewrów będą korzystali podczas tej rundy.

2. Określanie inicjatywy: Kapitanowie wykonują testy inicjatywy.

3. Przeprowadzanie akcji: Według kolejności inicjatywy każdy z kapitanów wykonuje manewr wybrany przez siebie w fazie deklarowania akcji.



DEKLAROWANIE AKCJI

Na samym początku tury, przed jakimikolwiek działaniami, kapitanowie wszystkich statków deklarują, jakie manewry będą wykonywać ich statki.

Ta faza pozwala graczom zaplanować strategię. Kapitanowie mogą zmieniać manewry po tym, jak usłyszą plany przeciwników. Te modyfikacje strategii przeprowadza się, dopóki wszyscy uczestnicy walki nie zdecydują ostatecznie, jakie manewry chcą wykonywać. Wynik testu inicjatywy decyduje o kolejności wykonywania akcji i od niego zależy dokładny przebieg rundy.

Mistrz Gry powinien pozwolić graczom kontrolować statek, na którym przebywają (nawet jeśli są tylko pasażerami, a nie oficerami). Jako że to oni kierują poczynaniami kapitana, gracze mogą mieć bezpośredni wpływ na przebieg bitwy.

Mistrz Gry powinien pozwolić graczom kontrolować statek, na którym przebywają (nawet jeśli są tylko pasażerami, a nie oficerami). Jako że to oni kierują poczynaniami kapitana, gracze mogą mieć bezpośredni wpływ na przebieg bitwy.

OKREŚLANIE INICJATYWY

Każdy kapitan wykonuje test inicjatywy (patrz rozdział **Walka**, str. 192, **PZ**) – stopień inicjatywy jest równy manewrowości jego statku. Jeżeli to gracze kierują akcjami jakiegoś statku, to oni powinni wykonywać ten test.

PRZEPROWADZANIE AKCJI

Manewry przeprowadza się w kolejności zależnej od inicjatywy – od najwyższej wartości do najniższej. Okrety muszą wykonać test każdego manewru, tak jak to opisano dalej, w Manewrach statków. Kiedy statkowi powiedzie się wykonanie zadeklarowanego działania, żaden inny okręt nie może przeprowadzić przeciwko niemu jakiegokolwiek manewru.

Therańska bata zostaje zaatakowana przez dwa drakkary kryształowych łupieżców. Kapitanowie trolli deklarują, że chcą zbliżyć się do wrogiego okrętu i dokonać abordażu. Natomiast dowodzący batą postanawia spróbować staranować jeden z drakkarów.

Kapitanowie wykonują testy inicjatywy. Jeden z drakkarów jest pierwszy, potem będzie mogła wykonać akcję bata, a na końcu drugi statek trolli.

Pierwszy drakkar wykonuje test abordażu, który kończy się powodzeniem. Kryształowi łupieżcy rzucają się na pokład wrogiego okrętu, choć bata stara się nabrać szybkości i staranować drugi statek. (Gdyby kapitan baty pragnął staranować pierwszy drakkar, to jego atak zostałby uniemożliwiony przez udany manewr tegoż statku). Mistrz Gry wykonuje test taranowania za dowódcę therańskiego okrętu, który również się udaje. Bata taranuje drugi drakkar, który otrzymuje uszkodzenia i nie może przeprowadzić abordażu. Gdyby Theranom nie udało się staranować przeciwnika, to powietrzni łupieżcy na drugim statku mogliby wykonać test abordażu.

MANEWRY STATKÓW

Podczas walki okręty wodne i powietrzne mogą wykonać pięć różnych manewrów, opisanych w następujący sposób. Wpierw pojawia się nazwa manewru i rodzaj statku, który może go wykonać (statek powietrzny, wodny lub oba). Następnie pojawia się opis działania, w którym podajemy efekty, wymagane testy oraz ich stopień trudności.

Każdy manewr posiada modyfikator niepowodzenia – jest to liczba stopni, które wszyscy wrodzy kapitanowie dodają do wszystkich testów manewrów wykonywanych przeciw statkowi po tym, jak nie powiedzie mu się w danej rundzie przeprowadzenie zadeklarowanego działania.

Kapitan drakkaru deklaruje, że próbuje abordażu therańskiej baty, której dowódca postanawia ostrzelać wrogi statek salwą z ognistych dział. Mistrz Gry – jako kierujący drakkarem – wykonuje test abordażu, który kończy się niepowodzeniem. W tej sytuacji gracz wykonuje test ostrzelenia drakkaru z modyfikatorem +4 stopnie, ponieważ

wrogowi nie udało się wykonać zaplanowanego manewru.

Abordaż

Udany test abordażu oznacza, że okręty zostały przyciągnięte do siebie i szczepione za pomocą lin z hakami. Burty statków stykają się na tyle długo, by załoga atakującego zdołała przeskoczyć na pokład wroga. Po rundzie, w której dokonano udanego abordażu, następuje zwykła walka i należy stosować zasady opisane w podręczniku głównym, na stronach 190-203.

Aby dokonać abordażu, kapitan atakującego statku musi wykonać test manewrowości o trudności równej stopniowi manewrowości wrogiego okrętu.

Modyfikator niepowodzenia: +4 stopnie

Odskok

Statek może wyrwać się z walki i uciec. W tym celu kapitan wykonuje test szybkości o trudności równej najwyższemu stopniowi manewrowości pośród wszystkich okrętów biorących udział w bitwie. Jeśli powiodą mu się trzy kolejne testy w trzech następujących po sobie rundach, to odskok zakończy się powodzeniem. Uciekający jest bezpieczny, dopóki porusza się z większą prędkością, niż goniący go. Jeżeli jednak za uciekinierem pędzą szybsze od niego okręty, to należy wykorzystać zasady Pościgu i starcia, opisane na stronie 131.

Nieudany test oznacza, że kapitan wrogiego statku przejrzał manewr uciekającego i zdołał zablokować mu drogę.

Modyfikator niepowodzenia: +2 stopnie

Ostrzelenie celu naziemnego

Okręty powietrzne mogą zniżyć pułap i zbliżyć się do powierzchni ziemi, a potem ostrzelać z broni cel naziemny. Niestety, ten manewr jest dosyć ryzykowny, bowiem kiedy się nie powiedzie, wystawia statek na znaczne niebezpieczeństwo.

Aby wykonać ten manewr, kapitan wykonuje test manewrowości o trudności 8. Jeśli zakończy się on powodzeniem, statek zniży się nad ziemię, jego załoga odda salwę, a potem wzniesie ku górze. W przeciwnym jednak przypadku okręt zbliży się do powierzchni pod złym kątem i nie będzie można przeprowadzić ataku.

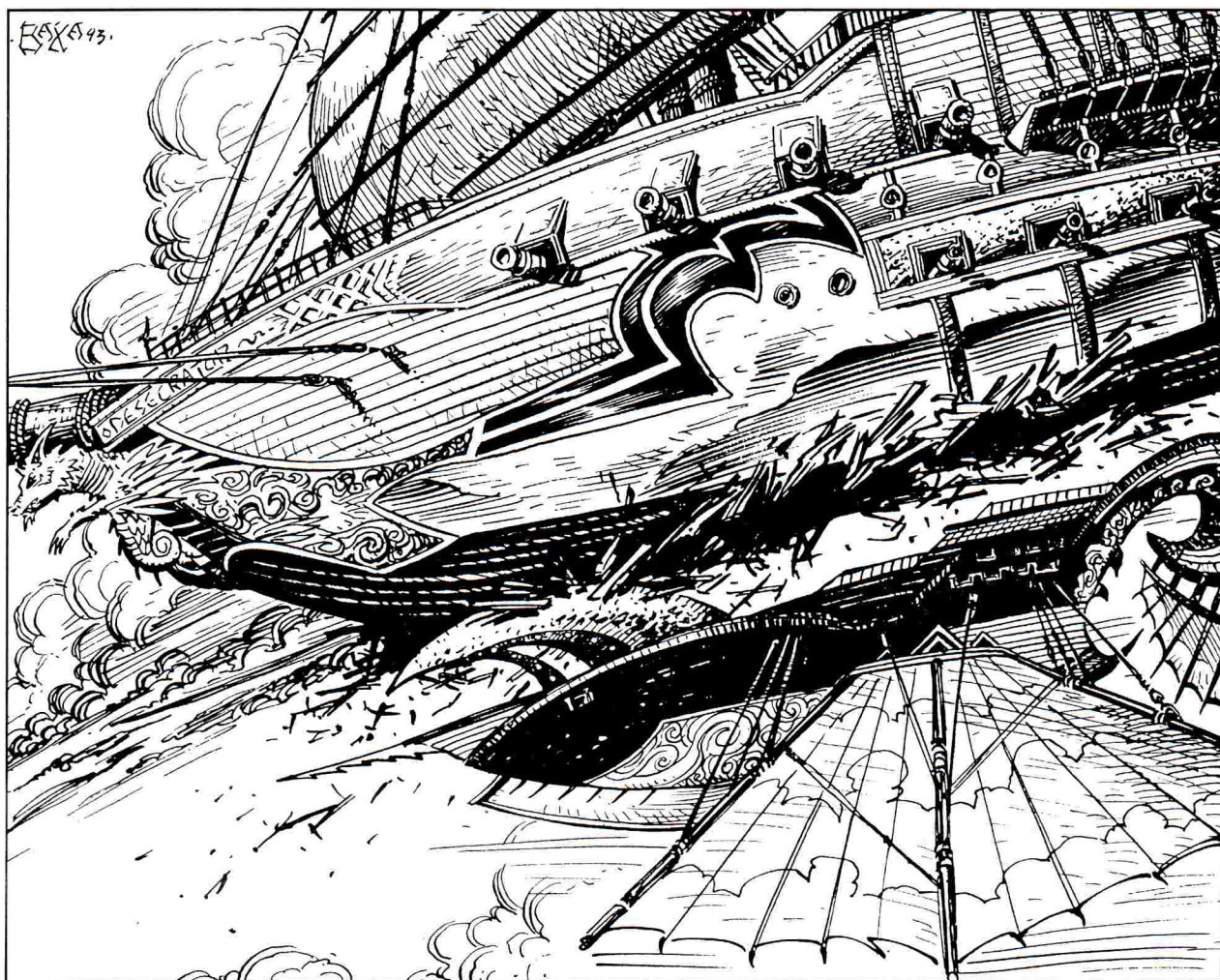
Modyfikator niepowodzenia: +4 stopnie

Ostrzelenie statku

Statki mogą walczyć na dalszą odległość, strzelając do siebie z różnych broni. Kapitan musi zdecydować, jak wiele wrogich okrętów ma zamiar zaatakować i jak dzieli między nie siłę ognia. Na przykład, statek z siłą ognia 15 może zaatakować trzech przeciwników w następujące sposoby:

Zaatakować jeden okręt ze stopniem 15;

Zaatakować dwa okręty, jeden ze stopniem 10, a drugi ze stopniem 5;



Zaatakować wszystkie trzy okręty, jeden ze stopniem 3, a pozostałe dwa ze stopniem 6.

Kapitan wykonuje test siły ognia o trudności równej manewrowości wrogiego okrętu, korzystając z ustalonego wcześniej stopnia. Jeśli test jest udany, wykonuje się test uszkodzeń dla każdego trafionego statku, przed którymi chroni wartość cechy kadłub. Więcej na temat uszkodzeń znajdziesz w dalszej części tekstu.

Modyfikator niepowodzenia: +0 stopni podczas ataku jednego statku; +1 stopień na każdy dodatkowy okręt

Taranowanie

Statki mogą się nawzajem taranować. Jeśli ten manewr powiedzie się, wrogi okręt zostanie uszkodzony.

Aby staranować przeciwnika, kapitan musi wykonać test szybkości o trudności równej stopniowi manewrowości atakowanego statku. Udany test oznacza, że okręt uderzył w kadłub wroga. Potem określa się zadane uszkodzenia, wykonując test ze stopniem taranowania. Wynik określa liczbę uszkodzeń, które otrzymuje statek, a przed którymi chroni kadłub.

USZKODZENIA

Statki można uszkodzić na dwa sposoby – podczas taranowania lub oddając salwę. Uszkodzenia określa się w ten sam sposób, tzn. wykonując test podany w opisie danego manewru. Przed tymi uszkodzeniami zawsze chroni wartość kadłuba atakowanego statku.

Kumulujące się uszkodzenia mogą poważnie wpłynąć na działanie i możliwości statku. Okręty można poważnie uszkodzić, zmienić je we wraki lub wreszcie zupełnie zniszczyć.

Próg poważnych uszkodzeń: Jeśli statek w jednym ataku otrzyma uszkodzenia przekraczające tę wartość (w opisie okrętów podana w „Uszkodzeniach – poważne”), to zostanie poważnie uszkodzony (analogicznie do bohaterów otrzymujących rany). Za każde poważne uszkodzenie, poczynwszy od pierwszego, należy odjąć jeden stopień od wszystkich cech okrętu. Ponadto takie trafienie oznacza, że 10 procent pozostałej przy życiu załogi i pasażerów statku otrzymuje rany lub ginie.

Wrak: Jeśli suma wszystkich uszkodzeń statku przekroczy lub będzie równa tej wartości, to nic z nim nie da się zrobić. Załoga nie może strzelać ani płynąć/lecieć tam, gdzie by chciała. Jeżeli okręt znajduje się na wodzie, to będzie się poruszał z prądem. Jeśli zaś unosi się w powietrzu, to polecą tam, gdzie zanieśie go wiatr lub rozpęd.

Zniszczony: Jeżeli suma wszystkich uszkodzeń statku przekroczy lub będzie równa tej wartości, to zacznie on tonąć lub spadać w kierunku ziemi. Zniszczonych okrętów nie da się w zasadzie naprawić, chyba że w wyjątkowej sytuacji, na którą przystanie Mistrz Gry.

EFEKTY USZKODZEŃ

Poważne uszkodzenia zmniejszają stopnie wszystkich czterech cech statku. W chwili, gdy jeden z nich spadnie do 0, okręt należy uznać za zamieniony we wrak lub zniszczony i zmniejszyć wartość pozostałych również do 0. Każde poważne uszkodzenie wpływa w opisany poniżej sposób na szybkość, manewrowość, siłę ognia i kadłub.

Szybkość

Jak łatwo się domyślić, statek, który traci szybkość, porusza się coraz wolniej. W chwili, gdy spadnie ona do 0, nie będzie się mógł w ogóle poruszać. Oznacza to po prostu, że stracono wszystkie wiosła, połamano maszty, zniszczono silnik itd.

Każdy utracony stopień szybkości można odzyskać po tygodniu wyłożonych prac, które kosztują 200 sztuk srebra.

Manewrowość

Zmniejszenie manewrowości zwiększa czas potrzebny na reagowanie na nowe warunki. A statek, który wolniej zmienia swe położenie itp., jest bardziej narażony na uszkodzenia i abordaż. Zmniejszenie manewrowości następuje w wyniku uszkodzenia steru, utraty kontroli, zniszczenia żagli itd.

Każdy utracony stopień manewrowości można odzyskać po tygodniu wyłożonych prac, wydając 300 sztuk srebra.

Siła ognia

Utrata siły ognia oznacza zniszczenie jednego lub większej liczby ognistych dział. Każde poważne uszkodzenie zmniejsza o jeden zarówno stopień siły ognia, jak i stopień zadawanych uszkodzeń. Kiedy wartość tej cechy osiągnie 0, żadne z dział nie będzie funkcjonować.

Odzyskanie każdego utraconego punktu siły ognia kosztuje 15 000 sztuk srebra.

Kadłub

Uszkodzenie kadłuba oznacza naruszenie konstrukcji statku, zmniejsza wartość jego pancerza i stopień taranowania. Jeśli wartość kadłuba spadnie do 0, okręt zacznie tonąć.

Koszt i czas potrzebny na naprawienie kadłuba zależy od procentowych uszkodzeń statku.

Jeżeli okręt otrzymał uszkodzenia równe w sumie 25 procent wartości zniszczenia, to: w przypadku statków drewnianych odzyskanie każdego utraconego stopnia oznacza 2 tygodnie pracy i 200 sztuk srebra, a statków kamiennych – 3 tygodnie i 400 sztuk srebra.

Jeśli okręt otrzymał uszkodzenia równe w sumie 26-75 procent wartości zniszczenia, to: w przypadku statków drewnianych odzyskanie każdego utraconego stopnia oznacza miesiąc pracy i 800 sztuk srebra, a statków kamiennych – 2 miesiące i 15 000 sztuk srebra.

Jeżeli statek otrzymał uszkodzenia przekraczające 75 procent wartości zniszczenia, to naprawa zajmie sześć miesięcy i będzie kosztować dwie trzecie podstawowej ceny okrętu.

OKRĘTY NA ZIEMI

Większe theriańskie statki mogą lądować na ziemi i zmieniać się w coś na kształt zamków. Okręt, który pragnie wylądować, po prostu to robi – nie stosuje się w tym przypadku zasad walki. Inne powietrzne statki mogą atakować taki „zamek”, wykonując manewr ostrzelanie celu naziemnego. Do każdego testu manewru wykonywanego przeciw takim statkom należy dodać 2 stopnie. Znajdujące się na ziemi okręty nie otrzymują modyfikatora wynikającego z niepowodzenia podczas manewru – po prostu nie mogą reagować na działania przeciwników.

Do powietrznego strażnika Travaru

Szanowny Panie,

Doszły mnie właśnie słuchy o przerażających stworach, które terroryzują powietrzne szlaki nad Travarem. Wydaje mi się, że wiem coś, co mogłoby Wam pomóc w walce z nimi. Jeśli się nie mylę, rakkeny są konstruktami Horrorów - podobnymi do tych, na które natknąłem się osiemdziesiąt lat temu, tuż po opuszczeniu kaeru. I choć dysponuję wielką mocą, pokonanie ich nastręczyło mi wielkich trudności.

Przypominałem sobie, że jeden z naszych magów badał te bestie i opracował sposób odesłania potworów do ich rodzimego ksenoświata. Wiem również, że spisał tę wiedzę w magicznym dziele, zwanym „Księgą Wylgnania”, które - jak przypuszczam - nadal znajduje się w ruinach naszego schronienia. Chociaż jestem człowiekiem, żyłem z wietrzniakami w kaerze na skalistym szczycie Góry Szpon w Górach Grzmotu. Wietrzniacki Czarodziej Skeethen, twórca „Księgi Wylgnania”, został zasypany w swojej pracowni podczas tąpnięcia, które zniszczyło część naszego schronienia. Zapieczętowaliśmy ów wyłom magią, aby nie dopuścić Horrorów do kaeru. Ten sam los spotkał Skeethena. Od tego czasu nie myślałem zbyt wiele o biednym wietrzniaku i jego księdze - aż do teraz, gdy usłyszałem o Waszych kłopotach.

Wierzę, że magiczna księga Skeethena pomoże Wam pozbyć się bestii. Niestety sam jestem zbyt stary, by podjąć trudy wędrówki w tak wysokie góry. Gdyby jednak znaleźli się śmiałkowie o bohaterskich sercach, to myślę, że mogliby zamiast mnie bez większych problemów odnaleźć księgę.

Do listu dołączyłem mapę z zaznaczoną lokacją pracowni, którą nakreśliłem najlepiej, jak potrafię. Proszę, wybaczenie staremu człowiekowi, jeżeli nie jest ona zbyt dokładna. Minęło wiele lat odkąd opuściłem nasze schronienie, a pamięć nie zawsze służy mi już tak, jak bym sobie tego życzył.

Życzę Wam powodzenia, Przyjaciele

Tyrannisis z Gór Grzmotu

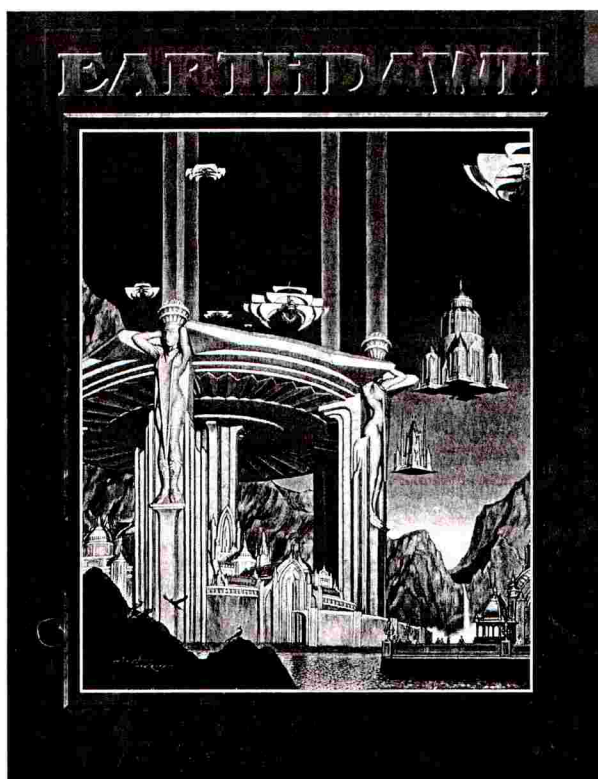




POWIETRZNA PRZYSTAŃ I VIVANE

THERAŃSKI PRZYZCÓŁEK W BARSAWII CZEKA BY GO POZNAĆ:

- TRZY PODRĘCZNIKI •
- DWIE KOLOROWE MAPY FORMATU A2 •
- POMOCĘ DO GRY •

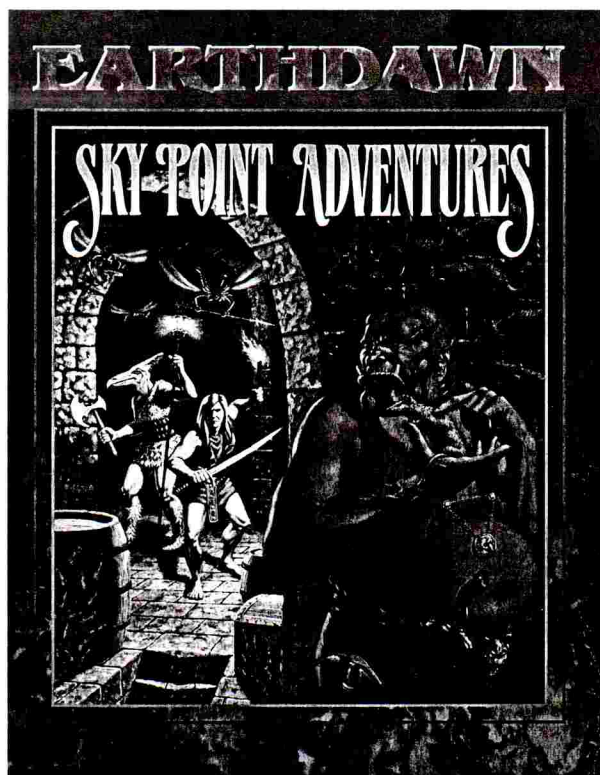


SZUKAJ W WIELKIM TARGU, IOPOS I KRATAS



PRZYGODY W POWIETRZNEJ PRZYSTANI

ZBIÓR EKSCYTUJĄCYCH OPOWIEŚCI
ZWIĄZANYCH Z TYM NIEZWYKŁYM MIEJSCEM.



DO NABYCIA TYLKO W VIVANE I POWIETRZNEJ PRZYSTANI.



W GÓRĘ, KU NIEBEZPIECZEŃSTWU!

Niewinna wizyta w Travarze przemienia się w przygodę pełną niebezpieczeństw i intryg, które prowadzą do krainy starożytnych, magicznych tajemnic. Latające, zionące ogniem Horrory zawisły ponad miastem, atakując powietrzne statki i zabijając ich załogi. Kapitan podniebnego patrolu prosi bohaterów o pomoc. Ich zadaniem będzie pokonanie potworów... Czekają jednak wyprawa w Góry Grzmotu, w których spoczywa zapomniana księga, zawierająca magiczną wiedzę - ostatnia nadzieja Travaru.

„Koszmar z przestworzy” to przygoda do gry Earthdawn: Przebudzenie Ziemi, przeznaczona dla 6-8 bohaterów z poziomów 1-3.



Przy współudziale Wydawnictwa MAG

#EDKZP

ISBN 83-87968-92-7



9 788387 968922