

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Stwory Barsawii



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 131
Rozdzielczość.....: 2300x3250
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2008.02.03

Opis:

Horrory nie są jedynym zagrożeniem, które czyha na mieszkańców Barsawii. Krainę tą zamieszkuje wiele dzikich stworzeń, a niektóre z nich dodatkowo odmieniają Pogrom. Są one niebezpieczne dla wszystkich: pechowych poszukiwaczy przygód, spokojnych Dawców...

Info :

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

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

EARTHDAWN™

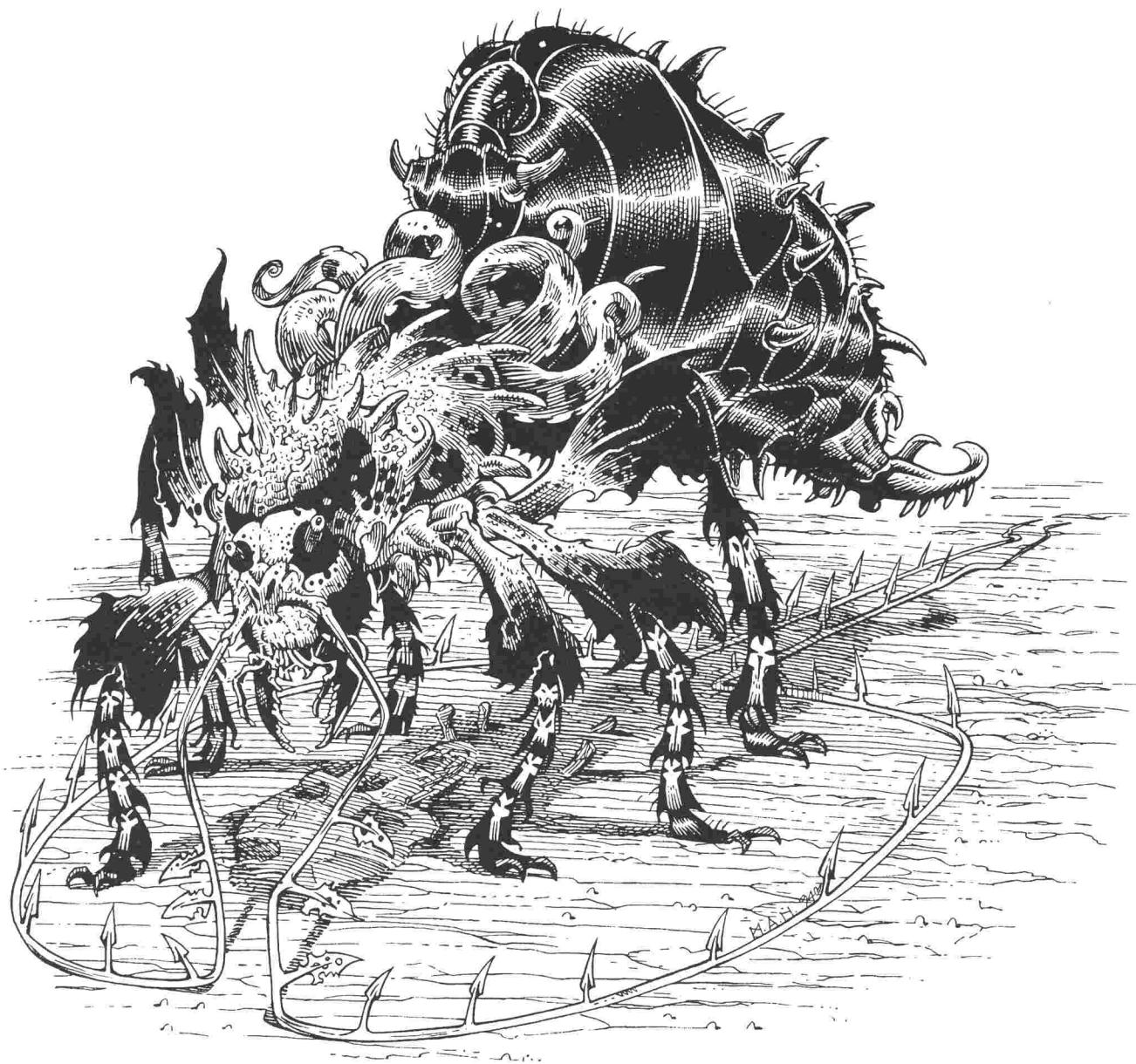
PRZEBUDZENIE ZIEMI

STWORY BARSAWII



FASA
CORPORATION

OBSZERNY I NIEZWYKŁY BESTIARIUSZ



STWORY BARSAWII

— Dodatek do gry Earthdawn – Przebudzenie Ziemi • FASA Corporation • Wydawnictwo MAG —



SPIS TREŚCI



WSTĘP	4
STWORY BARSAWII	7
Bazyliżek	8
Błędny ogień	10
Chimera	12
Cień	14
Czworopłet	16
Dajr	18
Ethandril	20
Felux	22
Genhis	24
Globberog	26
Gryf tropikalny	28
Harpia	30
Herold	32
Hydra	34
Jaszczur zarazy	36
Jednorożec	38
Kłujec	40
Kokatryca	42
Krab jaskiniowy	44

Kraken	46
Krillra	48
Lewiatan	50
Magnowiec	52
Mantikora	54
Molgrim	56
Naga	58
Nautilid	60
Nietoperz krzykacz	62
Odmieniec	64
Ogar z Chasteyn	66
Ognisty ogar	68
Ognisty ptak	70
Pangolus	72
Preces	74
Pryzma	76
Relan	78
Selachi	80
Skeorx	82
Szczur pijawka	84
Śnieżny borsuk	86
Termit wielki	88
Upiorna ćma	90
Vestrivan	92
Vetta	94
Volus	96
Wąż morski	98
Wyvern	100
Zaural	102
Ziemny Q'wrił	104
Żywiolak drewna	106
OBJAŚNIENIA	109
Format artykułów o stworach	109
Statystyki	109
Wykorzystywanie stworów	110
Spotkania ze stworami	110
Ataki stworów	111
Tworzenie nowych istot	114
Statystyki istot	114
Opis istoty	116
Przyznawanie punktów legend	116





STWORY BARSAWII

WERSJA ORYGINALNA

Tekst

Fraser Cain

Materiał dodatkowy i opracowanie

Louis J. Prosperi

Zespół wydawniczy

Kierownik

Donna Ippolito

Zastępca kierownika

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Zespół produkcyjny

Kierownik artystyczny/Kierownik produkcji

Jim Nelson

Ilustracja na okładce

David Martin

Projekt okładki

Jim Nelson

Ilustracje czarno-białe

Joel Biske, Kent Burles, Earl Geier,
Jeff Laubenstein, Larry MacDougall,
Jim Nelson, Mark Nelson,
Mike Nielsen

Ilustracje kolorowe

Jeff Laubenstein,
David Martin, Nick Smith

Projekt stron kolorowych

Joel Biske, Jim Nelson

Projekt typograficzny

Steve Bryant

Gracze testerzy

Lawrence J. Trainer, Mark Terilli,
Craig O'Brien, Henry Thomas,
Dave Aiker, Tomm Pritchard, Bob Lyna,
Mike Shannon, John Moter, Linus Nonn,
Steve Collins, Greg Rushton, Josh Stockwell

WERSJA POLSKA

Przekład

Piotr Idzik

Redakcja

Andrzej Miszkurka

Korekta

Maciek Nowak-Kreyer

Redaktor linii

Tomek Kreczmar

Opracowanie grafiki

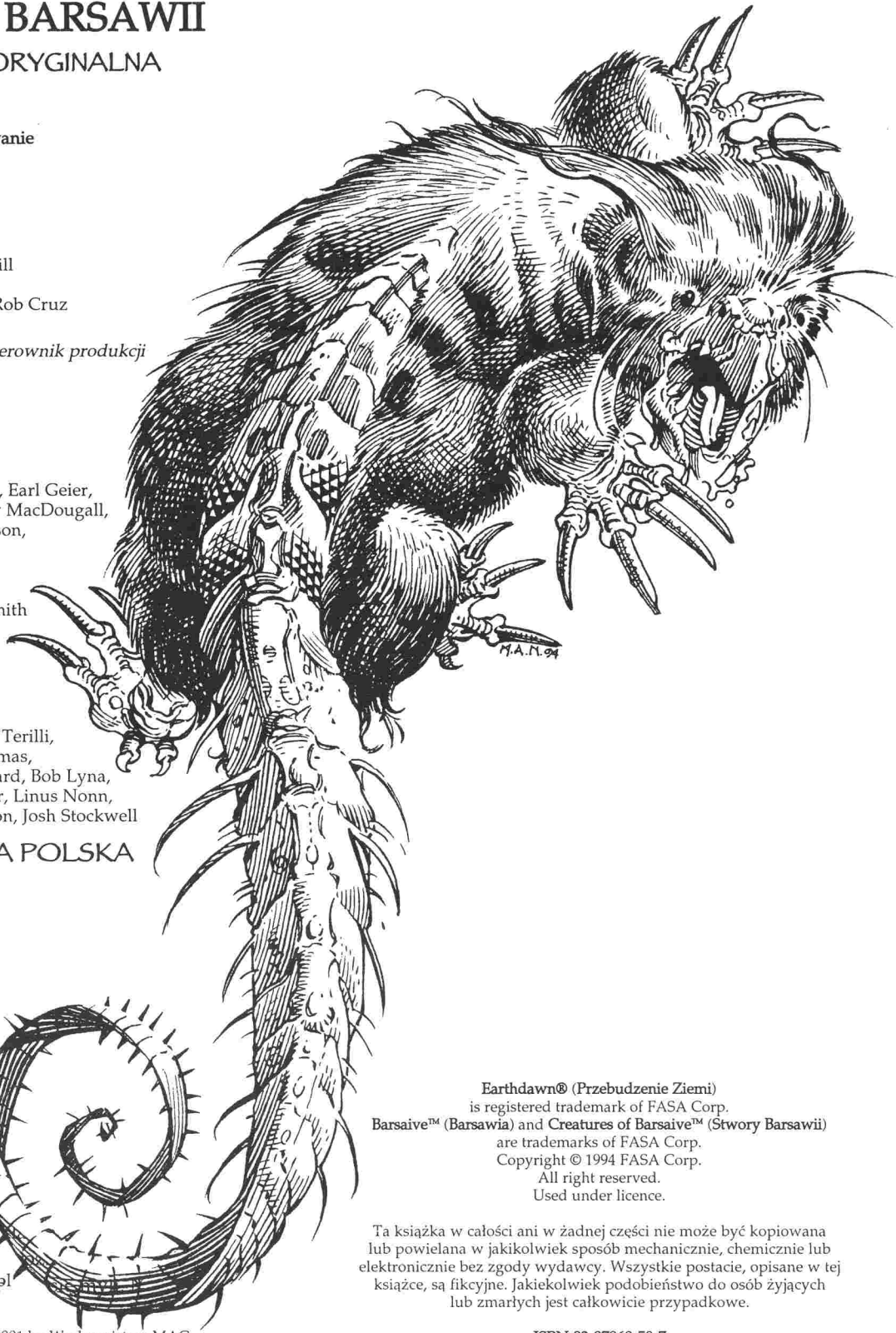
Jarosław Musiał

Skład i łamanie

Tomek Laisar Fruń

Produkcja

Wydawnictwo MAG
ul. Cypryjska 54,
02-761 Warszawa
tel./fax (0-22) 6424545,
(0-22) 6428285
e-mail: krzaku@mag.com.pl
WWW: www.mag.com.pl



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

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG

ISBN 83-87968-58-7





PRZEDMOWA

Poniższy tekst to zapis opowieści Vasdenjasa, najszlachetniejszego i najinteligentniejszego ze smoków. Spisałem jego słowa niemal bez zmian, dodając komentarze i objaśnienia tylko tam, gdzie było to konieczne. Pośród omówionych w tym tomie bestii smok zamieścił też istoty, które wydawały mi się mało znaczące i gdybym był jedynym autorem dzieła, pewnie bym je pominął. Nie czuję się jednak uprawniony kwestionować wybór mego potężnego mecenasa, więc napisałem o każdym stworze, o którym opowiadał. Dla wygody prezentuję zbiór w porządku alfabetycznym, choć Vasdenjas nie omawiał go w takiej kolejności. Me redaktorskie pióro prawie nie poprawiało wypowiedzi smoka, gdyż uznałem jego chaotyczny styl mówienia za bardziej zabawny.

spisane ręką Tiabdjina Światłego,
skryby Wielkiej Biblioteki Throalu
i pierwszego uczonego Khavro'am

Małym mieszkańcom Barsawii, Vasdenjas, Mistrz Sekretów, śle najserdeczniejsze pozdrowienia! (Dla tych, którzy znają moje Imię, tak, to ja jestem ten Vasdenjas, zwany Straszny. Muszę jednak dodać, że scytyjscy hodowcy bydła nazwali mnie tak w gniewie za pożeranie ich stad – jakby smok nie miał prawa jeść jak każdy inny Dawca Imion! Co się zaś tyczy przydomka Pożeracza Miast, jest on całkowicie bezzasadny. W ciągu całych wieków życia zdarzyło mi się schrupać tylko jedno).

Wpadła mi w łapy pewna książka, *Przewodnik po Barsawii*, pomoc dla podróżników i poszukiwaczy przygód, ponoć wiernie opisująca cuda i niebezpieczeństwa tej krainy. Ze smutkiem muszę jednak stwierdzić, że pełno w niej poważnych błędów i nieścisłości, z których większość może kosztować Was, słabsi kuzyni, utratę życia lub kończyn. (Zaiste szokujące, jak mało wiecie o innych istotach, które żyją na tym świecie. Ale czegoż więcej wymagać od krasnoludów, autorów pracy? Chyba nie powinienem was zbyt winić za błędy... wasze małe mózgi mogą nie pomieścić tylu informacji... Co tak patrzysz, Tiabdjinie? Znow Cię drażni zapach świeżego mięsa? Nie?

[Tu Vasdenjas przerwał].

Do licha! Przepraszam... Nie chciałem obrazić twych ziomków. Mam kilku najdroższych przyjaciół krasnoludów. Serio, świetnie sobie radzicie mimo ograniczeń... Och proszę... Nie patrz tak. Naprawdę mi przykro. Możemy kontynuować?)

Ta księga to mój dar dla poszukiwaczy przygód, którzy dbają o własną skórę i zwykłych Dawców Imion, ciekawych świata. Znajdziecie w niej zgromadzoną przeze mnie na przestrzeni wieków wiedzę o florze i faunie Barsawii, zreczenie spisana przez znanego uczonego, Tiabdjina Światłego.

Mam się za dość czytelnego, a i podróże dały mi wiele, ale po spotkaniu z Vasdenjasem w jego górskiej siedzibie, poczułem się znow jak uczeń. Choć gospodarz wspominał mi później, że gadzi rówieśnicy wcale nie uważają go za dużego i silnego, i tak jest największą i najstraszniejszą istotą, jaką kiedykolwiek spotkałem. I gdyby nie desperacka chęć przejrzenia słynnych Rozwikłanych Tajemnic Mana – smok skłonił mnie do przybycia, przysyłając stronę z tego dawno zaginione go, magicznego tomu – zapewne i ja zwiewałbym przed nim z wraskiem w dół skalistych zboczy Smoczego Turni. W dużej mierze to elfiej brandy Vasdenjasa zawdzięczam, że się jakoś logicznie wysławiałem, zamiast tylko stanąć (stać) przed nim i trząść się ze strachu.

Mistrz Tiabdjin jest moim skrybą od trzech lat i mam pewność, że w owym tomie nie znajdą się nieścisłości. W dowód życzliwości wobec Was, mniejsi kuzyni, ofiaruję to dzieło Wielkiej Bibliotece Throalu z jednym tylko zastrzeżeniem: me imię i należny tytuł, Mistrza Sekretów, pojawiają się na okładce. Będą co najmniej na łapę szerokie, złożone i w miedzianych konturach... oraz pięknie zdobione, stosownie do tak imponującego daru, jak moja nieprzebrana mądrość. Ufam, że Wielkiej Bibliotece wybiorą rzemieślnika... znow zbaczam z tematu, co? Widzę to po twojej twarzy, Tiabdjinie. Chyba nadal szybko się ucze. Wszystkie inne smoki wiedzą, że zdołałem je przechytryć. Zazdrośnicy, oto kim są...

[Tutaj Vasdenjas chrząknął – co zabrzmiało jak burza z piorunami – i lekko zmieszany kontynuował].

W tej księdze zebrano opisy wielu stworów, jakie spotkałem odkąd w świecie nie było magii. (Tak niedowiarku Tiabdjinie – choć wątpisz w me słowa, tak naprawdę niegdyś było). Widziałem wiele obszarów Barsawii, które dla Was, mniejsi







kuzyni, to niezbadane pustkowia, więc w pracy znajdziecie też informacje o istotach spotykanych w dzikszych okolicach. Ponieważ pragne, by książka służyła raczej dzielnym odkrywcom i podróżnikom, niż studentom nauk przyrodniczych, niemal wszystkie opisane w niej stwory są bardzo niebezpieczne. Roztropny czytelnik dowie się z lektury, jak unikać owych bestii, jak je odpędzić i jak je pokonać – jeśli jest to możliwe.

I jeszcze ostatnia rada dla ogarniętych żądzą włóczęgi przyszlých podróżnych i łowców przygód. Nawet ja z mą ogromną siłą i straszliwymi mocami czuję przed wieloma z tych istot spory respekt. Jeżeli więc robi to smok, tym bardziej i Wy powinniście, słabi i wåtli mieszkańcy Barsawii.

Większość moich znajomych reaguje źle na smoki – ci, których one nie przerażają, raczej ich nie lubią; zbyt często wydają się aroganckie. Nie zgadzając się z tym negatywnym postrzeganiem ich przez wielu Dawców Imion, opisuję dalej swoje przygody z Vasdenjasem, którego uważam za serdecznego i przyjaznego kompana, nawet jeśli brak mu czasami zrozumienia dla potrzeb innych.

Kiedy tylko znalazłem się w jego olbrzymiej jaskini-legowisku, gospodarz poczęstował mnie wspaniałą, elfią brandy na odwagę. Po wypiciu półtorej flaszki (pierwszą wychyliłem niemal duszkiem, drugą się delektowałem), przyłączył się do mnie, pożerając kilka owiec i wyjawiał, po co ściągnął mnie do Smoczej Turni. Był tak uprzejmy, iż oddechem upiekł kawałki baraniny, którą mnie poczęstował, swoją porcję zaś zjadł na surowo, zabijając nieszczęsną przekąskę jednym ciosem. Przyznał, że beczenie przerażonej owcy mocno mnie niepokoiło, ale ledwie Vasdenjas to dostrzegł, łaskawie uśmiercił resztę „posiłku” za jednym zamachem. Zważywszy że większość smoków woli pożerać jak najświeższe ofiary, za największą grzeczność trzeba uznać, iż nie upierał się przy zarzynaniu wszystkich zwierząt tuż przed ich zjedzeniem.

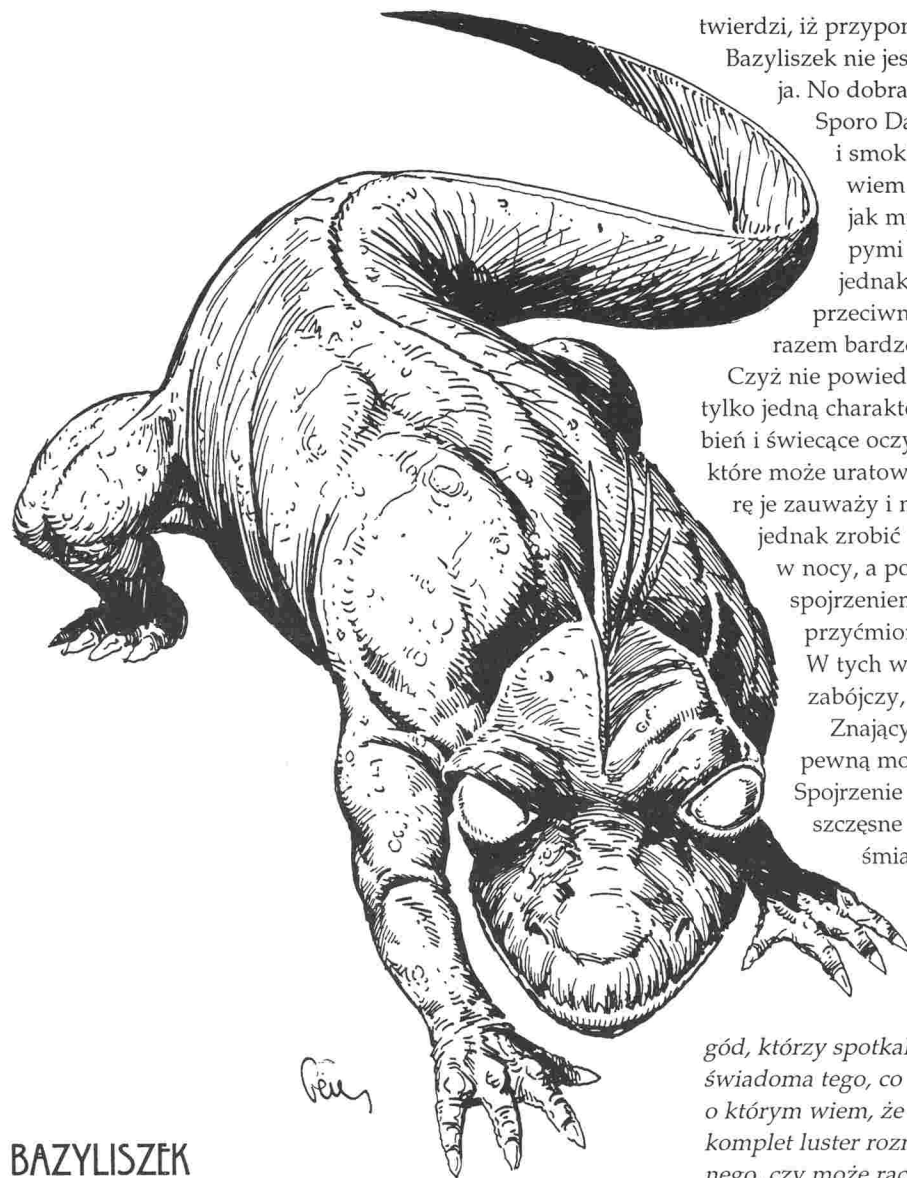
Vasdenjas próbował też zapewnić mi wygodę, tworząc łóżę ze sterty złotych monet. Na chłodnym metalu raczej nie śpi się najlepiej, a już szczególnie posypanym drogimi kamieniami (które miały pewnie dodać mu wytworności), lecz gospodarz wykazał tyle dobrych chęci, iż nie miałem serca zwracać mu na to uwagi. A gdy po kilku godzinach rozmowy spostrzegł, że sinieję z zimna, taktownie spytał, jak może mi pomóc. Kiedy poprosiłem o koc, zdarł skórę z martwej owcy, wysuszył gorącym oddechem i jak najuprzejmiej podał. Cuchnęła okropnie, lecz smok był tak zachwycony własną gościnnością, iż przyjąłem „prezent”, próbując nie okazać wstrętu.

W granicach swej zdolności pojmania – pewnie podobnej do naszej – Vasdenjas zachowywał się w sposób godny krasnoluda.



STWORY BARSAWII





BAZYLISZEK

Bazyliszek to przykra istota, zdolna wyrządzać nieproporcjonalnie duże, jak na swe rozmiary, szkody. Owo brzydactwo wygląda jak skrzyżowanie węża ogrodowego z jaszczurką nie większą od mego przedramienia.

Czytelnikom przydałby się precyzyjniejszy opis rozmiarów stwora...

Precyzyjniejszy? Doskonale wiem, ile mają moje łapy... aha, chyba rozumiem.

Bazyliszki mają około stu dwudziestu centymetrów długości. Te pokracznie wyglądające istoty są na ogół szarawe lub brązowe i nie wyróżnia ich nic z wyjątkiem koguciego grzebienia na czubku łba. Część uczonych

twierdzi, iż przypominają kokatryce, ale w to nie wierzę.

Bazyliszek nie jest podobny do kokatrycy bardziej niż ja. No dobra, może trochę jest, ale nie za bardzo.

Sporo Dawców Imion myśli też, że bazyliszki i smoki są spokrewnione, choć zupełnie nie wiem dlaczego. Jakby tak wspaniałe istoty jak my mogły mieć coś wspólnego z tymi tępyimi małymi jaszczurkami! Nie czyni to ich jednak wcale niegodnymi uwagi – wprost przeciwnie. Bazyliszki może i są głupie, ale za razem bardzo niebezpieczne (nawet dla smoków!).

Czyż nie powiedziałem wcześniej, że bazyliszek ma tylko jedną charakterystyczną cechę? Otóż ma dwie: grzebień i świecące oczy. Płoną one silnym, białym światłem, które może uratować poszukiwacza przygód, o ile w porę je zauważy i ma dość rozumu, by uciekać. Najlepiej jednak zrobić to szybko – poświatę widać tylko w nocy, a podczas niej stwór może zabić jednym spojrzeniem. W ciągu dnia blask oczu bazyliszka przyćmiony jest nieco przez światło słońca. W tych warunkach wzrok jaszczura nadal jest zabójczy, ale tylko z bliska.

Znający zagrożenie poszukiwacz przygód ma pewną możliwość obrony przed bazyliszkiem.

Spojrzenie stwora działa nie tylko na jego nieszczęsne ofiary, ale i na niego samego. Jeśli

śmiałek zdoła obrócić wzrok bestii przeciwko niej, groźny potwór zginie. Dokonanie tego i ocalenie własnej skóry nie jest jednak wcale łatwe, chociaż znam takich, którym się to udało.

Słyszałem opowieści o łowcach przygód, którzy spotkali bazyliszka. Większość zginęła nieświadoma tego, co ich uśmierciło. Jedynym narzędziem, o którym wiem, że zdołało zabić bestię, jest ozdobny komplet luster rozmieszczony na jej ścieżce przez dzielnego, czy może raczej – nierozważnego, śmiałka.

Bazyliszek poluje nocą, wypelzając ze swej jamy o zmroku. (To dowód, że kreatura nie jest krewnym smoka, który poluje, kiedy mu się chce!) Wtedy stwarza największe zagrożenie, gnany na łowy przez straszliwy głód. Podróżni na północy Barsawii, gdzie noc zapada wcześniej i trwa dłużej, powinni mieć się niezwykle na baczności, aby nie paść ofiarą jednego z tych wstrętnych szkodników.

Znałem kiedyś człowieka – myślał, że bazyliszki to moi bliscy krewni, bałwan – który ubzdurał sobie, iż w ich jamach łatwiej je będzie zabić. Ponieważ wiele smoków również w takich śpi – i, jak sądzą pewni szaleńcy, są wtedy bardziej narażone na ciosy – wpadł na pomysł, iż





gładko zabije pogrążone we śnie zwierze. Miał rację w jednej kwestii – istotnie bazyliuszki śpią w jamach. W przeciwieństwie do większości stworzeń robią to jednak z otwartymi oczami, oświetlając swe legowiska tak silnie, jakby paliła się w nich setka świec. Po wejściu do nory znajomy poznał pełną siłę wzroku bestii i...

[Tu Vasdenjas wykonał gest będący zapewne smoczym odpowiednikiem wzruszenia ramionami].

Tak jak w przypadku innych magicznych istot, zapewne znajdują się osoby chcące użyć mocy bazyliuszków dla własnych korzyści. Jednak w przypadku tych stworzeń, wątpię w sens takich prób. Żaden z czarodziejów, jakich znałem – a było ich wielu i to potężnych – nie umiał okiełznać magii bazyliuszki. W legendach przewija się za to pełno imion głupców, którzy zaryzykowali i przypłacili to życiem. Jeśli mimo tych przestróg ktoś nadal chce podjąć wyzwanie, oto moja rada: prowadźcie doświadczenia na odludziu, by prócz siebie nikogo nie zabić.

Przez wiele wieków magowie i uczeni zachodzili w głowę, jak się bazyliuszki rozmnażają. Stworzeniu, które zabija wszystko na co spojrzy, trudno byłoby się parzyć w zwykły sposób. Poza tym najprawdopodobniej uśmiercałoby swoje młode. Rozwiązałem tę zagadkę – bazyliuszki nie parzą się, tylko dzielią. Ich ogon grubiej, przybierając kształt drugiego łba. Po kilku tygodniach, gdy łby wyglądają tak samo, istota dzieli się na dwie mniejsze. Obu osobnikom wyrastają nowe ogony i w ciągu kilku dni mamy dwa bazyliuszki.

Nie mogę już sobie przypomnieć już nic interesującego o bazyliuskach, może z wyjątkiem tego, że przypieczone smakują jak kurczaki. Nigdy nie pożarłem żadnego na surowo, gdyż jedynym sposobem na zjedzenie stwora (nie dając się przy tym zabić łapiąc go), jest spalenie go na śmierć. Wolę mięso w stanie naturalnym, więc rzadko żywię się bazyliuskami, choć jeśli jest się głodnym, wszystko smakuje. (Nie patrz tak, Tiabdinie – jeszcze nigdy nie zjadłem gościa i nie mam zamiaru zaczynać od ciebie!)

ZASADY

Dzięki potężnemu, zabójczemu spojrzeniu bazyliuszek rzadko musi walczyć, więc szukając pożywienia, często zapuszcza się w niebezpieczne miejsca. Natykając się na jakiegoś wroga, próbuje zabić go wzrokiem i zwykle mu się to udaje. Jeśli z jakiejś przyczyny nie może tego uczynić – bo na przykład słońce jest zbyt silne lub ofiarę chroni magia – potwór ucieka. Przyparty do muru kąsa, lecz ten atak zadaje tylko obrażenia o stopniu 5.

Zabójcze światło oczu bestii świeci 45-stopniowym łukiem na wprost od niej. Jego zasięg zależy od oświetlenia obszaru, na którym potwór się znajduje. W bezpośrednim

słońcu spojrzenie bazyliuszki słabnie tak bardzo, że może on zabić przeciwnika tylko z odległości do trzydziestu centymetrów. W półmroku jego wzrok uśmierca z odległości nie przekraczającej czterech i pół metra, a w całkowitej ciemności – dziewięciu metrów.

Kiedy spojrzenie bazyliuszki padnie na ofiarę, wykonaj test **rzucania czarów** o stopniu trudności równym jej magicznej obronie. Jeśli będzie on udany, przeprowadź test efektu w celu określenia obrażeń, przed którymi chroni pancerz duchowy. Jeżeli w świetle oczu potwora znajdzie się kilka ofiar, porównaj wynik testu rzucania czarów z magiczną obroną każdej z nich.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Potężny Ksenomanta chce zbadać zabójczy wzrok bazyliuszki, by wymyślić czar wywołujący podobne efekty. Potrzebuje w tym celu żywego stwora i wynajmuje bohaterów do jego schwytania.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 6

SF: 5

ŻYW: 5

PER: 4

SW: 5

CHA: 4

Inicjatywa: 6

Obrona fizyczna: 7

Liczba ataków: 1

Obrona magiczna: 6

Atak: 7

Obrona społeczna: 5

Obrażenia: 5

Pancerz fizyczny: 2

Liczba czarów: 1

Pancerz duchowy: 0

Rzucanie czarów: 17

Zachowanie równowagi: odporny

Efekt: 24

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 24

Szybkość w walce: 18

Próg ran: 5

Pełna szybkość: 35

Próg przytomności: 15

Punkty legend: 350

Ekwipunek: brak

Łup: Oczywiście 200 sztuk srebra każde i tyleż samo punktów legend.





gdy się nie widzi w ciemności). Kiedy jedna z tych istotek leciała obok, mag nie musiał nosić świecy ani pochodni i miał wolne ręce do otwierania drzwi, rzucania czarów itp. Muszę przyznać, że zasada, według której ogniki działały, była niezwykle prosta. Aby utrzymać się przy życiu, czerpały magiczną energię z otoczenia i zamieniały ją na substancje odżywcze. W procesie tym wydzielano się światło, którego mag potrzebował.

Czarodzieje nigdy nie umieją przestać, gdy wymyślą coś dobrego, więc zaczęli eksperymentować z ognikami i stworzyli ich nowe odmiany. Jedne mogły zapamiętywać proste instrukcje i prowadzić Dawców Imion z jednego miejsca do drugiego. Inne wydawały dźwięki lub wydzielaly ciepło zamiast światła (w celach, których nie chcę znać). Wkrótce powstało zbyt wiele odmian ogników, by ktokolwiek mógł spamiętać.

Podczas Pogromu większość ogników porzucono poza kaerami, gdzie zabijały je i pożerały Horrory. Niektóre jednak ukryły się przed potworami, przeżyły i rozmnożyły. Po pięciu wiekach na wolności ogniki zdziczały. Większość jest całkiem dzika, a wiele Horrory wpędziły w obłęd. Te ostatnie często mgliście pamiętają dawne obowiązki i wykonują je najlepiej, jak ich szalone umysły na to pozwalają. Część – w istocie bardzo niewiele – zachowało zdrowe zmysły i wie, do czego je niegdyś stworzono. Niektórzy przewodnicy wciąż mogą zaprowadzić do domu swego pana (lub jego szczątków) i leżących wewnątrz skarbów (jeśli takie są).

Najbardziej niebezpiecznymi ognikami są te, które miały paraliżować, ranić czy nawet zabijać intruzów w do domu pana. Po odnalezieniu, Horrory nie uśmiercały ich, tylko wpędzały w obłęd. Te ogniki wierzą teraz, że bronionym przez nie domem jest cała Barsawia i atakują każdego Dawcę Imion, na jakiego się natkną. Niemal równie niebezpieczne są te, które nazywam magicznymi chochlikami. Potrafią one diametralnie zmienić efekty wszystkich czarów rzuconych w ich świetle. Czasem mogą sprawić, że zaklęcie prawie wcale nie zadziała, innym razem zwiększą jego moc tak, iż wymknie się spod kontroli maga.

Szczególnie niebezpieczne dla podróżnych i łowców przygód jest zewnętrzne podobieństwo ogników oraz ogromne zróżnicowanie ich umiejętności, przez co trudno



BŁĘDNY OGNIK

Błędny ognik był magicznym konstruktem, jedną z wielu istot stworzonych przez głupich magów dla ułatwienia sobie życia. Naprawdę nie rozumiem, po co Wy, mniejsze rasy, z uporem konstruujecie takie twory. My, smoki, nie używamy magicznych zdolności tak bezmyślnie. Co gorsza, tworzyście te istoty i dajecie im się wymykać spod kontroli – istny obłęd! I wcale nie jest śmieszne, że małe błędne ogniki zdołały uciec swemu stwórcy. Albowiem tak jak w przypadku wielu magicznie stworzonych istot, Pogrom przemienił coś niewinnego w coś strasznego... lub co najmniej nieprzyjemnego.

Pierwsze błędne ogniki służyły za przenośne światło dla Waszych słabych oczu. (Godna pożalowania konieczność,





powiedzieć, który ma złe zamiary i ewentualnie jak zaatakuje. Wszystkie stworki emitują niesamowite zielone światło, ale to ich jedyna cecha wspólna. Z wyglądu nie poznasz, który to zwykle światełko, przewodnik, a który szalony obrońca Barsawii. A ponieważ rozmnażały się same przez pięć wieków, istnieje wiele takich, o których powstaniu ich twórcy nigdy by nie pomyśleli. Krótko mówiąc, każdy ognek może zrobić prawie wszystko, co zdołacie sobie wyobrazić, a może nawet więcej.

ZASADY

Błędne ogniki to doskonałe narzędzie dla Mistrza Gry, by wprowadzić graczy w kompletne zakłopotanie. Bohaterowie nigdy nie natkną się na dwa o takich samych mocach. Jedyna cecha, łącząca wszystkie, to niesamowite zielone światło, jakie wydzielają, choć część może je włączać i wyłączać. Prawie wszystkie mają też dodatkową zdolność, zwykle w postaci czaru. To, jaki dokładnie posiadają, określa Mistrz Gry. Do najczęściej spotykanych należą *Odstraszanie zwierząt*, *Alarm*, *Krąg dobrego samopoczucia*, *Wrzask metalu* itp. Niektóre ogniki mają też czary bojowe, takie jak *Umysłowy sztylet* czy *Upiorny dotyk*. Ogniki splugawione przez Horrory mogą posiadać więcej niż jeden czar z więcej niż jednej dyscypliny magii. Na przykład, któryś mógłby znać *Umysłowy sztylet*, *Tnącą sferę* i *Zdzieranie skóry*. Nie bój się siał spustoszenia, obdarzając stworki nawet najbardziej niesamowitymi zdolnościami.

Błędne ogniki nie używają matryc. Wszystkie zaklęcia, jakie znają, to ich wrodzone moce. Ogniki mogą też łatwo rzucać zaklęcia o więcej niż jednym wątku. (Tkają wątki tak, jak to opisano na str. 286 podręcznika **ED – Przebudzenie Ziemi**). Kiedy ognek utka już wszystkie niezbędne dla danego czaru wątki, wykonuje test *rzucania czarów*, by sprawdzić, czy zaklęcie działa. Jeżeli dla zwiększenia atrakcyjności stwora, trzeba nagiąć zasady, zrób to. Mistrz Gry może do woli podsycać podejrzliwość bohaterów.

Ogniki atakują tylko czarami.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Bohaterowie dowiadują się o nawiedzającym okolicę błędnym ogniku i chcą się przekonać, czy zaprowadzi ich do czegoś wartościowego. Okazuje się, że stworek to jeden ze szczęśliwców, którzy przeżyli Pogrom i zachowali zdrowe zmysły. W dodatku chce ich zaprowadzić do zrujnowanego domu swego pana – czarodzieja. Tam śmiałkowicie spodziewają się znaleźć co najmniej kilka cennych magicznych przedmiotów. Niestety, łowcy przygód nie wiedzą, że ognika stworzył inny czarodziej, by wkradł się do domu jego rywala, zabił tam wszystkie żywe istoty

i spowodował jak największe zniszczenia. Gdy bohaterowie idą za stworkiem, wykonuje on rozkazy sprzed kilkuset lat. Kiedy tylko wejdą do ruin, ognek natychmiast wpa-da w szal bojowy i próbuje zgładzić wszystkich potężnymi czarami (wybranymi przez Mistrza Gry).

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 4 SF: 2

PER: 2 SW: 5

Inicjatywa: 5

Liczba ataków: –

Atak: –

Obrażenia: –

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 10

Efekt: patrz *Zasady*

Próg życia: 20

Próg ran: 4

Próg przytomności: 13

Punkty legend: 200

Ekwipunek: brak

Łup: brak

ŻYW: 3

CHA: 3

Obrona fizyczna: 15

Obrona magiczna: 12

Obrona społeczna: 10

Pancerz fizyczny: 1

Pancerz duchowy: 7

Zachowanie równowagi: 4

Testy zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 40

Pełna szybkość: 80





Istnieje wiele różnych chimery, gdyż dwie z ich trzech głów mogą pochodzić z przeróżnych istot. Najczęściej spotykane kombinacje to głowy węży i kozła obok głowy lwa, choć widziałem i dziwniejsze: lwa, żaby i kozła; lwa, szczura i psa itp. Dodatkowe głowy chimery zdradzają w pewnej mierze, jakimi dysponuje ona mocami, choć nie zawsze, gdy lby są takie same, zdolności także muszą być identyczne. Znam chimery zięjące ogniem, wyczuwające istoty astralne czy wzbudzające śmiertelny strach w tych, którzy je zobaczyli.

Jaka chimera zięje ogniem, o Mistrzu Sekretów?

[Po dłuższej przerwie, pełnej kaszlu i chrząknięć]

Eeee... no cóż... z głową smoka.

Czy chimera może zabić smoka?!

Chimery. W liczbie mnogiej. Nie chcę o tym rozmawiać.

To może mógłbyś wyjaśnić – o ile oczywiście wiesz – dlaczego chimery różnią się głowami?

Pewnie, że wiem. Od czego jestem Mistrzem Sekretów?!

Chimery parzą się co trzy lata. Samce polują na różne zwierzęta, starając się wytropić i zabić jak najpotężniejsze, by wyrzucić wrażenie na samicach. A kiedy już każdy upoluje dwa okazy, daje je samicy w darze. Ta ogląda i wybiera na

partnera tego, który przyniósł najsilniejsze zwierzęta. Kochankowie pożerają potem po jednym jako preludium przed parzeniem. Rok później rodzi się miot trzech do pięciu młodych z głową lwa i głowami istot zjedzonych przez rodziców.

Ogniste ptaki też wybierają partnerów na podstawie darów. To o wiele bardziej fascynujące istoty...

[Ehm] Nie chciałbym przerywać, szlachetny panie, ale nie powiedziałeś mi jeszcze jak walczyć z chimera.

Zalecieć od tyłu i spalić na śmierć... o, przepraszam.

Na szczęście dla tych, którzy muszą to robić, chimery można podejść kilkoma prostymi sztuczkami. Są szczególnie łatwym celem dla magów, mogących bez trudu kontrolować ich małe mózdzki. Znam paru takich, którzy wykorzystywali chimery do strzeżenia kaerów. Oczywiście te głupie istoty nie wykonują zbyt dobrze poleceń

CHIMERA

Chimery należą do najgłupszych stworzeń i wielkie to szczęście, bo inaczej bez przeszkód zdołałyby spustoszyć większość Barsawii. Choć mają nawet mniej rozumu niż morskie gąbki, stwarzają pewne zagrożenie nawet dla smoków, a jak są niebezpieczne dla Was, delikatniejsi i słabsi kuzyni, mogą tylko przypuszczać.

Istnieje wiele rodzajów chimery, ale wszystkie odznaczają się pewnymi wspólnymi cechami. Są to duże, w kłębie mierzące ponad dwa i pół metra wzrostu, istoty o ciele i głowie lwa oraz dwóch jeszcze innych głowach. Mają też twarde jak skóra, nietoperzowate skrzydła, dzięki którym latają, jednak w sposób daleko bardziej niezgrabny nawet od smoka zaraz po wykluciu.





i są prawie nie do wytresowania. Pomimo tej, moim zdaniem, ogromnej wady, wielu magów jest nadal skłonnych zdumiewająco dużo płacić za nowo narodzone szczenięta chimery. Jak dla mnie nadają się one tylko do zjedzenia. Smakują niemal tak samo jak kurczaki, niezależnie od posiadanych głów.

TABELA GŁÓW CHIMERY

Głowa	Liczba ataków	Typ i obrażenia	Pancerz	Moce
Krojen	1	Ugryzienie: 12	0	Brak
Smok	2	Ugryzienie: 16	12	Wzrok astralny, Smoczy oddech, Smoczy strach (str. 304-305 ED – Przebudzenie Ziemi)
Kozioł	1	Bodnięcie: 8	3	Brak
Lodowy ptak	1	Ugryzienie: 8	3	Okowy lodowego ptaka
Jaszczur błyskawic	1	Ugryzienie: 7	3	Błyskawica (obrażenia o stopniu 22)
Wąż	1	Ugryzienie: 6	0	Trucizna (str. 208 ED – Przebudzenie Ziemi).

ZASADY

Wszystkie chimery mają wielkie lwie ciało i groźną lwią głowę. Pozostałe łby mogą należeć do dowolnej pary istot wybranej przez Mistrza Gry. W walce potwór gryzie przeciwnika i/lub tnie go pazurami. Jego ugryzienie powoduje obrażenia o stopniu 14, a szpony 12. Ofiary mniejsze od siebie bestia chwyta mocno za szyję, a potem potrząsa nimi w różne strony, chcąc złamać im kark.

Aby złapać ofiarę za gardło, chimera musi osiągnąć duży sukces w teście ataku. W każdej rundzie, w której potwór potrząsa schwytanym, nieszczęśnik wykonuje test Żywotności o trudności równej stopniowi Siły Fizycznej bestii. Jeśli próba się nie uda, ofiara otrzymuje obrażenia o stopniu 10. Chimery stosują ten typ ataku głównie przeciw krasnoludom i wietrznikom, gdyż inni Dawcy Imion są za wysocy, by łatwo sięgnąć im do gardła.

Tworząc chimere, Mistrz Gry musi rozstrzygnąć, jakimi głowami ją obdarzy. W zależności od tego, jak potwór ma być silny, może otrzymać głowę niemal każdej istoty. Tabela głów chimery przedstawia te najczęściej spotykane wraz z mocami, jakie jej nadają.

POMYŚL NA PRZYGODĘ

Pięć albo więcej lat temu słynna drużyna łowców przygód odkryła kaer uznawany za zniszczony podczas Pogromu. Magicznie poinformowała o tym króla Varulusa z Throalu, ale niedługo potem zniknęła. Władca wynajmuje bohaterów do wyjaśnienia losu zaginionych oraz, o ile to możliwe, do odnalezienia i zbadania kaeru.

Śmiałkowie nie wiedzą, że odkrywców zabiła chimera, która zaniósła ich potem w darze partnerce. Zrodzony ze związku pomiot pięciu młodych ma po dwie głowy Dawców Imion i niektóre moce pożartych poszukiwaczy. Cała piątka wciąż żyje w pobliżu kaeru, a jeden ze stworów założył gniazdo w wejściu.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 10

SF: 12

ŻYW: 11

PER: 4

SW: 9

CHA: 7

Inicjatywa: 10

Obrona fizyczna: 13

Liczba ataków: 2

Obrona magiczna: 10

Atak: 12

Obrona społeczna: 11

Obrażenia:

Pancerz fizyczny: 6

Ugryzienie: 14

Pancerz duchowy: 3

Pazury: 12

Zachowanie równowagi: 15

Liczba czarów: patrz Zasady

Testy zdrowienia: 5

Rzucanie czarów: 9

Efekt: patrz Zasady

Próg życia: 100

Szybkość w walce: 50

Próg ran: 15

Pełna szybkość: 100

Próg przytomności: 90

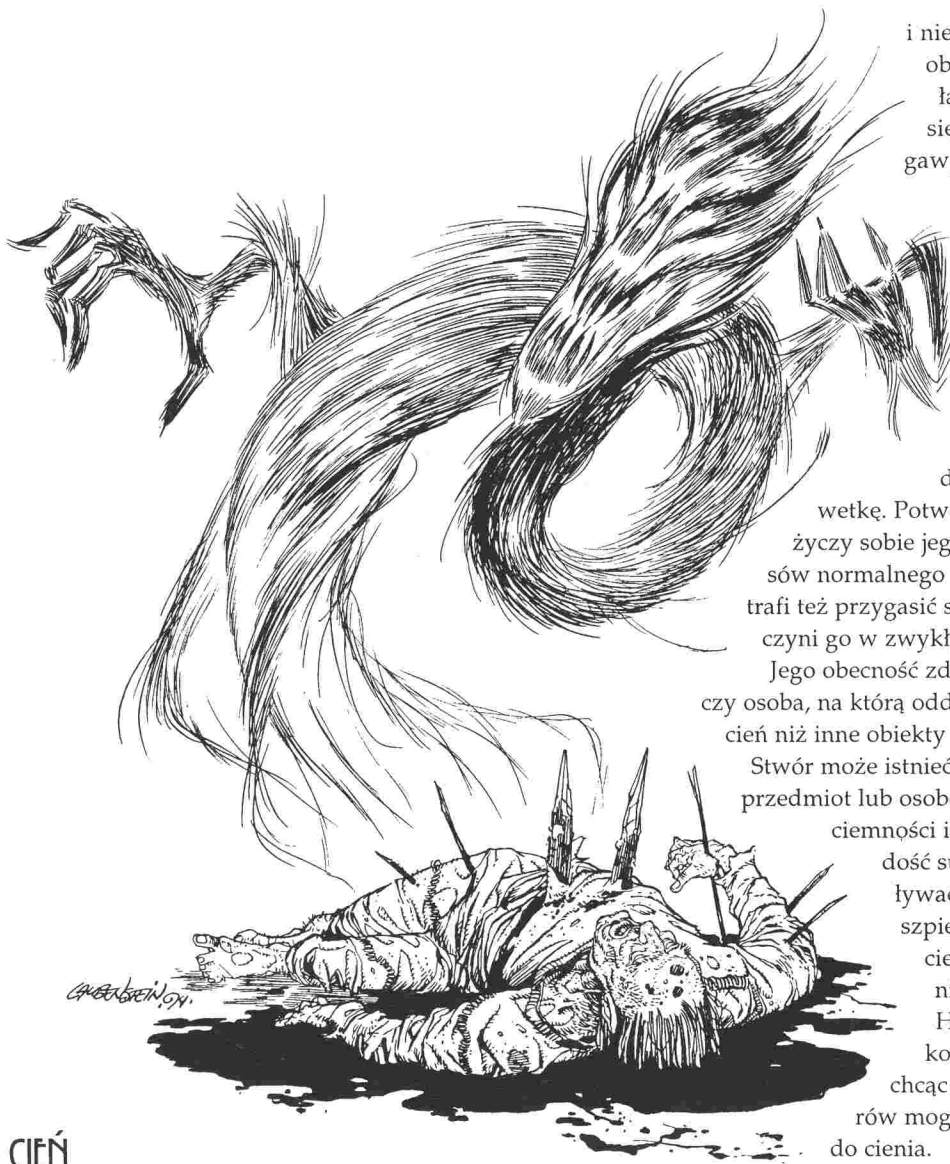
Szybkość w locie: 35/70

Punkty legend: 725

Ekwipunek: brak

Łup: brak





CIEŃ

Ze wszystkich istot, które w naszej dyskusji nazwałem potworami, cień jest jak dotąd najstraszniejszą. Te wstrętne kreatury są niewolnikami Horrorów stworzonymi z dusz ich nieszczęsnych ofiar. Jedynie dla dobra innych Dawców Imion i im ku przestrodze zgadzam się opowiedzieć o tych potworach.

Gdy Horror zabija ofiarę, może chwytając jej duszę stworzyć cienia. Ze strasliwym świstem wysysa wtedy duszę z nieżywego lub umierającego Dawcy Imion i ją plugawi. Potworna ciemność spowija wówczas astralne ja nieszczęsnika i jedyną widzialną częścią biedaka staje się niktłe światło jego oczu. Z ofiary nie zostaje nic, choćby najmniejszy strzęp jej duszy – umiera ona w całości

i nieodwołalnie. Doprowadzony do obłędu oddzieleniem duszy od ciała, magicznie uwięziony cień staje się strasliwym narzędziem w plugawych rękach swego pana.

Stwór nie ma cielesnej powłoki, jaką posiadał za życia jako Dawca Imion – nie ma fizycznych wymiarów ani masy charakteryzującej żywe organizmy. Wydaje się też nie mieć więcej materii niż zwykły cień przedmiotu czy osoby – tylko po dokładnym zbadaniu można dostrzec jego nieco ciemniejszą sylwetkę. Potwór może przyjąć taki kształt, jaki życzy sobie jego pan, dopasowując się do zarysów normalnego cienia rzucanego przez obiekt. Potrafi też przygasić swe świecące, czerwone oczy, co czyni go w zwykłym cieniu prawie niewidzialnym. Jego obecność zdradza jedynie fakt, że przedmiot czy osoba, na którą oddziałuje rzuca trochę ciemniejszy cień niż inne obiekty w pomieszczeniu.

Stwór może istnieć wyłącznie w rzucanym przez przedmiot lub osobę cieniu – nie może zaś w zupełnej ciemności i bezpośrednim świetle. Nie jest dość substancjalny, by samemu oddziaływać na materialny świat, ale często szpieguje dla swego pana. Zdolność cieni do perfekcyjnego wtapiania się niemal w każde otoczenie pozwala Horrorom obserwować każdego, kogo zechcą. W razie potrzeby, chcąc uniknąć wykrzyka, słudzy potworów mogą nawet prześlizgiwać się z cienia do cienia.

Cienie pomagają też Horrorom przejmować kontrolę nad ofiarami. Jeśli sługa potwora dopasuje się do kształtu rzucanego przez osobę cienia, może ją pojąć. Jeżeli mu się to uda, przejmuje jednak kontrolę tylko nad ciałem ofiary, a nie nad jej umysłem. Cienie często obserwują ofiary przed atakiem i uczą się ich zachowań, by umysł ovladniętych nie sprawił im jakichś niespodzianek.

Oczywiście przejście samego ciała daje Horrorom możliwość zadawania bólu i cierpienia w szczególny sposób. Cień zmusza ofiarę do robienia strasznych rzeczy, a ona mimo całej chęci buntu nie może nie spełnić żądań kontrolującego ją Horroru. Wykorzystując ovladnięte osoby przeciw drugim oraz na inne szatańskie sposoby Horrory





często niszczą od środka całe miasteczka i żywią się bólem ich mieszkańców.

Poza specjalnym czarem do walki z cieniami, znam tylko jeden sposób na to, by je zabić. Jeśli rzucisz na kryjówkę potwora snop światła, nim zdąży przeskoczyć do nowej, wtedy bestia zginie.

ZASADY

Kiedy cień próbuje przejąć ofiarę, wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym jej magicznej obronie. Jeśli próba się powiedzie, zdobywa nad nie-szczęśnikiem pełną kontrolę. Co godzinę po owdładnięciu przez potwora, ofiara może próbować wyzwolić się z jego mocy. Aby tego dokonać, musi osiągnąć ogromny sukces w teście Siły Woli o trudności równej stopniowi Siły Woli cienia (w tym przypadku 8).

Ponieważ cienie nie są już Dawcami Imion, postaci pod ich kontrolą często dziwnie się zachowują. Mogą trochę inaczej mówić lub postępować albo robić coś rażąco odmiennego – na przykład, atakować ukochane osoby. Jeśli zachowanie owładniętej ofiary różni się od normalnego, inne postaci mogą zauważyć zmiany w jej cieniu, wykonując test *Percepcji* o stopniu trudności równym wynikowi testu *rzucania czarów*, uzyskanemu przy przejmowaniu kontroli. Jeżeli te różnice są niewielkie, do testu nie ma modyfikatorów. Jeśli jednak ofiara atakuje przyjaciół i towarzyszy, Mistrz Gry może przyznać obserwatorom nawet modyfikator +3 czy +4 stopnie.

Tworzenie cienia

Tylko Horror może stworzyć cienia i jedynie ze zmarłej ofiary. By tego dokonać, musi wpięrk mieć osobę naznaczoną swym znamieniem. Połączony z nią w ten sposób zdobywa wgląd w najbrudniejsze, skryte myśli ofiary, z których po jej śmierci tworzy cień.

Chcąc użyć mocy *Tworzenie cienia*, Horror musi wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeśli próba się powiedzie, staje się ona cieniem pod jego kontrolą. Jeżeli test się nie uda, ofiara umiera zwykłą śmiercią, a jej dusza wydostaje się poza zasięg Horrora.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

W wybranym przez Mistrza Gry mieście polityk, bliski przyjaciel bohaterów, zaczyna działać, jakby nie był sobą. Podejmuje niezrozumiałe i często sprzeczne decyzje, jak gdyby toczył jakąś wewnętrzną walkę. Śmiałkowicie chcą się dowiedzieć dlaczego i, jeśli to możliwe, pomóc mu w kłopotach. Niestety, ich znajomy padł ofiarą cienia.

Chcąc ocalić przyjaciela, bohaterowie muszą stawić czoło stworowi oraz Horrorowi, który go stworzył, i obu zabić. W miarę jak poszukują odpowiedzi i próbują działać, Horror wzmacnia kontrolę nad miejscowymi dostojnikami i zmusza ich do robienia różnych okropności – śmiałkowicie muszą powstrzymać potwora, zanim zniszczy całe miasto.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 10

SF: –

ŻYW: –

PER: 6

SW: 8

CHA: 8

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: –

Atak: –

Obrażenia: –

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 10

Efekt: kontrola nad ofiarą

Próg życia: –

Próg ran: –

Próg przytomności: –

Punkty legend: 125

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Obrona fizyczna: –

Obrona magiczna: 12

Obrona społeczna: 11

Pancerz fizyczny: –

Pancerz duchowy: 5

Zachowanie równowagi: –

Testy zdrowienia: –

Szybkość w walce: 40

Pełna szybkość: 100





Mistrzu Vasdenjas, proszę o objaśnienia bez tylu ułamków!

No dobrze. Studwudziestocentymetrowy czworopłat ma osiemdziesiąt centymetrów szerokości i wysokość piętnastu.

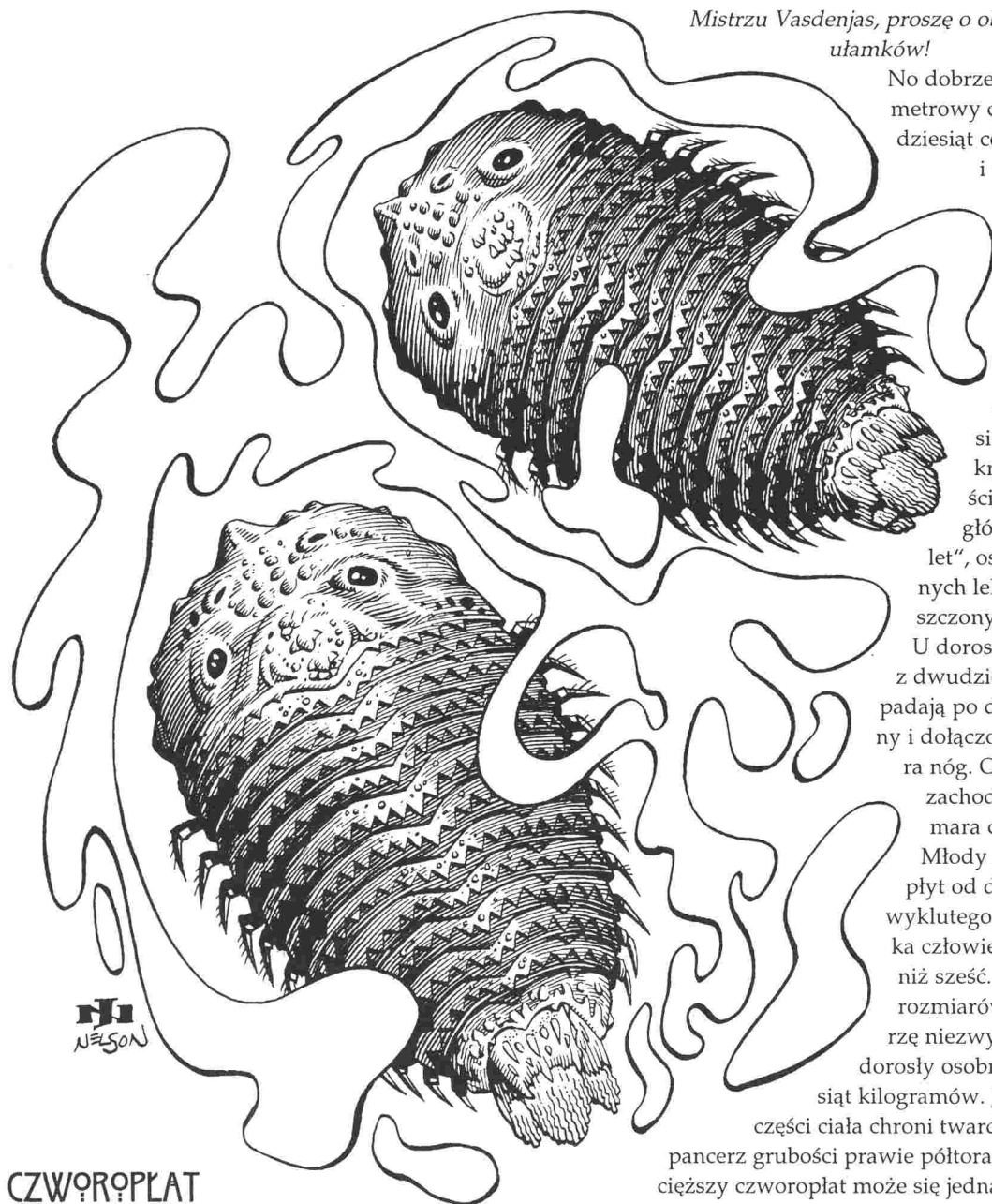
Z góry (tak ja to najczęściej widzę) jego głowa jest półokrągła i ma dwa malutkie oczka oraz dwa osadzone na czubku nozdrza (jednak trudno odróżnić te organy od siebie). Otwór gębowy kryje się w jej dolnej części, a za nią ciągnie się główny płytkowy „szkielet”, osadzony na zakrzywionych lekko do wewnątrz, spleczonych żebrach.

U dorosłego osobnika na każdą z dwudziestu czterech płyt przypadają po dwa żebra z każdej strony i dołączona do niej od spodu para nóg. Ogon istoty tworzą trzy zachodzące na siebie jak u homara czy langusty płetwy.

Młody czworopłat ma mniej płyt od dorosłego, a u świeżo wyklutego, wielkości dłoni dziecka człowieka, jest ich nie więcej niż sześć. Pomimo dość małych rozmiarów, czworopłat to zwierzę niezwykle ciężkie. Przeciętny dorosły osobnik waży sto pięćdziesiąt kilogramów. Jego miękkie, wrażliwe części ciała chroni twardy jak skała, chitynowy

pancerz grubości prawie półtora centymetra. Nawet najcięższy czworopłat może się jednak poruszać niezwykle szybko – niemal tak szybko, jak biegnący człowiek czy elf. Zwykle chodzi przodem, lecz z nie mniejszą prędkością może to robić tyłem lub bokiem.

Większość czworopłatów żyje na skalistych brzegach i płycznach Arasu, jednak nie pływają, tylko biegają po dnie. Oddychają zarówno tlenem z powietrza, jak i zawartym w wodzie. Muszą się też w niej zanurzać co jedną-dwie godziny, więc rzadko oddalają się od morza dalej niż na odległość rzutu włócznią. Nigdy nie widziałem, by żyły w wodzie słodkiej, lecz nie jest to niemożliwe.



CZWOROPŁAT

Czworopłat to naprawdę długowieczna istota, która w niezmienionym stanie przetrwała niezliczone tysiąclecia – muszę przyznać, że żyje tyle co smoki, a może i nawet dłużej. Czworopłaty są małe nawet jak na standardy krasnoludzkie. Największy, jakiego widziałem, miał metr dwadzieścia długości, choć częściej spotyka się o połowę mniejsze. Przeciętna szerokość tych płaskich stworzeń wynosi dwie trzecie ich długości, a wysokość – ledwie ósmą jej część.





Czworopłaty są padlinożercami. Żerują najczęściej w grupach do tuzina, choć robią to i pojedynczo. Do odrywania kawałków mięsa służą im ostre, specjalnie przystosowane do tego zęby. Grupa tych stworów potrafi obgryźć do kości krowę w ciągu kilku minut. I jeszcze słówko ku przestrodze. Czworopłatom brak nieco rozumu, więc nie zawsze odróżniają nieżywego od zastygłego w bezruchu. Padłego wojownika, zbyt ciężko rannego, by odczłochać się od brzegu, może więc spotkać straszna śmierć.

Czworopłaty parzą się do trzech razy w roku na przybrzeżnych płycznach. Samce i samice łączą się wielokrotnie z różnymi partnerami. Po zapłodnieniu samica pozostaje w wodzie do czasu złożenia worka z jajami. Ten elastyczny, sprężysty twór pokrywa lepka, twardejaca w ciągu godziny na kamień substancja. Samica przykleja nią worek do skały tuż nad linią najniższego stanu wody, żeby powietrze działało nań najwyżej kilka minut podczas odpływu. Potem często opuszcza dany teren na dobre.

Worek ma charakterystyczny zapach przypominający mieszaninę taniny i miodu – odpędza to ryby, które mogłyby pożreć jaja. Przyciąga za to niektórych powietrznych drapieżców, ale trudno im się do niego dostać. (Ja robię to z łatwością – niewiele jest takich frykasów jak jaja czworopłata. Co ciekawe, po wykluciu się stwórki nie są zbyt smaczne). Po sześciu-siedmiu tygodniach z jaj wylęga się średnio od czterech do dziewięciu młodych. Z początku rosną szybko, osiągając długość sześćdziesięciu centymetrów już po pierwszym roku. Wtedy proces wzrostu gwałtownie maleje, lecz bardzo spowolniony trwa przez całe życie. Z moich obserwacji wynika, że stuwudziestocentymetrowe okazy mają po jakieś pięćdziesiąt lat.

ZASADY

Ugryzienie dorosłego czworopłata zadaje obrażenia o stopniu 7. Stwór nie atakuje niczego, co porusza się szybciej niż z prądem wody, nawet w samoobronie. Zagrożony po prostu ucieka. By przebić jego chitynowy szkielet skóry, trzeba osiągnąć wyjątkowy sukces w teście ataku.

POMYŚL NA PRZYGODĘ

Według pewnych legend, czworopłaty z Barsawii znikły z wybrzeży niemal doszczętnie w ciągu dekady przed pojawieniem się Horrorów. Są tacy, którzy twierdzą, że prymitywne stwory wyczuły nadejście Pogromu i ukryły się przed zagładą. Wkrótce po usłyszeniu tej historii, bohaterowie dowiadują się, że istoty zniknęły z części wybrzeża Arasu... i nikt nie wie dlaczego.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 4 SF: 4

PER: 3 SW: 4

Inicjatywa: 5

Liczba ataków: 1

Atak: 6

Obrażenia: 7

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Effekt: –

Próg życia: 30

Próg ran: 4

Próg przytomności: 27

Punkty legend: 45

Ekwipunek: brak

Łup: brak

ŻYW: 5

CHA: 4

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 4

Obrona społeczna: 3

Pancerz fizyczny: 6

Pancerz duchowy: 1

Zachowanie równowagi: 4

Testy zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 50

Pełna szybkość: 100





DAJR

Dajry jedzą trawę, podróżują w stadach i nie wyglądają na niebezpieczne dla poszukiwacza przygód. Orkowi Kawalerzyści cenią je jako wierzchowce z powodu wielkości, przytomności umysłu i nerwowego charakteru. Większość oddziałów ich jazdy ma co najmniej jednego czy dwa w swych szeregach.

Tylko nieco niższe od mnie – to jest eee... mierzące w kłębnie nieco ponad cztery metry dajry mają długie, matowe, brązowe futro. Ich grzbiet wznosi się ostro pośrodku niczym garb, a cały zwierzę przypomina skrzyżowanie niedźwiedzia z bykiem. (Istota niezgrabna, choć o wiele wdzięczniejsza niż na to wygląda. I pomyśleć, że to samo mówi się o trollach). Podobnie jak niedźwiedzie, dajry mają przysadziste, serdelkowate łapy i krótki ogon. Ich

łeb jest podobny do byczego, tylko szerszy i z ostro zakrzywionymi rogami. Bestia prawie nie ma szyi i chodzi w takiej pozycji, że z wysokiej trawy często wystaje tylko jej garb-siedzenie.

Dajr wygląda strasznie, ale nie żywi się mięsem, tylko trawą, jakiej pełno na równinach nieopodal Parlainth i starożytnego królestwa orków, Kara Fahd. Ach, co to kiedyś było za miejsce! Pełne twardych wojowników i tęgich pijaków bez zahamowań. Pozbawione całej tej pompy wielkich miast.

Żadnych wspaniałych kamiennych budowli... znamienitej sztuki czy wybitnej nauki, choćby takiej jak moje dokonania... ale wspaniałe właśnie ze względu na to. Miało duszę, jeśli wiecie, co przez to rozumiem. Nieustannie wzywało, żeby każdy dzień przeżyć chwalebniej od poprzedniego. Ciężiej pracować, ostrzej grać,

twardziej walczyć... czuło się to w powietrzu jak błyskawicę ledwie trzymaną w ryzach. Jako rasie może i orkom brak urody czy subtelności, ale gdy da się im swobodę, umieją z niej lepiej korzystać niż wszyscy inni Dawcy Imion... poza smokami oczywiście.

Z całym szacunkiem, szlachetny panie, ale może wróćmy do tematu?

Naturalnie! A co to było?

Dajry.

Racja! Dajry żywią się roślinami (jeśli mogą takie zdobyć), a owoce i warzywa to dla nich rzadki przysmak. Tak naprawdę jednak, gdy trafi się okazja, często pożerają się nawzajem. Chcąc temu zapobiec, orki często zakładają im kagańce, które zdejmują stworom tylko na polu bitwy.





Każdy kto sądzi, że dajr jako zwierzę stadne jest pewnie łagodny i uległy, niech się lepiej dobrze zastanowi, nim na któregoś zapoluje. Najłżejsze rozdrażnienie wyzwala u tych stworów szal zabijania, co jest kolejną cechą niezwykle cenioną przez orkowych jeźdźców. Nic tak nie raduje orka, jak jazda na tej dzikiej fali zniszczenia, kiedy lata się na grzbiecie bestii jak piórko na wietrze i dźga wrogów kopią na wszystkie strony. Widziałem kilka bitew, w których dajrowa kawaleria zaszarżowała na nieprzyjaciela. Kiedy dotarła do jego linii, przeciwnik już dawno czmychnął w popłochu.

Stado dzikich dajrów liczy około czterdziestu sztuk, głównie samic, dorastających samców i młodych. W każdym jest tylko jeden dorosły samiec i jedynie on ma prawo parzyć się z samicami. Kiedy jakiś młody dajr osiągnie dojrzałość, przywódca stada wyzywa go do walki i zazwyczaj przepędza. Po kilku latach samodzielności zahartowany wygnaniec często wraca ponownie, aby zmierzyć się z przewodnikiem. Te z młodych, których żywot poza stadem nie wzmocnił, giną. Większość powracających góruje nad rywalem, więc często wygrywa walkę i samemu obejmuje przywództwo. Okres godowy dajrów zdarza się tylko raz na dwa lata, toteż bardzo niewielu przewodników parzy się z samicami więcej niż raz czy dwa.

Zaatakowane przez drapieżnika dajry zbierają się w olbrzymi krąg z młodymi w środku. Samice stają na zewnątrz, odpierając ataki napastników. Większość drapieżników nie ma dość siły, by zabić zdrowego, dorosłego dajra i nie będzie ryzykować zmiażdżenia kopytami czy przebicia rogami dla pochwycenia młodego. (Tu Vasdenjas napuszył się nieco i skromnie schylił głowę). Za moich czasów... kiedy byłem młodym smokiem w kwiecie wieku, udało mi się upolować kilka tych stworów... ale nie znam nikogo innego, kto by tego dokonał. Co ciekawe, te ogromne bestie wcale nie smakują jak kurczaki.

ZASADY

W walce dajr próbuje ubość przeciwnika olbrzymimi rogami. Walcząc z istotą wielkości człowieka lub mniejszą stara się schwytać ją między rogi i nimi ścisnąć, zadając obrażenia o stopniu 14. Potem wyrzuca intruza na trzy do sześciu metrów w powietrze. Urazy ofiary określ z **Tabeli obrażeń wywołanych upadkiem** na stronie 206 podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi**.

Gdy ofiara wyląduje (zakładając, że nie jest martwa), dajr próbuje stratować ją na śmierć. W każdej rundzie, w której nieszczęśnik leży koło stwora, ten, chcąc trafić go kopytami, musi wykonać udany test ataku. Kopyta zadają obrażenia o stopniu 16. Jeżeli cel nie jest nadzwyczaj zwinny lub sprężysty, szybko zginie.

Trzeba nadmienić, że Władcy Zwierząt mogą tresować dajry, używając talentu *tresura*.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Bohaterowie przyłączają się do grupy orkowych nomadów i poznają ich pradawne sekrety ostrzenia broni, jazdy na wierzchowcach, honorowej walki i ujeżdżania ciał dajrów. Podczas próby ognia, przywódca orków rozkazuje śmiałkom wytropić stado dajrów i schwytać kilka młodych do tresury.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 6 SF: 14

PER: 5 SW: 6

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 1

Atak: 10

Obrażenia:

Rogi: 14

Kopyta: 16

Liczba czarów: nie dotyczy

Rzucanie czarów: nie dotyczy

Efekt: nie dotyczy

Próg życia: 70

Próg ran: 10

Próg przytomności: 64

Punkty legend: 300

Ekwipunek: brak

Łup: brak

ŻYW: 14

CHA: 4

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 5

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 3

Zachowanie równowagi: 13

Testy zdrowienia: 4

Szybkość w walce: 35

Pełna szybkość: 75





ETHANDRILL

Ethandrill stał się ofiarą tej samej tragedii co odmieniec. Dawniej ta dumna, przemierzająca pustkowia Smoczej Puszczy bestia miała własne miejsce we Wszechświecie. Polowała na mniejsze zwierzęta, a czasem nawet i większe, jak łoś. Ale przekłete krwawe elfy użyły swej strasznej magii i zmieniły ethandrilla w odrażającego potwora, tak wstrętnego jak one. Nie dość, że same się splugawiły, to zrobiły to ze wszystkimi niewinnymi istotami dookoła. Dzisiejsze krwawe elfy są jedynie bladym cieniem tych ze Smoczej Puszczy, które niegdyś tak lubiłem. Członkowie tej szlachetnej rasy, których znałem –

czy też myślałem, że znam – nigdy nie przemieniłyby tyłu istot w tak straszny sposób. Byli oni rozważnymi, sumiennymi istotami szanującymi Wszechświat i rządzące nim prawa. Z tego też powodu wiele smoków – włącznie ze mną – uważało je za równe sobie. Ale jakże niewiele wiedzieliśmy o strasznej pysze, jaką kryły ich serca. Oczywiście krwawe elfy usprawiedliwiają swe zachowanie, obwiniając Horrory i twierdząc, że zostały zmuszone, ale uważam to za wymówkę. Jak dla mnie straciły prawo do nazywania się Dawcami Imion.

Proszę, o Wielki – a co z ethandrillum?

Boisz się, że mogę obrazić elfy, skrybo? Mam nadzieję, iż właśnie to robie, bo swą spaczoną magią zniewały mnie, innych Dawców Imion i sam Wszechświat.

O wielki, błagam...

No już dobrze.

Kontynuując. Przed

splugawieniem przez magię krwawych elfów, ethandrille były odmiana wilka trochę większą od dużych psów. Istoty, które teraz nimi zwiemy z wyglądu wciąż przypominają przodków – mają brązowoszare, maskujące futro. Rytuał Cierni sprawił jednak, że skórę wokół ich paszcz porzebiły kolce, a tam gdzie była zbyt gruba, strasznie ją porzuciły. Biedne zwierzęta wyglądają na umęczone i naprawdę takie są. Tak jak krwawe elfy cierpią od kolców ciągłe katusze i są odporne na moce Horrorów wywołujące ból.

Magia cierni uczyniła też ethandrille większymi i dzikszyimi oraz wzmocniła ich i tak już wysokie zdolności tropienia. Ponadto pozwala im przed wkroczeniem do walki strzelić w przeciwnika potężnym piorunem. Na szczęście dla elfów z Krwawej Puszczy w ich przeklętym lesie jest dość wilgoci, by te błyskawice nie wznęcały pożarów – choć dla Barsawii i jej Dawców Imion pewnie





byłoby lepiej, gdyby to plugawe miejsce poszło z dymem. Niektórzy powiadają, iż magia cierni nadała też ethandrillom zdolność przywoływania żywiołaków drewna – odwiecznych prawdziwych obrońców kniei – ale nie wiem czy to prawda. Może i tak – na polach poza Krwawą Puszczą ethandrille nie wytropiłyby nawet krwawiącego brytana, ale gdy do lasu wchodzi intruz, zawsze zdają się o tym instynktownie wiedzieć.

Krwawe elfy udomowiły dumne niegdyś ethandrille, używając ich między innymi jako zwierząt pociagowych czy towarzyszy zabaw. Teraz wykorzystują je choćby do przewożenia zapasów z drzewa do drzewa, ochrony lasu i przepędzania z niego intruzów.

Widziałem kiedyś, jak stado ethandrilli wytropiło Horra i rozerwało go na kawałki. Ledwo wtargnął do Krwawej Puszczy, a zwierzęta wyczuły go i osaczyły. Po wytropieniu, połowa podchodziła potwora od frontu, a reszta pogalopowała, chcąc zaatakować go od tyłu. Nim się nawet spostrzegł, wszystkie trafiły go piorunem, a potem na niego skoczyły i rozdarły na strzępy. Z Horra została tylko kałuża zielonego szlamu z kilkoma pływającymi w niej kawałkami szerniałego, gnijącego mięsa. Przez najbliższe pół dnia nie nadawały się do zjedzenia.

ZASADY

Ethandrille nie mają więzi z licznymi w Krwawej Puszczu żywiołakami drewna, tak jak smok przypuszcza. O wtargnięciu intruzów dowiadują się dzięki własnym zdolnościom. Chcąc wytropić ofiarę, ethandrill wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym jej magicznej obronie. Jeśli próba się powiedzie, zwierzę odnajduje intruza w ciągu kilku minut. Jedną z przyczyn, dla których te magiczne wilki polują w stadach, jest uzyskanie pewności, iż przynajmniej jeden z nich wytropi cel.

Zanim ethandrill zewrze się z przeciwnikiem, próbuje trafić go błyskawicą. Chcąc skorzystać z mocy strzelania piorunami, musi wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Każdy trafiony błyskawicą cel otrzymuje obrażenia o stopniu 8. W zwarcu ethandrill gryzie przeciwnika potężnymi szczękami, zadając obrażenia o stopniu 12.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Bogaty patron wynajmuje bohaterów do schwytania w Krwawej Puszczu kilku ethandrilli, co wcale nie jest łatwe. Od chwili wejścia łowców do lasu magiczne wilki idą za nimi krok w krok. W ciągu kilku dni, elfy z puszczy odkrywają obecność śmiałków i żądają, by ją opuścili. Jeśli

bohaterowie odmówią, przepędzają ich ethandrille – postaciom przydadzą się wszelkie umiejętności, aby uciec z życiem z Krwawej Puszczy.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7 SF: 7

PER: 5 SW: 8

Inicjatywa: 9

Liczba ataków: 2

Atak: 10

Obrażenia: 12

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 9

Efekt: 8

Próg życia: 40

Próg ran: 10

Próg przytomności: 33

Punkty legend: 175

Ekwipunek: brak

Łup: brak

ŻYW: 5

CHA: 4

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 3

Pancerz duchowy: 4

Zachowanie równowagi: 11

Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 50

Pełna szybkość: 100





FELUX

Felux wygląda jak lew, ale ma oczy niemal tak wielkie, jak oczy smoka, czyli mniej więcej wielkości ludzkiej dłoni. Ten nocny łowca używa ich do chwytania ofiar. Ma niezwykle wzrok – o czym świadczy fakt, że jest jedynym żyjącym stworzeniem widzącym w ciemności nie gorzej niż smok. Żaden uczony nie odkrył jeszcze, skąd felux pochodzi, ale przecież uczeni nie żyją dość długo, by wiedzieć takie rzeczy. Ja natomiast tak i dlatego mogę Wam powiedzieć, że wzrok potwora i jego niezwykle moce to efekt wpływu magii na lwy w Barsawii.

Felux to jeden z niewielu przypadków, w których wywołana czarami przemiana nie zniszczyła istoty, ale pomogła jej przeżyć. Mogę opowiedzieć o kilku magicznych spaczeniach, jakim podczas Pogromu ulegały różne stwory, spaczeniach tak strasznych, że ścierpłyby ci łuski.

Felux, o Mistrzu Sekretów. Wróćmy do feluksa.

Ale niezwykle bestie stworzone przez Pogrom są tak interesujące...

Felux!

Niezdolność wysłuchania kilku dygresji to dowód małego umysłu. Ale skoro się upierasz...

Felux podchodzi zdobyczą w śmiertelnej ciszy, a potem rzuca z oczu snop światła jaśniejszy niż tysiąc księżyców. Spojrzenie oślepia nieszczęsną ofiarę, a wtedy tylko szybki cios ostrych pazurów i zwierzyna staje się smacznym

obiadkiem. Jeśli to konieczne, stwór może też zaatakować migoczącym światłem. Ci, którzy wpatrują się w te błyski, padają na ziemię powaleni skurczami. Wiele osób uznało tę metodę obezwładniania przeciwnika za nadzwyczaj skuteczną i znam przynajmniej pięciu magów, którzy stworzyli czary imitujące ten efekt.

Feluksy można wytresować, choć nie są wobec swych panów tak wierne i serdeczne jak psy czy koty. Dla tych czytelników tego tomu, którzy bezmyślnie zamierzają złapać własnego feluxa, mam jednak następujące ostrzeżenie (które zwłaszcza wy, przedstawiciele słabszych ras, powinniście wziąć sobie do serca!): tylko złapany jako kocię i tresowany od pierwszych dni życia daje się w ogóle poskromić. A schwytać takiego prawie nie sposób, chyba że znajdziecie legowisko młodych, które straciły swą matkę. Jeśli natomiast zamierzacie walczyć z samicą o jej dzieci, to, cóż, znam kilka prostszych metod popełniania samobójstwa.

Strażnicy z warowni Kamienna Kuźnia używają feluksów jako zwierząt obronnych i patrolują z nimi zamkowe mury. Na komendę każdy stwór lustruje wzrokiem okolice. Gdyby coś czało się w pobliżu, na pewno to dostrzeże i światłem oczu obezwładni intruza.

Słyszałem o kilku grupach łowców przygód używających tych istot do badania starych, zapomnianych kae-rów. Z powodów, których jeszcze nie znamy, światło oczu feluksa przeraża Horrory. Słyszałem też opowieści





o najemnikach wykorzystujących tresowane feluksy do nocnych zadań i organizowania zasadzek. Gdy ich ofiara wejdzie na wskazany obszar, rozkazują zwierzęciu strzelić w nią błyskającym światłem. Każdy, kto się w nim znajdzie, pada na ziemię w niekontrolowanym ataku skurczów.

ZASADY

Felux najczęściej oślepia ofiarę światłem oczu, po czym wskazuje jej na plecy, przegryzając kark i rozszarpując tylnymi łapami. Każda łapa zadaje obrażenia o stopniu 12, a ugryzienie – 18.

Magiczne światło oczu stworza przypomina światło bazyliżki, choć jest dużo jaśniejsze i nie może zabić. Każdy felux potrafi rzucić stożkowy snop stałego lub błyskającego światła na 30 metrów przed siebie, rozszerzający się pod kątem 45-stopni do średnicy 9 metrów. Kiedy chce strzelić stałym światłem, wykonaj dla zwierzęcia test rzucania czarów i porównaj wynik z magiczną obroną ofiary złapanej w stożku. Jeśli próba się powiedzie, cel jest oślepiiony przez 4 rundy. Oślepiona postać otrzymuje modyfikator –4 stopnie do wykonywanych testów oraz traci 4 punkty fizycznej, magicznej i społecznej obrony.

Felux może też rzucić światło błyskające, wywołujące u ofiar niepohamowane napady skurczów. Tak jak w przypadku stałego światła, istota wykonuje test rzucania czarów o stopniu równym magicznej obronie wszystkich celów, jakie w nim złapie. Jeśli próba się powiedzie, ofiary będą całkowicie obezwładnione, dopóki nie przestanie ono migotać. Napady skurczów mogą przewrócić ofiarę i zależnie od terenu, na jakim mają miejsce, dozna ona pewnych obrażeń.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Bohaterowie zostają wynajęci do ochrony karawany podążającej z Wielkiego Targu do Przyczółka w ruinach Parlainth. Z obawy przed Horrorami kupcy zaopatrują się w feluksa, mającego ich przed nimi bronić. Na kilka dni przed przybyciem do Parlainth naznaczony znamienniem Horra głośiciel Jaspree zatrzymuje karawanę i żąda od jej członków wypuszczenia zwierzęcia. Bohaterowie próbują go przepędzić, ale intruz przejmuje kontrolę nad stworem i każe mu zaatakować.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 10

SF: 8

ŻYW: 9

PER: 6

SW: 8

CHA: 5

Inicjatywa: 10

Obrona fizyczna: 10

Liczba ataków: 2

Obrona magiczna: 10

Atak: 12

Obrona społeczna: 8

Obrażenia:

Ugryzienie: 18

Pancerz fizyczny: 4

Pazury (x 2): 12

Pancerz duchowy: 2

Liczba czarów: 1

Zachowanie równowagi: 9

Rzucanie czarów: 10

Testy zdrowienia: 1

Efekt: patrz Zasady

Próg życia: 55

Szybkość w walce: 50

Próg ran: 12

Pełna szybkość: 150

Próg przytomności: 50

Punkty legend: 195

Ekwipunek: brak

Łup: Nadzwyczaj delikatne oczy warte 300 sztuk srebra każde i tyleż samo punktów legend.





pokolenie Barsawian mogło uniknąć spustoszeń genhisów. Większość osób widziało dorosłego genhisa, a na niektórych terenach Barsawii nawet się je hoduje. Co roztropniejsi pasterze pozbywają się jednak swoich stad co dziesięć lat (jeżeli nie częściej), żeby nie doszło w nich do porodu (prawie nie sposób rozpoznać, który z dorosłych osobników to ciężarna samica). Młode potrzebuje około dziesięciu lat życia w łonie matki, by dorosnąć i dostatecznie się wzmocnić, a kiedy się z niego wylania, zaczynają się kłopoty. Chwilę po narodzinach ogarnięte szałem żerowania cielę zaczyna niszczyć wszystko na swej drodze.

Ciężarny genhis nosi w łonie dużą, mocną, workowatą błonę, w której dorasta płód. Bez niej ta straszna, mała bestia szybko przeżarłaby się przez matczyne ciało. Przed porodem gennhis matka szuka idealnego miejsca do wydania potomstwa na świat. Preferuje lasy i farmy, gdzie jest mnóstwo różnorodnego pożywienia dla jej żarłocznych dzieci – drzewa, ptaki, płowa zwierzyna, bydło, konie, uprawy, ludzie – wszystko. Wybrawszy miejsce narodzin, wydała worek z łona i ucieka co sił w nogach. W parę minut później, genhis-dziecko wydostaje się z niego i szybko zaczyna pożerać wszystko dookoła.

Jeśli kiedykolwiek ujrzycie samicę genhisa galopującą szaleńczo obok Was, uciekajcie – eee... to jest, uciekajcie co sił w nogach, inaczej staniecie się żarciem dla nowo narodzonego potworka.

Młode nie jest podobne do rodziców. Przypomina coś pomiędzy ptakiem a jaszczurką (zaiste, godne uwagi, jak wiele barsawiańskich stworów tak wygląda!) z zębatą paszczą prawie na pół ciała. Potężne szczęki pozwalają mu pogryźć wszystko – metal, drewno, kamień i mięso. Na szczęście dla Barsawii te straszne, małe szkodniki pożerają się nawzajem zaraz po porodzie i wiele genhisowego potomstwa ginie, nim zdola wyrządzić jakiejkolwiek szkody. Te, które unikną losu ofiary, mogą unicestwić niezliczone akry ziemi i okolicznych mieszkańców w ciągu kilku godzin, choć w końcu rozbiegają się i będą pustoszyć odleglejsze miejsca. Dlaczego nie pożerają się jeszcze w macicy, nie wiem, ale przypuszczam, iż w jakiś



GENHIS

Genhis – to jest, dorosły genhis – jest łagodnym, bezmyślnie wyglądającym trawożercą podobnym do dużej krowy. Nawet porusza się w stadach, ale tylko w małych (z bardzo słuszych powodów). Pewnie nie uwierzycie, że dawno temu ten łagodny, wolno myślący stwór zniszczył wszystkie wioski i miasteczka w starożytnym królestwie trolli, Ustreckie, ale to prawda. Byłem świadkiem tych wydarzeń. Wasi uczeni winą za zburzenie Ustrecku obarczają Horrory (praktycznie winią je za każde nieszczęście), ale chyba tylko po to, by wmówić sobie, że taki fakt się nie powtórzy, bo większość Horrorów już odeszła. No cóż, są w błędzie. Niech czytelnicy niniejszego tomu zwrócą bliższą uwagę na ten artykuł, aby nowe





sposób są chronione magią. W miarę jak genhis dorasta, staje się coraz mniej żarłoczny i po jakichś pięciu latach przemienia się w łagodnego roślinożercę. Niestety, większość tych, które przeżyją, to samice i choć nigdy nie widziałem, jak się parzą, zachodzą w ciążę zaraz po pokryciu. [Tu Vasdenjas wzdrygnął się i chuchnął po jaskini na tyle silnie, że wyrwało mi z ręki pergamin].

Znam kilku magów, którzy próbowali eksperymentować z nietkniętą macicą genhisa i we wszystkich przypadkach raport końcowy (najczęściej nie napisany ręką przeprowadzającego doświadczenie czarodzieja) brzmiał „niejednoznaczne wyniki”. (Cokolwiek to znaczy – w przypadku tych istot to chyba coś okropnego). Zanim więc czytelnicy z żylką badacza rozpoczną zabawę z workiem małych mięsożerców, tylko czekających na pożarcie każdego stworzenia w ich miasteczku czy wiosce, radzę im się dobrze zastanowić.

ZASADY

Dorosły genhis jest praktycznie nieszkodliwy i dość głupi, choć można go wytresować na zwierzę pociągowe (o ile właściciel nie będzie się bał go trzymać w swojej oborze).

Małe genhisy są niezwykle niebezpieczne w grupie, nieco mniej w pojedynkę. Ugryzienie każdego powoduje obrażenia o stopniu 8, a w jednym miocie może się znaleźć nawet do 200 cieląt. Im dłużej się czeka przed wejściem na obszar, na którym ciężarna samica urodziła młode, tym większa szansa, że się one rozbiegną. Krag zniszczenia wywołany przez te zabójcze szkodniki szybko się rozszerza, a stworki mogą i ponad pięć dni pustoszyć jakieś miejsce w poszukiwaniu pożywienia. Na szczęście nie czują też skrupułów w pożeraniu siebie nawzajem. W ciągu pierwszych kilku dni z miotu 200 cieląt może zostać 50 do 60, które w końcu rozbiegną się po tak dużym obszarze, że nie stwarzają już większego zagrożenia.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Ksenomanta wynajmuje bohaterów, by przynieśli mu worek rodny genhisa, na którym chce przeprowadzić kilka strasznych eksperymentów. Oczywiście pomija milczeniem fakt, co jest w środku, sprawiając niczego nie podejrzewającym śmiałkom bolesną i niebezpieczną niespodziankę.

STATYSTYKI

Cechy: Dorosły (Dziecko)

ZR: 5 (9)	SF: 9 (4)	ŻYW: 9 (3)
PER: 3 (3)	SW: 6 (7)	CHA: 4 (4)
Inicjatywa: 5 (9)		Obrona fizyczna: 6 (11)
Liczba ataków: 1 (3)		Obrona magiczna: 6 (7)
Atak: 5 (10)		Obrona społeczna: 4 (4)
Obrażenia:		Pancerz fizyczny: 0
Ugryzienie: 9 (8)		Pancerz duchowy: 0
Liczba czarów: –		Zachowanie równowagi: 7 (4)
Rzucanie czarów: –		Testy zdrowienia: 2 (1)
Efekt: –		
Próg życia: 60 (20)		Szybkość w walce: 40 (30)
Próg ran: 7 (4)		Pełna szybkość: 80 (60)
Próg przytomności: 55 (16)		
Punkty legend: 60 (40)		
Ekwipunek: brak		
Łup: Worek rodny wart 100 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.		





MacDougall /

GLOBBEROG

Globberog to najbardziej niezwykła, a zarazem odpychająca istota, okrywająca swe delikatne ciało ciałami i kośćmi innych stworzeń. Ta odrażająca galareta trzęsącego się mięsa jest oślizgła i pluje lepka wydzielina, którą przylepia się do nieszczęśników, jacy znajdują się na jej drodze. Z ich ciał tworzy pancerz, który przez lata może stać się zdumiewająco gruby i mocny, zależnie od tego, ile stworów czy Dawców Imion globberog złapie.

Każda ofiara uwięziona w śluzie potwora jest sparaliżowana, dopóki wydzielina nie zaschnie, co zdarza się czasem po ponad pięciu godzinach wystawienia na słońce. W większości przypadków jednak nieszczęśnik nie ma tej nikłej szansy ucieczki. Jeśli globberog zbliży się na tyle, by musnąć zdobyc swą lepka wydzielina, ofiara natychmiast staje się najnowszą częścią jego odrażającego pancerza. Jeżeli musi plunąć, by ją schwytać, najczęściej

podpełza do uwięzionego i przykleja go do siebie przed upływem pięciu godzin. Lepka ślina globberoga jest magiczna z natury, tak jak śluz bagnika (z którym, jak sędzę, łączy tę cuchnącą istotę pokrewieństwo). Walka

o uwolnienie się z mazi niestety tylko pogarsza sprawę. Im bardziej będziecie się szamotać, tym szybciej to paskudztwo Was oblepi.

Ponieważ globberog buduje pancerz ze wszystkich stworów i Dawców Imion, jakich spotka, każdy osobnik jest wyjątkowo odrażający. Znam wiele osób oszalałych ze wstrętu i rozpaczających na widok przyjaciół czy ukochanych uwięzionych na grzbiecie potwora, patrzących upiornie spod ohydnych śluzu. Słyszałem nawet o globberogu, który wtargnął do kaeru i zabił wszystkich mieszkańców. Biedni ludzie i cały dobytek przylepili się do jego grzbietu, przez co wyglądał jak olbrzymia, oślizgła skrzynia ze skarbem. Choć globberogi nie używają kosztowności i pieniędzy, które często zbierają, zazwyczaj bronią się, gdy ktoś chce usunąć je z ich pancerza.

Istota pod pancerzem to miękka, bezwłosa masa wielkości krowy, ociekająca wstrętnym śluzem (nawiasem mówiąc o paskudnym smaku). Ma cztery malutkie, krótkowzroczne oczka, więc na szczęście nie najcelniej pluje. Gdy zaczyna tworzyć pancerz, wpuszcza do ciała na grzbiecie małe żyłki, przez które czerpie z nich pokarm. Globberogi mogą żywić się tylko w ten ohydny sposób, bo nie mają paszcz ani żołądków. Żyłki transportują też śluz potwora i utrzymują jego przepływ przez cały pancerz. Wydzielina powstaje na okrągło, więc istota rzadko doznaje uszczerbków od dłuższego pobytu na słońcu.

Kiedy globberog tak urośnie, że nie może się już poruszać, odłącza się od pancerza i (zupełnie przypadkiem) rodzi kilka młodych. Noworodki, każdy wielkości dużego kota, wiszą w starym pancerzu, który chroni je przed większością naturalnych wrogów. Dorosły globberog trzyma się w pobliżu i dodaje do nowego pancerza wszystkich drapieżców na tyle głupich, by rzucić się na jego potomstwo.

Ponieważ śluz potwora to niemal trwały klej, wytwarzające go gruczoły osiągają w wielu miastach wysokie ceny. Zabicie dla nich globberoga wymaga jednak niezwyklej ostrożności. Wielu chciwych, beztroskich śmiółków przypłaciło życiem brak rozwagi.





ZASADY

Globberogi poruszają się wolno, ale cicho, i często podkradają się do ofiar, by plunąć na nie od tyłu. Zamiast walczyć wręcz, potwór woli przyklejać wrogów do podłoża. Jeśli czuje się zagrożony, próbuje plunąć w każdego przeciwnika w odległości do 7,5 metra od siebie. Chcąc tego dokonać, wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeśli próba się powiedzie, trafia w cel. Wtedy przeprowadza test efektu. Każda postać chcąca uwolnić się z jego kleistej śliny musi wykonać test Siły Fizycznej o stopniu trudności równym wynikowi tego testu efektu. Jedyną inną możliwością ucieczki jest oczekiwanie na skruszenie śluzu przez słońce, ale potwór rzadko do tego dopuszcza.

Jeśli ofiara się nie uwolni, globberog przylepia ją do grzbietu w kilka minut po ataku. Potem podłącza do niej żyłki – jedna pokrywa nieszczęśnika śluzem, a druga wysysa z niego krew i płyny. To wysysanie powoduje co minutę obrażenia o stopniu 12 – do czasu, aż ofiara umrze.

Ponieważ pancerz globberoga stwarza doskonałą ochronę, potwór często celnie spluwa na przeciwników zanim ci trafią go we wrażliwe miejsce (chyba że mają mnóstwo szczęścia). Zależnie od wieku stwora wartość jego pancerza może wynosić 20 i więcej, chociaż u młodych osobników bywa ona nawet tak niska jak 10. Wszystkie pancerze są odporne na przebicie.

Ponieważ pancerz globberoga pokrywa ten sam śluz, jakim pluje on w ofiary, wykonywanie fizycznych ataków na potwora jest bardzo trudne. Na początku walki Mistrz Gry przeprowadza test *rzucania czarów* dla określenia lepkości zewnętrznej warstwy wydzieliny istoty. Ilekroć przeciwnik trafia globberoga, jego broń, ręka itp. przykleja się do bestii. Ażeby je uwolnić, atakujący musi wykonać test Siły Fizycznej o stopniu trudności równym wynikowi wspomnianego testu *rzucania czarów*. Jeśli próba się nie uda, napastnik może ją powtarzać, ale za każdym razem jej stopień trudności wzrasta o 1.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Globberog, który dawno temu wtargnął do kaeru i zabił wszystkich mieszkańców, włóczy się teraz po okolicy w poszukiwaniu nowych ofiar. Mieszkańcy miasteczka na trasie jego wędrówek wynajmują bohaterów do wytropienia i zgładzenia go. Dla dodatkowej zachęty wyrażają zgodę, aby prócz zapłaty śmiałkowie zatrzymali wszystkie przylepione do bestii kosztowności. Bohaterowie nie wiedzą, że do zabicia potwora wysyłano już inne drużyny, w tym ich przyjaciół, ale wszyscy zginęli. Ich ciała przykleiły się do pancerza globberoga w takim miejscu, by śmiałkowie mogli je dostrzec.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 5 SF: 14

PER: 4 SW: 6

Inicjatywa: 5

Liczba ataków: –

Atak: –

Obrażenia: –

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 8

Efekt: 25 (oblepianie)

Próg życia: 60

Próg ran: 10

Próg przytomności: 55

Punkty legend: 185

Ekwipunek: brak

Łup: Skarb, monety i inne kosztowności na grzbiecie stwora warte przynajmniej 1000 sztuk srebra. Specyfikę znalezionych przedmiotów określa Mistrz Gry.

ŻYW: 10

CHA: 8

Obrona fizyczna: 4

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 10-20+

Pancerz duchowy: 12

Zachowanie równowagi: 20

Testy zdrowienia: 5

Szybkość w walce: 10

Pełna szybkość: 30





Jak sama nazwa wskazuje, gryfy tropikalne żyją w tropikach, a szczególnie w dżunglach lub ich pobliżu.

W Serwosie jest ich kilka, jednak większość upodobała sobie Liaj. Co najmniej kilkanaście tych stworów ma tam zawsze swoje gniazda – głównie blisko polan, a także dużych rzek i wodosпадów. Zdają się uwielbiać wodę i słońce tak samo, jak smoki ich mięso.

Sam mogę zapewnić o bliskim pokrewieństwie gryfów tropikalnych i zwyczajnych – po obu dostaje niestrawności. Jednak różnica między nimi dotyczy nie tylko wielkości czy barwy upierzenia. Dawców Imion latających na zwykłych gryfach zainteresuje pewnie fakt, że gryf tropikalny za nic w świecie nie pozwoli się dosiąść. Widziałem już kilku Kawalerzystów i Władców Zwierząt zabitych i pożartych przy próbie ujeżdżenia. (Niech mądrale nauczą się szanować wolę tych niebezpiecznych zwierząt).

Gryf tropikalny posiada też obce swemu kuzynowi magiczne zdolności. Będąc istotą terytorialną, używa ich do pozbywania się ze swych ziem nieproszonych gości. Gryfy wyznaczają swój teren na odległość godzi-

ny marszu Dawcy Imion od gniazd i mogą magicznie wykryć każdego intruza, który nań wejdzie. Gdy się taki trafi, dwa lub trzy z nich odszukują go i próbują odstraszyć. Jeśli to się nie uda, używają drugiej magicznej umiejętności. Gryf może wprawić intruza w trans, a następnie wyprowadzić go ze swego terytorium. Ta ekstaza trwa jeszcze kilka minut po opuszczeniu przez natręta terenów stwora. Po ocknięciu się, nieproszony gość ma tylko mgliste wspomnienia na temat tego, gdzie był i co się z nim działo.

Wiele gryfów tropikalnych postępuje z intruzami we wspomniany sposób. Stwory nie chcą walczyć, ponieważ naraża to na niebezpieczeństwo młode i psuje zapach powietrza krwią. Tym niemniej brutalnie zaatakują każdego Dawcę Imion, który za często wraca na ich teren.



GRYF TROPICALNY

Gryf tropikalny to jedno z najpiękniejszych i najniebezpieczniejszych dzieci Jasprea. Ten kuzyn gryfa zwyczajnego ma nawet więcej wdzięku i urody niż pospolitszy krewniak.

Dużo roślejszy od zwykłego gryfa, ma w kłębie metr osiemdziesiąt do dwóch metrów dziesięciu, od dwóch metrów czterdziestu do dwóch metrów siedemdziesięciu długości i rozpiętość skrzydeł prawie cztery i pół metra. Orla część stwora charakteryzuje się dużo jaśniejszym upierzeniem niż u gryfa zwyczajnego – często spotyka się czerwone, żółte, a nawet zielone osobniki. Z obu stron ptasiej głowy stwora sterczą duże rogi, choć wciąż nie wiem, do czego służą.





Ile to jest właściwie „za często”, szlachetny panie?

Nie wiem. Dla bezpieczeństwa powiedziałbym więcej niż raz. Na takie pytania nie odpowiada się *ad hoc*, jeżeli nie chce się zginąć.

ZASADY

Gryfy tropikalne używają magicznych zdolności do unikania zbędnego kontaktu z Dawcami Imion, kiedy się tylko da. Po wtargnięciu na ich teren wyczuwają intruza i wysyłają zwiadowców, by go odnalazły. Stwory najczęściej anonsują swe przybycie skrzekiem, przelatując obcym nad głowami. Następnie, każdy gryf wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeżeli ofiar jest więcej, testy wykonuje się do najwyższej magicznej obrony. Jeśli któraś z prób się uda, gryfy wiedzą, czy Dawcy Imion chcą je zaatakować i odpowiednio używają magicznych zdolności opisanych dalej. Chcąc z jakiejś skorzystać, każdy wykonuje test *rzucania czarów* i porównuje wynik z magiczną obroną poszczególnych ofiar.

Dawcy Imion, którzy chcą upolować, zaatakować czy w inny sposób dokuczyć gryfom, są przez nie odstrasza- ni głośnym skrzekiem. Jeżeli któryś z wykonywanych teraz testów *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, ofiarę ogarnia takie przerażenie, że musi opuścić terytorium tych istot najszybciej jak się da; zaraz po tym strach mija. Ogarnięta paniką ofiara może zwalczyć za- panować na d sobą, po wykonaniu udanego testu Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi testu *rzucania czarów*.

Jeśli intruzi nie mają złych zamiarów, gryfy latają tylko nad nimi, od czasu do czasu wydając głośne skrzeki. Jeżeli któryś z teraz testów *rzucania czarów* się powiedzie, piękno i gracia stworów wprawia ofiarę w lekki trans. Gryfy wyprowadzą ją wtedy ze swego terytorium. Intruz pozostanie w ekstazie 10 minut po jego opuszczeniu, po czym wróci do świadomości zaledwie z mglistym poję- ciem o tym, co się stało.

Zmuszone do walki tropikalne gryfy atakują szponami i czasami dziobem. Najczęściej rozszarpują ofiarę przed- nimi łapami, używając dzioba tylko z konieczności. Cho- ciaz jest on bronią groźniejszą, trudniej nim walczyć i stwory wykonują nim zaledwie jeden atak w rundzie, a nie dwa, jak ma to miejsce w przypadku pazurów. Ka- zde trafienie szponami zadaje obrażenia o stopniu 10, a dziobem – 12.

POMYŚL NA PRZYGODĘ

Bohaterowie wędrujący przez Serwos w poszukiwaniu kaeru leżącego koło wodospadu w dorzeczu Wężowej

odkrywają, że na okolicznych ziemiach znajduje się lego- wisko tropikalnych gryfów. Aby dotrzeć do celu, śmiał- kowie muszą przejść przez ich teren, neutralizując ma- giczne zdolności stworów i nie narażając się na ich atak.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7

SF: 8

ŻYW: 8

PER: 7

SW: 5

CHA: 7

Inicjatywa: 8

Liczba ataków: 2

Atak: 9

Obrażenia:

Ugryzienie: 12

Pazury: 10

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 12

Efekt: strach/fascynacja

Próg życia: 55

Próg ran: 14

Próg przytomności: 45

Punkty legend: 250

Ekwipunek: brak

Łup: Dziób i pióra warte 5k6 x 10 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 9

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 8

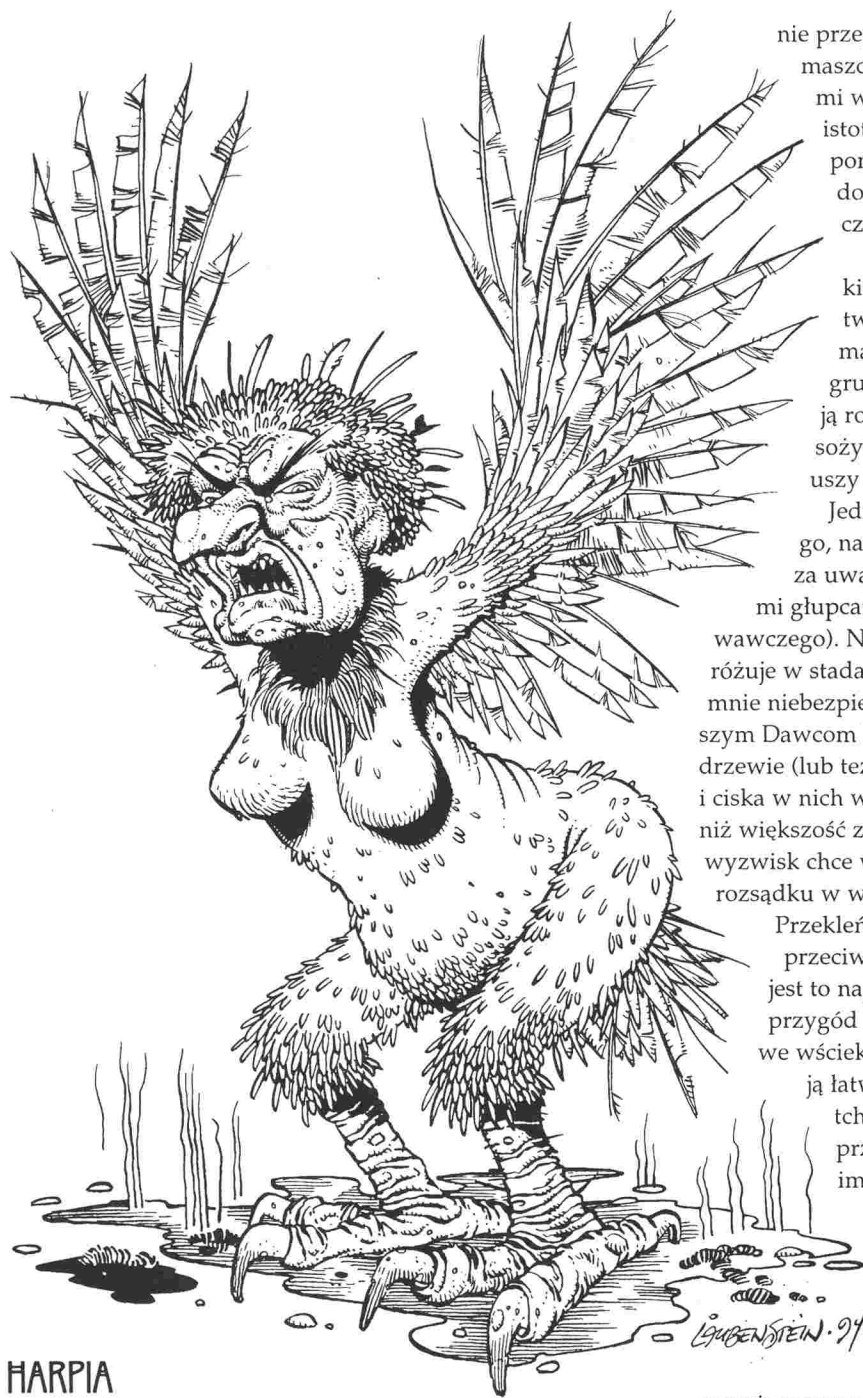
Testy zdrowienia: 4

Szybkość w walce: 42

Pełna szybkość: 85

Szybkość w locie: 90/180





HARPIA

Nigdy w życiu nie spotkałem wstrętniejszego stworzenia od harpii. Od jej ciała nie ma już chyba nic brudniejszego, no może oprócz jej ust. Gdybyście kiedyś natknęli się na którąś, dla zmycia smrodu zalecam kilkugodzinną kąpiel. Po zetknięciu z tym stworem nawet ja nurkuje w wodzie, żeby splukać z siebie ten okropny fetor. (Normalnie

nie przepadam za kąpielami. Wolę ożywcze namaszczenie przez jakiegoś oddanego sługę, sami więc widzicie, jak okropne to muszą być istoty, skoro zmieniają dla nich nawyki. Przypomniało mi się, Tiabdjynie, czy byłbyś tak dobry i nasmarował mi lewe ramię dziś wieczorem? Swędzi.)

Harpia to skrzyżowanie ptaka z człowiekiem, łączące najgorsze cechy obydwu. Ma twarz i ciało wiedźmy pokryte brudnymi, matowymi piórami. Jej ptasie łapy i krótkie, grube skrzydła całe się lepia, twarz pokrywa ją ropiejące wrzody, a w piórach roi się od pasożytów. Jej chropowaty, piskliwy głos drażni uszy niczym miecz zgrzytający o kamień.

Jedna harpia nie stwarza zagrożenia dla nikogo, nawet dla Was, mniejsi kuzyni (no może poza uważającymi się za łowców przygód nadętymi głupcami, pozbawionymi instynktu samozachowawczego). Niemniej jednak potwór ten zawsze podróżuje w stadach. Grupy tych szkaradzieństw nie są dla mnie niebezpieczne, ale mogą poważnie zagrozić słabszym Dawcom Imion. Stado polujących harpii ląduje na drzewie (lub też kilku drzewach) blisko wybranych ofiar i ciska w nich wszelkimi obelgami, jakie zna (a zna więcej niż większość z Was słyszała w życiu). Tym potokiem wyzwisk chce wyprowadzić je z równowagi i pozbawić rozsądku w walce.

Przekleństwa pomagają też harpiom określić siłę przeciwnika. Jeśli ofiara nie da się sprowokować, jest to najprawdopodobniej doświadczony łowca przygód zbyt potężny dla stworów. Jeżeli wpadnie we wściekłość, pewnie brak jej dyscypliny i można ją łatwo pokonać. Harpie są przy tym z natury tchórzliwe i wolą atakować jak najmniej przeciwników i jak najsłabszych. Gdy uda im się rozwścieczyć wroga, ruszają do natarcia. Ponieważ miały czas ocenić jego siły, niemal zawsze atakują najpotężniejszego wojownika lub przywódcę drużyny, a dopiero potem nacierają na pozostałych. Harpie tną ofiary po twarzach ostrymi szponami i okładają je prowizoryczną bronią – pałkami czy dużymi kamieniami. Jeśli walka przybiera dla nich niepomyślny obrót, odlatują na drzewa i wykrzykują nowe obelgi.

Jeżeli ofiary przeżyją atak, największym zagrożeniem ze strony harpii staje się dla nich możliwość nabawienia się choroby. Te okropne potwory stale tarzają się w nieczystościach i przenoszą kilka strasznych chorób, na które





same są odporne. Ofiary, które przetrwały ich atak, często zapadają w ciągu paru godzin na dziwną, osłabiającą chorobę. Jeśli wycieńczone nie umrą, potwory wracają je zabić.

Nie mam pojęcia jak te ohydne ptasie monstra się parzą i nie dbam o to. Młode rodzą się w brudzie i niemal od początku muszą walczyć o życie – harpie nie czują więzi rodzinnych i nie wahają się zabić potomstwa, by dopchać się do jedzenia. Ostatnie w kolejce do posiłku piskłęta jedzą więc często zgniłe mięso, o ile w ogóle cokolwiek. Narażone na głód i nieodporne jeszcze na czające się we wszechobecnym brudzie choroby, giną w zastraszającym tempie, choć i tak za wolno, by ten wstrętny gatunek wymarł. Harpie wydają się mieć pewną ograniczoną inteligencję, niemal tak wysoką jak Dawcy Imion, ale nie gromadzą wiedzy, nie studiują magii ani nauk humanistycznych i zainteresowane są wyłącznie własnym przeżyciem.

ZASADY

Chcąc rozwścieczyć ofiary, harpia prawie zawsze obraża je przed atakiem, używając szczególnej formy talentu *prowokacja*. Kiedy potwór z niej korzysta, wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie atakowanego. Jeśli próba się powiedzie, ofiara traci nad sobą panowanie. Przez następne 10 rund musi zrobić wszystko, aby zabić harpię, nawet jeżeli te działania narażają ją na obrażenia. Jeśli potwór osiągnie w teście co najmniej ogromny sukces, nie tylko rozwściecza atakowanego, ale i rzuca na niego potężną klątwę. Jej efekty określa Mistrz Gry – często ziszcza się któraś z obelg stwora. Na przykład harpia może uczynić ofiarę impotentem lub pozbawić ją całej odwagi w walce. Patrz **Klątwy** str. 211-2 **ED** – **Przebudzenie Ziemi**.

W walce wręcz szpony potwora zadają obrażenia o stopniu 6. Jeśli przeprowadzi on udany atak, ofiara musi wykonać test *Żywotności* o stopniu trudności określonym przez Mistrza Gry. Jeżeli próba się nie powiedzie, poszkodowany w bliskiej przyszłości (często w przeciągu kilku godzin) nabawi się choroby wybranej przez prowadzącego. Patrz **Choroby** w rozdziale **Objaśnienia** na str. 113.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Głosiiciel Lochosta chcący ucywilizować harpie wynajmuje bohaterów do ochrony przed ich atakami i przetransportowania zapasów na pustkowia Barsawii, gdzie mają żyć ich kolonie.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 5

SF: 4

ŻYW: 5

PER: 5

SW: 4

CHA: 2

Inicjatywa: 6

Obrona fizyczna: 7

Liczba ataków: 2

Obrona magiczna: 6

Atak: 7

Obrona społeczna: 8

Obrażenia: 6

Pancerz fizyczny: 3

Liczba czarów: 1

Pancerz duchowy: 0

Rzucanie czarów: 8

Zachowanie równowagi: 7

Efekt: prowokacja

Testy zdrowienia: 2

(patrz **Zasady**)

Próg życia: 35

Szybkość w walce: 25

Próg ran: 8

Pełna szybkość: 50

Próg przytomności: 30

Szybkość w locie: 70/130

Punkty legend: 75

Ekwipunek: Prymitywna broń

Łup: brak





przed Pogromem Naka uprawiał mały skrawek ziemi w pradawnym królestwie Landis. Pracował w polu wiele lat. Nigdy nie cieszył się zyskami, jakie osiągaliby inni rolnicy, ale nie cierpiał też głodu. Często trzymał się na ubożu i nigdy nie mówił źle o innych. Z czasem jednak zaczął zazdrościć sąsiadom sukcesu. Zawiść w jego sercu rosła niczym wielki, czarny guz. Pewnego dnia straszna burza zasnuła niebo nad Landis. Naka poszedł na pola sąsiadów i wymawiając imię Garlen, Pasji domowego ogniska, zaoferował im schronienie.

Uraczył ciepłą stawą oraz winem i wkrótce potem wszyscy goście posnęli. Wtedy zamordował rolników i ukradł ich kosztowności. Nie trzeba dodawać, iż jego czyn nie przypadł Garlen do gustu, choć legenda nie mówi dokładnie, jak się na nim zemściła.

Przyznam, że z mieszanymi uczuciami dołączam awatara Pasji do tej pracy – przecież tak potężne istoty na pewno nie są zwykłymi stworami! Nie zamierzam jednak kwestionować wyboru mego czcigodnego gospodarza.

Heroldowie to gigantyczni, zwiewnie wyglądający, zakuci w zbroję rycerze ponad trzymetrowego wzrostu, z zabójczą precyzją władający swymi dwuręcznymi mieczami. Wszyscy, którzy ich znają, włącznie ze mną, wierzą, iż za życia dzielnie wspierali oni Pasję i po śmierci zostali nagrodzeni możliwością zgładzenia wrogów tych potęg. Tylko ci dość potężni, by pokonać herolda – zaiste niewiele osób – nie boją się gniewu Pasji. Dla innych rozszłoszczenie ich to tylko wymyślna forma samobójstwa.

Ponieważ heroldowie są manifestacją Pasji, każdy posiada magiczne zdolności, pozwalające dopaść zło. Pojawiają się w miejscu, w którym rozgniewano potęgę, aby okoliczni mieszkańcy zobaczyli, iż zamierza ona pomścić zło. Potem herold nieustraszenie tropi winowajcę,

HEROLD

Niezliczone legendy wspominają o Pasjach odwiedzających Dawców Imion będących w wielkiej potrzebie lub nagradzających wiernych, którzy żyją zgodnie z ich ideałami. Ciekaw jednak jestem, ilu czytelników spostrzegło, jak rzadko wspominają one o okropnych konsekwencjach spadających na tych, którzy te potęgi rozgniewają. Otóż powiem Wam, co się wtedy dzieje. Rozszłoszczone Pasje karzą takich łotrów, wysyłając przeciw nim straszne istoty, zwane heroldami.

Jedną z najlepiej znanych opowieści o Dawcy Imion, który rozgniewał Pasję, jest legenda o Nace. Na długo





dopóki nie wykona zadania lub zostanie zabity (co się właściwie nie zdarza). Po wysłedzeniu ofiary, przedstawia się i wyzywa ją na pojedynek. Nigdy nie widziałem, by trwał on dłużej niż kilka chwil i żeby herold przegrał.

Przed Pogromem heroldowie byli dużo mniejszym zagrożeniem, ponieważ Pasje karały w ten sposób tylko sprawców najcięższych przestępstw. Jednak odkąd Pogrom wpędził trzy z nich w obłęd, zaczęły one zsyłać swych heroldów bez umiaru. Być może to szaleństwo owych potęg sprawia, że każdy czyn, który ich nie wychwala, uznają za zbrodnię i tylko to się dla nich liczy. Nawet mnie z całą mądrością i mocami, perspektywa walki z heroldem napawa lękiem. Wy zaś, słabsze, dwunożne rasy, powinniście zrobić wszystko, by nie rozgniewać Szalonej Pasji, bo może to kosztować Was życie.

Oczywiście, jeżeli już rozżoście Pasję, możecie błagać ją o przebaczenie, obiecując pokutę za błędy. Jeśli w momencie pojawienia się herolda zrobicie to dość szybko i przekonująco, on – i jego stwórca – mogą okazać Wam litość. Ostrzegam jednak, że wysłannicy potęg potrafią wyczuć kłamstwo. Jeżeli bujacie, zabijają Was. Także jeśli nie uda Wam się odpokutować zła, zemsta Pasji będzie szybka i brutalna. Nie wiem dokładnie, co robią z nie-szczęśnikami, którzy je zawiedli, ale słyszałem, że spotyka ich kara daleko gorsza niż śmierć.

ZASADY

Heroldowie objawiają się pod postacią każdej rasy Dawców Imion, zależnie od tego, kim byli za życia. Magiczna zbroja daje im doskonałą obronę fizyczną oraz pancerz duchowy 8. Nie można jej przebić. Ich potężne miecze również są magiczne i zadają wszystkim wrogom obrażenia SF +8. Żaden Dawca Imion nie może używać tej zbroi ani broni.

Heroldowie posiadają nadaną im przez Pasję zdolność tropienia tych, którzy zgrzeszyli przeciw ich potęgom. Aby z niej skorzystać, wysłannik Pasji wykonuje test rzucania czarów o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeśli próba się powiedzie, odnajduje grzesznika, nawet jeżeli akurat płynie on po wodzie albo leci w powietrzu.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Gdy bohaterowie wędrują przez miasto, wyraźnie przerażony mieszkaniec prosi ich o ochronę, ale przed czym, nie chce powiedzieć. Twierdząc, iż jest bogaty, oferuje hojną zapłatę za pomoc, jednak bardzo niewiele mówi o sobie. Śmiałkowie szybko odkrywają, że ich nowy pracodawca to głosiciel Mynbruje, który rozgniewał Pasję zbyt częstymi prośbami o ukaranie wrogów. Teraz

nie bez powodu boi się, iż Mynbruje wyśle za nim jednego ze swych strasznych heroldów.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 15

SF: 20

ŻYW: 22

PER: 12

SW: 15

CHA: 12

Inicjatywa: 15

Obrona fizyczna: 11

Liczba ataków: 1

Obrona magiczna: 7

Atak: 16

Obrona społeczna: 7

Obrażenia: 28

Pancerz fizyczny: 12

Liczba czarów: 1

Pancerz duchowy: 8

Rzucanie czarów: 28

Zachowanie równowagi: 13

Efekt: tropienie

Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 100

Szybkość w walce: 50

Próg ran: 18

Pełna szybkość: 100

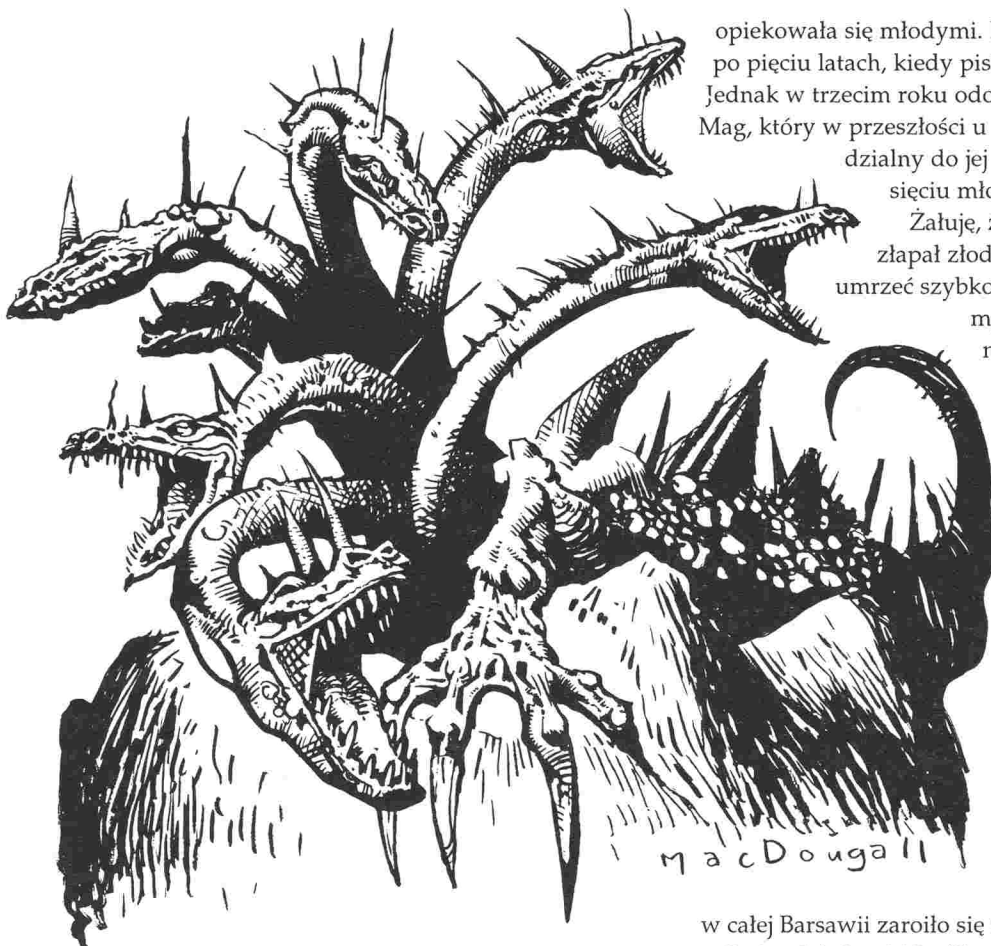
Próg przytomności: 90

Punkty legend: 5 000

Ekwipunek: Magiczna zbroja płytowa i dwuręczny miecz

Łup: brak





HYDRA

Ujawniając prawdę o powstaniu hydry, z pewnością ściagnę na siebie gniew kolegów smoków. Gotów jestem jednak ponieść to ryzyko, aby powstrzymać jej złego stwórcę przed powołaniem do życia innych, tak strasznych istot. Wiedźcie, że żaden ze stroniących ode mnie, większych smoczyczych braci, nie odważyłby się opowiedzieć Wam tej historii.

Hydry żyją w Barsawii od niedawna – zaledwie od około sześciuset lat. Żyła tu również wtedy wielka smoczyca Thermail (o której być może słyszeliście) i blisko przyjaźniła się z wieloma Dawcami Imion. Co u smoków prawie się nie zdarza, często zapraszała do swej jamy gości z innych ras, by podyskutować z nimi o sztuce, filozofii, historii i innych frapujących ją tematach. Darzyła ich wielkim zaufaniem, którego nadużyto tylko raz.

Pewnego dnia Thermail zabroniła się odwiedzać przez trzy lata i odizolowała się w swej pieczarze. W tym czasie złożyła jaja, których starannie doglądała, a po wylęgu

opiekowała się młodymi. Do „życia“ zamierzała wrócić po pięciu latach, kiedy pisklęta będą już samodzielne. Jednak w trzecim roku odosobnienia doszło do tragedii. Mag, który w przeszłości u niej gościł, wkradł się niewidzialny do jej jamy i wykradł siedem z dziesięciu młodych.

Załuje, że żaden ze smoków nigdy nie złapał złodzieja – za swój czyn powinien umrzeć szybko i w męczarniach; złości mnie myśl, iż może jeszcze żyć. (Mam nadzieję, że poderżnięto mu gardło w jednym z zaułków Kratas czy innym podobnym miejscu). Wiemy jednak bardzo dobrze, co rabuś zrobił ze zdobyczą. Połączył młode smoki w jednego potwora o siedmiu głowach – hydrę. Potężna magia użyta do scalenia stwora splugawiła go i zahamowała jego rozwój, tak że urosł tylko do połowy wielkości smoka i popadł w obłęd. Najgorsze jest jednak to, że mag zdołał stworzyć z pierwszej hydry drugą i je rozmnożył. W ciągu zaledwie dekady

w całej Barsawii zaroiło się od tych stworów.

Po kradzieży piskląt Thermail wpadła w straszny szal. Ponieważ nie wiedziała, kto ją skrzywdził, chciała ukoić ból i gniew, atakując wszystkich Dawców Imion nie będących smokami. Latała po Barsawii, doszczętnie paląc wioski i uprawy. Taka zemsta nie mogła jej jednak zwrócić dzieci, a tęsknota za nimi tylko rosła. W końcu wielka i szlachetna Thermail uciekła od rozpacz, nabijając się na szpiczasty szczyt, zwany od tamtej pory Smoczą Turnią.

Teraz, gdy już znacie tę straszną historię, opowiem Wam o samej bestii. Hydry przypominają małe, skrzydlate smoki, jednak nigdy nie przekraczają 12 metrów długości (licząc od głowy do ogona). Mają siedem karłowatych, wijących się głów, z których każda może zaatakować przeciwnika. Ich ciała pokrywają małe łuski twardsze niż wszystkie broje, jakie znacie. Przez magiczne połączenie hydry zyskały wiele smoczyczych mocy, ale różnią się one u poszczególnych osobników. Część stworów ziejie ogniem, podczas gdy inne paraliżują wrogów spojrzeniem. Na szczęście żadne nie rzucają czarów – nikt nie wie dokładnie czemu, ale chyba brak im rozumu, by się ich nauczyć. Ponieważ nie sposób poznać, jakie moce





każda z nich posiada, lepiej mieć się na baczności i być gotowym na najgorsze.

Jeśli któryś z czytelników spotka kiedyś hydrę, błagam, by ją zabił. Jeżeli sam nie zdoła, niech powie smokom, gdzie się ona kręci. Uśmiercamy je natychmiast jak najłagodniej – te potwory nie powinny żyć, a jednak żal ich nam, bo nie są winne swego losu. Kiedyś, przed zabiciem jednej z nich, spojrzałem jej w oczy i dostrzegłem w nich smutek, jakby zdawała sobie sprawę ze swego nienaturalnego pochodzenia i czuła wstyd.

ZASADY

Hydra zwykle atakuje gryząc i rozrywając przeciwnika na strzępy. W każdej rundzie walki wykorzystuje pięć głów i pazury przednich łap. Każde jej ugryzienie powoduje obrażenia o stopniu 25, a szpony o stopniu 22. Do przebicia jej niezwykle mocnego, naturalnego pancerza, potrzebny jest wyjątkowy sukces w teście ataku.

Hydra może posiadać każdą moc dostępną smokom, ale nie więcej niż jedną z nich. Przy tworzeniu potwora wybierz którąś z poniższych: wzrok astralny, rozproszenie magii, smoczy oddech, smoczy strach, smocza regeneracja, zduszenie magii lub smoczy jad. Jeśli Mistrz Gry jest okrutny albo drużyna zbyt silna dla zwykłej bestii, prowadzący może wyposażyć ją w kolejne moce. Stopień każdej mocy równa się Sile Woli stwora, zazwyczaj 15.

POMYSŁY NA PRZYGODĘ

1. Gdy bohaterowie idą lasem, pada na nich cień prześlującego smoka. Olbrzym łąduje nieopodal, zwraca się do śmiałków po imieniu i prosi o przysługę (za którą ich oczywiście suto wynagrodzi). Twierdzi, że mag próbujący stworzyć własną hydrę ukradł jego jaja, które chce wykorzystać w tym strasznym eksperymencie. Niestety czarodziej ukrył się w opuszczonym kaerze, zbyt małym dla smoka. Olbrzym prosi, by bohaterowie weszli do środka, odzyskali jaja i albo zabili złoczyńcę, albo przyprowadzili go do niego.

2. Wykorzystaj powyższy wątek z następującą zmianą. Bohaterowie nie wiedzą, że smok kłamie. Mag rozzłościł go kiedyś i wielki stwór chce posłużyć się śmiałkami, by się zemścić.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 15

SF: 22

ŻYW: 22

PER: 8

SW: 15

CHA: 10

Inicjatywa: 15

Obrona fizyczna: 12

Liczba ataków: 7

Obrona magiczna: 10

Atak: 17

Obrona społeczna: 10

Obrażenia:

Pancerz fizyczny: 25

Ugryzienie: 25

Pancerz duchowy: 5

Pazury: 22

Zachowanie równowagi: 20

Liczba czarów: 1

Testy zdrowienia: 10

Rzucanie czarów: 10

Efekt: (patrz Zasady)

Próg życia: 150

Szybkość w walce: 50

Próg ran: 15

Pełna szybkość: 150

Próg przytomności: 130

Moce: patrz Zasady

Punkty karmy: 10

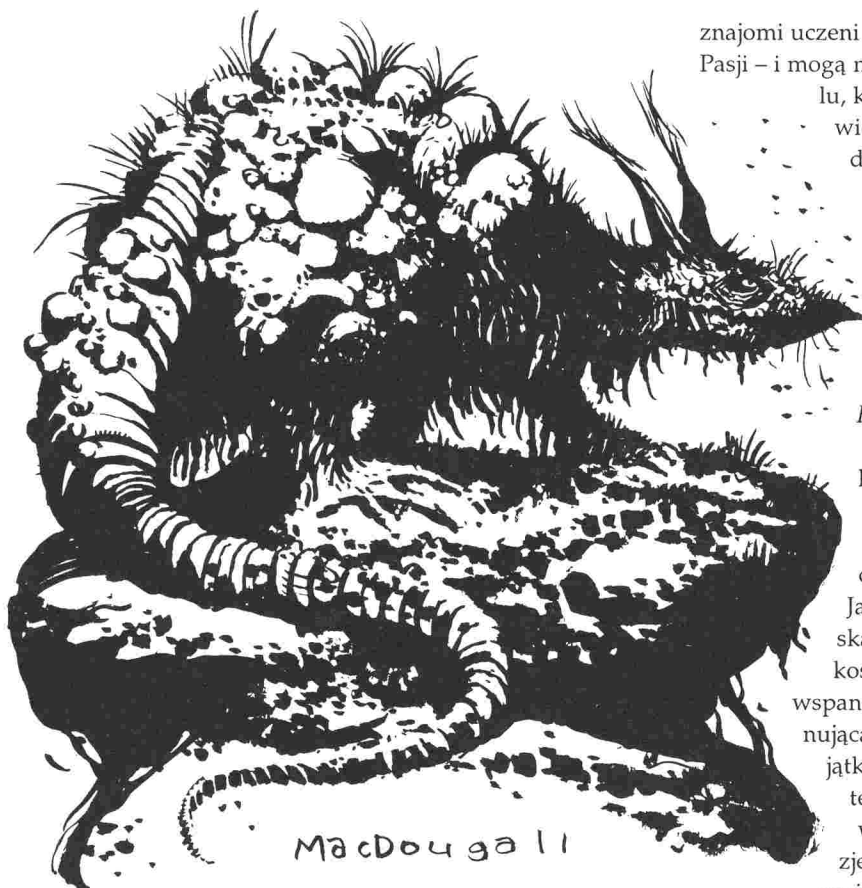
Stopień karmy: 8

Punkty legend: 20 000

Ekwipunek: brak

Łup: Ukryty w legowisku skarb o wartości do 10 000 sztuk srebra i tyłuż samo punktów legend.





JASZCZUR ZARAZY

Lowcy przygód powinni się wystrzegać jaszczura zarazy, bo niewiele zdoła ich przed nim obronić. Można być najwspanialszym szermierzem świata, mieć siłę smoka (choć u słabszej rasy ciężko to sobie wyobrazić) czy też wytrzymałość, pozwalającą biec lub walczyć kilka dni bez przerwy. Jednak bez względu na to, jaki dar się posiada, trudno nie ulec jaszczurowi zarazy lub, ściślej mówiąc, temu, co przenosi.

Jak dobrze znacie stworzenia wywołujące choroby? Ilu Waszych przyjaciół i ukochanych zabiły istoty zbyt małe, by je zobaczyć, a co dopiero z nimi walczyć, czy przed nimi uciec? Jaszczur zarazy przyciąga choroby, wywołuje je i roznosi. Jest przy tym na nie odporny, więc przez lata może zabić niezliczoną liczbę stworów i Dawców Imion. Wiele osób, które zetknęły się z jaszczurami i przeżyły, uważają je za Horrory, jednak to nieprawda. Horror przecież zabija i okalecza z czystej przyjemności (tak jak sam ją pojmuję – ale dość już o Horrorach; szkoda kłaść sobie nimi usta). Jaszczur zarazy zabija, bo roznoszenie chorób jest częścią jego natury. Niektórzy moi

znajomi uczeni sądzą, że stworzyła go któraś z Szalonych Pasji – i mogą mieć rację. (Ta kwestia jest jedną z niewielu, których nie umiem wyjaśnić, ale nie ma większego znaczenia. Niezależnie od pochodzenia potwór jest tak samo zabójczy).

Opis Vasdenjasa przypomina mi opowieść o kaerze Caerndell. Kiedy w 1499 TH natknęła się na niego grupa łowców przygód, znalazła w nim same trupy.

Ciała były potwornie poskręcane, niczym od jakiejś strasznej choroby. Zawsze

myślałem, że mieszkańców Caerndell zabił Horror, ale teraz nie jestem już taki pewien.

Jaszczur zarazy wygląda jak splugawiona krzyżówka gada i gryzonie, i mierzy około trzech metrów (łącznie z ogonem). Jego ciało pokrywają pręgi i wrzody, a w każdym gnieźdzą się zarazki innej choroby.

Jaszczur nawet lubi zarazy i często szuka skażonych miejsc, gdzie może się nimi rozkoszować, niczym smakosz Dawca Imion

wspaniałym jadłem na bankiecie. Naturalnie panująca wśród większości Dawców Imion (z wyjątkiem smoków, na szczęście) niefortunna tendencja do budowania miast i życia

w nich, stwarza stworom niezliczone okazje do takich uct. Nigdzie na świecie nie znajdują takiego bogactwa chorób jak w Wa-

szszych śmietnikach i na zatłoczonych ulicach. (Gdybyście, mniejsi Dawcy Imion, żyli tak jak smoki, w miłych, czystych jamach, jaszczury poszłyby sobie precz. Niestety, na dobre rady nikt dziś nie zwraca uwagi).

Kiedy jaszczur zarazy urządzi sobie gniazdo w stercie śmieci, żyjący w pobliżu Dawcy Imion zaczynają chorować i umierać w zastraszającym tempie. Znakiem rozpoznawczym jego obecności jest zarówno duża liczba chorób nekających naraz daną populację jak i ich niezwykle złośliwość. Nie raz widziałem, jak zaraza w kilka tygodni pochłaniała całe cywilizacje – w mgnieniu oka, jak dla smoków. (Niektórych jednak nawet wcale mi nie żal. Takiego Ustrektu, na przykład. Ta żałoszna zbieranina nadeptych trolli nie zrobiła ze złota nic porządnego aż do drugiej dynastii Thag'ustra. Pierwsza na szczęście wymarła).

Chciałem z szacunkiem przypomnieć, Mistrz Sekretów, że trolle mogą również czytać tę pracę...

I dla grupki przeczulonych gburów mam hamować swój język? Absurd. Twoje trolle nie będą nawet wiedzieć o starożytnym Ustrekcie.

Jak już mówiłem, jeśli zarażony nieszczęśnik nie dysponuje potężnymi magicznymi i naturalnymi środkami





przeciw wszystkim chorobom jaszczura – nieuchronnie czeka go śmierć. Jedynym sposobem na powstrzymanie zarazy jest wyciągnięcie stwora z gniazda i zabicie go oraz spalenie jego cuchnących zwłok w rozgrzanym do czerwoności piecu.

Czy nie należałoby też spalić odzieży i prześcieradeł, jak to się zwykle robi w przypadku śmiertelnych chorób?

Racja! Przecież Wy, inni Dawcy Imion, używacie takich rzeczy. Ja mogę się bez nich obyć – życie jest wtedy takie proste – ale Wy, jak sądzę, nie umielibyście? Tak, spalcie je, a jakże!

A zastawy stołowe? Noże, widelce, talerze, dzbany itp.?

Tak, je też. Aż dziw, ile u Was rupieci... i przydałoby się kilka czarów odkażających. W porównaniu z nami, jesteście tacy chorowici. Użyjcie ich jak najczęściej. I sprzątajcie Wasze śmieci. Wtedy jaszczury nie będą miały po co się do Was zbliżać.

ZASADY

Jaszczur zarazy atakuje przeciwnika pazurami i zębami. Ugryzienie stwora zadaje obrażenia o stopniu 10 i zwykle przenosi zarazki najgroźniejszej z jego chorób, zgromadzone w małych gruczołach u podstawy zębów. Jeśli ukąszony ma słabe zdrowie, może umrzeć w ciągu minuty. Jaszczur może też wykonać w rundzie dwa ataki pazurami, z których każdy zadaje obrażenia o stopniu 7 i również przenosi chorobę.

Kiedy potwór celnie trafi, przeprowadź dla niego test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeśli próba się powiedzie, cel się zaraził. Jeżeli po zarażeniu ofiara nie wykona udanego testu *Żywotności* o trudności równej stopniowi choroby, zaczyna odczuwać jej efekty. By określić tę liczbę, patrz **Choroby**, str. 112, rozdział **Objaśnienia**. Większość przenoszonych przez jaszczura infekcji powoduje w każdej rundzie obrażenia o stopniu 10. Chcąc obronić się przed chorobą, ofiara może wykonywać co rundę dalsze testy *Żywotności*, ale wraz z każdą próbą ich stopień trudności wzrasta o 3.

Większość przenoszonych przez jaszczura infekcji jest magicznego pochodzenia i można je zwalczyć *Rozproszeniem magii* o stopniu trudności 10 (w każdej następnej próbie on również wzrasta o 3). W miarę jak potwór przyciąga kolejne choroby, możesz zastępować już wykorzystane nowymi. Specyfikę poszczególnych określa Mistrz Gry – każda zaraza jaką zdołasz wymyślić, może istnieć w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Bądź twórczy i okrutny.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Władze Throalu, powiadomione o małej wiosce zdziękowanej niemal z dnia na dzień licznymi chorobami,

wynajmują bohaterów do ochrony uzdrowicieli, wysłanych na pomoc cierpiącym. Jeden z medyków, który widział już podobną epidemię, mówi śmiałkom, że będą musieli wytropić i zabić odpowiedzialnego za nią jaszczura zarazy.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 5

SF: 6

ŻYW: 8

PER: 4

SW: 5

CHA: 3

Inicjatywa: 6

Obrona fizyczna: 6

(odporny na choroby)

Liczba ataków: 3

Obrona magiczna: 8

Atak: 7

Obrona społeczna: 8

Obrażenia:

Pancerz fizyczny: 3

Ugryzienie: 10

Pancerz duchowy: 2

Pazury (x 2): 7

Zachowanie równowagi: 12

Liczba czarów: 1

Testy zdrowienia: 2

Rzucanie czarów: 10

Efekt: choroba zakaźna

Próg życia: 40

Szybkość w walce: 100

Próg ran: 11

Pełna szybkość: 50

Próg przytomności: 32

Punkty legend: 155

Ekwipunek: brak

Łup: Brak (chyba że ktoś wymyśli jakieś przewrotne zastosowanie dla chorób stwora).





JEDNOROŻEC

W czasie Pogromu z powierzchni Barsawii zniknęło wiele cudownych zwierząt, a inne zmieniły się prawie nie do poznania. Ten drugi los spotkał m.in. jednoroźca, który jednak wcale nie został splugawiony (doprawdy nie wiem czemu, ale to szczęście dla Barsawii). Przed Pogromem jednorożec był jednym z najstraszliwszych drapieżników. Sam widok bestii – z matową sierścią i nabiegłymi krwią oczami – budził strach w sercach Dawców Imion. W przeciwieństwie do większości drapieżników jednak, potwór nie zabijał z głodu, tylko z czystej przyjemności. Dawne jednorożce polowały w stadach i odznaczały się niezwykle sprytem, który

pozwalał im walczyć z większymi i potężniejszymi od siebie istotami. Często walczyły z grzmotorożcami, mantikorami, a czasem nawet i smokami, otaczając ofiarę i pokonując ją dzięki liczebnej przewadze. Niektóre z tych występnych, złośliwych bestii czały się koło ścieżek i traktów, gdzie polowały na mniejsze drużyny łowców przygód i samotnych podróżnych. Szczególnie niebezpieczne były dla Dawców Imion, gdyż kiedy posmakowały ich kruchego mięsa, nie chciały już jeść nic innego. Wiele stad napadało też na wioski Dawców Imion, atakując pod osłoną nocy i straszliwymi rogami i kopytami niszcząc wszystko, co stało im na drodze. Wkrótce tętent kopyt po zmroku zaczął budzić strach u mieszkańców licznych osad. W niewytłumaczalny sposób Pogrom zmienił jednorożce – lub przynajmniej większość tych, jakie znam – ze złych istot gustujących w mięsie Dawców

Imion w łagodne bestie wielkiej urody. Teraz większość tych zwierząt żyje samotnie i żywi się leśnymi roślinami. Co smutne, nie są już tak smaczne jak dawniej – może nie tyle niezjadliwe, co mdłe. Ale mimo to ich przemiana to prawdziwe błogosławieństwo.

Nim powiem coś więcej o jednorożcach, muszę obalić pewien mit. Do ich złapania nie potrzeba dziewicy (byłaby to straszna strata tak wspaniałego mięsa). Wystarczy rączy koń i duża umiejętność jazdy. Nawet najwolniejszy jednorożec biega jak najszybsze rumaki i trzeba uważać, by nie nadziać się na jego długi róg. Straciłem kiedyś kilka łusek, gdy taki mnie bodnął, usiłując uciec (jeden z tych sprzed Pogromu – wybory). Choć jednorożce wyglądają jak duże konie z rogiem na łbie, daleko im do uległości hodowlanych zwierząt, z którymi większość czytelników tego tomu musiała mieć do czynienia. Są łagodniejsze niż





dawniej, o ile nie chce się ich złapać. Wciąż tak samo kochają wolność.

Większość jednorożców, jakie znam, jest biała, choć słyszałem też o cętkowanych, a nawet czarnych. Mający od pół metra do metra róg stwora stanowi straszliwą broń, zdolną ponoć jednym ciosem zabić Horrora. Nigdy jednak nie widziałem jednorożca uśmiercającego Horrora, więc powszechna wiara w moc rogu może być kolejnym mitem o tym zwierzęciu. Jednakowoż może on zadać paskudną ranę, a nawet przebić kość, jeśli w chwili ataku stwór się dostatecznie rozpuści.

Niezależnie od tego, czy może zabić Horrora, czy też nie, świeży róg jednorożca jest niezwykle czuły na trucizny. Gdy się nim dotknie substancji choć odrobinę toksycznej – przynajmniej dla stwora – zmienia kolor. Im ciemniejszy się staje, tym groźniejsza trucizna. Sproszkowany może zneutralizować każdy jad, niezależnie od jego siły.

ZASADY

W wyniku zmian, jakich dokonał Pogrom, powstało kilka gatunków jednorożców, z których każdy charakteryzuje się innymi mocami. Niniejszy opis i STATYSTYKI odnoszą się do najczęściej spotykanego. Mistrzów gry zachęca się jednak do zmiany parametrów i mocy stwora wedle uznania.

Choć jednorożce wolą unikać walki, zapędzone w kóz róg lub broniące młodych, stają się straszliwymi przeciwnikami. Zazwyczaj atakują bodąc rogiem i zadają w ten sposób obrażenia o stopniu 20. Mogą też kopać tylnymi nogami tak jak koń, powodując obrażenia o stopniu 16.

Wiele jednorożców posiada też magiczną zdolność uspokajania przeciwników, co zniechęca ich do ataku. Aby jej użyć, zwierzę wykonuje test *rzucania czarów* i porównuje wynik z magiczną obroną wszystkich celów w odległości 50 metrów od siebie. Jeśli próba się powiedzie, moc usuwa normalny i magiczny strach oraz sprawia, że przeciwnicy rozluźniają się fizycznie. Chcąc otrząsnąć się z jej efektów, ofiara musi wykonać test *Siły Woli* o stopniu trudności równym wynikowi testu *rzucania czarów* jednorożca.

Róg zwierzęcia może wykrywać trucizny. Zanurzony w toksycznej substancji ciemnieje. Im bardziej zmieni kolor, tym silniejsza jest trucizna. Zależnie od rodzaju trucizny, jej mocy i stężenia, zmiana barwy następuje po upływie 1-10 minut. Sproszkowany neutralizuje wszystkie trucizny.

Róg jednorożca nie zabija Horrora jednym ciosem. Niestety, nie ma tak dobrze.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Banda therańskich łowców niewolników zabija wszystkie jednorożce na swej drodze. Pewni ludzie z południa Barsawii boją się, by ich ofiarą nie padło stado z okolic ich wioski. W nadziei na ocalenie stworów, wieśniacy wynajmują bohaterów do przegania jednorożców z dala od terenów łowieckich Therań. Niestety, nie wiedzą, że „ich” stado składa się z resztek przedpogromowych bestii i te „łagodne zwierzęta” to występní zabójcy o ostrych zębach i wrednych charakterach. Śmiałków czeka bardzo przykra niespodzianka.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7 SF: 10

PER: 7 SW: 7

Inicjatywa: 8

Liczba ataków: 1

Atak: 9

Obrażenia: 20

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 7

Efekt: uspokajanie innych

(patrz Zasady)

Próg życia: 50

Próg ran: 15

Próg przytomności: 42

Punkty legend: 300

Ekwipunek: brak

Łup: Róg wart przynajmniej 2000 sztuk srebra. Trzeba dodać, że w większości Barsawii posiadanie rogu jednorożca jest przestępstwem.

ŻYW: 9

CHA: 10

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 9

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 7

Zachowanie równowagi: 9

Testy zdrowienia: 3

Szybkość w walce: 50

Pełna szybkość: 120





KLUJEC

Mały, gryzoniowaty klujec ma ledwie metr dwadzieścia wzrostu, a większa część jego ciała opiera się na krótkich tylnych łapach. Góra korpusu stwora przechodzi w wąską głowę, z której boków sterczą groźne wasy. Zwierzę ma jeszcze dwie krótsze łapy przednie, używane do kopania tuneli, wspinania się po ścianach (rzadko) i atakowania ofiar. Członki te kończą się długimi, ostrymi pazurami, zdolnymi do szybkiego zrobienia z delikatnego ciała (takiego jak większości Dawców Imion) krwawej miazgi. Dolna połowa stwora przechodzi w mocny ogon, również zakończony ostrym wąsem. Tylne łapy zwierzęcia, trochę dłuższe od przednich, pozwalają mu zdumiewająco szybko biegać.

Kłujce mają zwyczaj łączenia się w stada liczące od piętnastu do dwudziestu sztuk i preferują podziemne kryjówki (w tym kary, niech więc łowcy przygód uważają). W przeciwieństwie do większości stworów, nie boją się naznaczonych znamiem Horrora; wiele stad tych zwierząt włóczy się po Złoziemach w poszukiwaniu pożywienia. Kłujce używają przednich łap do kopania długich, skomplikowanych tuneli, będących ich domem. Są też niesłychanie szybkie – według

Barsawii – i drużyna Dawców Imion może ulec ich stadu równie łatwo, jak każda inna zwierzyna.

Kłujce żywią się wszystkimi zwierzętami, od małych szczurów i myszy do grzmotorożców, a nawet słoni. (Z kolei klujec to ulubione danie kraba jaskiniowego, za którym z kolei przepadam ja. To najcudowniejszy przysmak we Wszechświecie... Czy mówiłem ci o krabach, Tiabdinie? Nie ma niczego smaczniejszego. To musiał być główny pokarm najszlachetniejszych Pasji. Wybacz przyjacielu, ale czuję pewną pokusę...)





Tu Vasdenjas wypadł z jamy ze śliną ciekącą z pyska (musiałem wdrapać się wyżej na stertę skarbów, by nie utonąć) i zniknął w poszukiwaniu jaskiniowego kraba. Przypuszczam, że żadnego nie złapał, bo wrócił z pustymi łapami i w złym humorze.

Małe kłujce mogą zabijać większe od siebie zwierzęta, ponieważ zawsze polują w stadach i dysponują niesłychanie silną trucizną. Atakują jednocześnie ze wszystkich stron, skacząc na ofiarę i rozszarpując ją przednimi łapami. Widziałem jak kiedyś stado dziesięciu czy dwunastu kłujców zabiło mantikorę – czyn zaiste imponujący. Śmierć biednego stwora była straszna... to były niegdyś tak wspańnięte istoty... Ale o ich tragedii – innym razem. Kłujce po prostu rzuciły się na biedne stworzenie całym stadem. Mantikora waliła pazurami i ogonem, zabijając intruza czy dwóch, ale następnych trzech skoczyło jej do pyska i poczęło rozszarpać go pazurami. Ofiara cierpiała takie męki, że nie mogła wymówić żadnego obronnego zaklęcia – tylko ryczała z bólu. Reszta potworów nieustannie ją żądliła i w końcu nieszczęsna mantikora padła.

To kłujce tak samo dobrze żądla, jak i rozszarpują?

Oczywiście! A niby czemu tak się nazywają?!

Ze zmęczenia stałeś się chyba nieco drażliwy, szlachetny panie. Może wrócimy do naszej rozmowy rano?

Bzdura. Czuję się świetnie. (Ehm) Kiedy stwór przebiega koło ofiary, uderza ją też żądłem na ogonie, wstrzykując przeżerający jad. Trucizna pali mięso i kości równie łatwo, jak ogień ludzkie włosy. Alchemicy i magowie bardzo ją sobie cenią, ale wielu łowców przygód straciło życie, próbując zebrać jad kłujców. Jeśli chcecie je zachować, też nie próbujcie – są bezpieczniejsze sposoby wzbogacania się, choćby obrabianie bogatych Theran.

ZASADY

Kłujce zwykle atakują przednimi łapami, z których każda zadaje obrażenia o stopniu 7. Kiedy jednak walczą z istotami swojej wielkości, mogą je chwycić (patrz **Pochwycenie** str. 197, **ED – Przebudzenie Ziemi**) i kłuć żądlami na głowie. Trucizna z żądeł na głowie jest nieco słabsza od tej z ogona i powoduje obrażenia o stopniu 10.

Podczas walki z Dawcami Imion stwory zdają się na swe pazury i żądło na ogonie. Za każdym razem, gdy trafiona ogonem ofiara otrzyma poważną ranę, kłujec wstrzykuje jej truciznę. Wykonuje wtedy test **rzucania czarów** o stopniu trudności równym magicznej obronie poszkodowanego. Jeśli próba się powiedzie, ciało nieszczęśnika wypala żrący jad. Użądłony nie przeprowadza jednak testu **Żywotności**, by się przed nim obronić, tak jak w przypadku większości trucizn (str. 207-208 **ED – Przebudzenie Ziemi**). Jad z ogona powoduje obrażenia

o stopniu 12 przez 3 rundy, a potem się neutralizuje. Wypala też ciało ofiary (a może nawet i kości). Jeśli jego obrażenia spowodują poważną ranę, potraktuj je tak, jak to opisano w **Uszkodzeniach kończyny** na str. 115 **Księgi wiedzy**.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Kiedy bohaterowie wchodzą do zapomnianego kaeru, w ścianach wielu jego korytarzy dostrzegają sporo dziur o metrowej średnicy. Gdy zagłębiają się bardziej w kompleks, natykają się na żyjące w nim od czasów Pogromu stado kłujców. Aby uciec z życiem, łowcy przygód muszą pokonać stwory.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 9

SF: 7

ŻYW: 4

PER: 6

SW: 4

CHA: 5

Inicjatywa: 10

Obrona fizyczna: 11

Liczba ataków: 3 (2)

Obrona magiczna: 7

Atak: 10

Obrona społeczna: 6

Obrażenia:

Pancerz fizyczny: 2

Pazury: 7

Pancerz duchowy: 2

Żądło na ogonie: 8

Zachowanie równowagi: 7

Liczba czarów: 1

Testy zdrowienia: 3

Rzucanie czarów: 12

Efekt: trucizna (stopień 12)

Próg życia: 30

Szybkość w walce: 75

Próg ran: 6

Pełna szybkość: 150

Próg przytomności: 25

Punkty legend: 150

Ekwipunek: brak

Łup: Żądla i gruczoły jadowe warte ogółem 2k10 x 10 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.





KOKATRYCA

Ten duży, naziemny ptak wygląda jak skrzyżowanie koguta z jaszczurem i przypomina nieco bazyliiszka (ale naprawdę tylko powierzchownie). Ciało mierzącej poza nogami i ogonem, dwa metry wzrostu i długości kokatrycy pokrywają wielobarwne pióra. Nie mają one jednak nic wspólnego z miękkim, jedwabistym pierzem, do którego większość Dawców Imion przywykła;

sposłuszyć. Potrafi skoczyć zadziwiająco daleko, nawet na ponad dziewięć metrów, i wylądować na plecach przeciwnika, gryząc go i drapiąc. Ma także jeszcze jedną broń, której cienkoscórzy Dawcy Imion powinni się wystrzegać nade wszystko: drobne, nie większe od twego najmniejszego palca, Tiabdjinie, haczykowate wąsy na całej długości ogona, wbijające się w ciało i wstrzykujące paraliżującą truciznę. Kiedy kokatryca uderzy czy nawet lekko muśnie ofiarę ogonem, malusieńkie haczyki wczepiają się w skórę i w niej pozostają. Jeżeli atakowany nie ma budowy hmm... smoczej, jad go unieruchomi i będzie zdany na łaskę i niełaskę potwora. Straszliwie ostre – niemal tak jak moje szpony – wąsy z łatwością przecinają grube ubranie. Rosną one tak szybko, że jeśli kokatryca w kogoś ich nie wbije, co dwa dni musi drapać o coś ogonem, by je zrzucić i zrobić miejsce dla nowych.

A co ze zbrojami, szlachetny mistrzu? Na przykład tą [tu wskazałem na wysadzany rubinami, złożony napierśnik

są wystarczająco ostre, aby przeciąć delikatną ludzką, elfią czy krasnoludzką skórę.

Krótkie i grube skrzydła stwora nie pozwalają mu latać, ale pomagają podwoić lub nawet potroić długość skoku.

W przeciwieństwie do bazyliiszka, który przypomina raczej jaszczurkę, kokatryca z wyglądu zbliżona jest bardziej do ptaka. Koguci grzebień na czubku głowy sugeruje pewne pokrewieństwo z bazyliiszkiem, ale to bzdura. Paszcza kokatrycy to doskonałe połączenie kurzego dziobu i szczęk jaszczurki, a choć nogi stwora wyglądają raczej na jaszczurcze, jego kolana są wygięte w tył, jak u ptaka. Jedyną cechą bestii, którą nazwałbym wyłącznie gadzią, jest jej węzowaty ogon, często dochodzący do metra długości. Samotni, bezgłośni i śmiertelnie niebezpieczni łowcy, jakimi są kokatryce, łączą się w stada tylko w okresie godowym.

Potwór poluje szarżując i skacząc na ofiarę, ale podkrada się cicho, by jej nie





krasnodzkiej roboty]... z pewnością wasy potwora nie zdołają go przebić. A co z lepszymi pancerzami, jak warstwowy czy warstwowy skórzany?

Zbroja warstwowa nie zapewni ci ochrony. Widziałem, jak kiedyś chroniony taką elfi heros zginął od trucizny kokatrycy. Jednak wcześniej stoczył ciężki bój.

Choć kokatryce są śmiertelnie niebezpieczne, gardzę nimi, bo walczą jak tchórze. Często atakują istoty dużo większe od siebie, ale zawsze od tyłu. Jeśli spotkasz się z jakąś twarzą w twarz, zrobi wszystko, by wejść ci za plecy, a gdy już jej się to uda, wskoczy na nie i posieka cię na plasterki.

Kokatryce lubią szerokie równiny, takie jak te w pobliżu Parlaint i Iopos, choć widziałem je i na Złoziemach, koło Travaru czy nawet tu, na Smoczej Turni. Dostarczają mi wspaniałej rozrywki. Udaję, że odwracam się plecami, i szybkoitko przekreślę głowę, stając twarzą do nich. Chyba nie ma nic śmiesniejszego od widoku skaczącej kokatrycy, chcącej zatrzymać się w powietrzu, szaleńczo przebierając łapami i trzepocząc skrzydłami. Oczywiście moja gruba skóra chroni mnie przed jej paraliżującą trucizną. Wy, cienkoskórzy kuzyni, nie macie tyle szczęścia.

ZASADY

Niezbyt rozzgnięta kokatryca woli zaczekać, aż ofiara się od niej odwróci i dopiero wtedy skakać jej na plecy z wyciągniętymi pazurami. By nie zaatakować odwróconej istoty większej od siebie, tchórzliwy potwór musi wykonać udany test Siły Woli o stopniu trudności równym swej Percepcji.

Szczątkowe skrzydła kokatrycy i jej potężne nogi umożliwiają stworowi skoki na odległość do 12 metrów. Aby wylądować na atakowanym, bestia musi wykonać udany test Zręczności o stopniu trudności równym jego fizycznej obronie. Jeśli próba się nie powiodła, potwór chybił celu mniej więcej o metr. Jeżeli trafił, każda ofiara o wadze poniżej 150 kilogramów musi wykonać test równowagi (patrz str. 195 ED – **Przebudzenie Ziemi**) o stopniu trudności 9 lub się przewrócić.

Gdy kokatryca wylądowuje na ofierze, rozszarpuje ją wielkimi szponami i haczykowatym ogonem. Szpony zadają obrażenia o stopniu 9, a ogon o stopniu 8. Wasy ogona automatycznie przebijają zbroje warstwowe oraz lepsze i wstrzykują paraliżującą truciznę do ciała atakowanego. Po ich wbiciu w skórę przeciwnika potwór wykonuje test rzucania czarów o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeśli próba się powiedzie, atakowany wykonuje test Żywotności o stopniu trudności 9. W przypadku, gdy będzie on nieudany, ofiara zostanie sparaliżowana (patrz str. 208 ED – **Przebudzenie Ziemi**). Paraliż

trwa 10 rund – wystarczająco długo, by potwór zabił zdobycz i rozpoczął ucztę.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Według theriańskich i barsawiańskich alchemików, krew kokatrycy może pomóc zdjąć znamię Horroru. Ważny urzędnik, który uciepiał ostatnio w pechowym spotkaniu z Horrorem, wynajmuje bohaterów do złapania i przywiezienia żywego ptaka, żeby wypróbować ów środek.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7 SF: 6

PER: 3 SW: 6

Inicjatywa: 8

Liczba ataków: 2

Atak: 9

Obrażenia:

Pazury: 8

Ogon: 9

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 7

Efekt: paraliżująca trucizna (patrz Zasady)

Próg życia: 50

Próg ran: 10

Próg przytomności: 42

Punkty legend: 100

Ekwipunek: brak

Łup: Pióra warte k6 x 10 sztuk srebra; krew – 5k6 x 10 sztuk srebra; jadowite wasy – 2k6 x 10 sztuk srebra. Wszystkie te trofea są warte tyle samo punktów legend.

ŻYW: 7

CHA: 5

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 6

Pancerz duchowy: 2

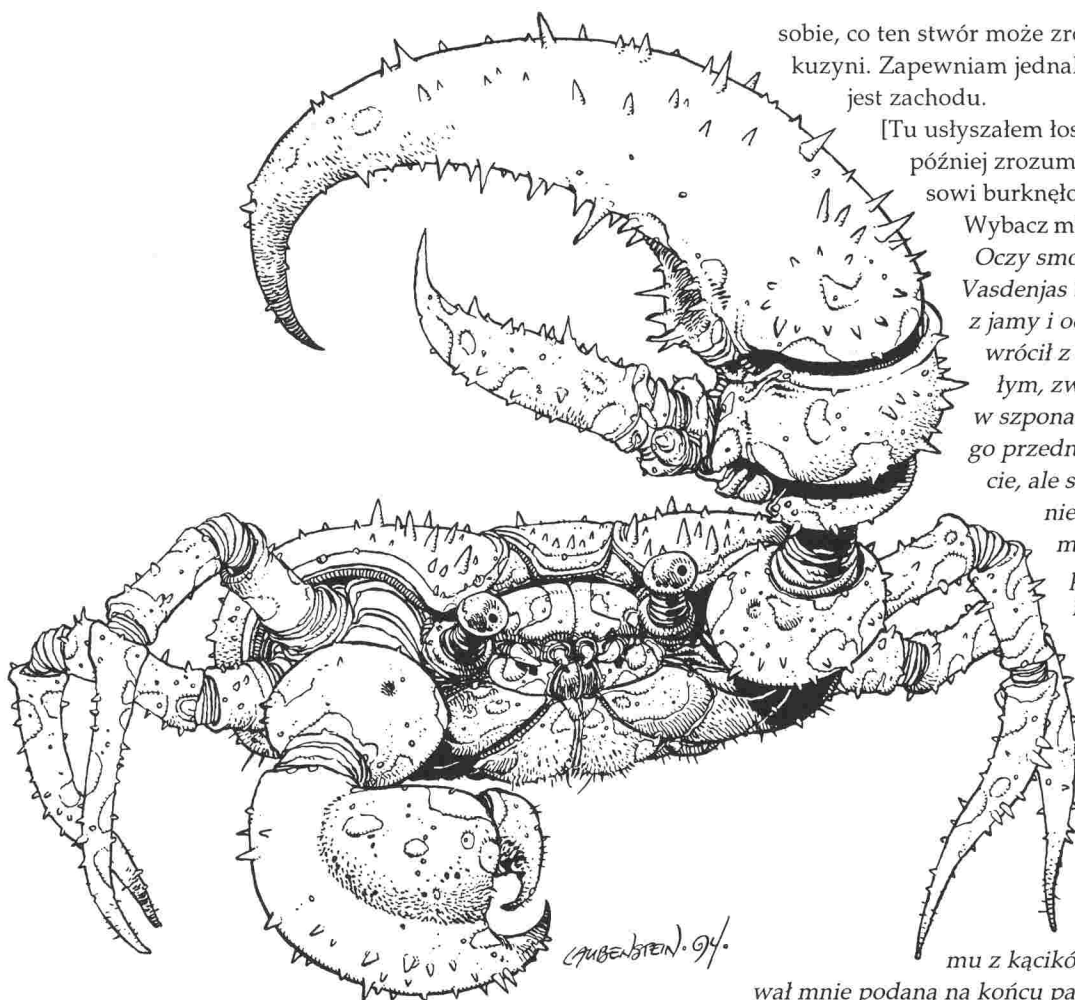
Zachowanie równowagi: 8

Testy zdrowienia: 3

Szybkość w walce: 60

Pełna szybkość: 120





sobie, co ten stwór może zrobić z Wami, mniejsi kuzyni. Zapewniam jednak, iż zdobycz warta jest zachodu.

[Tu usłyszałem łoskot jak lawina, lecz później zrozumiałem, że to Vandenjasowi burknęło w brzuchu].

Wybacz mi na chwilę, Tiabdjinie...

Oczy smoka zapłonęły, po czym Vandenjas bez słowa wymknął się z jamy i odleciał. Po godzinie wrócił z olbrzymim, poczerniałym, zwęglonym krabem w szponach. Rana na jednej z jego przednich łap krwawiła obficie, ale smok zdawał się tego nie dostrzegać. Rzucił

martwego stwora na podłogę, oddał duży kawał białego mięsa i, wzdychając z zachwytem, jał przeżuwać. Nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że gdyby był sam, połknąłby kraba w kilku kęsach, a potem uciął sobie drzemkę. Kiedy tak jadł – aż ślina ciekła

mu z kącików paszczy – poczęsto-

wał mnie podaną na końcu pazura, wielką jak dłoń porcją. Podziękowałem najuprzejmiej jak potrafiłem. Mięso było dość smaczne, choć nie skreśliło mnie z rozkoszy, jak tego towarzysza.

W przeciwieństwie do swych morskich braci, jaskiniowy krab ma cztery nogi i szczypce, zamiast sześciu nóg i szczypiec. Całe jego miękkie ciało, wraz z nienaturalnie chudymi nogami, pokrywa gruby pancerz. Jest on twardy jak żelazo, lekki jak drewno i prawie nie do przebicia.

Mógłby więc stanowić dobrą zbroję?

Z pewnością nie. Jest o wiele za mały... oj, znów zapomniałem, dla kogo to piszesz. Chyba tak, choć doprawdy nie wiem, jak można by mu nadać odpowiedni kształt.

Straszne szczypce kraba, każdy ponad studziesiętcentymetrowej długości, są silne i na tyle ostre, że lekko przetną pień drzewa i każdego obsydianina. Spód kleszczy też jest zaostroszony, co pozwala stworowi przepołowić przeciwnika lub zacisnąć je na jego kończynach. Kraby żyją w wielu jaskiniach Gór Delaryjskich, gdzie za dnia mogą kryć się w chłodnym cieniu. Na łowy wy-

KRAB JASKINIOWY

Kraby jaskiniowe żyją w Górach Delaryjskich, więc jest mało prawdopodobne, aby któryś z czytelników się kiedyś na jakiegoś natknął. Wspomniany maszyn otacza południowy obszar strasznych, splugawionych Pustkowi, przerażającego miejsca, do którego tylko szaleńcy i desperaci spośród Was, słabsi kuzyni, kiedykolwiek się wybiorą. Same góry przewyższają swym pięknem nawet jałowość Pustkowi, są więc doskonałym środowiskiem dla przysmaków zwanych jaskiniowymi krabami. Istoty te znane są też jako „kraby potwory” i „prawie-Horror”, ośobiście jednak wolę nazwę „przekąska”.

Schwytanie takiej potrawy jak jaskiniowy krab jest oczywiście ryzykowne. Noszą liczne blizny od jego groźnych kleszczy – spójrz, tu pod lewym skrzydłem, to brzydkie przebarwienie na szponie i ta mała szrama na brzuchu (tu było faktycznie o włos) – więc wyobraźcie





ruszają nocą. Widziałem, że pożerają wszystko – od gałęzi drzew po konie i ludzi.

Jaskiniowego kraba najłatwiej upolować w ciągu dnia, gdy rozleniwia go upał. Kiedy znajdziecie jaskinię, w której jakiś mieszka, chuchnijcie przez otwór snopem płomieni. Silny żar osłabi go i zdeorientuje.

Wybacz dygresję, ale my, pozostali Dawcy Imion, nie umiemy ziać ogniem. Możesz zasugerować jakiś inny sposób zabicia kraba?

Jeśli byliście dość przezorni i wzięliście ze sobą potężnego maga, uporacie się z potworem tak szybko, jak ja. Można też leżeć w zasadzce przed jaskinią i skoczyć na bestię, gdy spróbuje uciec. Tak, to świetny pomysł – pod warunkiem, że jest Was kilku – ale pamiętajcie: uważać na kleszcze. Jedno ich cięcie potrafi rozplątać smoka. Wzdrygam się na samą myśl, co może zrobić z delikatniejszym ciałkiem...

ZASADY

Krab jaskiniowy to maszyna do zabijania. W walce może ciąć przeciwnika olbrzymimi, ostrymi szczypcami, zadając obrażenia o stopniu 18, albo zaciskać je i odcinać kończyny, powodując obrażenia o stopniu 25. Jeżeli zastosuje tę drugą taktykę, wykonaj test ataku. Osiągając wyjątkowy sukces, krab odcina jedną z kończyn – którą, określa losowo Mistrz Gry. Potwór ma też ogromne szczęki, którymi gryzie przeciwnika, jeśli atak szczypcami zawiedzie. Zadają one obrażenia o stopniu 14 w rundzie. Pancerz stwora jest nadzwyczaj twardy i można go przebić tylko przez osiągnięcie wyjątkowego sukcesu w teście ataku.

Smoki uważają jaskiniowe kraby za najwyborniejszy przysmak. Jeżeli nie uda im się test Siły Woli o stopniu trudności 30, każdy, który choć raz skosztował ich mięsa, zechce pożyć każdego napotkanego kraba.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

W Wielkim Targu elfi dżentelmen wynajmuje bohaterów na ekspedycję łowiecką. Kiedy jest już za późno, by wycofać się z umowy, drużyna odkrywa, iż jest to smokowiec, sługa smoka Lodoskrzydłego. Jego pan tęskni za smakiem świeżego kraba, ale nie chce sam narażać się podczas polowania.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 10 SF: 16

PER: 4 SW: 6

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: 2

Atak: 12

Obrażenia:

Ugryzienie: 14

Kleszcze: 18

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 100

Próg ran: 16

Próg przytomności: 90

Punkty legend: 750

Ekwipunek: brak

Łup: Nietknięty pancerz, za który płatnerze zapłacą do 300 sztuk srebra. Mniejsze części mogą być sprzedawane za niższą cenę, wedle uznania Mistrza Gry.

ŻYW: 12

CHA: 5

Obrona fizyczna: 13

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 10

Pancerz duchowy: 2

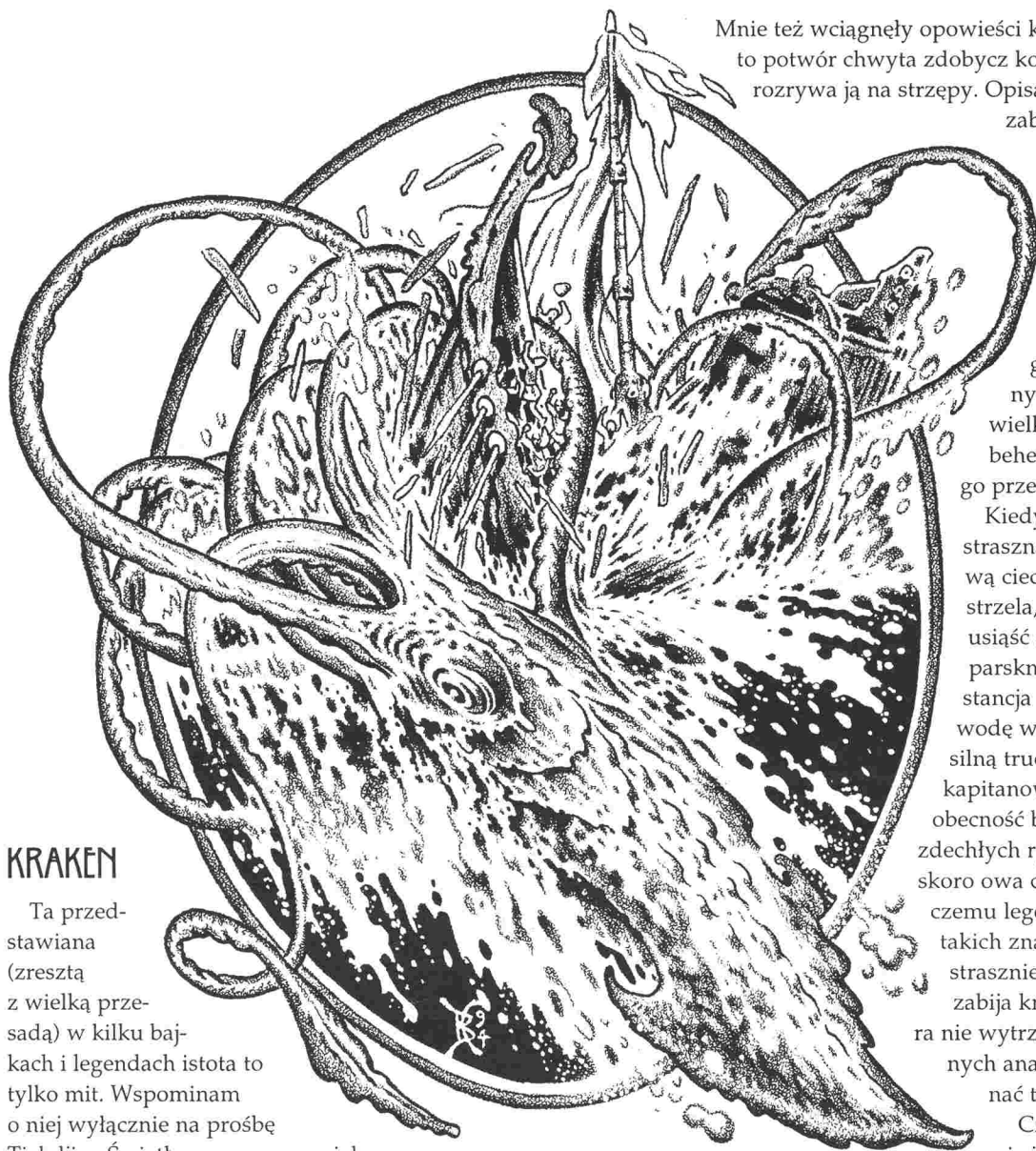
Zachowanie równowagi: 15

Testy zdrowienia: 5

Szybkość w walce: 20

Pełna szybkość: 50





KRAKEN

Ta przedstawiana (zresztą z wielką przesadą) w kilku bajkach i legendach istota to tylko mit. Wspominam o niej wyłącznie na prośbę Tiabdjina Światłego – on oraz wielu jego kuzynów dało sobie wpoić błędne przekonanie o tym, że potwór istnieje. Prawdziwy przyjaciel Dawców Imion, taki jak ja, nie może dopuścić do szerzenia się takiej ciemnoty, więc zdradzę Wam prawdę o krakenie.

Muszę przyznać, iż zdumiewa mnie drobiazgowość, z jaką legendy opisują tę bestię. Wy, słabsi kuzyni, macie bezsprzeczny talent do wymyślania fantastycznych historii. Po wysłuchaniu kilku opowieści Tiabdjina przestaję się jednak dziwić, dlaczego tak wielu inteligentnych przecież Dawców Imion wierzy, że kraken ma dziesięć ogromnych macek z przysawkami wielkości moich oczu.

[Oko Vasdenjasa jest rozmiarów płaskiego talerza].

Mnie też wciągnęły opowieści krasnoluda o tym, jak to potwór chwytą zdobycz kończynami, a potem rozrywa ją na strzępy. Opisał mi nawet, jak bestia

zabija ofiarę, wbijając w nią ostry, zakrzywiony dziób.

I wszystko brzmiało pięknie, póki nie zdałem sobie sprawy, iż to absurd, by jakiś głowonóg osiągnął w niebezpiecznych oceanach Barsawii wielkość 60 metrowego behemota przedstawianego przez Tiabdjina.

Kiedy krasnolud opisał straszną, czarną, atramentową ciecz, jaką ponoć kraken strzela, musiałem mocno usiąść na skrzydle, by nie parsknąć śmiechem. Ta substancja ma niby zmętniać wodę wokół potwora i być silną trucizną. Dlatego czujni kapitanowie mogą wykryć obecność bestii po dużej liczbie zdechłych ryb wokół statku. Ale skoro owa ciecz zmętnia wodę, czemu legendy nie każą szukać takich znaków? I jeśli jest tak strasznie trująca, dlaczego nie zabija krakena? Opisy potwora nie wytrzymują nawet pobieżnych analiz i powinny przekonać tylko naiwnych.

Część legend o krakenie jest znanego pochodzenia – żeglarze widywali już piętnastometrowe kałamarnice i w opowieściach po prostu je wyolbrzymili. Wielu z Was, drodzy kuzyni, jest tak małych, że nawet głowonóg tej wielkości wydaje się Wam ogromnym morskim potworem. Inne rzekome pojawienia się monstrum też dadzą się łatwo wytłumaczyć.

Jakieś dwadzieścia lat temu kapitan i załoga *Zbójcy* – morskiej galery – miała ponoć dostrzec sunącego w wodzie w odległości dziewięciu smoków od nich krakena. Żeglarze twierdzili, że podpłynął on w ich stronę i próbował złapać okręt długimi, lepkimi mackami. Podobno jedynie umiejętnościom kapitana zawdzięczali ucieczkę





z objąć bestii. Ta opowieść nie wspomina jednak, że Zbójca próbował wtedy ograbić therański statek handlowy z potężnym magiem na pokładzie. Czarodziej pewnie stworzył iluzję potwora, by odstraszyć piratów.

Relacja z nadbrzeżnego miasta Myrapor sprzed ośmiu stuleci mówi o strasznej bitwie między dwoma krakenami koło tamtejszego portu. Oglądający ją przez lunetę świadkowie widzieli dwie wijące się w wodzie olbrzymie, węzowate istoty, oplatające się mackami i zadające sobie straszne rany. Bardziej obeznani z morskimi stworzeniami obserwatorzy z pewnością rozpoznaliby w tych „walczących krakenach” dwa parzące się lewiatany (robią to tak gwałtownie, że łatwo się pomylić).

Co do krakena nie mogę zgodzić się z Vasdenjasem. Przeczytałem zbyt wiele legend dokładnie opisujących te stwory, by uznać je za mit. Na przykład w relacji z Myrapor świadkowie wyraźnie widzieli kilka poruszających się macek. Z opisu samego smoka wiem, że lewiatany ich nie mają. Co zaś do wyolbrzymiania wielkości gigantycznej kałamarnicy, nawet najmniejszy Dawca Imion dostrzeże różnicę między piętnastoma a stoma metrami!

ZASADY

Chociaż smok w to nie wierzy, krakeny istnieją. Te gigantyczne kałamarnice czatują na ofiary na dnie oceanów. Atakując, próbują złapać zdobycz w ogromne, pełne przyssawek macki. W każdej rundzie walki potwór może skorzystać z pięciu z nich. By schwycić istotę, wykonuje test ataku o stopniu trudności równym jej fizycznej obronie (trudność złapania statku jest równa jego manewrowości – patrz **Bitwy morskie** str. 129 **Księgi wiedzy**). Każda trzymająca macka zadaje obrażenia o stopniu 20. (Gdy stwór złapie zdobycz pięcioma [tyloma maksymalnie może ją miażdżyć] jest w stanie zniszczyć nawet najmocniejszy okręt).

Po pochwyceniu ofiary, kraken może atakować olbrzymim dziobem. Tworzy go mocna tkanka kostna i jest to jedyna twarda część ciała stwora. Siła mięśni bestii sprawia, że ostry dziób zadaje obrażenia o stopniu 30.

Kraken wydziela silny, czarny jad, którego używa zarówno do obrony, jak i ataku. Trucizna działa na każdą istotę, która ją wchłonie lub dotknie. Aby wypuścić chmurę jadu, potwór musi wykonać udany test **rzucania czarów**. Każde stworzenie poddane działaniu toksyny musi przeprowadzić test **Żywotności** o stopniu trudności 15. Jeśli próba się nie uda, ofiara umiera (patrz str. 208 **ED – Przebudzenie Ziemi**).

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Kompania handlowa, która straciła ostatnio trzy statki, wynajmuje bohaterów do obrony czwartego. Za zaginięcie

poprzednich obwinia piratów. Niestety, okręty padły ofiarą krakena... i jeśli śmiałkowie oraz załoga nie pokonają potwora, czeka ich podobny los.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 10

SF: 20

ŻYW: 17

PER: 7

SW: 8

CHA: 8

Inicjatywa: 12

Obrona fizyczna: 18

Liczba ataków: 5

Obrona magiczna: 16

Atak: 16

Obrona społeczna: 15

Obrażenia:

Pancerz fizyczny: 12

Macki: 20

Pancerz duchowy: 8

Dziób: 30

Zachowanie równowagi: nie dotyczy

Liczba czarów: 1

Testy zdrowienia: 15

Rzucanie czarów: 8

Efekt: zabójcza trucizna (stopień 15)

Próg życia: 300

Szybkość w walce: 50

Próg ran: 25

Pełna szybkość: 160

Próg przytomności: 280

Punkty legend: 45 000

Ekwipunek: brak

Łup: brak





człowiekowi czy krasnoludowi rękę jednym kłapięciem szczęk. Tak krillra, jak i krylowiec mają czarne, nietoperzowate skrzydła, choć u samicy ich rozpiętość przekracza nawet 7,5 metra. Ogon osobników obojga płci zakończony jest czterema wijącymi się mackami. Zarówno samce, jak i samice, upodobały też sobie podziemne jamy i tereny bagienne. (Widzicie, jakie są ohydne? Wszystkie stwory żyjące na tych cuchnących moczarach – uchhhh!) Krillry spędzają życie w locie i rzadko lądują. Pożerają ptaki i inne latające istoty, nie gardząc też czasem załogami statków powietrznych. Potwór podlatuje do ofiary po cichu, od strony słońca, by nie zostać dostrzeżonym do ostatnich chwil. Znalazłszy się w zasięgu ataku, chwytą zdobycz mackami. Jedynie największe i najsilniejsze istoty nie giną zmiażdżone jego strasli-

wym uściskiem – a tym, które go przeżyły, bestia przegryza głowy na pół. Po zabiciu posiłku krillra trzyma trupa częścią macek, a pozostałymi odrywa soczyste

kawałki ociekającego krwią ciała.

W Wielkiej Bibliotece Throalu jest mnóstwo tekstów opisujących straszne sceny ataku krillry, pióra ocalałych ofiar ze statków powietrznych. Zawsze uważaliśmy te relacje za przesadzone w wyniku doznanego szoku czy też obłędu, gdyż nie mieliśmy żadnych naukowych prac choćby wspominających o istnieniu stwora. Dlatego wielu moich kolegów uczonych pewnie z konsternacją przyjmie fakt, że taka istota żyje, a nawet się rozmnaża!

Widok parzących się krill i kryłowców to scena przemocy rzadko oglądana u innych dzieci natury. Raz do roku kryłowce zbierają się w olbrzymie roje i latają po okolicy, pożerając wszystkie istoty na swej drodze. Zjadają ich jak najwięcej, by jak najbardziej wzmocnić się przed

KRILLRA

Większość czytelników zaskoczy pewnie fakt, iż ten odrażający szkodnik to samica kryłowca. Krillra ma z samcem swego gatunku pewne cechy wspólne, ale też jest pomiędzy nimi wiele różnic. Oboje są natomiast jednakowo wstrętni. Za całe złoto Parlainth żadnego bym nie pożarł!

Dorosły krylowiec nie jest większy od złączonych końcami ludzkiej stopy i dłoni, jednak krillra często osiąga długość ponad cztery i pół metra. Ma też jedno trójfasetkowe oko. Paszcza samicy jest proporcjonalnie mniejsza niż u kryłowca, ale i tak dostatecznie duża, by wyrwać





czekającą je próba – rytuałem godowym, w którym większość z nich zginie. Kiedy jakaś krillra sfrunie z nieba – co, co ciekawe, prawie zawsze ma miejsce dziesiątego dnia rui – krylowce tłoczą się nad nią w godowym szale, próbując zapłodnić. Jednak nie tylko samce często się w nim zabijają, również samica uśmierca wszystkie, jakie chwyci paszczą i mackami. Dlatego jedynie najsilniejsze i mające najwięcej szczęścia osobniki mogą wdrapać się po jej miażdżącym ogonie i wstrzyknąć nasienie.

Kiedy wszystkie krylowce odbędą już stosunek lub zginą, krillra leci do najbliższego jeziora i ślizgając się po wodzie składa tysiące jaj. Trzy miesiące później wykluwają się z nich młode, które natychmiast odlatują na żer. Mam nadzieję, że żaden czytelnik nie znajdzie się nigdy koło łęgowiska stworów w czasie wylęgu – nawet Ksenomanci, z którymi wydaje się łączyć bestie szczególnie więź, zapewne staliby się ich pierwszym posiłkiem.

Najszlachetniejszy Vardenjasie, ani słowem nie wspomniałeś o tym, jak pokonać krillrę...

Zrobiłem to celowo. Nie poruszałem tej kwestii, chcąc oszczędzić mniejszym od siebie złudzeń, że mogą przeżyć jej atak. Nie wiem jak to zrobić. Moje duże skrzydła i większa szybkość pozwalają mi prześcignąć potwora. Poza tym choć krillra nie zdradza oznak inteligencji, jej instynkt samozachowawczy każe jej chyba unikać smoków, bo atakuje je niezwykle rzadko...

ZASADY

Choć krillra ma mnóstwo ostrych zębów, nigdy nie kąsa ofiary, dopóki nie chwyci jej mackami. Ugryzienie potwora powoduje obrażenia o stopniu 10.

Chcąc złapać zdobycz, krillra wykonuje test ataku dla każdej z czterech macek. Jeśli choć dwa się powiodą, mocno chwytą ofiarę. W każdej następnej rundzie walki ścisłana zdobycz otrzymuje automatyczne obrażenia o stopniu 15, dopóki nie przestanie się szarpać. Aby wyrwać się z objęć bestii, schwytany musi wykonać test Siły Fizycznej o trudności równej stopniowi Siły Fizycznej potwora. (Co roztropniejsze ofiary zauważają, że stwór leci i przed ucieczką pomyślał, jak bezpiecznie wylądować).

Złapani bohaterowie mogą też uwalniać się z uścisku krillry, tnąc jej macki. Każda z nich może przyjąć 16 punktów obrażeń i ma pancerz fizyczny 6.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Uczony wierzący, że krillry to istoty rozumne, wynajmuje bohaterów, aby na pokładzie statku powietrznego polecieli na ich żerowisko porozmawiać z nimi. Na nieść szczęście dla śmiałków mędrzec się myli. Nie tylko nie są rozumne, ale niebezpieczne i bardzo, bardzo głodne.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 10 SF: 14

PER: 8 SW: 8

Inicjatywa: 11

Liczba ataków: 4

Atak: 13

Obrażenia:

Ugryzienie: 10

Macki: 15

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 70

Próg ran: 15

Próg przytomności: 60

Punkty legend: 650

Ekwipunek: brak

Łup: brak

ŻYW: 12

CHA: 7

Obrona fizyczna: 14

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 10

Pancerz fizyczny: 8 (macki 6)

Pancerz duchowy: 3

Zachowanie równowagi: –

Testy zdrowienia: 4

Szybkość w walce: 75

Pełna szybkość: 150





LEWIATAN

Tak jak my, smoki, jesteśmy królami ziemi, tak nasi pomniejsi kuzyni, lewiatany, rządzą morzami. (Jako krewnych smoków trudno oczywiście zaliczyć lewiatany do stworów – ale ponieważ część Waszych uczonych upiera się, by klasyfikować nas ze zwykłymi zwierzętami, sądząc, że wolno mi tu opisać Wam lewiatany. Przy okazji podziękowania dla kolegów z Wielkiej Biblioteki za poprawne zaszerogowanie nas w *Przewodniku po Barsawii* jako rasy Dawców Imion. Była to jedna z niewielu rzeczy, jaką zrobili dobrze).

Lewiatan to rodzaj mniejszego smoka, który przystosował się do życia pod wodą. Jest on niezbyt duży, tylko trochę większy niż pół zwykłego smoka, a jego łuski mieniają się niebieskozieloną barwą. Lewiatany mają ogromne paszcze (jak na Wasze standardy), pełne olbrzymich zębów, a największe osobniki gatunku mogą połknąć w całości

małą łódkę. Choć wyglądają bardziej jak gigantyczne węże niż smoki, wciąż posiadają cztery krótkie, uwstecznione łapy – pozostałość z czasów, kiedy chodziły po ziemi. Przypuszczam, że te zbędne, szczątkowe kończyny w końcu znikną.

Zbędne kończyny?! Najwyraźniej, Mistrzu Sekretów, nie widziałeś lewiatana rozrywającego nimi statek na strzępy. Zapewniam cię, że te, jak to określasz, „uwstecznione łapy” są zabójcze.

Wciąż twierdzą, że są zbędne. Prawie nie da się nimi nic podnieść – choćby małej owieczki. Trudno mi też sobie wyobrazić lewiatana chodzącego na tych kikutach.

Lewiatan jest królem morza nie ze względu na rozmiar ani nawet grozę, jaką sieje w walce. Jego prawdziwa potęga leży w magicznych zdolnościach. Lewiatany potrafią ziać ogniem, tak jak my, i tworzyć fale strachu tak silne, że żeglarze wyskakują za burtę i uciekają przed „morskim potworem”. Podobnie jak smoki i wietrzniki, mogą też widzieć istoty astralne. Łowcy lewiatanów – których, zważywszy na potęgę stworów, jest więcej niż można by się spodziewać – często tracą życie od ich magicznych mocy, jeśli nie dadzą się przepędzić bardziej bezpośrednimi atakami.

Zeszłego lata spędziłem kilka miesięcy na statku łowców lewiatanów, więc mogłem podpatrzeć ich techniki. Podlatywali w pobliże legowiska stworów statkiem powietrznym, żeby tylko nie walczyć z nimi w wodzie. Zauważywszy szczególnie duży okaz, czarami wywabiali go na powierzchnię, a potem próbowali zadźgać magicznymi harpunami. Raz pewien osobnik wydał jednak łowcom straszną bitwę, taranując statek i strącając pół załogi do wody. Potem zaatakował nas panicznym strachem. Do dziś nie wiem, czemu nie uległem wtedy przerażeniu i nie wyskoczyłem za burtę. Kiedy bestia spostrzegła, że wywołała na statku zamęt, zanurkowała głęboko i odpłynęła. Poczulem ulgę, choć naturalnie nie zdradziłem się z tym przed moimi rozczarowanymi towarzyszami. Zdobывая jeden z jej organów, w którym prawdopodobnie gromadzi cenną esencję żywiołu wody, mieli nadzieję zbić fortunę.

Wielu łowców lewiatanów popełnia błąd, biorąc je za grupie zwierzęta. Przysnaję, są dużo mniej rozzgarnięte od





prawdziwych smoków, takich jak ja, ale mimo to rozumieją otaczający ich świat. Używają nawet szczątkowego języka, co z pewnością zaskoczy licznych czytelników. Ich rozmowy (jeśli je tak można nazwać) bywają zatrważająco nudne, ale stwory wiedzą prawie o wszystkim, co dzieje się w morzu. Kontakt z lewiatanem bardzo łatwo nawiązać, o ile potraktujecie go z największą uprzejmością i na znak szacunku ofiarujecie mu jakiś dar. Zawsze dobrze postrzegana jest łódź pełna bydła – lewiatany pożerają całe tony i często są głodne. Szlachetne kamienie to jeszcze lepszy podarek – większość stworów podziela naszą fascynację kosztownościami i ładnymi błyskotkami. (Przypomniało mi się, Tiabdjinie – pokazywałem ci mój rubin? Nie to małe jajko, tylko ten naprawdę duży, który ledwie podnoszę łapą? Musisz mi powiedzieć, co o nim sądzisz... [westchnienie] no dobrze, jak omówimy lewiantana. Wy, mali Dawcy Imion, jesteście strasznie uparci...).

Słyszałem ostatnio pogłoski o grupie marynarzy, którzy nauczyli się tresować lewiantany na pływające wierzchowce. Uważam je za raczej nieprawdziwe – lewiantany czują się kimś lepszym od większości Dawców Imion i niemal na pewno nie zgodziłyby się im służyć jak cyrkowe zwierzęta.

ZASADY

Walcząc z mniejszymi statkami oraz pływającymi i latającymi istotami, lewiantany lubią połykać je w całości. Bestia może wchłonąć wszystko, co nie przekracza jednej dziesiątej jej długości i taki atak powoduje obrażenia o stopniu 30. Walcząc z większymi stworami i statkami, często owijają się wokół nich, po czym rozrywa je na strzępy potężnymi pazurami. Chcąc opleść istotę, lewiatan wykonuje test ataku o stopniu trudności równym jej fizycznej obronie (oplatając statek o stopniu trudności równym jego manewrowości – patrz **Bitwy morskie** str. 129 **Księgi wiedzy**). Po owinięciu się wokół ofiary w każdej rundzie zadaje jej obrażenia pazurami o stopniu 25. Może też atakować wijącym się ogonem, powodując obrażenia o stopniu 15.

Lewiantany mają następujące smocze zdolności: wzrok astralny, smoczy oddech i smoczy strach (str. 303 **ED – Przebudzenie Ziemi**). Podane w statystykach numery stopni tych mocy są jedynie wskazówką dla Mistrza Gry – poszczególne osobniki mogą się znacznie różnić wielkością i siłą.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Podczas morskiej podróży bohaterowie dostrzegają coś, co przypomina wielkiego węża morskiego, ale nigdy nie pod pływa bliżej niż na dwa kilometry. Kiedy ich statek

zbliży się do portu, wynurza się przed nim lewiatan i, zaskakując wszystkich, przemawia ludzkim głosem. Wyjaśnia, że śmiałkowicie dopłynęli bezpiecznie, bo chronił ich przed morskimi potworami i za ten trud żąda zapłaty w szlachetnych kamieniach i monetach. Z rozmowy łowcy przygód wnioskuje, że lewiatanowi nie chce się atakować każdego statku, jaki spotka – woli je eskortować i ściągać z nich haracz. Od śmiałków teraz zależy, czy zechcą zapłacić, walczyć ze stworem czy wynegocjować sobie wolną drogę.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 15 SF: 25 ŻYW: 25

PER: 12 SW: 20 CHA: 15

Inicjatywa: 16

Obrona fizyczna: 25

Liczba ataków: 3

Obrona magiczna: 20

Atak: 16

Obrona społeczna: 15

Obrażenia:

Pancerz fizyczny: 25

Ugryzienie: 30

Pancerz duchowy: 10

Pazury (x 2): 25

Zachowanie równowagi: nie dotyczy

Ogon: 15

Testy zdrowienia: 12

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 14

Efekt: patrz Moce

Próg życia: 220

Szybkość w walce: 40

Próg ran: 25

Pełna szybkość: 100

Próg przytomności: 200

Moce: Smocza skóra 25, Wzrok astralny 12, Smoczy oddech 25, Smoczy strach 25

Punkty legend: 85 000

Ekwipunek: brak

Łup: Organ gromadzący esencję żywiołu wody wart 10 000 sztuk srebra; skarb o wartości 100 000 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.





czerwonobrazowe ciało pokrywają łuski, a palce kończą się ostrymi pazurami. Na głowie bestii kłębi się mnóstwo macek, które wiją się i syczą jak ogniste, jadowite węże.

Legenda mówi, że magmowcy zabijali Skawian. Czy to prawda, o potężny Vadsenjasie?

Spytaj innych. Uciałem sobie wtedy drzemkę.

Magmowiec żyje w strumieniach lawy Morza Śmierci i opuszcza je tylko, gdy poluje. Dzięki czerwonej barwie świetnie wtapia się w otoczenie (smok naturalnie może go wypatrzeć, ale Wy, mniejsi Dawcy Imion, macie za słaby wzrok), a ten kamuflaż pozwala mu łatwo podkraść się do ulubionych posiłków – górników wydobywających esencję żywiołu ognia. Kiedy magmowiec dostrzeże statek powietrzny zbliżający się do pływającej wyspy, zwołuje kilku towarzyszy i zaczają się wraz z nimi wokół niej, wystawiając jedynie głowę z lawy. Potem całe stado czeka, aż z jednostki na ognioodpornych linach opuszczą się górnicy.

Kiedy znajdą się na tyle nisko, by móc zbierać esencję, bestie wskakują na wyspę (chcąc mieć w walce oparcie dla stóp) i zabijają nieszczęśników. Często widywałem jak cztery

lub więcej stworów chwyciło za liny i rozhuściwało statek. Na ogół część załogi wypadała wtedy za burte,

a drapieżcy w dole tylko czekali, by ją pożreć. Opisana metoda polowania dowodzi niezwyklej inteligencji magmowców. Większość istot zadowoliliby się po prostu ofiarami z ziemi, a nie uciekała się do forteli, żeby złapać więcej nieszczęśników.

Słyszałem opowieść o załodze górniczej, której udało się przechrzyć potwory. Zamiast ludzi na ognioodpornych linach, opuściła ze statku płócienne manekiny na



MAGMOWIEC

Jednym z licznych niebezpieczeństw czyhających na śmiałków wydobywających esencję żywiołu ognia z Morza Śmierci są magmowcy, iście straszliwi drapieżcy, myleni przez wiele osób z Horrorami. Wysoki jak moja przednia łapa – prawie dwa razy wyższy od obsydianina – potwór to strasza krzyżówka człowieka i jaszczura. Jego





Inianych sznurach. Kiedy magmowcy chcieli chwycić sznury, tak jak to opisał Vasdenjas, przepalili je i okręt bezpiecznie odleciał. Słyszałem też, że wydobywający esencję żywiołu ognia górnicy dobrze płacą przewodnikom, potrafiącym rozpoznać ślady stada tych stworów.

Poza górnikami, magmowcy żywią się salamandrami, ptakami ognistymi, pływającymi w lawie rybami oraz innymi żyjącymi w Morzu Śmierci i nad nim istotami. Lubią towarzystwo i często podróżują w dużych grupach. Słyszałem kiedyś o całej kolonii tych stworów, żyjącej wewnątrz kipiącego wulkanu. Jak już jesteśmy przy wulkanach – magmowcy posiadają niezwykłą zdolność wywoływania na życzenie wybuchów. Nie trzeba dodawać, że z taką mocą stają się straszliwym przeciwnikiem. Kiedy spotkacie magmowca (choć zazwyczaj jest ich wielu), nie próbujcie zabić go bronią. Tak jak w przypadku ognistego ptaka, ciało potwora jest okropnie gorące – jedno dotknięcie jego skóry, a ostrza Waszych mieczy lub sztyletów się stopią. Jeśli uda Wam się utoczyć choć trochę jego wrzącej krwi, z miejsca zemdlejecie od buchającego z niej żaru. Tylko mocny czar uodporniający na ogień, rzuty na wszystko, co posiadacie, daje Wam szansę przeżycia walki z magmowcem (a i tak są one niewielkie).

ZASADY

Od magmowca, jednego z najstraszliwszych przeciwników, na jakiego bohaterowie mogą się natknąć w Morzu Śmierci, bije olbrzymi żar, który w każdej rundzie zadaje obrażenia o stopniu 12 wszystkim istotom w promieniu metra od potwora. Ten żar maleje o 2 stopnie wraz z każdym kolejnym metrem odległości. Tak więc bohaterowie oddaleni, na przykład, o cztery metry od bestii doznają tylko obrażeń o stopniu 6.

W walce wręcz, magmowiec atakuje przeciwnika potężnymi pazurami, zadając każdym ciosem obrażenia o stopniu 18. Może też gryźć, powodując obrażenia o stopniu 12. Nie zabezpieczona odpowiednio, metalowa i drewniana broń jest bezużyteczna przeciw potworowi – każdy cios, który go trafi, automatycznie ją niszczy. Metalowe miecze i sztylety ulegają stopnieniu, a drewniane drzewce zajmują się płomieniami.

Choć magmowiec nie może wywoływać wybuchów wulkanów, może raz dziennie wzbijać fontannę lawy. Chcąc użyć tej zdolności przeciw komuś, wykonuje test rzucania czarów o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary (lub o stopniu trudności równym jej manewrowości, jeżeli mierzy w statek). Jeśli próba się powiedzie, lawa trafia w cel, zadając przez 5 kolejnych rund obrażenia o stopniu 50. Pancerz fizyczny częściowo przed nimi chroni. Każdy bohater lub stwór mający

pecha przeżyć prysnąć z lawy będzie strasznie oszpecony i najprawdopodobniej straci jakieś kończyny.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Uczona uważająca, że magmowcy to istoty rozumne, postanawia znaleźć na to ostateczny dowód. Opłaca przelot statkiem wydobywających esencję żywiołu ognia górników i wynajmuje bohaterów do ochrony przed groźnymi stworami z Morza Śmierci, jak i prostactwem załogi.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7 SF: 18

PER: 5 SW: 8

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 3

Atak: 12

Obrażenia:

Ugryzienie: 12

Pazury (x 2): 18

Liczba czarów: (1)

Rzucanie czarów: 10

Efekt: 50

Próg życia: 60

Próg ran: 13

Próg przytomności: 53

Punkty legend: 3000

Ekwipunek: brak

Łup: Zapas esencji żywiołu ognia wart 3000 sztuk srebra (ukryty w kanałach lawy, w których bestia żyje). Krew o wartości ustalonej przez Mistrza Gry (wysoko ceniona przez magów do tworzenia czarów ogniowych).

ŻYW: 11

CHA: 4

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 9

Pancerz fizyczny: 6

Pancerz duchowy: 3

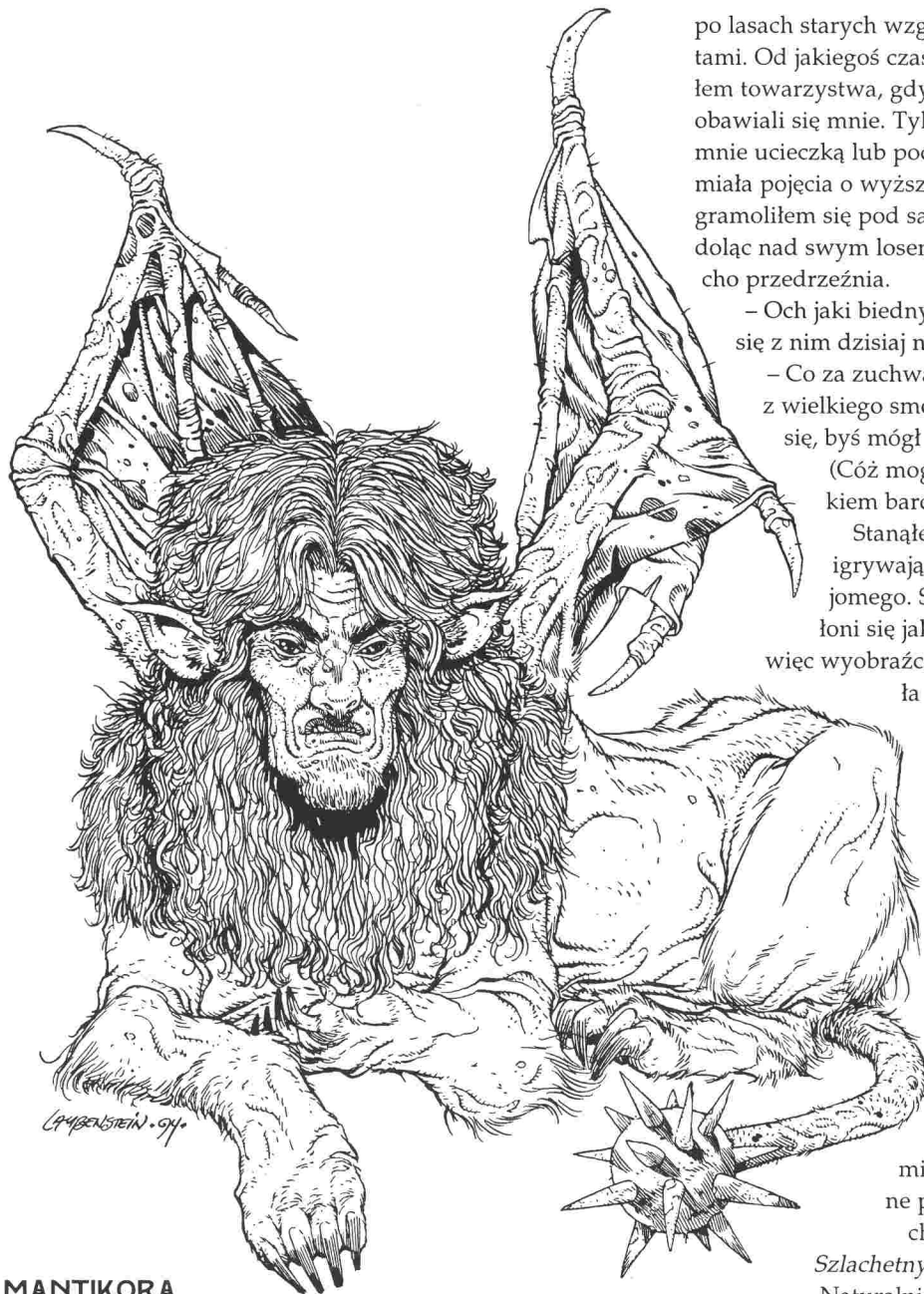
Zachowanie równowagi: 18

Testy zdrowienia: 3

Szybkość w walce: 30

Pełna szybkość: 60





MANTIKORA

Na samą myśl o strasznym losie mantikory, przepełnia mnie smutek. Dawno temu, przed Pogromem, te okropne potwory były naprawdę wspaniałymi istotami – inteligentnymi i honorowymi, mogącymi z łatwością dyskutować o sztuce, naturze i innych podobnych rzeczach. Jedną z najcenniejszych przyjaźni w moim długim życiu zawarłem właśnie z mantikorą – na Imię miała Chastynella. Poznałem ją jako młody smok, kiedy włóczyłem się

po lasach starych wzgórz, które zwiecie Lśniącymi Szczytami. Od jakiegoś czasu byłem sam i rozpaczliwie szukałem towarzystwa, gdyż mieszkający tam ludzie i trolle obawiali się mnie. Tylko garstka osób nie reagowała na mnie ucieczką lub podniesieniem włóczni, ale niestety nie miała pojęcia o wyższych celach w życiu. Pewnego dnia gramoliłem się pod samotne, górskie zbocze, głośno białoląc nad swym losem, gdy usłyszałem, jak ktoś mnie cicho przedrzeźnia.

– Och jaki biedny, nieszczęśliwy, smutny smok. Nikt się z nim dzisiaj nie pobawi – powiedział głos.

– Co za zuchwały Dawca Imion śmie szydzić z wielkiego smoka Vadsenjas! – ryknąłem. – Pokaż się, byś mógł zapłacić życiem za tę bezczelność! (Cóż mogę rzec? Byłem wtedy młodym smokiem bardzo zaabsorbowanym sobą).

Stałem rozwścieczony gotów ukarać nagrywającego się z moich lamentów nieznanego. Spodziewałem się, że zza drzew wyłoni się jakiś dzikooki troll lub ktoś podobny, więc wyobrażcie sobie me zdziwienie, gdy pokazała się bajkowa, skrzydlata, lwia istota.

Nigdy przedtem nie widziałem mantikory, więc zaraz zapomniałem o gniewie i tylko gapilem się na nią osłupiały.

– Co z tobą, młody smoku – spytał stwór. – Nigdy dotąd nie spotkałeś mantikory? A może zwisa mi z nosa coś brzydkiego, że tak wybałuszyłeś ślepią?

I tak poznałem Chastynellę, która położyła kres mej samotności. Znalazłem w niej towarzyszkę, która nie trzęsała się ze strachu na mój widok i dorównywała mi intelektem. Pamiętam jej chaotyczne peany o filozofii – mogłem ich słuchać godzinami.

Szlachetny mistrzu, błagam...

Naturalnie, wróćmy do tematu.

Tak jak wiele innych istot w Barsawii, szlachetne mantikory zostały niemal nie do poznania splugawione przez Horrory. Wstrętne potwory zabiły większość mantikor, pozostawiając przy życiu tylko te oszalałe od ich ataków. Biedne, obłąkane stwory rozmnażały się i przeżyły Pogrom, przekazując swe szaleństwo potomstwu. Czemu Horrory tępiły mantikory aż tak zawzięcie, naprawdę nie wiem – ale Barsawia straciła cudowną istotę, a ja wielu przyjaciół.





Mantikory naszych czasów (powinienem rzec Waszych – moje rozciągają się na więcej wieków niż zdolacie zliczyć) wyglądają tak samo, jak ich przodkowie – przypominają olbrzymie lwy z nietoperzowatymi skrzydłami i ludzkimi twarzami. Ich ogony zakończone są kolczastymi kulami, które czynią straszliwe spustoszenie w walce. Większość mantikor jest matowożółtego koloru, ale zdarzają się też czarne, brązowe i białe.

Przed Pogromem mantikory polowały tylko wtedy, gdy były głodne. Dziś atakują z żądy mordy. Latają wokół przeciwnika, szarpiąc go pazurami i okładając kolczastymi kulami, póki nie będą mokre od krwi. W walce wręcz rozrywają wroga szponami. Jeśli ta taktyka zawiedzie, powalają kolczastym ogonem. Jeżeli mantikora zamachnie się całym ciałem, może nawet trafić ogonem przeciwnika przed sobą. Może go też przewrócić wielkimi skrzydłami – ich uderzeniem lub podmuchem wytworzonego nimi wiatru.

Mantikory rzucają również czary, wymawiając zaklęcia równie łatwo jak każdy Dawca Imion. U wielu osób ta ich zdolność wzbudza słuszne przerażenie, ja jednak widzę w niej nadzieję na powrót dawnych mantikor. Większość Horrorów opuściła już nasz świat, dlatego wierzę, że ród mantikor znowu się odmieni. Wywołane przez Horrory obłęd i splugawienie znikną, a mantikory ponownie staną się mądrymi i szlachetnymi istotami, jakie znałem przed wiekami.

Ale, szlachetny mistrzu, jak się obronić przed szaloną mantikorą?

Dobre pytanie. Pomyśl trochę, Dawco Imion. Jak się walczy z Ksenomantą? Albo z grzmotorożcem? Jeżeli nie jesteś potężnym magiem lub wojownikiem, moja rada jest prosta – lepiej jej nie spotkać.

ZASADY

Mantikora najczęściej atakuje pazurami i ogonem, zadając obrażenia o stopniach 15 i 20. Każda osoba trafiona kulą na ogonie musi wykonać test Żywotności o stopniu trudności równym wynikowi testu obrażeń tego ataku. Jeśli próba się nie uda, cios pozbawia ofiarę przytomności na 4 rundy. W tym czasie mantikora próbuje zabić nieprzytomnego dalszymi uderzeniami ogona. Potwór może też atakować przeciwników skrzydłami, zadając nimi obrażenia o stopniu 10.

Wszystkie mantikory mogą rzucać czary z każdej z czterech magicznych dyscyplin. Dokładny ich zestaw ustala Mistrz Gry z następującymi ograniczeniami: większość potworów zna tylko trzy lub cztery czary i żaden nie może rzucać tych, które wymagają tkania wątków.

POMYŚL NA PRZYGODĘ

Miasteczko, w którym przebywają bohaterowie, przeżyło kilka magicznych ataków dużej, lwiopodobnej istoty. Miejscowy mag, przypuszczający, że to dzieło mantikory, przekonuje władze do wynajęcia śmiałków, ażeby wytropili tajemniczą bestię. Czarodziej prosi bohaterów, by nie zabijali stwora, mając nadzieję na odkrycie sekretu jego magicznych zdolności.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 9 SF: 13

PER: 11 SW: 9

Inicjatywa: 9

Liczba ataków: 2

Atak: 12

Obrażenia:

Pazury: 15

Ogon: 20

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 11

Efekt: patrz Zasady

Próg życia: 60

Próg ran: 15

Próg przytomności: 54

Punkty legend: 425

Ekwipunek: brak

Łup: Kolczasty ogon wart 5k6 x 10 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

ŻYW: 10

CHA: 7

Obrona fizyczna: 11

Obrona magiczna: 12

Obrona społeczna: 9

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 3

Zachowanie równowagi: 10

Testy zdrowienia: 5

Szybkość w walce: 30

Pełna szybkość: 60

Szybkość w locie: 60/120





choć mniejsze, mają siłę ludzkich rąk i po trzy palce z pazurami wielkości ludzkiego palca wskazującego każdy.

Chociaż wygląda jak wielka, szpetna żaba, molgrim nie jest płazem (ani też ssakiem... ale zbaczam z tematu). Jego skóra nie jest też wilgotna, tylko sucha i twarda, jakby źle wygarbowana. Wyrasta z niej krótkie, gęste, oleiste futro, jaśniejsze na grzbiecie potwora i ciemniejsze na brzuchu. Większość molgrimów, jakie widziałem, była szara lub jasnobrązowa z tyłu i ciemnobrązowa bądź czarna z przodu. Łeb stwora jest za duży w stosunku do ciała i ma niespotykany kształt. Większa jego część wygląda jak u niedźwiedzia, ale zamiast pyska kończy się wielkim dziobem. Ten groźnie zakrzywiony i ostry jak smocze szpony organ świetnie nadaje się do rozrywania ciała.

Molgrim to drapieżnik spotykany głównie na podgórzu urwistych pasm górskich otaczających Pustkowie (choć praktycznie w każdym skalistym, górzystym terenie). Żywi się zarówno niedźwiedziami i góorskimi owcami, jak i wszystkim innym, co wypatrzą jego małe, czerwone oczka. Ponieważ brak mu cierpliwości i rozumu do urządzania zasadzek, po prostu ściga swe ofiary. Potwór może skakać na ponad 10 metrów w dal

oraz prawie 5 w górę i biega szybciej niż galopujący koń.

Molgrimy często łapią

zdobyczą jednym skokiem, lądując jej na grzbiecie i łamiąc kręgosłup. Jeśli potwór musi ścigać „posiłek”, jest pewne, że go złapie. W całym moim długim życiu nie widziałem molgrima zmęczonego pogonią. Kiedy bestia wyczuje ofiarę i groźnie ujadając ruszy w pościg, może go zakończyć tylko śmierć.

Molgrimy są ciągle głodne i za dnia zawsze albo uczują, albo szukają pożywienia. Jako istoty o większym poczuciu własności terytorialnej niż gryfy czy nawet wywerny, polują samotnie. Jedną z niewielu rzeczy, które



MOLGRIM

Większość osób, które spotkały molgrima i zdołały to przeżyć – ledwie garstka, jak się domyślicie – nie uważa go za naturalne zwierzę, tylko kolejnego magicznie stworzonego potwora. Trudno im pojąć, by natura zrodziła coś tak szpetnego – zlepek wielu istot w jednym szkaradym ciele. Stwór jest średniej wielkości – choć jak dla mnie mały – wzrostu wielkiego niedźwiedzia, tylko dużo szerszy i z głęboką, potężną klatką piersiową. Ma pochylony jak u ropuchy grzbiet i tylne łapy żabie, pozwalające mu niezwykle daleko skakać. Jego przednie kończyny,





mogą odciągnąć bestię od pogoni, jest pojawienie się na jej terenie łowieckim innego molgrima. Jeżeli intruz nie jest samicą poszukującą partnera (lub samcem, który wtargnął na jej terytorium), między potworami dochodzi do walki na śmierć i życie. W wielu takich pojedynkach ginie obu walczących – jeden rozerwany na strzępy, drugi umierając później od ran. Widziałem co najmniej pięć takich śmiertelnych bojów i wszystkie przebiegały podobnie. Obrońca terytorium szarżował najpierw na konkurenta, chcąc go przepędzić. Kiedy to się nie udawało, stał na tylnych łapach, wydawał straszliwy okrzyk i skakał nań, próbując pochwycić i posiekać dziobem oraz pazurami na kawałki. Intruz często robił to samo, więc potwory zderzały się w powietrzu i lądowały na ziemi już się nawzajem rozszarpując. Jeśli się rozdzieliły, potwarzały manewr dopóty, dopóki któryś nie zemdlał z upływu krwi i nie zginął od dzioba drugiego.

Samica molgrima zawsze sama szuka partnera i poddaje go próbie, wchodząc na jego terytorium i rzucając mu wyzwanie. Tylko jeśli samiec je przeżyje, dochodzi do kopulacji. Ponieważ samce są mniejsze i słabsze od samic, jedynie najsilniejsze nie dają się zabić i mogą przekazać sprawność nowemu pokoleniu. Po stosunku samiec odchodzi i jeśli wraca do tej samej partnerki, to tylko przez przypadek. Po sześciu miesiącach samica rodzi dwa lub trzy młode i opiekuje się nimi przez rok. Potem muszą radzić sobie same.

Słyszałem o nieznanym ludzie z Pustkowi, który ponoć łapie molgrimy i tresuje je na wierzchowce, ale znajomość charakteru stworów każe mi wątpić w te opowieści.

ZASADY

Ulubionym atakiem potwora jest wskoczenie ofierze na plecy i kąsanie jej dziobem oraz rozszarpywanie przednimi łapami. Ugryzienie molgrima powoduje obrażenia o stopniu 14, a pazury o stopniu 10. Nie mogą zastosować tej metody, bestia staje na tylnych łapach i walczy przednimi kończynami oraz dziobem. Może też kopać znajdujący się za nią cel, zadając obrażenia o stopniu 12, ale gdy to robi, wykonuje tylko 1 atak w rundzie.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Podczas pobytu w mieście Jerris, bohaterowie słyszą, iż na pobliskie miasteczko napadają molgrimy. Po przybyciu do niego, śmiałkowie dowiadują się, że miejscowi rozpoczęli niedawno uprawę na terenach łowieckich dwóch rywalizujących molgrimów i stwory zabiły kilku rolników. Niedługo po przyjeździe łowców w okolicy pojawia się też poszukująca partnera samica molgrima i rzuca samcom wyzwanie. Potwory zbierają siły pożerając wieśniaków i jeśli śmiałkowie ich nie zabiją, sami mogą stać się posiłkiem.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 9 SF: 10

PER: 4 SW: 6

Inicjatywa: 9

Liczba ataków: 2

Atak: 10

Obrażenia:

Ugryzienie: 14

Pazury (x 2): 10

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 60

Próg ran: 18

Próg przytomności: 54

Punkty legend: 200

Ekwipunek: brak

Łup: Sporadycznie kosztowności z ofiar (wedle uznania Mistrza Gry).

ŻYW: 9

CHA: 6

Obrona fizyczna: 12

Obrona magiczna: 9

Obrona społeczna: 10

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 18

Testy zdrowienia: 6

Szybkość w walce: 45

Pełna szybkość: 90





NAGA

Naga jest jednym z wielu stworów, zawdzięczających istnienie barbarzyńskim, magicznym eksperymentom z żywymi istotami. Choć nie umiem wskazać magów, którzy ją stworzyli, mam powody podejrzewać Theran... ale o tym później. Ważniejsze jest, aby nauczyć się potwora rozpoznawać i wiedzieć, jak się go strzec, hmmm?

Naga ma ciało węża i ludzką głowę. Jest mniej więcej rozmiarów skalnego pytona czy węża morskiego. Jej ciało pokrywają łuski wielkości monet, których kolor dostosowuje się do miejsca, w którym potwór leży. Ponieważ nagi

żyją wszędzie, od górskich szczytów po mgliste bagna, różnice w ich ubarwieniu mogą być duże. Jednak większość upodobała sobie zwykłą ziemię, dlatego jest szarobrązowa.

Głowa nagi jest zawsze głową kobiety w kwiecie wieku, o pięknych rysach twarzy, lecz lysej jak smocze jajo. Oczy potwora są tak samo srebrne jak ja, a jego ciało pokrywają wspaniałe łuski. Oczywiście trudno mi oceniać atrakcyjność ludzkich kobiet (dla mnie wszystkie wyglądają jak bezwłose robale), jednak wielu mężczyzn z innych ras Dawców Imion twierdzi, że urodzie twarzy nagi nie sposób się oprzeć. Nawet jej pięciocentymetrowe kły, które większość owych

samców z pewnością uznają za wstrętne, zdają się nie umniejszać jej piękna. Oczywiście obecność tej ślicznej twarzy na węzowym ciele powinna przypomnieć nawet najbardziej zauroczonemu mężczyźnie, że patrzy na potwora – o ile, naturalnie, jest on w stanie logicznie myśleć.

Nagi posiadają wrodzoną magiczną zdolność oczarowywania jednym spojrzeniem mężczyzn. Ofiara tej mocy zapomina, że obiekt jej fascynacji to dziwna hybryda człowieka i węża. Dzięki tej oraz drugiej zdolności pozwalającej potworowi za pomocą zmiany koloru łusek wtopić się w otoczenie, jest on naprawdę straszliwym przeciwnikiem.

Naga zbliża się ukradkiem do przyszłej ofiary, po czym się pokazuje, zauracza ją i prowadzi w ustronne miejsce. Gdy już znajdzie się z nią sam na sam, każe jej się położyć i pije jej krew. Na szczęście dla ofiar, nagi są dostatecznie inteligentne, by mieć sumienie. Wiele nie zabija już istot rozumnych i żywi się drzewnymi małpami. W takiej sytuacji większość używa mocy zauraczania tylko do uprowadzania mężczyzn z domów. O ile wiem,





jedynie kilkaset chwytów i zabija Dawców Imion dla pożywienia.

Co się zaś tyczy stworzenia nagi przez Theran, winie za to kilku magów na żołdzie gubernatora Pavelisa – tego samego, który przegrał tę tak zwaną przez Was Wojnę Therańską. Zaraz po zakończeniu Pogromu, kiedy Thera nie zaczęli myśleć o powrocie do Barsawii, zdali sobie sprawę, że ich rządy mogą napotkać na opór. Na wypadek, gdyby ktoś w prowincji zmobilizował przeciw nim armię, Pavelis Głupi rozkazał swoim magom stworzyć nagę – tajne narzędzie zbrodni. Po przerzuceniu do Barsawii potwory miały zauroczyć i pożreć barsawiańskich żołnierzy, pomagając w ten sposób wygrać Theranom każdą bitwę.

Na nieszczęście dla Pavelisa i jego podwładnych, nągom nie spodobała się etyka takich działań. Po wypuszczeniu nie zrobiły tego, czego od nich oczekiwano. Zamiast tego zajęły część Barsawii i zaczęły zaspokajać wrodzony apetyt na mięso Dawców Imion, pożerając drzewne małpy. Przez ostatnie sześćdziesiąt lat żyły mniej lub bardziej pokojowo, rozmnażając się (nie mam pojęcia jak – wszystkie wydają się być jednej płci), wychowując młode i budując domy.

Na ogół najlepszym sposobem na to, aby nie dać się zaabić nadziei, to nie drażnić jej – lub mieć bystry wzrok i być kobietą. Jeżeli zaś spotkacie już jakąś mającą chętkę na Dawcę Imion, dobrze być z niewiastą, która przemówi Wam do rozumu, nim podstępny potwór całkiem Was zauroczy.

Nie mogę dowieść nieprawdziwości oskarżeń Vasden-jasa wobec Theran, ale nigdy nie słyszałem niczego, co choćby w części przypominało jego opowieść o pochodzeniu i celu stworzenia nagi. Obawiam się, że tak jak wiele smoków, Mistrz Sekretów nie ufa Theranom do tego stopnia, że obarcza ich winą za każde zło w Barsawii.

ZASADY

Jedna z najskuteczniejszych magicznych zdolności nagi pozwala jej doskonale wtopić się w otoczenie. Kiedy potwór chce jej użyć, wykonaj za niego test *rzucania czarów* i zapisz rezultat. Postacie próbujące wykryć nagę muszą wykonać test *Percepcji* o stopniu trudności równym wynikowi tego testu.

Naga może też zauroczyć mężczyzn każdej rasy Dawców Imion. Chcąc użyć tej mocy, musi wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeśli próba się powiedzie, potwór przejmie kontrolę nad atakowanym, ale tylko w takim stopniu, by ten poszedł w wybranym przez nią kierunku. Zauroczona postać może wyrwać się z mocy nagi,

wykonując udany test *Siły Woli* o stopniu trudności równym wynikowi testu *rzucania czarów* stwora.

Jeśli naga kontroluje ofiarę, nie będzie jej atakować fizycznie. Nagi rzadko atakują ofiary, a ich ugryzienie powoduje obrażenia o stopniu 6.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Podróżując z karawaną, bohaterowie wjeżdżają na teren zamieszkały przez nagi. Mylnie sądząc, że podróżni chcą je zaatakować, potwory zaczynają ich zabijać, zauraczając i odciągając od kolumny wszystkich maruderów, którym przegryzają potem gardła. Kiedy śmiałkowie spostrzegą, że członkowie karawany znikają, muszą zbadać sprawę, po czym uporać się z nagami.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 6 SF: 5

PER: 6 SW: 6

Inicjatywa: 8

Liczba ataków: 1

Atak: 8

Obrażenia: 6

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 9

Efekt: zauroczenie

Próg życia: 30

Próg ran: 7

Próg przytomności: 21

Punkty legend: 130

Ekwipunek: brak

Łup: brak

ŻYW: 6

CHA: 10

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 12

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 3

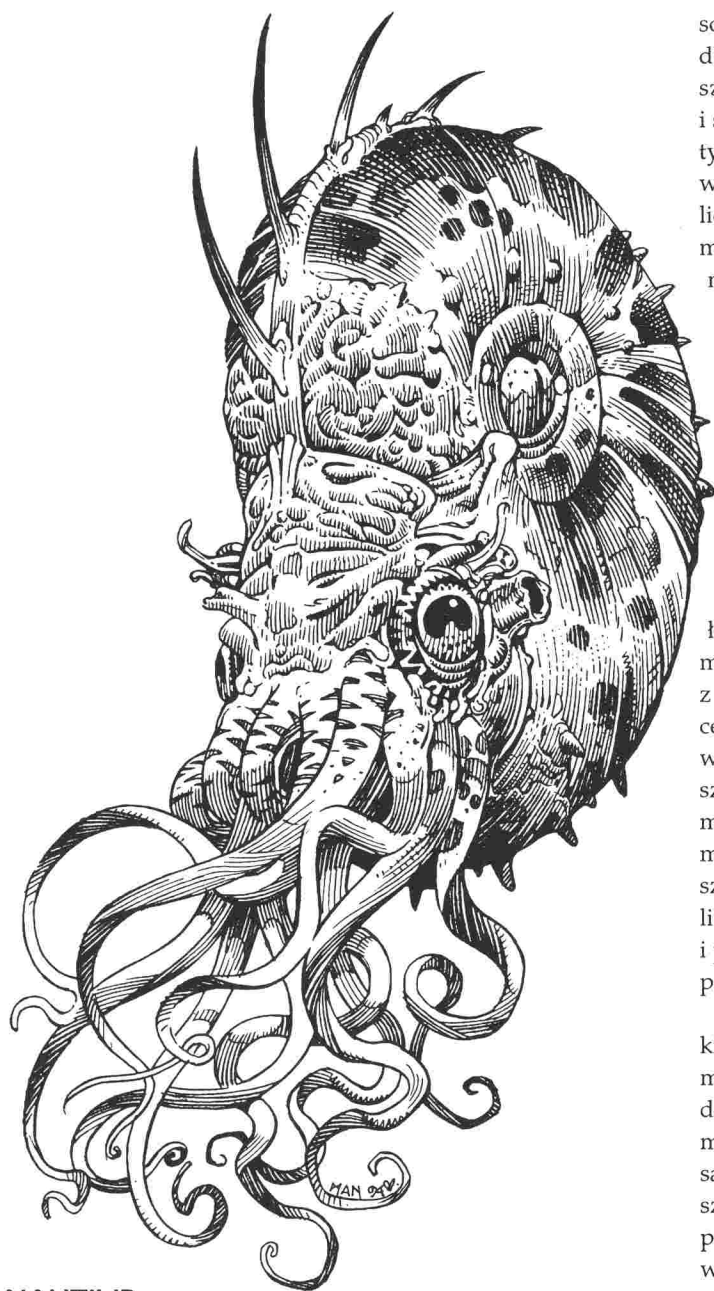
Zachowanie równowagi: 7

Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 30

Pełna szybkość: 60





NAUTILID

Te zwierzęta należą do najpiękniejszych morskich istot Barsawii. Widziałem jak nocą pływają tuż pod powierzchnią wody, tworząc świecące spirale i inne wzory, jakby całe konstelacje gwiazd pospadały z nieba. Zaiste, niezwykły widok. Nautilid to żywy dowód na to, że wszechświat kocha piękno ponad wszystko.

Podobnie jak jego krewni, kałamarnice i ośmiornice, stwór ma dziesięć macek, bulwiaste oczy i twardy,

schowany pośród kończyn dziób. Dwie z nich są dużo dłuższe od pozostałych i zakończone szerokimi poduszkami czuciowymi. Ciało żywego stwora zdaje się lśnić i szybko zmieniać barwy. Martwy staje się biały, lykowaty oraz traci swój pikantny smak – najsmaczniejsze są żywe i wijące się! W przeciwieństwie do kałamarnicy, nautilid pokazuje tylko pokrytą mackami głowę. Reszta jego miękkiego ciała leży w spiralnej muszli podobnej do ślimaczej. Choć ten perłoworóżowy pancerz zdaje się cienki, delikatny i w pewnych warunkach niemal półprzezroczysty, w istocie jest twardy i elastyczny. Żadna zbroja, o jakiej słyszałem, nie chroni jej posiadacza tak dobrze, jak ta skorupa nautilida. Im większy nautilid, tym starszy i grubszy pancerz. Mniejsze osobniki przyjemnie chrzęszczą w mojej paszczy, ale na dużych zdarzyło mi się już złamać ząb. Żeby je pożreć, muszę wyciągać stwory z muszli, co nie zawsze jest łatwe, bo mocno w nich siedzą!

Świeżo wyklute nautilidy przypominają malutkie kałamarnice wielkości stawu ludzkiego małego palca i nie mają muszli. Szybko jednak wydzielają substancję, z której tworzą ów spiralny i nieco większy od siebie pancerz. Z wiekiem powiększają go o nowe komory, w których znajduje miejsce ich rozrastające się ciało. Muszla przeciętnego, dorosłego nautilida mierzy ponad pół metra średnicy, a jego najdłuższe macki mają prawie metr. Oczywiście niektóre rozwinięte osobniki są mniejsze, a pewne nieliczne dużo większe. Największy nautilid, jakiego spotkałem, miał prawie dwumetrową muszlę i ponad dwumetrowe macki (to ten, na którym po raz pierwszy złamałem ząb).

Podobnie jak kałamarnice, nautilidy poruszają się dzięki przepuszczaniu silnych strumieni wody przez organ mięśniowy zwany „syfonem”. Zazwyczaj pływają muszlą do przodu z mackami za sobą, jednak w razie potrzeby mogą się obrócić i płynąć głową w przód. Nautilidy nie są wytrzymałe, ale na krótkich dystansach należą do najszybszych istot oceanów. Mięsożerny z natury potwór poluje na wszelkie ryby, czatując na nie pod skalnymi nawisami i atakuje z zadziwiającą prędkością. Gdy jego pełne przyssawek macki oplotą zdobycz, jedynie naprawdę silna może się wyrwać, nim rozszarpie ją dziób bestii.

Nautilidy sprawiają wrażenie zwierząt stadnych i często polują w grupach liczących do tuzina osobników. Słyszałem od podróżnych, że atakują Dawców Imion, ale nigdy tego nie widziałem. Choć polują razem, nie współdziałają zbyt sprawnie, co każe mi wątpić w ich inteligencję. Za dnia żerują na głębokości poniżej dziesięciu metrów (naturalnie jeśli nie przyciągnie ich jakaś ofiara wyżej). Jednak po zachodzie słońca podpływają na metr,





pół metra do powierzchni – lecz nie po to, żeby polować, tylko łączyć się w grupy. Te zgromadzenia to najbardziej fascynujący aspekt ich zachowania.

Chroniona przez pancerz część ciała nautilida zawiera jakiś organ emitujący światło lub wydzielą świecąca po zmroku substancję. Nocą gromadzi się nawet do setki tych stworów i powoli pływa, tworząc wiecznie zmieniające się geometryczne wzory. Z lotu ptaka figury te wyglądają na złożone i niezwykle dokładne. Zmieniają też kolory, począwszy od błękitnozielonego, po czym przybierają inne, w sposób mogący sugerować celowe porozumiewanie (choć o to nautilidy raczej nie posądzam). Nie wiem czemu stwory tak robią, ale ponieważ mnie to bawi i cieszy, o ich motywy nie dbam.

Choć trudno mi podważać zdanie smoka, nie przekonuje mnie jego opinia o inteligencji nautilidów. Jeśli zmieniają kolory, by się porozumiewać, to czy porozumiewanie się jej nie wymaga inteligencji? A co z geometrycznymi wzorami, które stwory tworzą? Czy nie jest to jakaś forma języka? Obawiam się, że nautilid może być dużo inteligentniejszy niż sądzi Vasdenjas.

ZASADY

Kiedy nautilid chce pochwycić kogoś mackami, musi wykonać test ataku o stopniu trudności równym obronie fizycznej ofiary. Jeśli próba się powiedzie, ofiara otrzymuje obrażenia o stopniu 6. Wyposażone w przyssawki macki utrudniają ucieczkę (patrz **Pochwycenie** str. 197 ED – **Przebudzenie Ziemi**). Chcąc wyrwać się z uścisku stwora, schwytany musi wykonać test Siły Fizycznej o stopniu trudności 12.

Kiedy nautilid trzyma ofiarę, może w każdej rundzie uderzać ją dziobem, zadając jej automatycznie obrażenia o stopniu 12. Jeśli walka przybiera dla potwora niepomyślny obrót, uwalnia pochwycionych i wykorzystuje do ucieczki swój „napęd strumieniowy”. Jeżeli nie może czmychnąć, jego głowa przybiera barwę falującej czerwieni i purpury – w ten sposób przywołuje na pomoc wszystkie nautilidy w zasięgu wzroku.

Muszla stwora ma pancerz fizyczny 10, a macki 2. Trafienie macek wymaga precyzyjnego ataku (str. 200 ED – **Przebudzenie Ziemi**). Nautilidy pryskają czasem strumieniami wody w załogi statków, ale tylko największe mogą zmyć tak kogoś za burtę. Po takim ataku ofiara jest na ogół tylko mokra i oszołomiona.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Pewien krasnoludzki uczonek wierzy, że tworzone przez nautilidy geometryczne wzory mają głębsze znaczenie i chce je jak najdokładniej zbadać. Ponieważ figury widać

tylko z powietrza, a on śmiertelnie boi się latać lub oddalać od lądu, wynajmuje bohaterów, by polecieć za niego i jak najwięcej przerysowali. Oczywiście nocny lot nad morzem nie należy do bezpiecznych...

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 6 SF: 12

PER: 4 SW: 6

Inicjatywa: 6

Liczba ataków: 1

Atak: 8

Obrażenia:

Dziób: 12

Macki: 6

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 48

Próg ran: 14

ŻYW: 10

CHA: 5

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 8

Pancerz fizyczny

Muszla: 10

Macki: 2

Pancerz duchowy: 3

Zachowanie równowagi: –

Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 40

Pełna szybkość: 80 (raz na godzinę 120)

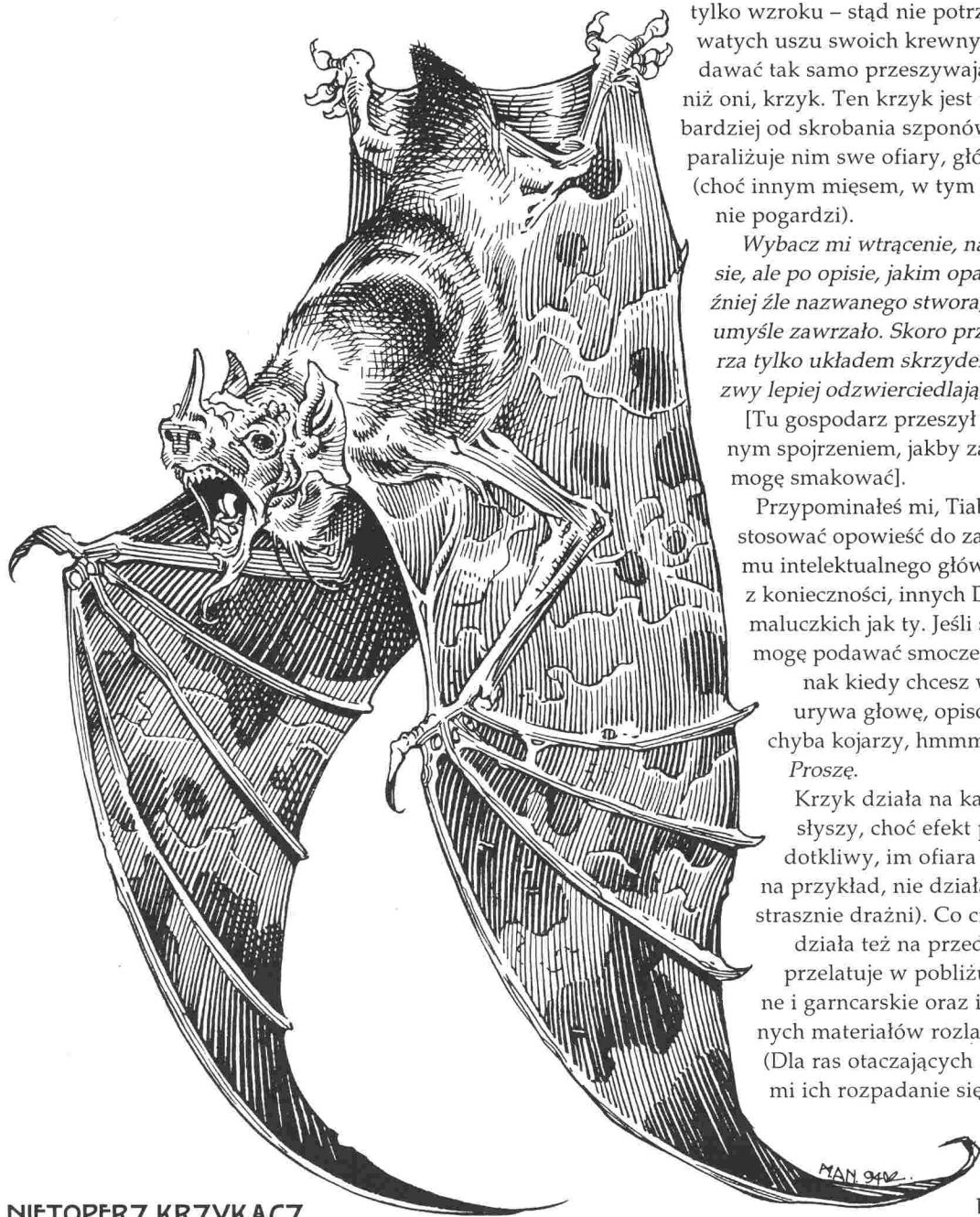
Próg przytomności: 41

Punkty legend: 100

Ekwipunek: brak

Łup: Muszla warta 3000 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.





NIETOPERZ KRZYKACZ

Nietoperz krzykacz wygląda prawie dokładnie tak, jak jego mniejsi kuzyni, ale jest większy. Jego skrzydła mają rozpiętość metr dwadzieścia, a ciało połowę tej wielkości – niewiele w porównaniu ze mną, choć jak na nietoperza – całkiem sporo. Aha, i ma też większe oczy i mniejsze uszy. W przeciwieństwie do innych nietoperzy do orientacji w przestrzeni nie używa dźwięku,

tylko wzroku – stąd nie potrzebuje dużych, myszowatych uszu swoich krewnych. Może jednak wydawać tak samo przeszywający, a nawet gorszy niż oni, krzyk. Ten krzyk jest niezwykle drażniący, bardziej od skrobania szponów o metal. Krzykacz paraliżuje nim swe ofiary, głównie ptaki i gryzonie (choć innym mięsem, w tym Dawców Imion, też nie pogardzi).

Wybacz mi wtrącenie, najlaskawszy Vasdenjasie, ale po opisie, jakim opatrzyłeś tego najwyraźniej źle nazwanego stwora, w moim naukowym umyśle zawrzało. Skoro przypomina on nietoperza tylko układem skrzydeł, dlaczego nie ma nazwy lepiej odzwierciedlającej jego naturę i moce?

[Tu gospodarz przeszył mnie silnym, dziwnym spojrzeniem, jakby zastanowiło go, jak też mogę smakować].

Przypominałeś mi, Tiabdjinie, że muszę dostosować opowieść do zainteresowań i poziomu intelektualnego głównego audytorium – z konieczności, innych Dawców Imion, równie małuczkich jak ty. Jeśli sądzisz, że to pomoże, mogę podawać smocze nazwy stworów. Jednak kiedy chcesz wiedzieć, co Ci akurat urywa głowę, opisowy termin łatwiej się chyba kojarzy, hmm? Mogę kontynuować?

Proszę.

Krzyk działa na każde zwierzę, które go słyszy, choć efekt paraliżu staje się mniej dotkliwy, im ofiara jest większa. Na mnie, na przykład, nie działa wcale (poza tym, że strasznie drażni). Co ciekawe jednak, krzyk działa też na przedmioty. Gdy krzykacz przelatuje w pobliżu, broń, wyroby szklane i garncarskie oraz inne rzeczy z podobnych materiałów rozlatują się na kawałki. (Dla ras otaczających się takimi przedmiotami ich rozpadanie się może być ostrzeżeniem, że potwór jest blisko).

Polujący krzykacz bywa bardzo groźny.

Jego matowoczarna sierść jest prawie niewidoczna w mroku, a jego pisk za wysoki, byście go, mniejsze rasy, mogli usłyszeć. (Nie wiecie, jacy z Was szczęściarze). Obecność stwora zdradza tylko trzepot jego skrzydeł, ale do czasu, gdy go usłyszycie; krzyk bestii pewnie Was sparaliżuje i zniszczy Waszą broń. W odróżnieniu od innych nietoperzy, krzykacz lata także





w dzień – głównie w obronie swych gniazd, ale założyłbym się, że w razie potrzeby mógłby też wtedy polować.

Po sparaliżowaniu ofiary, krzykacz ląduje na niej i ostrymi pazurami oraz zębami zaczyna wyrywać wielkie kawałki ciała. Efekt jego krzyku trwa przynajmniej kilka minut, więc porzućcie nadzieję, że minie, nim zostaniecie pożarci. Każda ofiara niech lepiej się modli, by jej towarzysze zachowali broń, którą mogliby walczyć z bestią, dopóki paraliż nie ustąpi. Oczywiście krzykacze latają w stadach po dziesięć osobników, więc pokonanie ich powinno być wyzwaniem dla nawet najbardziej doświadczonych bohaterów.

ZASADY

Dźwiękowy atak nietoperza krzykacza obejmuje dużą część zakresu słyszalności, co pozwala stworowi paraliżować ofiary i niszczyć przedmioty. Kiedy nietoperz chce kogoś sparaliżować, wykonaj test *rzucania czarów* i porównaj z magiczną obroną wszystkich istot w promieniu 12 metrów od niego. Każda ofiara przeciw której test się powiedzie, pada sparaliżowana na ziemię. Cele znajdujące się w powietrzu otrzymują obrażenia od upadku zależnie od wysokości, z jakiej spadną (patrz str. 206 **ED – Przebudzenie Ziemi**). Chcąc otrząsnąć się z paraliżu, poszkodowany może w każdej rundzie wykonywać test Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi testu *rzucania czarów* nietoperza. Paraliż zmniejsza obronę fizyczną ofiary o 3.

Po sparaliżowaniu zdobyczy krzykacz ląduje na niej i zaczyna ją pożerać. Atakuje ją w każdej rundzie, w której jest sparaliżowana. Każdy atak powoduje obrażenia o stopniu 7, dopóki bestia się nie nasyci lub ktoś nie straci jej z „posiłku”. Zwykle potwór żywi się od 5 do 10 rund, więc dla stada 10-20 nietoperzy jedna ofiara może nie wystarczyć.

Chcąc zniszczyć kruche przedmioty – w tym kryształowe zbroje i broń, wyroby szklane, garncarskie itp. – bestia wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności 22. Jeśli próba się powiedzie, każdy przedmiot w zasięgu jej krzyku rozpada się na miliony kawałków. Broń i zbroje rozlatują się lub pękają, a zawartość flaszek wylewa się na ziemię. Magiczne przedmioty, w tym magicznie wzmocnione kryształowe zbroje i broń, są odporne na efekty dźwiękowego ataku krzykacza.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Bohaterowie wyruszają na poszukiwanie dawno zapomnianego kaeru, który, jak wieść niesie, kryje w sobie cenny skarb ze szlachetnych kamieni. Śmiałkowicie odszukują kaer, wchodzą do środka, a nawet znajdują

klejnoty – razem z kolonią krzykaczy, które zbudowały swe gniazdo w skarbcu. Stwory rozpoczynają atak, nim bohaterowie wyniosą łup. Łowcy przygód muszą nie tylko pokonać nietoperze, ale i odciągnąć je od kamieni, by ich krzyk nie zniszczył skarbu.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7

SF: 5

ŻYW: 5

PER: 3

SW: 4

CHA: 3

Inicjatywa: 8

Obrona fizyczna: 6

Liczba ataków: 1

Obrona magiczna: 7

Atak: 8

Obrona społeczna: 4

Obrażenia: 7

Pancerz fizyczny: 1

Liczba czarów: 1

Pancerz duchowy: 2

Rzucanie czarów: 12

Zachowanie równowagi: 6

Efekt: atak krzykiem

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 30

Szybkość w walce: 60

Próg ran: 4

Pełna szybkość: 120

Próg przytomności: 36

Punkty legend: 80

Ekwipunek: brak

Łup: brak





ODMIENIEC

O ile wiem – a znam niemal wszystkie zakątki Barsawii – te nieszczęsne istoty żyją tylko w Górach Scytyjskich, przy wschodnich krańcach Krwawej Puszczy. Słyszałem jeszcze plotki o co najmniej dwóch miejscach, gdzie je widziano, ale nie są to wieści sprawdzone. Powiedziały mi o tym elfy, zawsze skłonne do przesady i poetyckich wyolbrzymień. Tacy z nich marzyciele... a to największa słabość.

Mistrz Vasdenjas, mówiłeś o odmieńcach...

Racja. Mała, leśna wioska splugawionych przez Horror wietrzników, zwanych odmieńcami, leży w Górach

Scytyjskich i, jak słyszałem, rozrasta się nienaturalnie szybko. Owe potwory są tak zepsute i żądne bólu oraz strachu innych, że tej części Barsawii, a szczególnie Krwawej Puszczy, nie wróży to dobrze. Jak na razie jednak królowa Alachia wydaje się zbyt dumna, by prosić o pomoc w ich wytepieniu. Nazywam odmieńców nieszczęsnymi, bo byli niegdyś Dawcami Imion, a to straszne widzieć kuzynów – choćby tych najmniejszych i najmniej szanowanych – w takim stanie. Są-

dżę, że wioska była kiedyś kaerem wietrzników, który uległ Horrorom, i to właśnie ich skaza wywołała tak okropne zmiany w tych biedaczynach.

Odmieńcy są tych samych rozmiarów co wietrzniki, tylko strasznie zdeformowani. Mają bulwiaste, łyse głowy, wydłużone zęby i dłonie zakończone paznokciami tak długimi i zakrzywionymi, że wyglądają jak szpony. Ich nogi zrosły się, tworząc opancerzony, glistowaty ogon. Zdrowe niegdyś ciało wietrzników ma barwę siną, jakiej i Wy, słabsi kuzyni, często nabieracie, gdy zaczynacie się rozkładać. Jedynie ich cienkie, delikatne skrzydła pozostały bez zmian.

Horror nadały odmieńcom pewną straszliwą zdolność, której boję się nawet ja (naturalnie w pewnych granicach). Mogą one odkształcać tkankę kostną z odległości ponad trzech metrów. Jeden nie zdoła wykrzywić nic większego od palca, ale już kilku, mniejsi kuzyni, z łatwością zdeformuje Wam kończyny. Z bólu, jaki temu towarzyszy, krzyczałby nawet obsydianin, a jedynie najpotężniejsi magowie umieją przywrócić zaczarowanej części ciała względną sprawność. Dokładnie nie jest jej w stanie odtworzyć nikt. Jeśli więc zadrzesz z odmieńcami, zabij je lub uciekaj tak szybko, jak tylko potrafisz.



STWORY BARSAWII



LOUBENSTEIN.GH

MANTIKORA





KRILLRA

VESTRIVIAN



SKEORX





PRYZMA



ŻYWIOLAK DREWNA

LAUBENSTEIN © 04



MAGMOWIEC

P. MARTIN © 1994



Dowiedziałem się od pewnego cudem ocalonego, że odmienie wyłożyły wewnątrz kaeru fantastycznymi, przepięknymi figurami z kości ofiar. (Okazuje się, że nawet skaza Horrorów nie zdołała ich pozbawić artystycznego daru). Te rzeźby są niezwykle rzadkie, a część kolekcjonerów gotowa byłaby za nie zapłacić ogromne sumy. Perspektywa olbrzymich zysków kusi więc nierozważnych, zdesperowanych lub po prostu chciwych śmiałków, którzy decydują się zmierzyć się z niebezpieczeństwami kaeru, pomimo że niewielu stamtąd powraca.

Fragmentaryczne zapiski o odmiencach z Wielkiej Biblioteki mówią, iż kości wzmacniają też ściany kaeru i tworzą potężny system obronny przed intruzami. Na rozkaz stworów zamieniają się w ostre szpice, grożąc wchodzącym posiekaniem na plasterki.

ZASADY

Odmienie są zepsute do szpiku kości. Nie można ich odczarować i mają niewiele wspólnego z ich nie splugawionymi braćmi. Postacie graczy NIE MOGĄ być odmiencami.

W walce wręcz odmienie są dość słabe. Mimo to często noszą kościaną broń, na wypadek, gdyby zawiodły ich magiczne zdolności. Ilość obrażeń zadawanych przez nie w walce wręcz określi w oparciu o siłę oraz rodzaj broni, jaką się posługują. W najlepszym razie mogą to być obrażenia o stopniu 8 – odmienie są zbyt małe, by walczyć dużym orężem.

Prawdziwa siła stworów tkwi w mocy deformowania kości. Chcąc użyć tej mocy, odmieniec wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeżeli chce ją wykorzystać przeciw osobie naznaczonej znamieniem Horroru, dodaje modyfikator +2 ze względu na pokrewieństwo z Horrorami i zrozumienie tajników ich magii. Jeśli test się uda, odmieniec może rozpocząć odkształcanie. Deformacja kończyny trwa około 5 rund. Ten potwornie bolesny proces powoduje w każdej z kończyn obrażenia o stopniu 13. W tym czasie ofiara otrzymuje też modyfikator -5 do wszystkich testów.

Najgroźniejszym przeciwnikom odmienie zazwyczaj wgniatają czaszki do mózgu. Taka deformacja powoduje obrażenia o stopniu 25 i trwa jedynie 3 rundy (po tym wszystkim ofiara na ogół już nie żyje). Jeśli potwory mają czas i czują się bezpiecznie, odkształcają kolejno kończyny nieszczęśnika, zadając mu przed śmiercią straszny ból.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Bogaty arystokrata, właściciel ogromnej kolekcji niezwykle i pięknych przedmiotów, dowiadyuje się o istnieniu kaeru odmienców. Wynajmuje bohaterów do zdobycia

kilku kościanych rzeźb, obiecując bogactwa, o jakich im się nie śniło.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 9 SF: 4

PER: 8 SW: 5

Inicjatywa: 9

Liczba ataków: 1

Atak: 9

Obrażenia: broń

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 10

Efekt: deformacja kości
(patrz Zasady)

Próg życia: 40

Próg ran: 8

Próg przytomności: 33

Punkty legend: 150

Ekwipunek: Rzeźbiona kościana broń (obrażenia SF + 3).

Łup: W kaerze odmienców mogą się znajdować piękne kościane rzeźby o wartości ponad 1000 sztuk srebra każda.

ŻYW: 5

CHA: 6

Obrona fizyczna: 11

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 8

Pancerz fizyczny: 3

Pancerz duchowy: 1

Zachowanie równowagi: 10

Testy zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 25

Pełna szybkość: 50

Szybkość w locie: 55/110





OGAR Z CHASTEYN

Ogar z Chasteyn nie jest wybrykiem natury, tylko tworem Dawców Imion z nią igrających. Aby wyjaśnić jego pochodzenie, muszę nawiązać do faktu z Waszej historii – o którym, oczywiście, nie macie nawet pojęcia. W ostatnich latach przed Pogromem wielu magów szaleńczo szukało sposobu na uchronienie Dawców Imion przed Horrorami. Co mądrzejsi budowali kaery i cytadele. Jednak kilku nad wyraz głupich, aroganckich czarodziejów spróbowało obniżyć poziom magii

wokół ich miasta, Chasteyn, tak, by Horrorzy nigdy tam nie dotarli. Przerwanie naturalnego cyklu magii nie jest oczywiście w mocy jakiegokolwiek maga w Barsawii czy gdzie indziej na świecie. To monumentalne zadanie przerasta nawet możliwości smoków, z czego już dawno zdaliśmy sobie sprawę. Jednak ci ignoranci rozpoczęli badania z absurdalnie dużymi nadziejami. Z przyczyn, w które nie chcę wnikać (nie jestem przecież głupcem), magowie postanowili stworzyć istotę potrafiącą wysysać magię. (Mogli wszak wy-

myślić rytuał pozwalający to osiągnąć, ale takie rozwiązanie było by pewnie dla nich czynem nie dość spektakularnym). Eksperyment nie dał pożądaných efektów (co każdy smok mógł przewidzieć). Zamiast tego stworzono ogara z Chasteyn, istotę o ograniczonej zdolności do wysysania magii i olbrzymim apetycie na żywe mięso.

Czytałem starodawne kroniki mówiące, że ogary z Chasteyn przybyły za Horrorami z jakiegoś piekielnego wymiaru, który je spłodził. Czy to kłamstwo?

Przyjacielu skrybo, jestem niewątpliwie wieki starszy od twoich „starodawnych kronik”. Polegałbym na mej pamięci bardziej niż na jakimś kruszejącym kawałku pergaminu.

Ogar z Chasteyn przypomina gigantycznego psa lub wilka, dochodzącego często do metra osiemdziesięciu w kłębie. Krępy i dobrze umięśniony jest pokryty matowoczerwonym futrem, które wydaje się wchłaniać światło (może to być jeszcze jedna z jego magicznych mocy). Jego oczy świecą dzikim, białym światłem podobnym do światła bazyliuszka. Ma ogromne, pełne ostrych zębów szczęki i poluje w stadach wystarczająco dużych do powalenia niemal każdej żywej istoty – osiem do dziesięciu sztuk, niekiedy więcej. (Ja mogę zabić go zionieniem. Pasję tylko wiedza, jak Wy, słabsze rasy, zdołacie pokonać takiego potwora).

Ogary z Chasteyn mogą wysysać magię, ale całkiem inaczej niż tego chcieli ich stwórcy. Wyssaną z innej istoty energię gromadzą w specjalnym organie tuż pod grubym, szpetnym karkiem. Wysysanie trwa jednak krótko i ustaje





w ciągu kilku sekund. (Jakby jakiś spartaczony twór kilku nawiedzonych magów-idiotów mógł zatriumfować nad Naturą)!

Podobnie jak Horrory, tak i ogary z Chasteyn są przyciągane do miejsc zasobnych w magię. Z tego też powodu oba gatunki często walczą ze sobą zawzięcie. Musi między nimi istnieć jakaś ukryta animozja – Horrory od wielu lat znane z tego, że rozkoszują się powolną śmiercią wrogów, toczą bój z ogarami z Chasteyn, dopóki któraś ze stron nie zginie.

Wielu magów – być może późniejszych potomków głupców, którzy stworzyli te bestie – próbowało okiełznać moc ogarów. Jak dotąd wszystkim, jakich znam, się to nie udało. Jeden szczególnie głupi czarodziej próbował użyć wysysającego magię organu do obniżenia jej poziomu wokół swego domostwa. Co było do przewidzenia, wysłał własny magiczny talent – a co gorsza, permanentnie (tylko Wszechświat wie jak). Według mnie próby pokrośnienia ogara z Chasteyn lub jakiegoś innego jego wykorzystania mają tyle samo sensu, co zrobienie z Horrora jucznego zwierzęcia.

ZASADY

W walce ogary z Chasteyn mogą gryźć lub atakować przeciwnika potężnymi pazurami. Ich ugryzienie powoduje obrażenia o stopniu 13, a pazury o stopniu 10. Ulubioną taktyką bestii jest pochwycenie ofiary szczękami i potrząsanie nią w różne strony, by złamać jej kark. Taka akcja wymaga od ogara wykonania testu ataku z modyfikatorem –4 stopnie. Jeżeli ofiara nie wyrwie się z potężnego uścisku, wykonując test Siły Fizycznej o stopniu trudności 10, w każdej rundzie otrzymuje automatycznie obrażenia od ugryzienia.

Ogar może wysysać magię tylko z innych istot, a nie z obszarów. Gdy chce użyć tej zdolności, wykonaj test *rzucania czarów* potwora i porównaj wynik z magiczną obroną wszystkich postaci i stworów w obrębie 50 metrów od niego. Jeśli próba się powiedzie, ogar wysysa magiczną energię z każdej istoty znajdującej się pod działaniem czaru, a jej ilość zależy od wyniku testu *rzucania czarów*. Za każdy poziom sukcesu bestia zmniejsza stopień wszystkich magicznych zdolności ofiary (włącznie z talentami) o 1. Efekt wysysania trwa przez 2 rundy walki.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Stado ogarów z Chasteyn zaczyna podchodzić bohatera (albo przyjaciela bohaterów), który, czego nie wiedzą jego towarzysze, ma znanie Horrora. Zamiast jednak zaatakować ofiarę, po prostu śledzą ją i obserwują. Śmiałkowie

badają obecność stworów i odkrywają piętno w chwili, kiedy zjawia się sam Horror, chcący przyrzeć się bliżej swemu nowemu niewolnikowi. Naznaczony nieszczęśnik oraz jego towarzysze nagle znajdują się w samym środku tytanicznej bitwy między potworem a wygłodniałymi ogarami.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7 SF: 10

PER: 4 SW: 6

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 1

Atak: 8

Obrażenia:

Ugryzienie: 13

Pazury: 10

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 8

Efekt: wysysanie magii (patrz Zasady)

Próg życia: 45

Próg ran: 12

Próg przytomności: 40

Punkty legend: 100

Ekwipunek: brak

Łup: Organ wysysający magię wart 500 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

ŻYW: 7

CHA: 4

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 4

Pancerz duchowy: 10

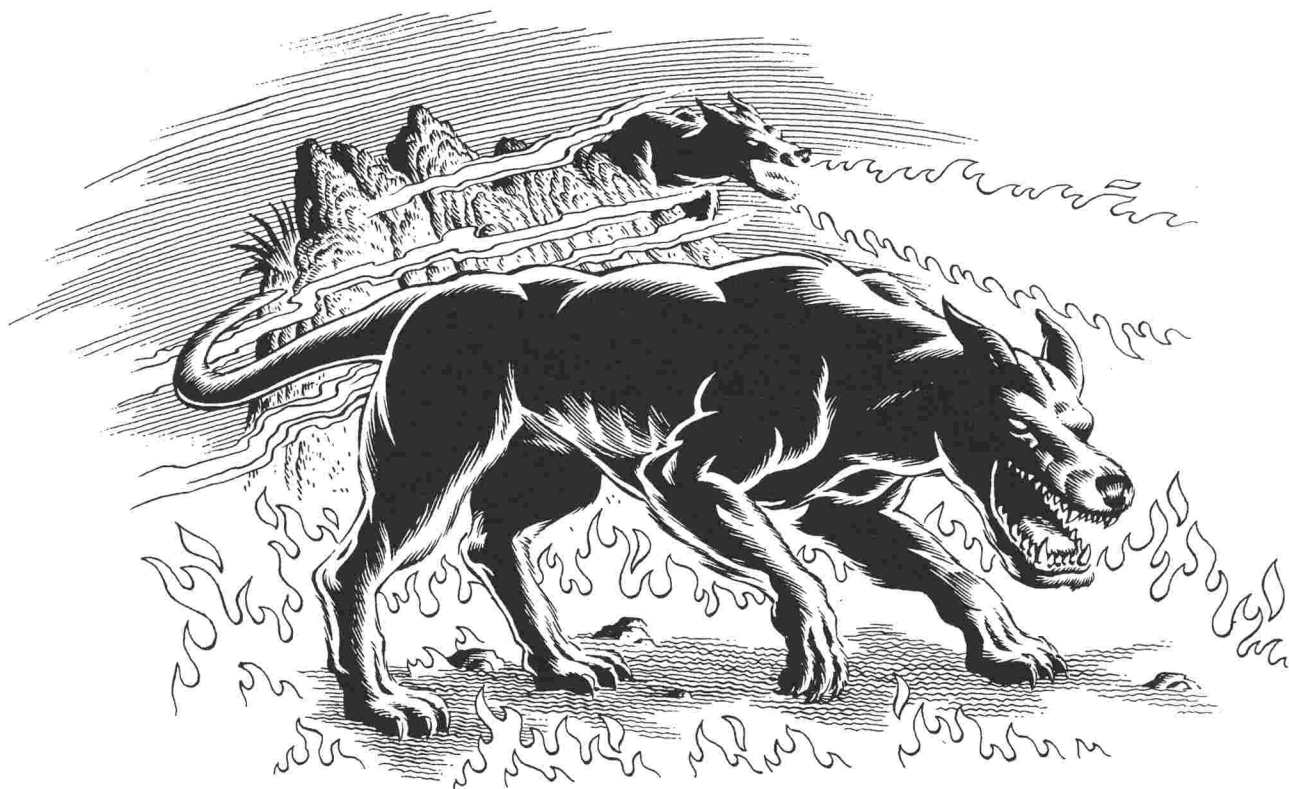
Zachowanie równowagi: 7

Testy zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 50

Pełna szybkość: 100





OGNISTY OGAR

Ogniste ogary są duże i mają ponad metr dwadzieścia w kłębie. Ich krępe, muskularne ciała pokrywa krótka, ciemnobrązowa sierść, która wydaje się wchłaniać światło (przez co przypominają nieco ogary z Chasteyn). Pysk mają pełen zębów tak ostrych, jak moje szpony – ognisty ogar może jednym kłapinięciem wyrwać człowiekowi lub elfowi rękę albo nogę.

Ogary można poznać po ogniu w pyskach lub oczach. Jeśli zajrzeć jakiemuś w gardło (choć nie widzę do tego żadnego powodu), można zobaczyć migoczący tam ogień. Oczy bestii również zdają się płonąć – w jej oczodołach żarzą się dwie bliźniacze ogniste kule. W zupełnej ciemności ślepią potwora błyszczą jak płomienie świec.

Ogniste ogary posiadają wspaniałą magiczną zdolność właściwą smokom. Gdy ich moc jest najwyższa, mogą zionąć snopem płomieni o długości mojej tylnej łapy – to jest jakichś dwunastu metrów. (Taki jej poziom oznacza, że bestia nie ziała ogniem cały dzień. Jeśli to robiła, snop jest krótszy). W przeciwieństwie do normalnego ognia te magiczne płomienie mogą zapalić niemal wszystko, włącznie ze zbroją, bronią, kamieniem, ubraniem, drewnem i ciałem.

Tak naprawdę nie jest to jednak ogień w ścisłym tego słowa znaczeniu. W gardle bestii płomienie mieszają się

z lotną śliną, która oblepia cel i zamienia go w pochodnię. Podpalony obiekt można ugasić tylko dokładnie dusząc płomienie.

Tak więc trafiony tym paskudztwem łowca przygód może przeżyć wskakując do wody lub innej niepalnej cieczy?

Tak, ale niech lepiej zrobi to szybko, zanim dozna poważnych obrażeń.

Ogniste ogary podróżują i polują w stadach, by móc otoczyć ofiarę ze wszystkich stron. Gdy już ją okrążą, ich przywódca podpala zdobycz. Jeśli ofiara próbuje czmychnąć, najbliższy niej pies strzela ogniem, zmuszając ją do powrotu do zacieśniającego się kręgu bestii. Większość z Was, mniejsze rasy, i prawie wszystkie zwierzęta zaczynają umierać z bólu i szoku od oparzeń w ciągu kilku minut. Oczywiście im mniejsza ofiara, tym szybciej się pali. Ogniste ogary polują w ten sposób, by nie za wiele z nich ziało ogniem jednocześnie i aby zmniejszyć ryzyko zjedzenia mięsa zarażonego chorobą. Sprytnie bestie – i jako takie niezwykle niebezpieczne.

Dotarło do mnie wiele pogłosek o ognistych ogarach i smokach, ale wszystkie są fałszywe. Smoki nie tworzą tych istot ani nie trzymają ich jako swych piesków. Fakt, że bestie zięją ogniem tak jak my, to tylko wybryk natury. Z pewnością nigdy nie oddawaliśmy się magicznym





eksperymentom, by powołać je do życia i, o ile wiem, to tylko Wasze rasy dokonują z innymi istotami takich rzeczy.

Chowany od szczeniaka ognisty ogar okazuje zadziwiającą wierność swemu panu, dopóki nie jest głodny. Dlatego tym, którzy chcą go oswoić, zaleca się często karmić zwierzę.

Co zastanawiające, Vasdenjas nie wspomniał o astralnym wzroku potwora. Aż się nie chce wierzyć, że Mistrz Sekretów, będący tak bogatym źródłem wiedzy, popełnił tak rażące niedopatrzenie. Poza tym trudno mi pojąć, iż wszystkie krążące o ognistych ogarach opowieści to bajka. Przeoczenie smoka jest iście krępujące i przepraszam za nie czytelników.

ZASADY

Zdolność ziania ogniem czyni ognistego ogara niezwykle niebezpiecznym. Stwór może używać tej mocy 3 razy dziennie, ale z każdym zionięciem jego siła maleje. Moc regeneruje się po 24 godzinach od ostatniego użycia.

Aby strzelić płomieniami, ognisty ogar musi wykonać test **rzucania czarów** o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Wszystkie trafione istoty otrzymują obrażenia o stopniu 10. Jeżeli ofiara nie wskoczy do wody lub w inny sposób nie zduśi ognia, w każdej z następnych 3 rund doznaje obrażeń o stopniu 6. Wraz z każdym kolejnym zionięciem w ciągu doby zmniejsz stopień **rzucania czarów** ognistego ogara o 1. To samo zrób z obrażeniami zadawanymi przez ogień (tzn. początkowe obrażenia spadną do 9 stopni przy drugim użyciu mocy i 8 przy trzecim, a dodatkowe odpowiednio do 5 i 4 stopni w rundzie). Po zużyciu ognia, zmuszony do walki w zwarcu potwór atakuje pazurami i zębami, zadając obrażenia o stopniach 8 i 10.

Trzeba też dodać, że ognisty ogar może zaglądać do wymiaru astralnego, ale nie umie oddziaływać na znajdujące się tam istoty. Do astralnego widzenia zamiast stopnia Percepcji używa stopnia **rzucania czarów**.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Przez skuteczną siatkę szpiegów król Varulus z Throalu dowiaduje się, że Theranie pracują nad potężną bronią oblężniczą, której płomienie będą przepalać niemal wszystko. Jeżeli ją zbudują, żadna forteca w Barsawii nie zapewni już ochrony. Monarcha wynajmuje bohaterów do zbadania, w jaki sposób twórcy broni zamierzają wygenerować tak potężny ogień. Śmiałkowie odkrywają, że Theranie zabijają ogniste ogary, aby zdobyć rzadką magiczną substancję, dzięki której plują one płomieniami.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7 SF: 8

PER: 3 SW: 4

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 2

Atak: 9

Obrażenia:

Ugryzienie: 10

Pazury: 8

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 8

Efekt: 10

Próg życia: 60

Próg ran: 8

Próg przytomności: 53

Punkty legend: 130

Ekwipunek: brak

Łup: brak

ŻYW: 6

CHA: 4

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 8

Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 40

Pełna szybkość: 80





OGNISTY PTAK

Ognisty ptak to naprawdę piękna i ciekawa istota, prawie tak fascynująca jak smok. Żeglując on w powietrzu nad płynną lawą Morza Śmierci i jest jednym z wielu stworzeń zamieszkujących tę ponoć jałową krainę. To dla mnie to niepojęte, jak niewiele inni Dawcy Imion wiedzą o życiu, od którego aż się tam roi – taka ignorancja źle świadczy o Waszych zdolnościach obserwacji. Patrzycie na Morze Śmierci tylko jak na ocean ognia, w którym nie możecie żyć, więc zakładacie, że innym też się to nie uda. Zaiste płytkie myślenie. Dlaczego każda istota we Wszechświecie musi się zachowywać tak jak Wy? Gdybyście uważniej obserwowali potoki lawy i pływające wyspy, dostrzeglibyście tyle ognioodpornych stworzeń, że nie moglibyście uwierzyć własnym oczom. Wiele z tych istot parzy się na owych wyspach, a widok ten sporo twoich kolegów uczonych, Tiabdjinie, z pewnością by zafascynował... Cóż to – nie marszczysz z dezaprobatą brwi? Czy to możliwe, że pozwalasz mi w końcu na dygresję?

Faktycznie, szlachetny panie, sama myśl o istnieniu życia na Morzu Śmierci wydała mi się tak nieprawdopodobna, że

na krótko

odebrało mi mowę.

Wróćmy więc do ognistego ptaka. Wygląda on jak wielki orzeł o mniej więcej trzymetrowej rozpiętości skrzydeł z piórami zmieniającymi barwę zależnie od otoczenia. Jak większość istot z Morza Śmierci zwierzę znosi ogromny żar lawy i słońca bez najmniejszych problemów i nie przejmuje się wysokimi temperaturami. Kiedy szybuje nad oceanami magmy w poszukiwaniu zdobyczy, zmienia upierzenie na srebrne i odbija w ten sposób ciepło z powrotem w dół. Inne zmiany kolorów pomagają mu ukrywać się przed drapieżnikami (a wierz mi, przyjacielu skrybo, część polujących na terenie Morza Śmierci istot jest niemal tak groźna jak ja). Zależnie od potrzeb, ognisty ptak może przybierać barwę czerwonych potoków lawy lub brązową, jak zastygłe wysepki magmy.

W walce, ptak przyjmuje odcień matowoczarnej i zatacza nad lawą długi, niski krąg, chcąc pochłonąć jak najwięcej ciepła. Potem zbliża się do przeciwnika i rani go straszliwie swym żarem, nawet go nie dotykając. Dla ognistego ptaka ten olbrzymi żar jest bolesny, ale do





zniesienia, dla jego wroga jednak może być zabójczy. Gdy przelatuje w pobliżu, zapala się odzież, żagle, a nawet niektóre typy pancerza. Drewniane pałki i kije, którymi się z nim walczy, natychmiast wybuchają płomieniami, a miecze i inny metalowy oręż robią się miękkie po kilku uderzeniach. Drewniane statki powietrzne nie posiadające ochrony przed ogniem są szczególnie narażone na ataki ognistego ptaka.

Jako ofensywnej broni stwór używa też swej masy. Potrafi nadlecieć z ogromną szybkością i staranować przeciwnika. Szczęśliwsze z ofiar takiej kolizji doznają tylko potwornych poparzeń, pechowcy spadają do zabójczej lawy, gdzie czeka ich doprawdy straszna śmierć.

Parzące się ogniste ptaki to jeden z najbardziej zdumiewających widoków. Samiec zabija dużego stwora i składa go w darze samicy, a potem oboje urządzają sobie ucztę. Po pokryciu samica składa kilkanaście jaj (często ponad dwadzieścia), każde wielkości ludzkiej pięści. Życie na Morzu Śmierci jest brutalne. Większość jaj i piskląt przez najbliższy rok pożrą drapieżniki, więc tylko duży wylęg może pomóc choć części dożyć dorosłości. Istnieniu ognistych ptaków zagrażają też niektórzy magowie, gotowi wiele wydać na jaja, pióra i pisklęta, z których uzyskują potem esencję żywiołu ognia. Gardzę takimi. Są gorzej niż mordercami.

ZASADY

Ognisty ptak jest blisko spokrewniony z ognistym orłem, opisanym na stronach 58-59 **Księgi Mistrza Gry** z zestawu **Barsawia**. Choć potrafi się bronić przed żarem buchającym z Morza Śmierci, może się spalić. Jeśli wpadnie do lawy, ginie natychmiast. Ponieważ jednak potrafi znosić wysokie temperatury, nie doznaje obrażeń od ataków zwykłym ogniem, a od ataków magicznym i esencji żywiołu ognia otrzymuje tylko jedną czwartą obrażeń.

Chcąc zmienić kolor, ognisty ptak musi wykonać test **rzucania czarów** o stopniu trudności 5. Jeśli przybierze barwę srebrną, by go zauważyć, potencjalny obserwator otrzymuje modyfikator +3 stopnie do wszystkich testów Percepcji. Jeżeli jednak zechce upodobnić się do otoczenia, ewentualni obserwatorzy uzyskują modyfikator -3.

W walce, przed szarżą na cel, ognisty ptak pochłania potężny żar. Jeśli minie obiekt ataku o mniej niż trzy metry, zadaje mu automatycznie obrażenia o stopniu 6. Stwór może też rozszarpywać ofiarę pazurami i gryźć, powodując obrażenia o stopniach 4 i 6. Jeżeli ognisty ptak przewróci atakowanego, Mistrz Gry musi określić, czy ten nie wpadnie do lawy. Każda postać lub istota, która ma takiego pecha, ginie natychmiast.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Podczas pracy na statku powietrznym przy wydobywaniu esencji żywiołu ognia bohaterowie zostają wysłani na jedną z pływających po Morzu Śmierci wysp. Gdy po niej wędrują, znajdują gniazdo ze świeżymi jajami ognistego ptaka. Rodzice są na polowaniu, więc trafia się doskonała okazja na podebranie jaj, które można potem sprzedać. Kiedy jednak para ptaków wróci i zastanie gniazdo puste, zrobi wszystko, by dopaść złodziei swoich dzieci...

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7 SF: 4
PER: 4 SW: 5

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 2

Atak: 9

Obrażenia:

Ugryzienie: 6

Pazury (x 2): 4

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 9

Efekt: zmiana ubarwienia

Próg życia: 30

Próg ran: 8

Próg przytomności: 25

Punkty legend: 95

Ekwipunek: brak

Łup: Pióra warte k6 x 10 sztuk srebra, jaja – 3k6 x 10 sztuk srebra, a pisklęta – 300 sztuk srebra każde. Wszystkie te trofea są warte tyle samo punktów legend.

ŻYW: 5

CHA: 6

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 2

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 6

Testy zdrowienia: 1





PANGOLUS

Niektórzy wybitni mędrcy uważają pangolusa za przodka wszystkich ras Dawców Imion. Inni, nie mniej znamienici, twierdzą, że to raczej zdegenerowana forma którejś z nich. Nie wierzę w żadną z tych teorii, choć pokrewieństwo stwora z Dawcami Imion jest raczej bezsporne. Przypuszczam, że pangolusy i Wy, słabsi kuzyni, mieliście wspólnego przodka, ale jakiego i kiedy

żyjącego – nie umiem powiedzieć. Nawet mnie nie było wtedy na świecie! Dla tej pracy pochodzenie stwora nie ma jednak znaczenia, gdyż interesują nas jego zachowania i fakt, czy bywa groźny.

Szlachetny panie, naprawdę muszę zakwestionować twój komentarz. Sam

wiem coś niecoś o pangolusie – naturalnie nawet nie w części tyle co ty – ale jestem pewien, że... tę istotę... nie łączy z Dawcami Imion żadne pokrewieństwo. Uczeń z mojego środowiska przy współpracy Wielkiej Biblioteki Throalu przeprowadził rozległe badania na ten temat – jednym z nadzorujących je naukowców była moja matka. Przeczytałem większość tych prac i nic w nich nie sugeruje, by to prymitywne zwierzę miało coś wspólnego z nami! To doprawdy absurd. Wiem, że nie chciałeś powiedzieć nic złego, ale posądzanie nas o pokrewieństwo z pangolusem zakrawa na obrazę!

Wasze badania? No cóż. Nie mówmy więc już o tym, przyjacielu. Hmmm?

Pangolus jest wzrostu krasnoluda, tylko szczuplejszy i z kończynami przypominającymi bardziej elfie lub ludzkie. Proporcjonalnie do ciała jego ręce są jednak dłuższe, a nogi krótsze niż u większości ludzi czy elfów. Posiada też namiastkę ogona. Wiotkie mięśnie stwora są niewspółmiernie silne, a przeciętny osobnik waży nie więcej niż 40 kilogramów. Jego mała głowa wyróżnia się mocno cofniętym czołem, przez co nie ma w niej wiele miejsca na mózg. Wątpię, by pangolus posiadał kiedykolwiek więcej inteligencji niż, powiedzmy, myśliwski pies.

Pangolusy spędzają większość czasu na gałęziach drzew, wspinając się na nie za pomocą długich, zakrzywionych pazurów u rąk i nóg. Służą im też one do rozrywania zbutwiałych pni w poszukiwaniu ulubionego pożywienia – larw i owadów. Po drzewach stwory poruszają się szybko, zwinnie, niemal z wdziękiem – nie boją się spaść i łatwo przeskakują z jednego na drugie. Niewiele drapieżników dorównuje im pod tym względem. Na ziemi jednak są powolne i niezdarne. Z powodu krótkich nóg i długich rąk chodzą w charakterystyczny „kaczy” sposób. Jedynie w kucki potrafią się jako tako skradać.





Poza larwami, liśćmi i owocami pangolusy żywią się też drzewnymi szczurami i innymi mniejszymi stworzeniami. Polują również na ptaki w gniazdach, w tym tak groźne drapieżniki jak chmurne sowy. Na ziemi łapia mieszkańców małych jam i nor – a za szczególny przysmak uznają gwiazdne krety i skalne wiewiórki. Czasami nawet żywią się padliną. Pamiętam, że gdy zostawiłem kiedyś na wpół pożartego lwa, w kilka chwil zaroilo się na nim od zgłodniałych pangolusów.

Samce pangolusów bronią swych terytoriów przed innymi samcami niemal tak żarliwie, jak tropikalne gryfy przed obcymi. Zawsze tolerują samice, ale po pojawieniu się na ich terytorium innego samca, dochodzi do osobliwej manifestacji siły. Pangolus, na którego teren wkroczone, zwisa z dużej gałęzi i wydaje z siebie dziwne przeszywające wycie – jeden z najniezwyklejszych odgłosów, jakie kiedykolwiek słyszałem. Jeśli jego rywal nie ustąpi, broniący terytorium szarżuje na niego. Jeżeli intruz i wtedy nie ucieknie, nacierający zatrzymuje się i znów wyje. Jeśli jednak przybyły samiec pierzchnie, obrońca terytorium ściga go i atakuje, często nawet zabijając. Intruz może uniknąć walki jedynie wydając własny okrzyk bojowy i odchodząc z własnej woli. Większość wyzwań tak się właśnie kończy, choć dochodzi i do strasznych pojedynków na pazury, w których jeden z walczących poddaje się lub ginie. Co ciekawe, kilkakrotnie widziałem pangolusa rzucającego wyzwanie Dawcy Imion. Zwierzę najwyraźniej nie odróżnia Was od swoich pobratymców, tak jak nie rozróżnia wśród Dawców Imion płci. Łowcom przygód przechodzącym koło terytorium stworów, radzę więc zachować ostrożność.

Młode pangolusy są samodzielne niemal od urodzenia, wprost przeciwnie do dzieci Dawców Imion. (Ta różnica potwierdza moją tezę, że stwory nie są bliskimi krewnymi Dawców Imion – to pokrewieństwo jest dużo bardziej odległe. Jeśli chcecie poznać o czymś prawdę, pytajcie smoka – wiemy znacznie więcej niż ktokolwiek z Was zdoła się nauczyć w swym krótkim życiu). Matka pangolusów chroni młode i pomaga im zdobywać pożywienie przez prawie rok, za to ojciec po pokryciu nie interesuje się już nią ani potomstwem.

ZASADY

Pangolusy atakują pazurami, zadając obrażenia o stopniu 7. Najczęściej rozszarpują przeciwnika przednimi łapami, jednak w walce z istotą większą od siebie mogą ją też nimi pochwycić (str. 197 ED – **Przebudzenie Ziemi**). Zakładając chwyt, pangolus zadaje normalne obrażenia. Kiedy trzyma już ofiarę, w następnej rundzie rozszarpuje ją tylnymi łapami. Zadają one te same obrażenia co prze-

dnie, ale gdy stwór ich używa, dodaj 3 stopnie do jego testu ataku.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Mędrzec, który słyszał, że na obrzeżach Pustkowi żyje kolonia pangolusów posługująca się prymitywnym językiem, wynajmuje bohaterów do zbadania tej pogłoski. Dotarłszy na miejsce, śmiałkowie odkrywają, iż stwory walczą z pobliską wioską, której mieszkańcy polują na ich ziemiach. W obronie swego terytorium, pangolusy napadły niedawno na osadę, raniąc kilku wieśniaków. W odwecie chłopcy wynajęli grupę łowców do zabicia stworów.

STATYSTYKI

Cechy

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

Inicjatywa: 8

Liczba ataków: 2

Atak: 8

Obrażenia: 7

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 30

Próg ran: 7

Próg przytomności: 25

Punkty legend: 75

Ekwipunek: brak

Łup: Zbiór różnych świecidełek wart zwykle nie więcej niż 10-15 sztuk srebra.

ŻYW: 4

CHA: 5

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 3

Pancerz duchowy: 1

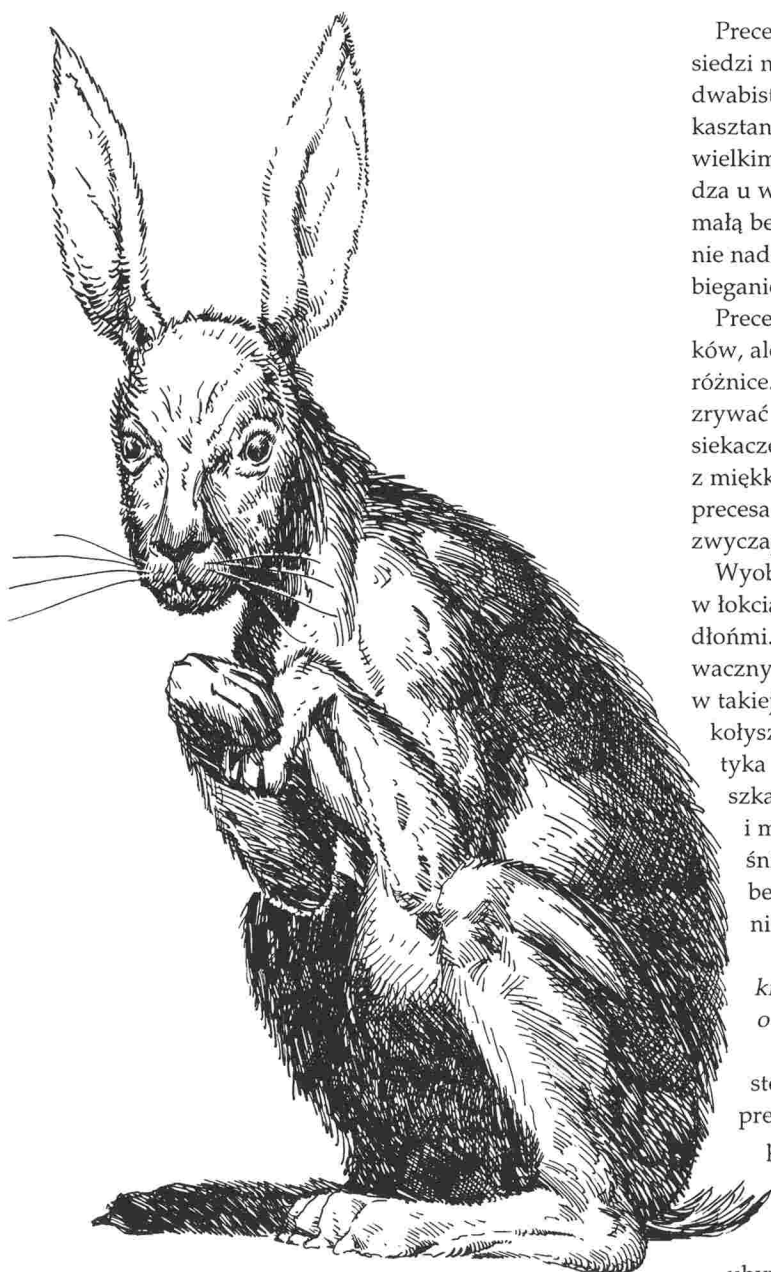
Zachowanie równowagi: 5

Testy zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 20

Pełna szybkość: 40





PRECES

Preces ma wiele różnych Imion. Choć Theranie ochrzczili go precesem jeszcze wieki przed Pogromem, na południu Barsawii nadal go tak nazywają. Na północy mieszkańcy zwą go „żebrakiem”, na zachodzie – „pobożnym królikiem”, a na granicach Pustkowi – „trawim kłem”. Dla większości Barsawian jest to zwierzę legendarne. Nie wielu kiedykolwiek widziało je żywe, a co dopiero miało szansę zbadać. Jeszcze kilka lat temu poza Pustkowiami spotykano je rzadko.

Preces przypomina półmetrowej wielkości zająca. Gdy siedzi na zadzie, sięga trollowi do kolan. Jego miękka, jedwabista sierść ma barwę od bladożółtej do intensywnej kasztanowobrazowej. Z tego, co słyszałem, preces swymi wielkimi, łagodnymi, ciemnobrązowymi oczami wzbudza u wielu Dawców Imion litość. Ja w kontaktach z tą małą bestią nie kieruję się tak głupimi emocjami. (Precesy nie nadają się też za bardzo do zjedzenia. Przez to ciągle bieganie są żylaste i tykowate. Wolę kruchsze mięsko).

Precesy wyglądają i zachowują się podobnie do królików, ale po uważniejszym przyjrzeniu się dostrzeżecie różnice. Zęby królika są kwadratowe, by łatwo mu było zrywać i przeżuwać trawę, natomiast preces ma też ostre siekacze i kły. Kiedy urosną, ich część wystaje stworowi z miękkiego, porośniętego sierścią pyska. Przednie łapy precesa również są niezwykle, dłuższe od tylnych. Zazwyczaj też są podwójnie zgięte.

Wyobraźcie sobie Dawcę Imion z rękami zgiętymi w łokciach i złączonymi przed twarzą jak do modlitwy dłońmi. (Teraz już wiecie, skąd się wzięła jedna z dziwacznych nazw stwora). Preces trzyma przednie łapy w takiej właśnie pozie. Gdy się porusza – czy to wolnym, kołyszącym się krokiem, czy też szybkimi susami – dotyka ziemi łokciami, a nie końcami łap. Część mieszkańców Pustkowi poluje na precesy dla ich mięsa i miękkich futer, jednak stwory w trudny do wyjaśnienia sposób potrafią wyczuwać zbliżające się niebezpieczeństwo. Często kryją się w norach, zanim niedoszli myśliwi zdolają je choćby dostrzec.

Jak na razie, szlachetny panie, opisujesz istotę całkiem niegroźną. Co czyni ją „małą bestią”, jak się o niej wyraziłeś wcześniej?

Właśnie do tego przechodzę. Wy, mali ludzie, jesteście tacy niecierpliwi! Przez większą część roku preces jest łagodny i spokojny – jak królik, którego przypomina. Żyje w grupach do dwudziestu osobników, żywiąc się dzikimi kwiatami i uciekając nawet przed najmniejszym niebezpieczeństwem. Na jeden miesiąc jednak, gdy dnia ubywa, a żniwa za pasem, dla niego nadchodzi pora godów i staje się oszalałym drapieżnikiem. Wtedy porzuca dietę z trawy i kwiatów na rzecz ciepłego, ociekającego krwią mięsa. W obecności samic samce walczą wtedy ze sobą zawzięcie. Rozrywają się na strzępy nawet wówczas, gdy inne istoty dawno padłyby już od ciosów, z bólu czy od utraty krwi.

Preces w godowym szale rzuci się na każdego, kogo zobaczy bez względu na wielkość ofiary. Atakuje z niezwykłą wprost szybkością, próbując wyciągniętymi łapami złapać ofiarę w śmiertelny uścisk. Bestia jest dużo





silniejsza niż sugerują to jej rozmiary, a jej małe, włochate łapki zakończone są ostrymi jak igła, haczykowatymi pazurami. Z wewnętrznej strony przedramion potwora wystaje pół tuzina wąsów, z których wydziela się straszliwy jad. U normalnych istot, takich jak ja, powoduje on tylko lekkie zaczerwienienie ciała (lub raczej powodowałby, gdyby zdołał przeniknąć przez skórę). Słyszałem jednak, że u stworzeń słabszej budowy, takich jak moi bracia Dawcy Imion, wywołuje bolesny obrzęk. Jakby tego było mało, cienkoscórzy kuzyni, stwór wyrывa też wielkie kawały ciała swymi siekaczami i kłami.

Jeden podniecony preces jest w stanie ciężko okaleczyć lub nawet zabić Dawcę Imion, może poza trollem i obsydianinem. Widziałem takie przypadki. Chociaż samce w szale polują samotnie, samice często robią to w grupkach sześciu i więcej – i takie stadko może z łatwością zmasakrować największego z Was, mniejsze rasy. I jeszcze ostatnie ostrzeżenie. Niedawno zaobserwowałem, że precesy z różnych miejsc wpadają w szalę godową poza porą żniw. Miejcie się więc na baczności, gdyż mogą być groźne cały rok.

Chciałbym powtórzyć ostrzeżenie Vasdenjasa, by nie lekceważyć precesów. Czytelnicy mogą pomyśleć, że to niemożliwe, aby zwierzę wielkości królika zraniło dwa-naście razy większego i wiele razy cięższego od siebie Dawcę Imion. To samo jednak można powiedzieć o psie bojowym, który przy wadze do 45 kilogramów powala parę trolli. Oba zwierzęta atakują bez wahania, nie zważając na własne bezpieczeństwo. Z tego, co mówi Vasdenjas, szarżujący preces może przewrócić zaskoczoną ofiarę, a chwilę później rozszarpać jej trzewia.

ZASADY

Nacierający preces szarżuje tak szybko, że ci, którzy go nie rozpoznają, będą zaskoczeni. Zwierzę atakuje pazurami przednich łap, zadając obrażenia o stopniu 5. Jego jadłowite wąsy na przedramionach zadają dodatkowe obrażenia o stopniu 8 przez 5 rund (patrz str. 208 **ED – Przebudzenie Ziemi**). W czasie, w którym trucizna działa, ofiara otrzymuje modyfikator -1 stopień do wszystkich testów. Ugryzienie stwora powoduje obrażenia o stopniu 6. Parzący się preces nie czuje strachu i walczy z każdym przeciwnikiem na śmierć i życie.

POMYŚL NA PRZYGODĘ

W pewnym regionie nieopodal Pustkowi, gdzie w kilku zrujnowanych kaerach utrzymuje się wysoki poziom magii, próbujące je eksplorować grupy śmiałków są zabijane przez precesy. Dzieje się tak, mimo że okres godowy stworów skończył się dawno temu. Bohaterowie słyszą

opowieści podróżnych o tych wypadkach i w ciągu kilku dni zostają wynajęci przez przyjaciela do pomocy w zbądaniu możliwych związków magii kaerów z anormalnym zachowaniem zwierząt.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7

SF: 5

ŻYW: 4

PER: 3

SW: 3

CHA: 3

Inicjatywa: 8

Obrona fizyczna: 8

Liczba ataków: 2

Obrona magiczna: 8

Atak: 8

Obrona społeczna: 7

Obrażenia:

Pancerz fizyczny: 2

Ugryzienie: 6

Pancerz duchowy: 1

Pazury: 5

Zachowanie równowagi: 6

Liczba czarów: 1

Testy zdrowienia: 1

Rzucanie czarów: 5

Efekt: trucizna o stopniu 8

Próg życia: 25

Szybkość w walce: 25

Próg ran: 6

Pełna szybkość: 50

Próg przytomności: 20

Punkty legend: 90

Ekwipunek: brak

Łup: brak





PRYZMA

Ze wszystkich latających stworzeń Barsawii przyzma jest chyba najpiękniejszym. Gdy frunie, jej cztery kolorowe skrzydła odbijają i rozszczepiają światło słońca, mieniąc się tęczowo i rzucając wielobarwne promienie. Moge śmiało rzec, że niewiele widziałem wspanialszych zjawisk. Pewni artyści i rzemieślnicy szczerze płacą za skrzydła przyzmy, podobnie jak magowie wykorzystujący je w sobie tylko znanym celu.

Większość naziemnych istot, w tym uczeni, którzy powinni być mądrzejsi, nazywają przyzmę owadem, bo z długim, stożkowatym ciałem i podwójnymi skrzydłami przypomina olbrzymią ważkę. Wiem jednak na pewno...

Wybacz mi, szlachetny mistrzu, ale czytałem też o kilku innych cechach, po których można poznać, że stworzył to owad. Na przykład jasnyniebieskiej, metalicznej barwie jego ciała, przeźroczystych skrzydłach czy fakcie, że zaczynające życie tego młode stworza są bardzo podobne do larw.

To zupełnie bez znaczenia – o czym byś wiedział, gdybyś dał mi skończyć!

Jak już mówiłem, wiem na pewno, że przyzma nie jest owadem, tylko istotą ciepłokrwistą.

Ma cztery nogi zamiast typowych owadzych sześciu i wewnętrzny szkielet miast pancerza. Poza tym żadne z jej ośmiu oczu nie jest okiem złożonym, jakie posiada ważka. Dzięki równomiernemu rozmieszczeniu na głowie dają one jednak tak samo szerokie pole widzenia jak u owadów. W przeciwieństwie do każdej innej, ciepłokrwistej istoty, jaką znam, przyzma nie ma plamki ślepej.

Ciało przyzmy ma dwanaście metrów długości, a rozpiętość jej skrzydeł prawie piętnaście. Każda z umięśnionych nóg stwora kończy

się pojedynczym zakrzywionym pazurem, wielkości ludzkiego przedramienia.

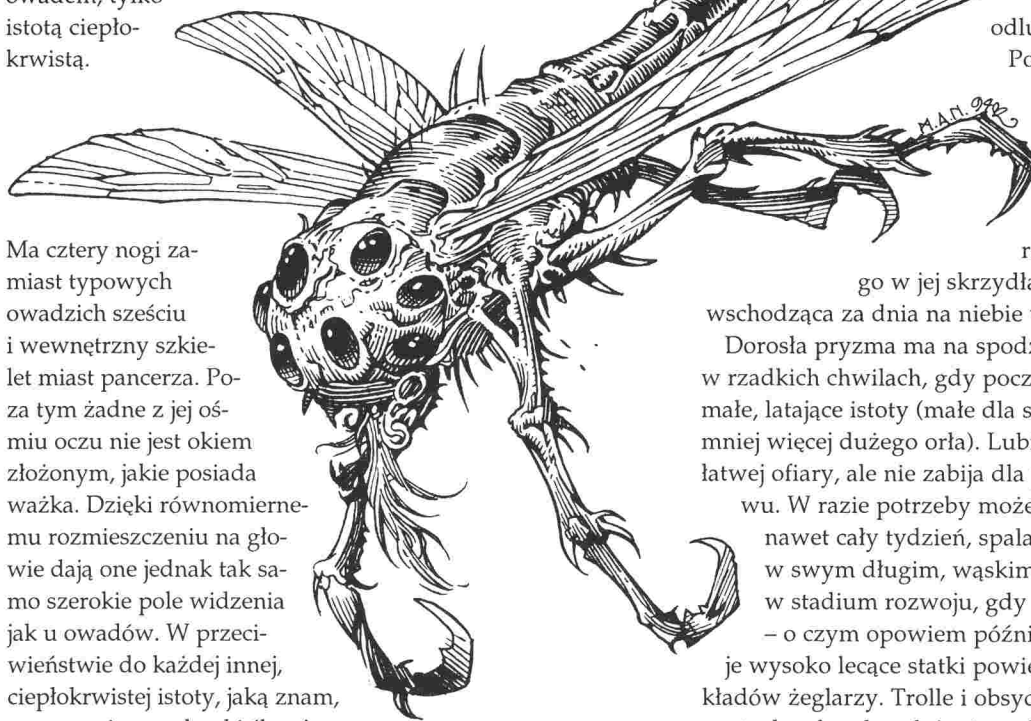
Będącą szybkim i zwrotnym lotnikiem przyzma kocha chłodne, rozrzedzone powietrze, setki czy nawet tysiące metrów nad skutymi lodem górskimi szczytami. Dorosły osobnik rzadko zlatuje na wysokość mniejszą niż kilometr lub półtora nad ziemią, gdyż jest ono tam dla niego za gęste i za wilgotne. W życiu ląduje

tylko kilka razy, zawsze na najwyższych i najbardziej odludnych górskich szczytach. Ponieważ dorosła przyzma żyje tak wysoko, niewielu ludzi kiedykolwiek widziało ją z bliska. Wy, naziemne stworzenia, możecie co najwyżej ujrzeć odległy błysk odbijane-

go w jej skrzydłach światła, lśniący jak wschodząca za dnia na niebie wielobarwna gwiazda.

Dorosła przyzma ma na spodzie ciała dziób, którym w rzadkich chwilach, gdy poczuje głód, chwytą i pożera małe, latające istoty (małe dla stwora, czyli wielkości mniej więcej dużego orła). Lubi polować i nie przepuści łatwej ofiary, ale nie zabija dla przyjemności czy z gniewu. W razie potrzeby może przeżyć na jednym orle nawet cały tydzień, spalając tłuszcz nagromadzony w swym długim, wąskim ciele. Jego zapas buduje w stadium rozwoju, gdy jest niesłychanie żarłoczna – o czym opowiem później. Czasami przyzma atakuje wysoko lecące statki powietrzne i porywa z ich pokładów żeglarzy. Trolle i obsydianie są za duzi, jak na jej gust, ale gdy zdecyduje się na łowiecki wypad, innym Dawcom Imion grozi wielkie niebezpieczeństwo.

Dorosłe przyzmy żyją zaskakująco krótko, najwyżej cztery do pięciu miesięcy. Prowadzące zwykle samotny





tryb życia stwory zdają się wyczuwać, kiedy jeden z nich umiera, i zbierają się wtedy wokół niego. Gdy konający dokona w końcu żywota w swym ostatnim locie, jeszcze w powietrzu rozrywają go na strzępy.

Wkrótce po osiągnięciu dojrzałości, przyzmy parzą się i samica rodzi pięć do sześciu żywych młodych, które zostawia w skalnych szczelinach wysokogórskich przełęczy. Te potwornie brzydkie, tak zwane, larwy przyzmy są wielkości dużego kota. Ich szerokie, płaskie ciała, cztery łapy z jednym pazurem każda i małe głowy pokrywa oślizgła, czarna skóra. Tak jak dorosłe osobniki, larwy mają osiem oczu i parę klów podobnych trochę do szczęk owada.

Młoda przyzma jest agresywnym łowcą mogącym łatwo zabić dorosłą owcę (lub pechowego górala). Zaatakuj i pożre wszystko, co się do niej zbliży, włącznie z rodzeństwem. Aby pomóc młodym przeżyć, matka zostawia larwy w odległości kilku kilometrów od siebie. Potworki wykazują niezwykle apetyt i w ciągu miesiąca rosną trzykrotnie. Po roku osiągają pełną długość czterech i pół metra i mimo co najmniej tony wagi wciąż poruszają się bardzo sprawnie. Ich żarłoczność nie maleje jeszcze przez dwa-trzy lata, jednak już nie rosną. Na koniec tego okresu młode przyzmy wyszukują dużą jaskinię, w której mogłyby przespać najbliższe sześć miesięcy. Preferują miejsca zajęte już przez niedźwiedzie lub inne podobne stworzenia, aby na dobranoc jeszcze coś przekąsić.

Podczas snu młoda przyzma ulega całkowitemu przeobrażeniu. Nigdy nie widziałem go na własne oczy, bo bym je Wam opisał. Po przebudzeniu jest już w dorosłej postaci i natychmiast wzbija się w powietrze.

ZASADY

Dorosła przyzma atakuje, chwytając ofiarę szponiastymi kończynami (patrz **Pochwycenie** str. 197 ED – **Przebudzenie Ziemi**), wciągając ją do dziobu i w następnej rundzie gryząc. Jej pazury zadają obrażenia o stopniu 8, a ugryzienie o stopniu 14. Dzięki mocnemu chwytowi szponów, potwór dodaje 4 stopnie do testu ataku ugryzieniem. Polując na istoty latające, stara się je najpierw okaleczyć lub oderwać im skrzydła.

Larwy przyzmy boleśnie gryzą szczękopodobnymi kłami, zadając obrażenia o stopniu 8. Pazurów na łapach nie używają do ataku. Podczas metamorfozy przyzma jest bezbronna.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Pewien artysta lub mag wysnuł teorię, że konająca przyzma wydziela substancję, która czyni jej skrzydła niezwykle cennymi. Zdecydowany posiąść taką ich parę, wynaj-

muje bohaterów do prawie niewykonalnego zadania – zdobycia skrzydeł umierającego potwora.

STATYSTYKI

Cechy: Dorosły (Larwa)

ZR: 7 (6) SF: 7 (6)

PER: 4 (3) SW: 4 (4)

Inicjatywa: 7 (6)

Liczba ataków: 1

Atak: 7 (6)

Obrażenia:

Ugryzienie: 14 (8)

Pazury: 8 (-)

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 40 (30)

Próg ran: 5 (5)

Próg przytomności: 35 (26)

Punkty legend: 90 (45)

Ekwipunek: brak

Łup: Skrzydła warte 2000 sztuk srebra lub 5000, jeśli pochodzą od konającego potwora. Przyznaje się za nie tyle samo punktów legend.

ŻYW: 6 (6)

CHA: 6 (3)

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 3 (5)

Pancerz duchowy: 4 (1)

Zachowanie równowagi: 5 (5)

Testy zdrowienia: 2 (2)

Szybkość w walce: 50 (20)

Pełna szybkość: 100 (40)





RELAN

Ten wstrętny, mały pasożyt jest niezwykle niebezpieczny, bo często ukrywa się w ciałach istot, które znamy i uważamy za niegroźne. Aby żyć i się odżywiać, musi korzystać z przewodu trawiennego większego i bardziej złożonego organizmu. Dostaje się do niego, wnikając do martwych ciał i je ożywiając. Zwróćcie więc uwagę, że każdy stwór lub Dawca Imion, jakiego widzicie, może być kontrolowany przez relana (szczególnie, gdy istnieje możliwość, że ofiara niedawno zmarła). Dopóki potwór skupia się tylko na tym, by jego żywiciel jadł, nie stwarza zagrożenia, ale gdy zechce się go usunąć, staje się bardzo niebezpieczny. Relan może wstrzyknąć żywicielowi silny

jad, który wprowadzie nieodwracalnie zniszczy ożywiony organizm, lecz wcześniej nada mu niezwykłą siłę i wytrzymałość. Gdy tego dokoną, używa ciała do walki z wrogiem lub ucieczki i poszukiwań nowego żywiciela.

Z wyglądu relan przypomina szeroką glistę długości około trzydziestu centymetrów. Z jego małej głowy wystaje sześć czarnych kulek (prawdopodobnie oczu) oraz inne nieznanne mi organy zmysłowe. Każde z odnóży stwora uwieńczają drobne, ostre pazury, którymi wstrętny szkodnik drażni w ciele. Na jego podbrzuszu ulokowana jest mała, cienka cewka pokarmowa, którą wpuszcza w jelita żywiciela.

Relan lokuje się u podstawy kręgosłupa, skąd może

kontrolować wszystkie części ciała nieboszczyka. Używając magii ożywia zwłoki i wyrusza w nich na poszukiwanie pożywienia. Kiedy trup je, relan wysysa z niego substancje odżywcze przez cewkę pokarmową. Szukając żywiciela, wybiera nieżywych potężnej postury, żeby zbyt często nie zmieniać nosiciela. Jeśli już musi to zrobić, na zgromadzonych substancjach odżywczych może przeżyć tydzień – potem zaczyna głodować. Przed Pogromem relany odwiedzały głównie pola bitewne, gdzie miały pod dostatkiem pożywienia. Teraz można je już spotkać wszędzie.





Przez lata, stwory zdobywały coraz większą kontrolę nad żywicielami. Dawno temu mogły używać ich wyłącznie do pożerania wszystkiego dookoła. Stopniowo jednak nauczyły się zmuszać żywicieli do chodzenia, biegania i wykonywania bardziej skomplikowanych czynności. Potrafiły też spowolnić – a może nawet powstrzymać, tego nie wiem – rozkład ich ciał. Z takimi umiejętnościami te bestie, które zadomowiły się w zwłokach Dawców Imion, mogłyby niemal wtopić się w społeczeństwo. Ożywione przez nie trupy nie chcą jednak mówić i nie zachowują się normalnie.

Słyszałem o królestwie, którego mieszkańcy uważają relany za Pasje w cielesnej postaci. Zostawiają zmarłych tam, gdzie stwory mogą ich łatwo znaleźć, a czasami nawet je hodują. Wierzą, że jeśli nie mogą wskrzesić bliskich, chodzące zwłoki zdołają choć w części ich zastąpić. (Muszą być spokrewnieni z Theranami. Tylko oni mogli by coś takiego wymyślić).

ZASADY

Relany mogą wchodzić w ciała oraz ożywiać stwory i osoby zmarłe nie dalej niż przed dwoma dniami. Imitowanie zachowania stworów jest dla nich dość łatwe. Jednak gdy znajdą się w ciele Dawców Imion, muszą przekonująco udawać żywiciela lub unikać jakiegokolwiek towarzystwa. Ponieważ nie radzą sobie z tym zbyt dobrze, każda postać, która spotka znajomego Dawcę Imion w mocy relana, może wykonać test Percepcji o stopniu trudności równym obronie społecznej potwora, by się zorientować, że coś jest nie w porządku. Sukces zależy tu wyłącznie od tego, jak dobrze osoba знаła żywiciela. Jeśli znajomość była przypadkowa, sukces musi być ogromny; bliskiemu przyjacielowi czy członkowi rodziny wystarczy tylko sukces przeciętny.

Relany mogą atakować jedynie za pośrednictwem żywiciela, więc w razie potrzeby Mistrz Gry musi stworzyć jego statystyki. Parametry podane niżej dotyczą samego potwora. Potężny jad relana dodaje 8 stopni do Siły Fizycznej i Żywotności żywiciela oraz 20 do jego progu życia. Czyni jednak potężne spustoszenie w organizmie, powodując rozkład ciała ciągu w dwóch godziny. Takiego żywiciela nie można już wskrzesić.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Podczas straszliwej bitwy z przeciwnikiem wybranym przez Mistrza Gry, bohater niezależny – przyjaciel śmiałków – pada pod naporem nieprzyjaciół. Zgodnie z logiką łowcy przygód przyjmują, że zginął. Dwa dni później jednak „poległy” towarzysz wraca ranny, ale najwyraźniej żywy. Z czasem, bohaterowie dostrzegają drobne acz dziwne

zmiany w jego zachowaniu i postanawiają zbadać, co zaszło po tym, jak padł na polu bitwy. Nie wiedzą, że ich kompan naprawdę nie żyje i został ożywiony przez relana.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 6 SF: 2

PER: 8 SW: 6

Inicjatywa: 6

Liczba ataków: żywiciela

Atak: żywiciela

Obrażenia: żywiciela

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Testy zdrowienia: 1

Próg życia: 20

Próg ran: 3

Próg przytomności: 16

Punkty legend: 75

Ekwipunek: brak

Łup: Ewentualny ekwipunek żywiciela.

ŻYW: 3

CHA: 6

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 9

Pancerz fizyczny: 1

Pancerz duchowy: 0

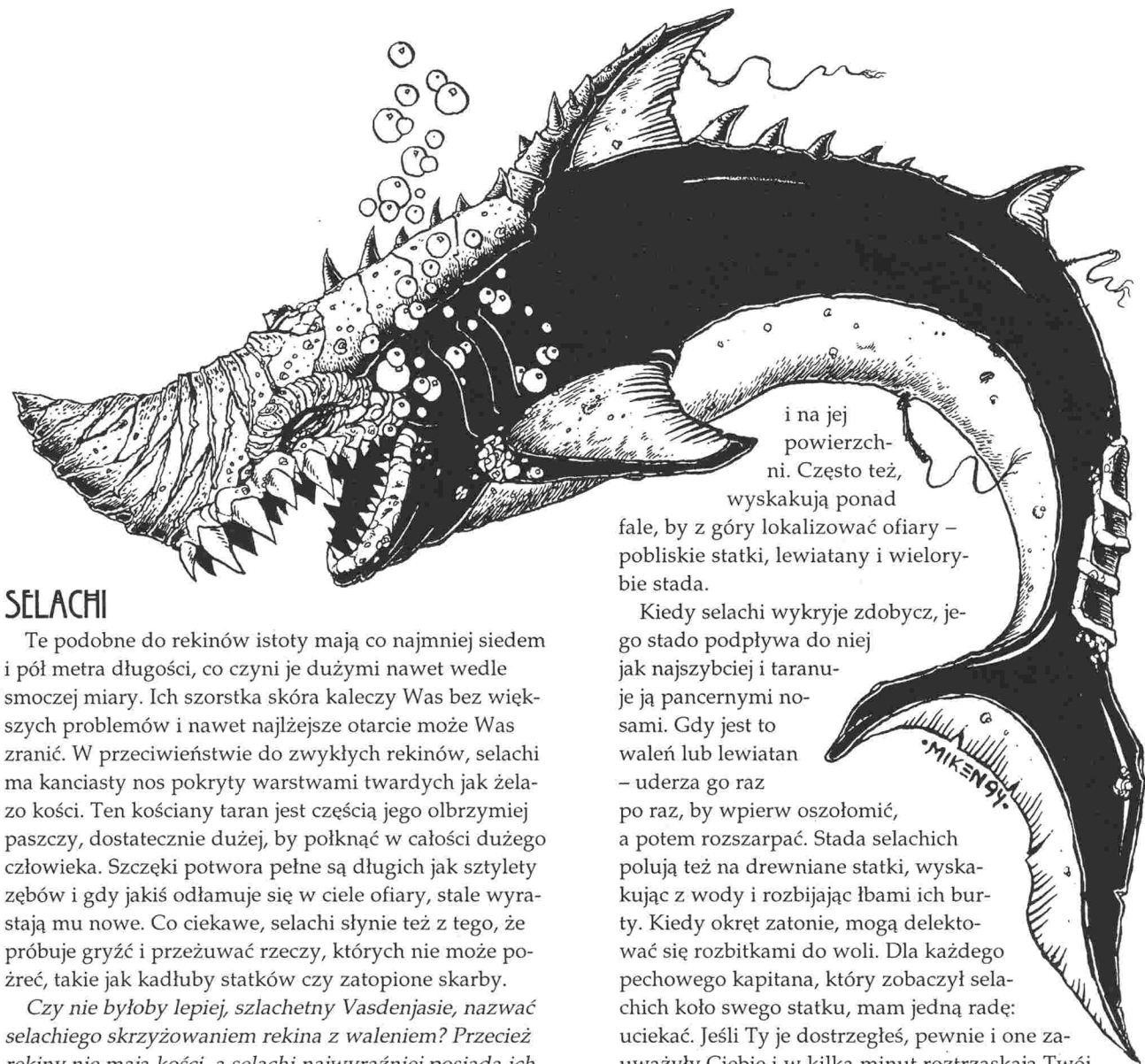
Zachowanie równowagi: 3

(lub więcej, zależnie od żywiciela)

Szybkość w walce: 5

Pełna szybkość: 15





SELACHI

Te podobne do rekinów istoty mają co najmniej siedem i pół metra długości, co czyni je dużymi nawet wedle smoczej miary. Ich szorstka skóra kaleczy Was bez większych problemów i nawet najłżejsze otarcie może Was zranić. W przeciwieństwie do zwykłych rekinów, selachi ma kanciasty nos pokryty warstwami twardych jak żelazo kości. Ten kościany taran jest częścią jego olbrzymiej paszczy, dostatecznie dużej, by połknąć w całości dużego człowieka. Szczęki potwora pełne są długich jak sztylety zębów i gdy jakiś odłamuje się w ciele ofiary, stale wystają mu nowe. Co ciekawe, selachi słynie też z tego, że próbuje gryźć i przeżuwać rzeczy, których nie może pożreć, takie jak kadłuby statków czy zatopione skarby.

Czy nie byłoby lepiej, szlachetny Vassenjasie, nazwać selachiego skrzyżowaniem rekina z waleniem? Przecież rekiny nie mają kości, a selachi najwyraźniej posiada ich mnóstwo.

Mówiłem o tym, jak stwór wygląda, skrybo. Tak jak rekin, z kośćmi czy bez. Wam, uczonym, przekazać trochę wiedzy i już problem gotowy...

Niektórzy nazywają selachiego wilkiem morskim, ponieważ poluje w stadach (zwykle od pięciu do dziesięciu sztuk). Stwory wykrywają ofiary za pomocą niezwykle wyostrzonych zmysłów. Czule słuch naprowadza je równie łatwo na rozpryskujące wodę zwierzę, jakiś rytmiczne odgłosy silnika parostatku i skrangów. Wyczuwają też w wodzie nawet najłżejsze ślady krwi. W przeciwieństwie do innych morskich istot, widzą zarówno pod wodą, jak

i na jej powierzchni. Często też, wyskakują ponad fale, by z góry lokalizować ofiary – pobliskie statki, lewiatany i wielorybie stada.

Kiedy selachi wykryje zdobycz, jego stado pod pływa do niej jak najszybciej i taranuje ją pancernymi nosami. Gdy jest to waleń lub lewiatan – uderza go raz po raz, by wpiąć oszołomić, a potem rozszarpać. Stada selachich polują też na drewniane statki, wyskakując z wody i rozbijając łbami ich burtę. Kiedy okręt zatoni, mogą delectować się rozbitkami do woli. Dla każdego pechowego kapitana, który zobaczył selachich koło swego statku, mam jedną radę: uciekać. Jeśli Ty je dostrzeżesz, pewnie i one zauważyły Ciebie i w kilka minut roztrzaskają Twój okręt w drzazgi, jeżeli nie umkniesz.

Najskuteczniejsza metoda utrzymywania selachich z dala od statku – w istocie jedyna, jaką znam – wymaga najpierw ich zwabienia. Choć może się Wam wydać szalona, zapewniam, że działa. Kiedy wybieracie się w krótki, oceaniczny rejs, weźcie ze sobą kilka zwierząt – świetnie nadają się do tego krowy i świnie. Po mniej więcej dniu żeglugi – lub kiedy z oddali dostrzeżecie selachich – zabijcie jedno zwierzę i wylejcie trochę krwi za burtę. Zwabi ona potwory, które będą krążyć wokół niej w poszukiwaniu istoty, z której pochodzi. Pamiętajcie, oczywiście, by cały ten czas się szybko oddalać. Gdy





rozlana plama już się rozmyje (wiem, że trudno ocenić kiedy), wleście do wody więcej krwi, aby znów odwrócić uwagę stworów. Tym sposobem powinniście zawsze wyprzedzać je o krok. Ostrzegam jednak, że oczekiwanie na to, aż je wypatrzycie, jest bardziej niebezpieczne niż regularne rozlewanie krwi, nawet gdy ich nie widać. Pływają tak szybko, że mogą Was dopaść, nim zarżniecie przynętę.

Ja również chciałem przestrzec czytelników. Zabawa z selachimi w „podchody” tak, jak to smok opisał, może mieć straszne następstwa, jeśli dotrą za Wami do portu. Zniszczą nie tylko Wasz statek, ale i wszystkie inne, które tam kotwiczą. Radzę mieć na pokładzie dość potężnej broni, by je zabić.

ZASADY

Rozwinięcie prędkości potrzebnej do staranowania ofiary zajmuje selachiemu 3 rundy. By staranować cel, bestia wykonuje test ataku o stopniu trudności równym swej fizycznej obronie lub manewrowości (gdy chodzi o statek). Jeśli próba się powiedzie, cel otrzymuje obrażenia o stopniu 14. Po kilku rundach takiego szturmowania nawet najmocniejsze okręty mogą ulec zniszczeniu. Statystyk statków – potencjalnych celów selachich – szukaj w rozdziale **Bitwy morskie** na str. 127-134 **Księgi wiedzy**.

Kiedy bestia pozbawi w wodzie ofiarę przytomności, zaczyna ją gryźć. Ten straszny atak zadaje obrażenia o stopniu 16. Istoty wielkości człowieka lub mniejsze są połykane w całości.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

W ruchliwym porcie cumuje okręt, a bohaterowie wchodzą na jego pokład w chwili, gdy marynarze zaczynają pracę. Kilka minut później rozlega się złowieszcze ostrzeżenie komendanta portu: do zatoki wpłynęło stado selachich. Kiedy stwory zaczynają taranować statki i posyłać je na dno, przerażony właściciel okrętu błaga śmiałków, by je przepędzili lub zabili.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 8 SF: 10

PER: 3 SW: 4

Inicjatywa: 9

Liczba ataków: 1

Atak: 10

Obrażenia:

Ugryzienie: 16

Taran: 14

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 80

Próg ran: 10

Próg przytomności: 70

Punkty legend: 340

Ekwipunek: brak

Łup: brak

ŻYW: 9

CHA: 3

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 4

Obrona społeczna: 4

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 3

Zachowanie równowagi: odporny

Testy zdrowienia: 9

Szybkość w walce: 30

Pełna szybkość: 60





SKÉORX

Skeorx jest jednym z najbrutalniejszych i najniebezpieczniejszych zwierząt Barsawii. Świadczy o tym kilka blizn na mojej prawej łapie. Czy myśl, że jakiś drapieжник może zranić wielkiego smoka? Was nie przeraża? Powinna.

Spotkałem pierwszego – i, niestety, nie ostatniego – skeorksa, gdy byłem tylko nieco większy od pisklęcia. La-tałem sobie nad dżunglą Liaj, szukając jakiegoś lwa czy niedźwiedzia na śniadanko, kiedy dostrzegłem coś ruszającego się w zaroślach. Nie poczułem żadnego zapachu. Jako że byłem wtedy niezmiernie ciekawski, wylądowa-łem, by to zbadać. Wiedziałem, że mogę narazić się na

niebezpieczeństwo, ale sądziłem (mylnie, jak się okazało), że dziwne zwierzę ucieknie na mój widok ze strachu.

Wkrótce zrozumiałem swój błąd. W krzakach siedział dorosły skeorx, chyba tylko w jednej piątej tak duży jak ja wtedy, i pożerał świeżo zabita ofiarę. Kiedy bestia mnie dostrzegła, od razu zaszarżowała. Zszokowany jej odwa-gą nie mogłem się przez chwilę ruszyć. Nim zdołałem zrobić krok w tył, potężny stwór wskoczył mi na ramiona i zaczął wrywać skrzydła. Ignorując ogromny ból, wzbi-łem się w powietrze, zabierając straszną bestię ze so-bą. Będąc już w górze, z najwyższym trudem straciłem ją z ramion i patrzyłem, jak spa-dała kilkadziesiąt metrów w dół. Po kilku sekundach zauważyłem w zaroślach ruch – potwór przeżył i wrócił skończyć posiłek.

Od tego fatalnego dnia spotkałem jeszcze skeorksy dwa razy i oba rzuciły się na mnie tak jak pierwszy. Dostałem jednak wcześniej cenną nauczkę i spaliłem je, nim zdo-lały do mnie dobiec.

[Tu nastąpiła przerwa, po której smok zaczął opo-wiadać o mantikorach].

Wybacz mi, szlachetny panie, ale nie powiedziałeś dotąd, jak właściwie te skeorksy wyglądają.

Po całej mej przeraża-jącej opowieści nie wiesz?

Historia była wielce zajmująca, ale nieco pozbawiona szczegółów.

Hmmm.

Skeorx to czworonożny stwór z tygrysim łbem, mie-rzący od pyska do ogona prawie dwa i pół metra. Słyszałem też o osobnikach czteroipółmetrowych,

ale będę szczęśliwy, jeśli nigdy takiego nie spotkam.

Ciało bestii pokrywa krótkie futro o brązowawozielonym odcieniu, zlewające się z ciemnym poszyciem dżungli. Z każdej z łap skeorksa wyrastają olbrzymie pazury, mo-gące rozerwać nawet smoczą skórę (co wynikało z opowie-ści). Stwór ma też węzowaty ogon z wystającymi, ostrymi jak brzytwa kośćmi. Walcząc z mniejszymi istotami rzadko go używa, jednak atakując większe od siebie, owija go wo-kół ich szyj. Dzięki takiemu uchwytowi może mocno sie-dzieć na ofierze i rozszarpywać ją pazurami – a jeśli ta ze-chce go zrzucić, przetnie sobie gardło.





Skeorx jest ciągle głodny i prawie zawsze je. Jeżeli nie zastaniecie go nad świeżą ofiarą, na pewno poluje. Nie sądźcie, żeby w ogóle spał.

Czytałem o istocie podobnej do skeorksa w dzienniku jednego łowcy przygód. Autor pisał, że śpi ona trzy godziny dziennie wczesnym rankiem.

Skoro tak, nie muszę ci już nic mówić.

[Po kilku chwilach smok dał się ubłagać do dalszego opowiadania].

Łowcy przygód i podróżni, uważajcie: nigdy, ale to przenigdy nie zbliżajcie się do samicy skeorksa i jej młodych. Matka tak żarliwie broni swych dzieci, że często je przy tym trątuje. U młodych wykształcił się więc ciekawy mechanizm obronny – jeśli dostrzegą istotę, którą samica może uznać za zagrożenie, rozbiegają się na boki. Jeżeli zaś nie zdążą uciec z linii szarży matki, rozplaszczają się na ziemi, w nadziei, że ich przeskoczy.

Aha, słyszałem też, że skeorksy mogą się bronić przed magicznymi umiejętnościami Władców Zwierząt. Badacze z takimi zdolnościami powinni więc być ostrożni – Wasze talenty nie ocalą Was przed tymi żarłocznymi bestiami. Ręce nogi i dobry, mocny łuk – a jeszcze lepiej płonący oddech – przydadzą się o wiele bardziej.

ZASADY

Atakując przeciwnika swojej wielkości lub mniejszego, skeorx używa pazurów i zębów. Jego ugryzienie powoduje obrażenia o stopniu 25, a każda z przednich łap o stopniu 20. Walcząc z przeciwnikami większymi od siebie, potwór wskakuje na ofiarę i próbuje owinać ostry ogon wokół jej szyi. Mocne tylne łapy pozwalają mu skakać na odległość 12 metrów i wysokość 4,5. Ofiara otrzymuje obrażenia o stopniu 10 od ogona oprócz obrażeń ze wszystkich innych ataków. Każda próba oswobodzenia się z chwytu powoduje dodatkowe obrażenia o stopniu 10.

Wrodzona odporność skeorksa na magiczne talenty Władców Zwierząt przejawia się w tym, że gdy używają ich przeciw niemu do uzyskania pożądanego efektu, muszą osiągnąć wynik testu o poziom wyższy niż normalnie. Na przykład, by na atakowanego stwora zadziałał talent *zapanowanie nad zwierzęciem*, trzeba zwykle uzyskać przeciętny sukces. Przeciw skeorksowi jednak Władca Zwierząt musiałby osiągnąć duży.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Kiedy bohaterowie wędrują przez las, natykają się na na wpół dorosłego skeorksa. Śmiałkowie nie wiedzą, że potwór ćwiczy łowieckie umiejętności, a jego matka obserwuje to z ukrycia. Młody skeorx atakuje łowców przygód, a dorosły patrzy, jak potomstwo radzi sobie z tak

slabymi przeciwnikami. Kiedy śmiałkowie zaczną zyskiwać przewagę, matka skacze jednak do walki. Jeśli bohaterowie zabiją młode zwierzę, znajdą się w poważnych tarapatach.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 14

SF: 18

ŻYW: 10

PER: 5

SW: 8

CHA: 5

Inicjatywa: 18

Obrona fizyczna: 16

Liczba ataków: 3

Obrona magiczna: 10

Atak: 16

Obrona społeczna: 12

Obrażenia:

Pancerz fizyczny: 10

Ugryzienie: 25

Pancerz duchowy: 4

Pazury: 20

Zachowanie równowagi: 10

Ogon: 10

Testy zdrowienia: 5

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 90

Szybkość w walce: 75

Próg ran: 15

Pełna szybkość: 150

Próg przytomności: 84

Punkty legend: 3 500

Ekwipunek: brak

Łup: brak





SZCZUR PIJAWKA

Szczur pijawka to żywy dowód na to, jak niezwykle może być Barsawia. Spotyka się go tak rzadko, iż jeszcze przed dziesięciu laty nie wiedziałem, że istnieje. Jest mały, nie większy od stopy krasnoluda i – w pojedynkę – prawie nieszkodliwy. (Jego zęby i pazury są tylko trochę większe od połączonych igiełek iglastego drzewa – a ugryzienie nie bardziej dokuczliwe od ukąszenia komara, nawet dla tak cienkoskórych stworzeń jak krasnoludy, ludzie czy elfy). Jednak większość Dawców Imion spotka to zwierzę tylko na grzbiecie innej istoty, gdy jest o wiele niebezpieczniejsze. Nawet ja wystrzegam się stworzeń z przyćmionymi do nich szczurami pijawkami.

Szczur pijawka wygląda jak zwykły szczur poza tym, że ma sześć nóg i krótki ogon do utrzymywania równowagi. Jego sierść jest zwykle brązowa, choć widywałem też czarne i białe. Posiada nieproporcjonalnie duże w stosunku do reszty ciała pazury i nieco za duży jak na gryzonia pysk. Pod ogonem ma dwa gruczoły zapachowe używane do kontrolowania większych zwierząt, mających dla niego zabijać. Pierwszy gruczoł wydziela woń uspokajającą „gospodarza” szczura, który pod jej wpływem często staje się senny.

Szczur pijawka wchodzi wtedy na grzbiet odurzonego, siada mu na ramionach i wpija się mocno pazurami. Małe gruczoły nad każdym z nich wytwarzają łagodny środek przeciwbólowy, przez co gospodarz nie czuje jeżdźca i nie próbuje go zrzucić.

Podczas ostatnich podróży po Barsawii znalazłem stary tekst medyczny opisujący „wyciąg z łapy szczura pijawki” jako środek przeciwbólowy i uspokajający. Jestem niezmiernie wdzięczny Vasdenjasowi za wyjaśnienie mi prawdziwej natury stwora.

Zapach z drugiego gruczołu wpędza gospodarza szczura w szal, w którym zabija on wszystko, co spotka na swej drodze. Często jedynym sposobem na powstrzymanie odurzonego jest jego uśmiercenie. Kiedy gospodarz w szale bojowym zgładzi już wszystkie drapieżniki w polu widzenia (lub gdy wszystkie już przezornie uciekną), szczur ponownie uspokaja go kojącą wonią. Potem ostrożnie schodzi i ucztuje na ciałach zabitych.

Ażby zapewnić sobie dostatek pożywienia – a także uchronić się przed naturalnymi wrogami – szczur wybiera na gospodarza istoty jak najsilniejsze i najgroźniejsze. Jeżeli spotka stworzenie potężniejsze od tego, którego dośiada, rozpyla w powietrzu uspokajający zapach, by je odurzyć i zmienić gospodarza. Nie ogranicza się przy





tym tylko do istot nierozumnych. Słyszałem wiele opowieści o wojowniku, który nabawił się szczura pijawki w walce z jakimś groźnym potworem.

Wielu magów i alchemików znających wartość gruczołów szczura hojnie za nie zapłaci, podobnie jak i kilku świadomych jego istnienia uzdrowicieli. Zdobycie tych organów nie jest jednak wcale takie proste. Szczur może jechać choćby na lwie, brytanie czy chimery i łowcę przygód czeka nie lada walka. Przy usuwaniu gruczołów stwora potrzeba nie mniej szczęścia niż przy jego zabijaniu – zabezpieczcie sobie w jakiś sposób usta i nos. Jeżeli nie będziecie ostrożni, gruczoły pękają, a ich zawartość się rozleje, paraliżując Was lub wpędzając w zabójczy szal. Na Waszym miejscu nie łąpałbym szczurów pijawek – niewielu z Was ma dość siły, by walczyć z szalejącymi wierzchowcami stwora, poza tym zbyt łatwo ulegacie efektom jego zapachów.

ZASADY

Bez kontrolowanej przez siebie istoty szczur pijawka właściwie nie jest groźny w walce. Jego ugryzienie zadaje obrażenia tylko o stopniu 4, a pazury o stopniu 3. Jednak szczur na żywicielu to już zupełnie inna sprawa. Chowa się wtedy na karku gospodarza, przez co niezwykle trudno go dojrzeć i trafić. Aby zadać mu wówczas celny cios, potrzeba precyzyjnego ataku (str. 200 ED – **Przebudzenie Ziemi**). W większości przypadków łatwiej uporać się najpierw z gospodarzem, a dopiero później z „jeźdźcem”.

Czarodziejskie moce szczura pijawki są dużo groźniejsze od jego fizycznych umiejętności bojowych. Pierwszy z jego magicznych zapachów wprawia każdego, kto go poczuje, w stan zubożenia. Wszystko, czego ofiara wtedy chce, to siedzieć i gapić się na kwiatki (lub coś w tym rodzaju). Chcąc zacząć zapachem przeciwnika, szczur musi wykonać test **rzucania czarów** o stopniu równym magicznej obronie atakowanego. Jeśli próba się powiedzie, do czasu ulotnienia się woni ofiara nie może nic robić poza obroną przed atakami.

Drugi magiczny zapach wpędza każdego, kto go poczuje, w szal. Chcąc go użyć, szczur musi wykonać test **rzucania czarów** o stopniu równym magicznej obronie atakowanego. Jeśli próba się powiedzie, ofiara dostaje furii. Natychmiast kieruje się w stronę najbliższej istoty – przyjaciela lub wroga – i próbuje rozerwać ją na strzępy.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Przez ostatnich kilka tygodni obszar, na którym bohaterowie przebywają, pustoszył wyvern. Wynajęci do wytropienia i zabicia potwora śmiałkowicie odkrywają, że

sprawcą jego szalu jest szczur pijawka. Łowcy przygód muszą nie tylko pokonać wyvern, ale i nie dać z siebie zrobić następnych wierzchowców szczura.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 5 SF: 3

PER: 5 SW: 4

Inicjatywa: 5

Liczba ataków: 3

Atak: 5

Obrażenia:

Ugryzienie: 4

Pazury (x 2): 3

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 12

Efekt: patrz Zasady

Próg życia: 20

Próg ran: 4

Próg przytomności: 17

Punkty legend: 145

Ekwipunek: brak

Łup: Gruczoły zapachowe warte 200 sztuk srebra każdy i tyle samo punktów legend.

ŻYW: 3

CHA: 4

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 4

Testy zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 25

Pełna szybkość: 50





ŚNIEŻNY BORSUK

Śnieżne borsuki można jeszcze spotkać tylko w najwyższych górach Barsawii, gdzie przez cały rok leży głęboki śnieg. Tysiące lat temu, kiedy przez długie okresy przykrywał on wielkie połacie prowincji, zwierzęta te były liczniejsze i tłustsze. Teraz w Barsawii mamy ocieplający się klimat umiarkowany i sędzę, że za kilkaset lat wyginą one całkowicie.

Śnieżny borsuk bardzo przypomina swych zwykłych kuzynów, choć jest od nich nieco większy. Jego futro jest niemal całkiem białe, poprzecinane tylko kilkoma ciemniejszymi prążkami. Ubarwienie stwora pozwala mu doskonale upodabniać się do cieni na śniegu – często obecność zwierzęcia zdradza dopiero zatrważający pisk na chwilę przed tym, nim się je nadeptnie. Pysk borsuka

pełen jest małych, ostrych zębów, ale ich ugryzienie powoduje niewielkie szkody. Na moich łuskach może je sobie co najwyżej stępić... choć dla Was, słabsi kuzyni, takie ukąszenie bywa bolesne. Stwór ma też pazury – krótkie i ostre na tylnych łapach oraz długie i zakrzywione na przednich, którymi równie łatwo ryje w ziemi, co w ciałach zabitych ofiar.

Prawdziwą bronią śnieżnego borsuka nie są jednak jego pazury czy zęby, ale magiczna zdolność wydzielania potwornego zimna. Zwierzę w jakiś sposób wsysa je z okolicznego śniegu i skupia wokół siebie.

Stwór może obniżyć temperaturę tak dalece, że skóra większości Dawców Imion zamarznie, a ich palce skruszeją od odmrożeń i odpadną. Gros

łowców przygód nie jest przygotowanych na tak ogromny chłód i jeżeli nie zabiją borsuka ani nie uciekną, szybko zginą.

Obserwując okolicę, można dostrzec, jak stwór używa magicznej mocy. Gdy zaczyna wsysać zimno, na śniegu w promieniu kilkudziesięciu metrów od niego tworzą się niebieskobiałe zygzaki. Zjawisko wygląda tak, jakby borsuk skupiał wokół siebie błyskawice – powstałe linie aż trzaskają od mocy. Nie zachwycaj się jednak tym spektaklem zbyt długo. Jeśli to zrobisz, możesz łatwo zamarznąć.

Skóry śnieżnych borsuków są w wielkiej cenie w osadach trolli z gór Barsawii. Jak się łatwo domyślić, ich zdobycie wymaga olbrzymiego sprytu i umiejętności w podchodzeniu zwierzyny, a po spadku populacji stworów





stało się nawet trudniejsze. W efekcie ich posiadacze cieszą się wielkim statusem – są to głównie potężni wodzowie i wojownicy noszący je jako ceremonialne szaty. Legendy trolli mówią, że futro śnieżnego borsuka nadaje chodzącej w nim osobie niezwykłą moc zwierzęcia, jednak to raczej niemożliwe, by wyprawiona skóra zachowała takie magiczne właściwości.

Na większości targów Barsawii można spotkać kupców sprzedających skóry śnieżnych borsuków. Niestety prawie wszystkie to farbowane futra ich zwykłych krewniaków.

Śnieżne borsuki dobierają się w pary na całe życie. Jeśli więc spotkacie jednego, wkrótce powinien pojawić się drugi. Stwory kopulują wiosną, czego efektem jest zwykle miot sześciu do ośmiu ciemnoszarych lub czarnych młodych. Przez pierwsze pół roku borsuczątka nie opuszczają nory wykopanej przez rodziców – ich ciemne ubarwienie, choć nieprzydatne na śniegu, doskonale ukrywa je tam przed polującymi drapieżnikami. Wiele ich jam jest tak dużych, że pomieściłoby człowieka – ciągną się na ponad dwa metry w dół, mimo że szerokie są tylko na niecały metr. Oczywiście rodzice nigdy nie oddalają się za bardzo – każdy drapieżnik próbujący wczłapać się do nory w ciągu kilku chwil zostanie zaskoczony przez parę rozdrażnionych dorosłych borsuków. (Zdarzało mi się jadać śnieżne borsuki choć nie za często – i to nie ze względu zimno, jakie trzeba było znosić, by je złapać – a smakowały prawie jak kurczaki. Ledwie starczyły na kęs).

ZASADY

Ostre zęby śnieżnego borsuka zadają obrażenia o stopniu 8. Zwierzę może też szarpać długimi pazurami, powodując obrażenia o stopniu 6. Stwór woli bronić się ze swej nory, wysuwając się z niej jedynie na tyle, by móc gryźć i drapać przeciwnika.

Chcąc użyć magicznej zdolności, śnieżny borsuk musi wykonać test **rzucania czarów** o stopniu trudności 5. Wynik testu określa o ile stopni obniży on wokół siebie temperaturę. Jeśli osiągnie przeciętny sukces, będzie to 10 stopni, duży – 20, ogromny – 30, a wyjątkowy – 40. Zimno rozchodzi się w promieniu 15 metrów od borsuka i poza tym obszarem szybko wraca do normy. Za każde 10 stopni mrozu osoby nań nie przygotowane otrzymują co rundę obrażenia o stopniu 3. Tak więc, na przykład, jeśli śnieżny borsuk obniży temperaturę o 30 stopni, wszystkie osoby i stwory na zamrożonym obszarze (poza borsukiem oczywiście) doznają w każdej rundzie obrażeń o stopniu 9. Mistrz gry może dowolnie zmniejszyć te obrażenia, jeżeli ofiary ataku mają na sobie jakąś zimową odzież.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Podróżując w górach, bohaterowie mylą norę śnieżnych borsuków z wejściem do pobliskiego kaeru. Gdy schodzą na jej dno, wracają do niej dorosłe borsuki. Zdawszy sobie sprawę z pomyłki, śmiałkowie muszą wywalczyć sobie przejście obok rozwścieczonych i przestraszonych rodziców siedzących na dole, bezbronnych młodych.

STATYSTYKI

Cechy

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

Inicjatywa: 6

Liczba ataków: 2

Atak: 7

Obrażenia:

Ugryzienie: 8

Pazury: 6

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 10

Efekt: wytwarzanie zimna (patrz Zasady)

Próg życia: 50

Próg ran: 12

Próg przytomności: 45

Punkty legend: 100

Ekwipunek: brak

Łup: Futro warte 100 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

ŻYW: 6

CHA: 4

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 8

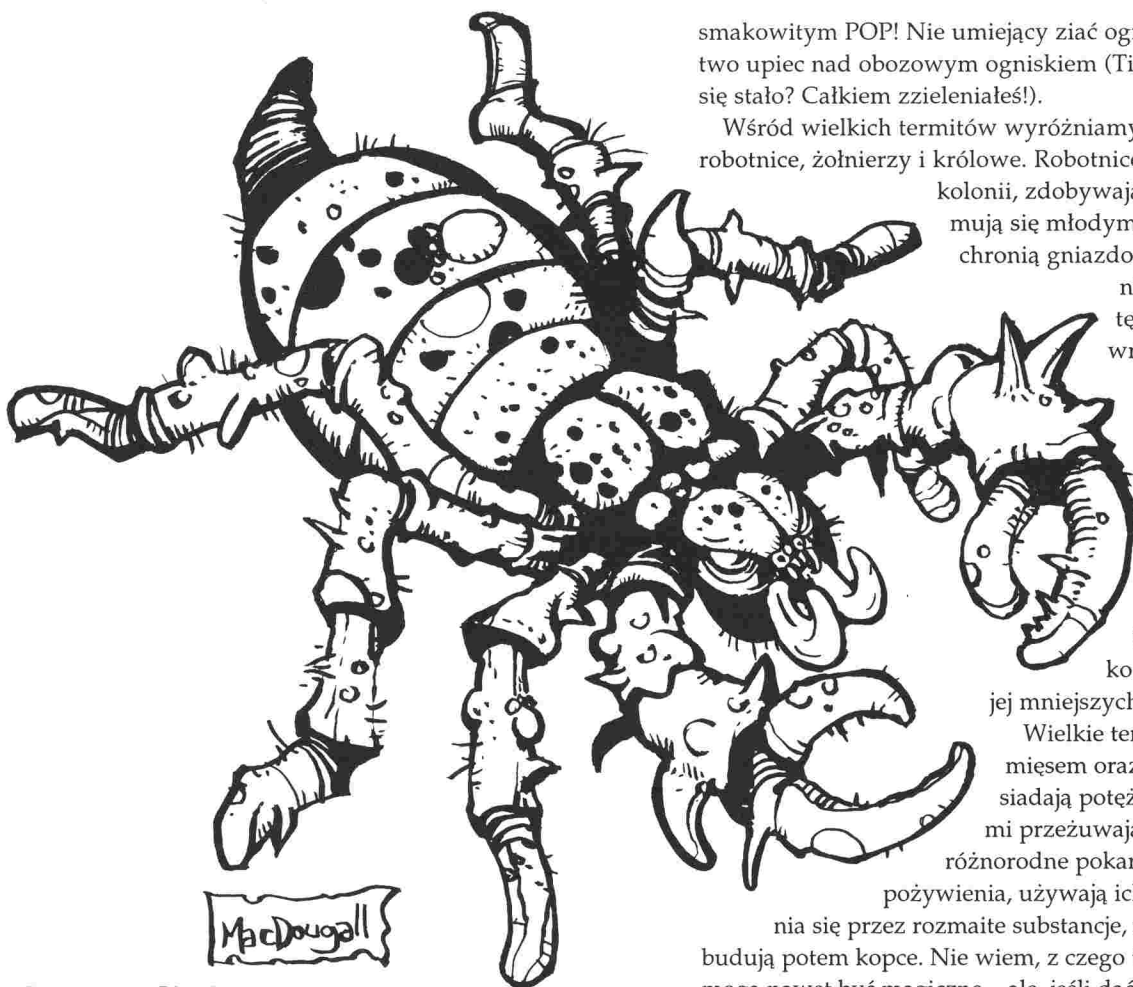
Pancerz fizyczny: 3

Pancerz duchowy: 1

Zachowanie równowagi: 10

Testy zdrowienia: 4





TERMIT WIELKI

Ten stwór to jeden z niewielu owadów, które przykuwają moją uwagę. Jak na insekta jest on olbrzymi i często osiąga wielkość, której mogą mu pozazdrościć największe szczury Barsawii. Kolonie wielkich termitów, tak jak zwykłych, tworzą ogromne kopce, jednak ich budowę mają ponad dziewięć metrów wysokości i szerokość równą długości mojej przedniej łapy.

[Mniej więcej cztery i pół metra].

Wielkie termyty mają różne kolory – są bladobiałe, jasnoczerwone, a nawet lśniące czarne. W wielu przypadkach poszczególne kolonie posiadają własne, wyróżniające je ubarwienie. Gruby pancerz chroni termyty przed większością drapieżników, ale nie przed smokami. Uważam je za całkiem smaczne, zwłaszcza jako garnirunek do świeżo zabitego bydła. Po prostu biorę garść w szpony i ściskam, póki nie pęknie skorupka. Innym miłym sposobem przyrządzania termitów jest przypiekanie, do czasu aż od mego oddechu ich środek nie wyskoczy ze

smakowitym POP! Nie umiejący ziać ogniem mogą je łatwo upiec nad obozowym ogniskiem (Tiabdjinie, czy coś się stało? Całkiem zzieleniałeś!).

Wśród wielkich termitów wyróżniamy trzy rodzaje: robotnice, żołnierzy i królowe. Robotnice budują kopiec kolonii, zdobywają żywność i zajmują się młodymi. Żołnierze chronią gniazdo przed drapieżnikami. Mają potężne szczypce, wredny charakter i naturalną truciznę, która zadaje ofiarom powalający ból, jeśli choć jej kropla dotknie skóry. Królowa, matka kolonii, to tylko tłustsza wersja jej mniejszych krewniaków. Wielkie termyty żywią się mięsem oraz roślinami i posiadają potężne szczęki, którymi przeżuwają zaskakująco różnorodne pokarmy. Gdy szukają pożywienia, używają ich do przegryzania

sie przez rozmaite substancje, z miazgi których budują potem kopce. Nie wiem, z czego te szczęki są – mogą nawet być magiczne – ale, jeśli dać im dość czasu, zdolają przeżreć się przez wszystko. Łatwiej przegryźć im się przez miękkie drewno niż metal czy kamień, jednak potrafią i to. Widziałem kiedyś kolonię termitów atakującą kamienną fortecę w poszukiwaniu pożywienia. Przegryzienie się przez granit zajęło im zaledwie kilka dni... ale były ich tam dziesiątki. Pamiętam odgłos tego nieustannego przeżuwania – zgrzyt szczęk o kamień był bardzo nieprzyjemny. Moje ucho dosłownie skuliło się od hałasu. Ale nie od jego natężenia... chodziło raczej o dźwięk. Wraz z każdym zgrzytnięciem termyty wydawały wysoki, cienki pisk, jakby ktoś wiercił w kamieniu zardzewiałym sztyltem. Ludzie w twierdzy wydawali się całkiem nieświadomi ataku – jednak wielu z Was, mniejsi kuzyni, nie słyszy jak należy, więc może ów hałas do nich nie dotarł. Para wartowników miała pecha, bo stała dokładnie w miejscu, gdzie stwory przypuściły szturm. Zostali pożarci w kilka chwil, biedacy. Nawet nie wiedzieli przez co.

Jedyna tajemnica wielkich termitów, która pozostała mi jeszcze do zgłębienia, to ich zdolność do bezgłośnego





porozumiewania się na odległość. Po wiekach obserwacji uważam, że stwory znajdują się pod mentalną kontrolą królowej. Bo jak inaczej niż silną umysłową więzią wytłumaczyć, skąd walczący poza kolonią żołnierze od razu wiedzą, że ich władczynię zaatakowano? Jeśli będziecie tak głupi, by zaatakować królową termitów, pamiętajcie, iż wszyscy żołnierze kolonii wrócą jej bronić. Ten rodzaj mentalnej więzi tłumaczy też zachowanie robotnic. Kiedy któraś z nich znajdzie jedzenie, napycha nim sobie szczęki i bez odrywania się od uczty w jakiś sposób wzywa pozostałe. W ciągu kilku minut setki innych przybywają jej z pomocą, by zabrać znalezisko. Pytam więc, jak inaczej niż dzięki bliskiemu kontaktowi umysłów te owady mogą dokonywać takich czynów?

Skoło stawiasz takie pytanie... Najświatlejsze naukowe umysły Wielkiej Biblioteki Throalu prowadziły rozległe badania nad termitami i innymi podobnymi owadami. Krótko mówiąc, odkryły, iż owady te używają gruczołów zapachowych do komunikowania się z innymi ze swego gatunku. Kiedy termit znajdzie pożywienie, posługując się twoim przykładem, rozpyla w powietrzu chmurę pewnego zapachu. Gdy ta woń dotrze do kolonii, inne robotnice podążają za nią aż do źródła woni.

Co za brednie!

ZASADY

Ponieważ do walki stają tylko termity-żołnierze, zasady i statystyki podane dalej dotyczą jedynie ich. Żołnierze mają olbrzymie szczypce, którymi zadają obrażenia o stopniu 10. Mogą też atakować groźnymi i włóchatymi przednimi nogami, powodując obrażenia o stopniu 6. Tuż pod otworem gębowym termit ma organ, z którego strzela rozpylonym silnym środkiem drażniącym. Substancja nie jest żrąca, ale w kontakcie z gołym ciałem powoduje niezwykle bolesny rumień i obrzęk. Aby nią zaatakować, żołnierz musi wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Każda trafiona środkiem postać powinna wykonać test Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi testu *rzucania czarów*. Jeśli próba się nie powiedzie, ofiara pada na ziemię, zwijając się z bólu. Ten efekt trwa 6 rund. W każdej z nich atakowany może wykonać test Siły Woli, by się obronić. Począwszy od drugiej rundy zmniejszaj stopień trudności każdej następnej próby o 1.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Kolonia wielkich termitów drąży mur pewnej fortecy. Jej właściciel wynajmuje bohaterów do wytopienia stworów, zanim poczynią za duże szkody. Oczywiście zniszczenie gniazda owadów wielkich jak szczury, a na dodatek ze

szczękami łatwo przecinającymi pancerze, ciała i kości, wcale nie jest takie proste.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 6 SF: 6

PER: 2 SW: 3

Inicjatywa: 6

Liczba ataków: 2

Atak: 7

Obrażenia:

Ugryzienie: 10

Pazury: 6

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 7

Efekt: ból (patrz Zasady)

Próg życia: 25

Próg ran: 7

Próg przytomności: 22

Punkty legend: 50

Ekwipunek: brak

Łup: Szczypce warte k6 x 5 sztuk srebra każde.

ŻYW: 5

CHA: 3

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 4

Obrona społeczna: 5

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 1

Zachowanie równowagi: 6

Testy zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 25

Pełna szybkość: 50





UPIORNA CMA

Ten wstrętny owad, nazywany przez prostych uczonych nocnym łowcą głów, wygląda złudnie nieszkodliwie. Ma pół metra długości, rozpiętość skrzydeł dwa i pół metra i bardzo przypomina księżycową ćmę, nawet pod względem ubarwienia. Większość upiornych ciem jest granatowa lub matowoszara, choć słyszałem, że w odległych częściach Barsawii żyją i liliowe. Podobnie jak ćma księżycowa, tak i upiorna ma sześć nóg zakończonych haczykowatymi szponami i dwie pary skrzydeł, z których pierwsza służy do ochrony cienkich jak nić pajęcza skrzydeł lotnych. Cma księżycowa to jednak tylko nieszkodliwy natręt, upiorna zaś może zabić.

Różnicę między obiema widać już po odwróceniu ich do góry nogami. Z podbrzusza upiornej ćmy łypie okiem straszna twarz, jakby jakiś Horror wytatuował tam swój wizerunek. Ci, którzy jej się przyjrzą, poznają, że to tylko wzór, jednak większość bywa zbyt przerażona, by to

sprawdzić. Z odległości ponad metra stwór wygląda jak unosząca się w powietrzu głowa szaleńca – a widok ten wywołuje popłoch nawet wśród najdzielniejszych bohaterów.

Po zobaczeniu upiornego wzoru słabsi psychicznie mogą umrzeć ze strachu. Silniejsi zostają sparaliżowani. Tylko naprawdę dzielni potrafią zebrać siły do ucieczki. Upiorna ćma wzbudza ten strach

za pomocą magii – jest o wiele za silny do opanowania.

Mówisz tak, jakbyś sam go kiedyś zaznał. Czy upiorna ćma kiedyś cię przerażała?

Mnie?! Co za absurd! Nie ma mowy! Jak śmiesz coś takiego sugerować!

Kontynuując, upiorna ćma ma na końcu odwłoka długie, haczykowate żądło. Zawarty w nim jad jest na tyle silny, że uczyni sennym dużego smoka, a mniejsze ofiary łatwo sparaliżuje.

Ten paraliż mogą zwalczyć tylko istoty niezwykle wytrzymałe, a nawet i one nie są w stanie się obrobić przed działaniem drugiej dawki trucizny. Jad powoduje, że ofiara zapomina ostatnie cztery godziny ze swego życia, w tym spotkanie ćmy.

Upiorna ćma atakuje różne istoty, ponieważ składa w nich jaja. Jej jajeczka żyją w jadzcie i wnikają do ciała żywiciela, gdy zostanie on użądłony. Potwór atakuje przede wszystkim duże zwierzęta, takie jak bydło czy konie, ale nie gardzi też Dawcami Imion. Cma najczęściej żądli ramiona i plecy ofiary, i składa jajeczka w mięśniach. W ciągu nieco ponad dwóch tygodni roje larw doszczętnie wyżerają organy wewnętrzne żywiciela. (Słyszałem, że uctwowanie potworków sprawia niezwykle męczarnie). Kiedy młode osiągną dwadzieścia centymetrów, wyżerają sobie drogę na zewnątrz w poszukiwaniu drzewa, w którego gałęziach lub domu, pod którego okapem tworzą kokon. Po jego opuszczeniu, już jako dorosłe ćmy, muszą się parzyć i znaleźć żywiciela w ciągu dwóch tygodni, gdyż potem giną.

W przeszłości leczyłem kilku nieszczęśników zarażonych larwami upiornej ćmy. Bardzo trudna do postawienia jest





zwłaszcza wstępna diagnoza, ponieważ ofiara nie pamięta ataku owada i o nim nie mówi. Dużo schorzeń powoduje ból podobny do wywołwanego przez uczujące larwy, więc nawet biegły medyk może nie rozpoznać prawdziwej przyczyny choroby. Istnieje sporo metod leczenia zakażeń larwami upiornej ćmy, tyle, że brakłoby tu miejsca, by je wszystkie wymienić. Zainteresowanych czytelników odsyłam do mojej książki „Pasożyty i choroby Barsawii”.

ZASADY

W walce wręcz upiorna ćma nie jest zbyt groźna. Jej jedyna naturalna broń – żądkło – zadaje obrażenia o stopniu 4 tylko dlatego, że potwór atakuje miejsca nieopancerzone. Celem owada nie jest jednak zabicie ofiary, a jedynie jej unieruchomienie w celu złożenia jaj.

Chcąc sparaliżować strachem potencjalnych żywicieli, upiorna ćma musi pokazać swe ponure oblicze. Kiedy leci na przeciwnika, wykonaj test **rzucania czarów** o stopniu trudności równym jego magicznej obronie. Gdy stwór osiągnie przeciętny sukces, ofiara jest przerażona, ale może uciekać. Kiedy uzyska duży, przez 10 rund minus stopień Siły Woli nieszczęśnika, ofiarę paraliżuje strach. W przypadku ogromnego lub wyjątkowego sukcesu biedak mdleje z przerażenia.

Gdy upiorna ćma unieruchomi już atakowanego strachem, wstrzykuje mu paraliżujący jad, wymazujący jego ostatnie wspomnienia. Chcąc określić skutki trucizny, wykonaj test **rzucania czarów** o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeśli próba się powiedzie, cel jest całkowicie sparaliżowany przez najbliższe 15 rund, a w tym czasie potwór składa jajeczka w jego ciele. Kiedy paraliż minie, ofiara nie pamięta nic z ostatnich czterech godzin. W ciągu siedmiu do dziesięciu dni larwy insekta zaczynają pożerać jej organy wewnętrzne, powodując przy tym olbrzymi ból. Ten straszny proces powoduje raz dziennie obrażenia o stopniu 8, a ofiara otrzymuje modyfikator -2 do wszystkich testów. Jeżeli larwy nie zostaną zabite, chory szybko umiera.

POMYŚL NA PRZYGODĘ

Towarzysz bohaterów odłącza się od nich w lesie, gdzie zostaje zaatakowany przez upiorną ćmę, która składa w nim jajeczka. Po niecałej godzinie wraca wstrząśnięty, nie mogąc sobie przypomnieć ostatnich wydarzeń. Badając przyczynę jego amnezji, śmiałkowie natrafiają w pobliżu na gniazdo ośmiu czy dziewięciu upiornych ciem.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7

SF: 3

ŻYW: 3

PER: 3

SW: 4

CHA: 4

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia: 4

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 8

Efekt: patrz Zasady

Próg życia: 30

Próg ran: 8

Próg przytomności: 25

Punkty legend: 100

Ekwipunek: brak

Łup: Skrzydła, cenione jako materiał na odzież, warte 200 sztuk srebra każde.

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 5

Obrona społeczna: 8

Pancerz fizyczny: 1

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 5

Testy zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 50

Pełna szybkość: 100





w pamięci mego smoczego przyjaciela. Wiedza o istnieniu potwora może ocalić czyjeś życie.

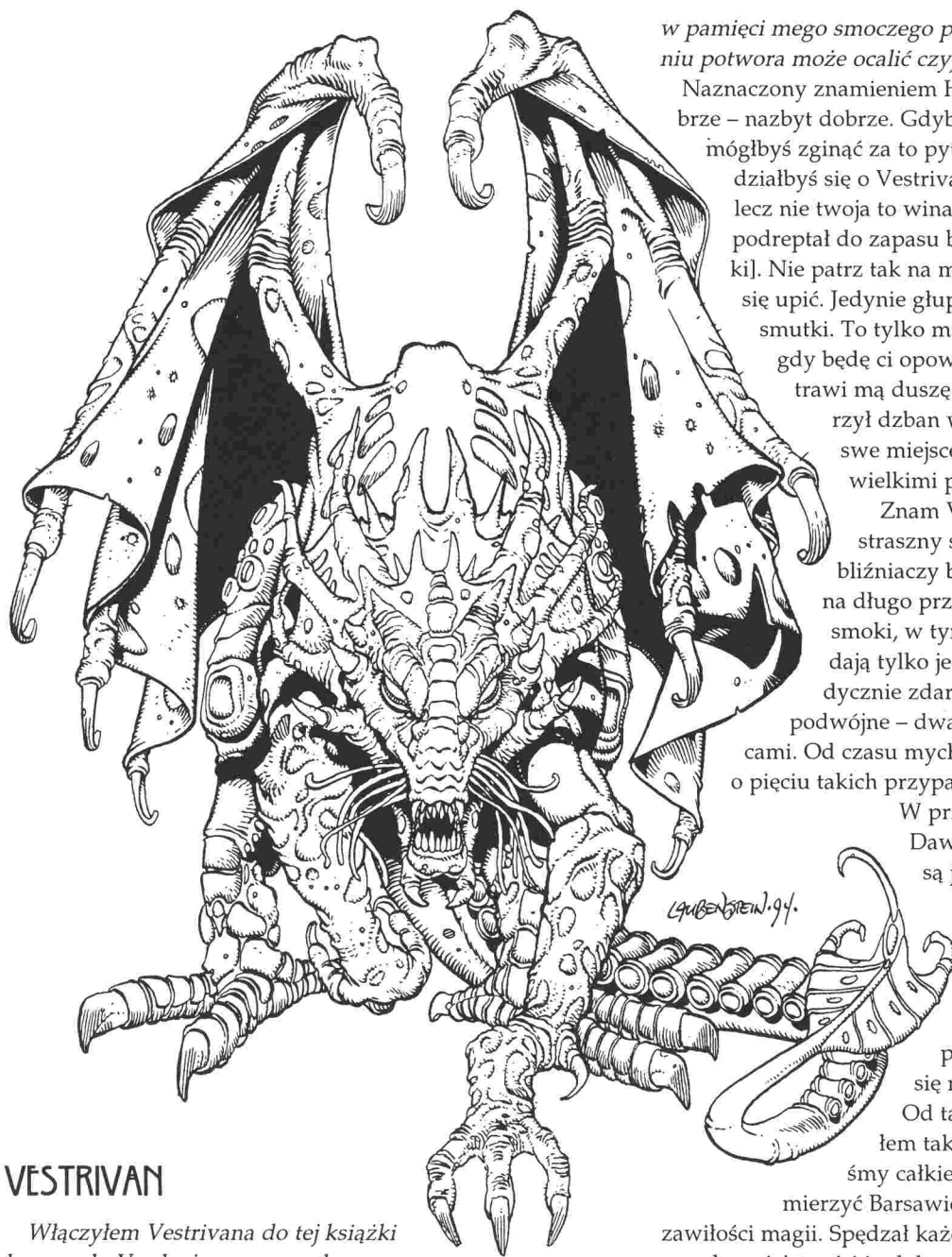
Naznaczony znamieniem Horra smok? Znam go dobrze – nazbyt dobrze. Gdybym i ciebie tak nie znał, mógłbyś zginąć za to pytanie. Ale wtedy nie dowiedziałbyś się o Vestrivanie. Rozdrapałeś starą ranę, lecz nie twoja to wina. [Tu smok przerwał, podreptał do zapasu brandy i rozbił wieko beczki]. Nie patrz tak na mnie, skrybo. Nie zamierzam się upić. Jedynie głupcy wierzą, że alkohol topi smutki. To tylko mała beczka na rozgrzewkę, gdy będę ci opowiadał o żalu, który wciąż trawi mą duszę. [Smok zachęcił, bym zanurzył dzban w beczce, po czym wrócił na swe miejsce, trzymając ją ostrożnie wielkimi pazurami].

Znam Vestrivana od urodzenia. Ten straszny smok zwany Łupieżcą to mój bliźniaczy brat. Wykluliśmy się razem na długo przed Pogromem. Niektóre smoki, w tym te mojego gatunku, składają tylko jedno jajo w wylegu. Sporadycznie zdarza się jednak, że jest to jajo podwójne – dwa smocze jaja zrosnięte końcami. Od czasu moich narodzin słyszałem tylko o pięciu takich przypadkach.

W przeciwieństwie do innych Dawców Imion, smoki w jajach są już świadome. Dzięki magii matka może rozmawiać z nienarodzonym pisklęciem – tak więc i my mogliśmy gawędzić z Vestrivaniem. Już kilka miesięcy przed narodzeniem staliśmy się najdroższymi przyjaciółmi. Od tamtych chwil nigdy nie czułem takiej bliskości. A jednak byliśmy całkiem różni. Ja chciałem prze-

mierzyć Barsawie, jego zaś interesowały tylko zawilości magii. Spędzał każdą chwilę na ćwiczeniu swych umiejętności i gdyby nie zły los, pewnie stałby się jednym z najpotężniejszych magów.

Ze wszystkich nauk magia jest najbardziej niebezpieczna. Vestrivan o tym wiedział, ale nie docenił wpływu nadciągających Horrorów na jego magię. We wczesnym etapie nauki pewien szczególnie okrutny Horror postanowił splugawić mego brata i spędził prawie czterdzieści lat na próbach naznaczenia go znamieniem. Wraz z każdym rzuconym czarem Vestrivan zbliżał się do zguby.



VESTRIVAN

Włączyłem Vestrivana do tej książki bez zgody Vasdenjasa – gospodarz zagroził nawet, że „stanę się przekąską”, jeśli opublikuję tę opowieść. Powiedział mi prawdę o naznaczonym znamieniem Horra smoku przy beczulce elfickiej brandy najbardziej kojącej jego duszę. Vasdenjas był smutny cały dzień i często wzdychał, wpatrując się w pochmurne niebo. Kiedy spytałem dlaczego tak się dzieje, odparł, iż dziś są jego urodziny. Żal mi zawodzić jego zaufanie, ale opowieść o Vestrivanie jest zbyt cenna, by spoczywała





Ten opis przypomina mi o Horrorze zwanym Skazą, plugawiącym często ofiary powoli, w miarę jak używają coraz więcej magii.

Pewnego dnia, kiedy wróciłem do domu po dłuższym pobycie w świecie, zastałem brata odmienionego. Czołgając się przez jaskinie naszej siedziby, zauważyłem, że coś jest nie w porządku. Powietrze pachniało dziwnie (w pierwszej chwili myślałem, że to odezwała się moja smocza wrażliwość na magię), lecz kiedy wszedłem do kompleksu, poczułem splugawienie. Gdy dotarłem do swej jamy, dostrzegłem bladą, żółtą poświatę z jaskini Vestrivana. Wiedziałem, że stało się coś strasznego. Żaden smok nie potrzebuje oświetlenia, bo świetnie widzi w ciemności. Zajrzałem do jaskini brata i zobaczyłem go wijącego się na podłodze ze strasznymi snopami światła bijącymi z oczu. Mogłem nawet poczuć smród Horroru, który go opętał. Jego plugawość wypełniła pomieszczenie, a potem przejęła moje serce lękiem.

Powinienem był wtedy zabić Vestrivana. Wiedziałem wówczas dosyć o Horrorach, by zrozumieć, że istota w jego ciele nie była już moim bratem. Walka z potworem na pewno osłabiła smoka, więc czułem, że mógłbym go pokonać. Nie umiałem się jednak do tego zmusić.

Przeglądałem się więc bezradnie, jak mój splugawiony brat przeszedł obok mnie, wzbił się w powietrze i zniknął na ciemniejącym niebie.

Od tamtej chwili słyszałem o nim wiele plotek. Zazwyczaj pojawiał się w pobliżu Lśniących Szczytów, więc przypuszczam, że tam właśnie mieszka. O jego mocach i planach nie wiem nic i nie chciałbym tego zmieniać.

ZASADY

Vestriwan ma być zagadką dla bohaterów, więc informacje o jego mocach są prawie niedostępne. Potwór ma wszystkie fizyczne charakterystyki wielkiego smoka oraz wiele magicznych zdolności, które te stwory posiadają. Odkąd znalazł się w mocy Horroru, zdobył też wiele mocy tych bestii z innych światów. Mistrz Gry może obdarzyć Vestrivana wybranymi przez siebie mocami smoków i Horrorów z podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi** (odpowiednio ze str. 303-5 i 291-3). Wykorzystaj statystyki smoków i Horrorów ze wspomnianej książki jako wskazówkę do określenia stopni mocy Vestrivana.

Pamiętaj, iż jako smok splugawiony przez Horroru, Vestriwan będzie prawdopodobnie najpotężniejszym przeciwnikiem, jakiego bohaterowie spotkają. Dać im takiego wroga łatwo zabić – jak jakieś żalosne smoczątko – byłoby strasznym marnotrawstwem. Niezależnie od tego, jak śmiałowie staną się potężni, potwór zawsze powinien mieć w zanadrzu kilka sztuczek, którymi mógłby ich pokonać.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Bohaterowie osiągnęli wysoki poziom sławy, więc Vestriwan boi się, że mogą go wytropić i zabić. Chcąc zdusić tę groźbę w zarodku, postanawia splugawić śmiałków i wysłać na nich kilka Horrorów. Razem z widzialnymi posyła też jednego niewidzialnego, który żywi się złością i nienawiścią innych i zastępuje te uczucia własnymi. Wraz z każdym stoczonym bojem śmiałkowie wpadają coraz bardziej w łapy Horroru. (Rozgrywaj tę przygodę przez dłuższy czas z bohaterami z dziewiątego lub dziesiątego kregu).

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 18 SF: 23

PER: 22 SW: 22

Inicjatywa: 20

Liczba ataków: 3

Atak: 21

Obrażenia:

Ugryzienie: 32

Pazury (x 2): 30

Liczba czarów: 3

Rzucanie czarów: 26

Efekt: patrz Zasady

Próg życia: 240

Próg ran: 25

Próg przytomności: 220

Punkty karmy: 25

Moce: Osiem mocy smoków i osiem mocy Horrorów wybranych przez Mistrza Gry (patrz Zasady).

Punkty legend: 270 000

Ekwipunek: brak

Łup: Jedna z najlepszych magicznych bibliotek w Barsawii, szacowana na ponad 500 000 sztuk srebra.

ŻYW: 26

CHA: 24

Obrona fizyczna: 24

Obrona magiczna: 27

Obrona społeczna: 20

Pancerz fizyczny: 27

Pancerz duchowy: 16

Zachowanie równowagi: 27

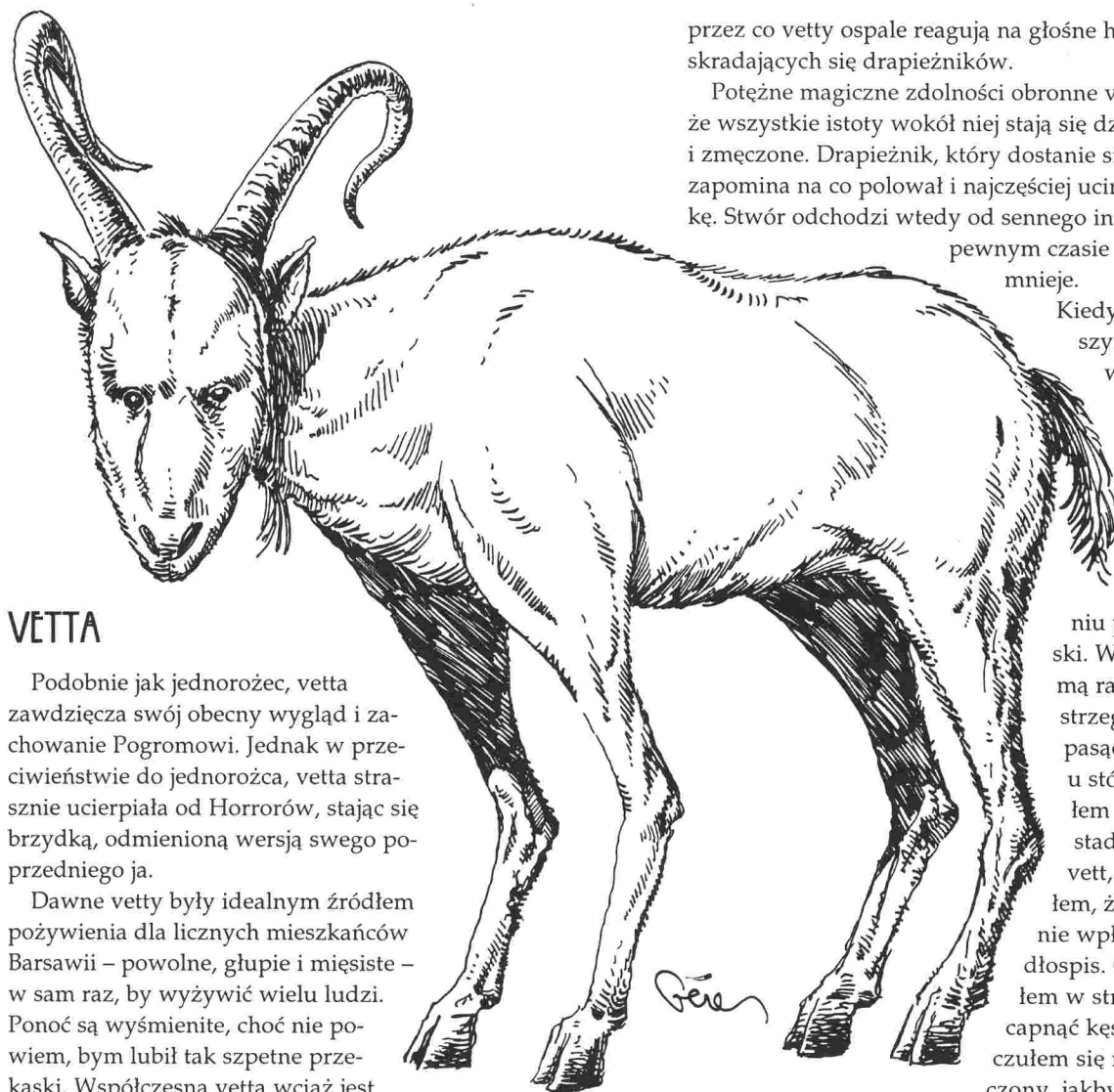
Testy zdrowienia: 12

Szybkość w walce: 80

Pełna szybkość: 200

Stopień karmy: 10





VETTA

Podobnie jak jednorożec, vetta zawdzięcza swój obecny wygląd i zachowanie Pogromowi. Jednak w przeciwieństwie do jednorożca, vetta strasznie ucierpiała od Horrorów, stając się brzydką, odmienioną wersją swego poprzedniego ja.

Dawne vetty były idealnym źródłem pożywienia dla licznych mieszkańców Barsawii – powolne, głupie i mięsiste – w sam raz, by wyżywić wielu ludzi. Ponoć są wyśmienite, choć nie powiem, bym lubił tak szpetne przekąski. Współczesna vetta wciąż jest powolna i głupia, ale posiada też potężne magiczne zdolności. Jak się zdaje, zdobyła je po utracie dawnych naturalnych form obrony, co dowodzi, że nawet istoty splugawione przez Horrory dostosowują się do harmonii wszechświata.

Vetty przypominają duże gazy i mają w kłębie od metra pięćdziesięciu do metra osiemdziesięciu wysokości. Wolą góry od równin i łąk, a ich nogi zakończone są kopytami. Długie, zakrzywione rogi tych stworów są zbyt poskręcane, by można się było nimi bronić, co zwierzęta zawdzięczają splugawieniu przez Horrory. Niegdyś pełne gracji, długie nogi vett stały się tak krótkie, że stworzenia mogą szybko biegać tylko na małe odległości. Oczy vetty również zmalały, niemal do wielkości paciorków. Uszy zwierzęcia mają może wielkość połowy jelenich,

przez co vetty ospale reagują na głośne hałasy i odgłosy skradających się drapieżników.

Potężne magiczne zdolności obronne vetty sprawiają, że wszystkie istoty wokół niej stają się dziwnie apatyczne i zmęczone. Drapieżnik, który dostanie się w jej zasięg, zapomina na co polował i najczęściej ucina sobie drzemkę. Stwór odchodzi wtedy od sennego intruza, który po pewnym czasie z wolna przytomnieje.

Kiedy byłem młodszy smokiem, nawet ja padłem ofiarą magicznej mocy vetty.

Pewnego dnia o zwykłej porze krążyłem sobie po niebie w poszukiwaniu porannej przekąski.

Wyobraźcie sobie mą radość, kiedy dostrzegłem stado jeleni pasące się spokojnie u stóp góry. Ujrzałem też w pobliżu stado szpetnych vett, ale postanowiłem, że ich brzydota nie wpłynie na mój jadłospis. Gdy zanurkowałem w stronę jeleni, by capnąć kęs i odlecieć, poczułem się nagle tak zmęczony, jakbym latał wiele

godzin. Postanowiłem więc nieco się przespać, wylądowałem i ułożyłem się wygodnie do drzemki. Nie zauważyłem, że jelenie wkrótce odeszły, a kiedy wstałem w porze obiadu, byłem strasznie głodny. Znalazłem też śpiące pod moim skrzydłem trzy górskie lwy. Uratowałem się z niezręcznej sytuacji wzlatując w powietrze, ale inni Dawcy Imion na moim miejscu znaleźliby się w śmiertelnym niebezpieczeństwie, o ile w ogóle by się jeszcze obudzili.

To było moje pierwsze spotkanie z vetą, a dzięki innym zorientowałem się, że moc stwora zależy od pory dnia. Wczesnym rankiem, kiedy drapieżniki są najaktywniejsze, działa ona na wszystkie istoty w odległości piętnastu metrów od stada. W południe, gdy jest najgoręcej, a większość drapieżców zwykle drzemie, maleje niemal





do zera. Moc wzrasta znowu o zmierzchu i spada w nocy, gdy vetty śpią. Nocnym łowcom prawie zawsze udaje się je upolować.

Vetty są zwierzętami stadnymi i ich moc najwyraźniej zależy od tego, jak często jest używana. Drapieżnik podkradający się do samotnej żłapie ją bez trudu, ale upolowanie któregoś ze stada to daremny trud. Szybko znudzić się podchodami i uśnięcie w kilka chwil.

ZASADY

Ponieważ magiczna moc vett zależy od ich liczebności, jej stopień rośnie wraz z liczbą zwierząt w stadzie. Baza wynosi 5 i wzrasta o +1 za każde zwierzę. Na przykład, stado piętnastu vett wykonuje test *rzucania czarów* ze stopniem 20 (5 + 15). Im większe stado, tym trudniej się przed tą mocą obronić. Aby odzwierciedlić fakt, że zależy ona od pory dnia, zmniejsz ją o połowę w południe i o trzy czwarte w nocy. Rankiem i o zmierzchu moc jest maksymalna. Kiedy Mistrz Gry obliczy już stopień, wykonuje dla całego stada jeden test *rzucania czarów* o trudności równej magicznej obronie intruza.

Istoty, na które moc zadziałała, stają się apatyczne, zmęczone i tracą zainteresowanie wszystkim, co akurat robią przez tyle minut, ile wyniósł wynik tego testu. Chcąc się obronić przed efektami mocy, ofiara musi wykonać test Siły Woli o trudności równej stopniowi testu *rzucania czarów*.

Jeśli napastnik otrząśnie się lub nie ulegnie magicznej zdolności vetty, łatwo zabije stwora. W walce w zwarciu zwierzę może ciąć przeciwnika rogami, zadając obrażenia o stopniu 7, ale najczęściej ucieka.

POMYŚL NA PRZYGODĘ

Gdy bohaterowie podróżują przez góry, natykają się na stado vett. Nagle stają się niezmiernie zmęczeni i postanawiają uciąć sobie drzemkę. Na ich nieszczęście w pułapkę stworów wpada też stado górskich lwów. Kiedy słońce wschodzi wyżej, a moc vett słabnie, śmiałkowie i drapieżniki zaczynają się budzić – bardzo blisko siebie.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 4

SF: 5

ŻYW: 3

PER: 3

SW: 5

CHA: 4

Inicjatywa: 6

Obrona fizyczna: 5

Liczba ataków: 1

Obrona magiczna: 6

Atak: 7

Obrona społeczna: 6

Obrażenia: 7

Pancerz fizyczny: 2

Liczba czarów: 1

Pancerz duchowy: 1

Rzucanie czarów: patrz **Zasady** Zachowanie równowagi: 5

Efekt: patrz **Zasady**

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 40

Szybkość w walce: 30

Próg ran: 5

Pełna szybkość: 60

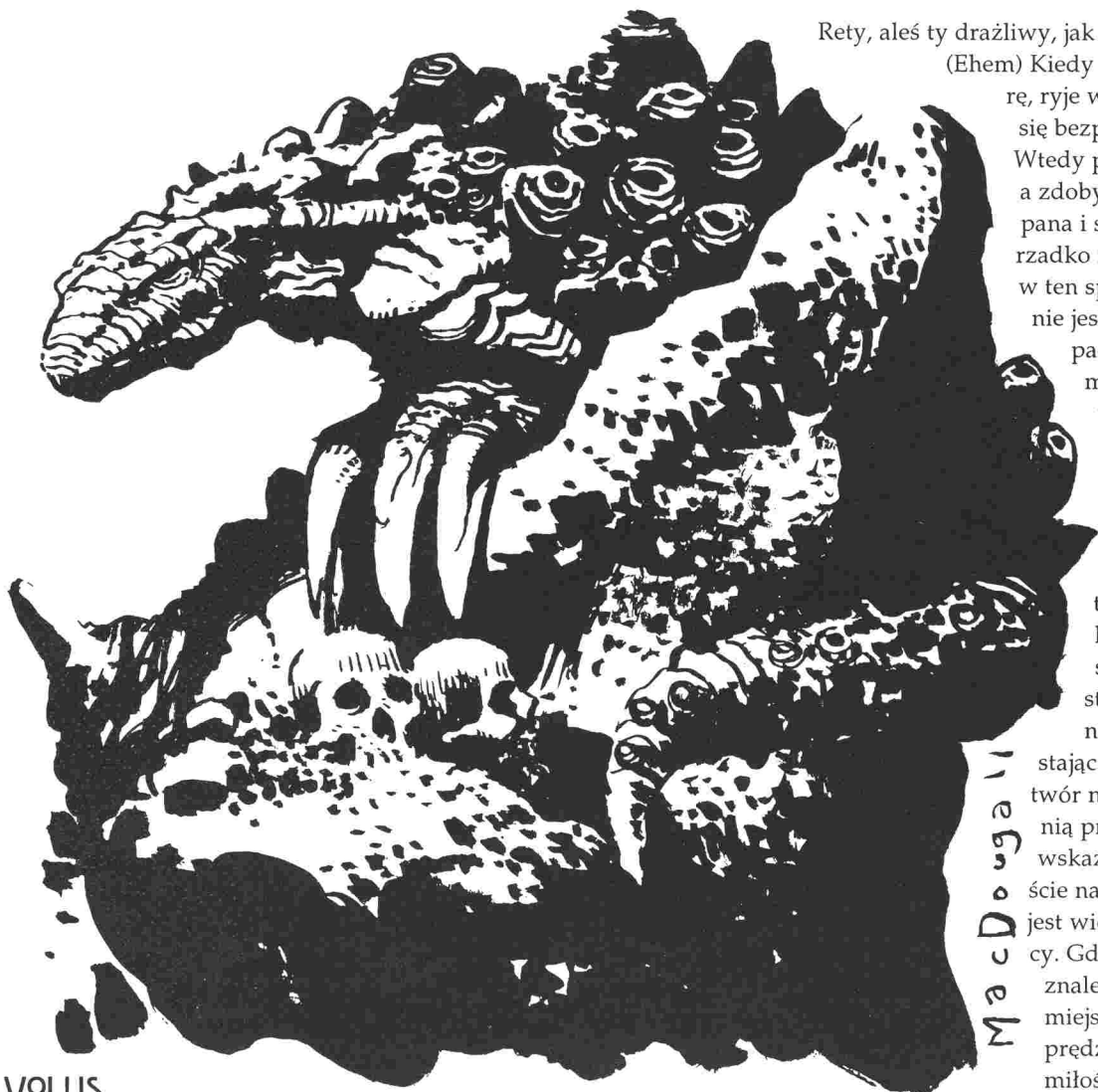
Próg przytomności: 35

Punkty legend: 60

Ekwipunek: brak

Łup: Rogi warte 3k6 x 10 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.





VOLUS

Volus to doprawdy dziwaczna istota. Nie przychodzi mi do głowy nic, co by go przypominało. Jej całe cztero i półmetrowe ciało pokrywają twarde, chitynowe płytki różnych barw i rozmiarów. Łapy stwora zakończone są olbrzymimi pazurami dużo większymi niż tylne. Głowa zaś jest jak ostrze grubej łopaty. Używa jej, a także tych pazurów do kopania tuneli w poszukiwaniu pożywienia.

Sposób, w jaki volus znajduje pokarm, jest doprawdy zdumiewający. Bestia potrafi wywachiwać magię, tak jak pies zapachy. („Wywachiwanie” może nie jest najlepszym określeniem na to, co potwór robi, ale nie umiem wymyślić lepszego, zrozumiałego dla czytelników).

Potrąfimy ruszać głową, panie! Nasza zdolność pojmowania wystarczy do dokładnego zrozumienia tego, jak volus wykrywa magię bez nieścisłych analogii!

Rety, aleś ty drażliwy, jak się nie wyśpisz.

(Ehem) Kiedy volus poczuje ofiarę, ryje w ziemi, aż znajdzie się bezpośrednio pod nią. Wtedy powoduje zawal, a zdobycz zostaje przysypiana i się dusi. Potworowi rzadko nie udaje się złapać w ten sposób ofiary. Jeżeli nie jesteś tak dobrym kopaczem jak on, dwa metry ziemi nad głową zabiją cię tak samo sprawnie jak pazury czy zęby. Niewielu Dawców Imion kopie choć w połowie tak dobrze jak volus, więc podróżni – strzeżcie się tej bestii. Można się przed nią uchronić tylko

stając na litej skale – potwór nie potrafi się przez nią przekopać. Jedyną wskazówką, że weszliście na terytorium volusa, jest wiele dołów w okolicy. Gdybyście niechący znaleźli się w takim miejscu, radzę czym prędzej uciekać. (I, na miłość Pasji, nie rzucajcie żadnych czarów)!

Zmysł wykrywania magii stwora jest niezwykle czuły i nawet najwrażliwsze Horrory nie mogą się z nim pod tym względem równać. Może on wyczuć każde jej wykorzystanie, choćby najmniejsze (choć naturalnie może też i duże z wielkich odległości). Nawet najsłabsza magiczna aura działa na bestię niczym magnes. Jeśli ktoś używał dużo magii, może zwaćbić do siebie volusy również z daleka. Pewien znajomy czarodziej sknocił kiedyś potężny magiczny eksperyment i wysadził w powietrze dach swojego domu. Pół dnia później zleciało się trzydzieści volusów i wciągnęło budynek pod ziemię. Przypuszczam, że wyjątkowa zdolność volusów do wykrywania magii rozwinęła się w czasie, gdy wzrost magicznej energii świata stworzył wiele istot o wrodzonych magicznych mocach. Wszystkie je potwór może wyczuć, podejść i pożreć.

MacDugan





Volus jest też istotą terytorialną, lubiącą oznaczać granice swych terenów łowieckich. Może nimi być każdy obszar, na jakim używa się dużo magii – miasteczka i wioski o zbyt dużej liczbie adeptów często padały ofiarą stworów. Bestie polują też na traktach Barsawii, szczególnie ostatnio, gdy coraz więcej adeptów podróżuje nimi w poszukiwaniu przygód. Drużyna kilku adeptów to często dla potwora zaproszenie na obiad.

Co nie powinno dziwić, wykrywający magię organ volusa jest wysoko ceniony przez magów i alchemików. Ten mały gruczoł to nieduża, twarda grudka u podstawy karku, którą można wydłubać ostrym nożem. Jest jednak niezwykle delikatny – zniszczy go jedno dotknięcie ostrza. Chcąc zapobiec rozkładowi gruczołu, włóżcie go do magicznego pojemnika lub raz dziennie rzucajcie na niego czar. Starannie przechowywany zachowa swe właściwości w nieskończoność. Volusa można też wytresować na coś w rodzaju psa myśliwskiego przeciw magicznym zagrożeniom, w tym Horrorom – najlepiej pomaga unikać takich niebezpieczeństw. Aby go jednak do tego wyszkolić, trzeba stworzyć oczywiście najpierw złapać, a po przyuczeniu dobrze odżywiać.

Naturalnie przyszli łowcy powinni pamiętać, że volusy to drapieżniki. Kiedy będą na nie polować, mogą też sami stać się ich zwierzyną.

ZASADY

Volus może wyczuć magię w promieniu piętnastu kilometrów. W tym celu wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności zależnym od typu tej magii. Tabela używania magii pokazuje stopnie trudności dla wszystkich typów magii.

Jeśli test *rzucania czarów* się uda, volus może wytropić źródło magii będące w jego zasięgu. Jeżeli się nie powiedzie, nie umie go zlokalizować. Ponieważ magii używa się w Barsawii powszechnie, potwór może wykryć kilka jej źródeł. Wyczuwanie magii z wielu miejsc często go oślepia i rozdrażnia, przez co bywa nawet bardziej niebezpieczny.

W walce wręcz volus atakuje olbrzymimi pazurami przednich łap, zadając obrażenia o stopniu 15. Jego łopatywaty pysk zadaje obrażenia o stopniu 10.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Bohaterowie poszukujący zasypanego przez trzęsienie lub osunięcie się ziemi legendarnego kaeru dowiadują się od mędrca, że może im w tym pomóc zdolność wyczuwania magii posiadana przez volusa. Nietknięty kaer niemal na pewno zawiera magiczne skarby, które przyciągną stworza niczym gończego psa świeży trop. Aby odnaleźć

TABELA UŻYWANIA MAGII

Typ magii	Stopień trudności
Czary surowej magii	4
Magia stworów	9
Magia adeptów	11
Magiczne przedmioty	12
Czary rzucone z matrycy	14

kompleks i zdobyć jego bogactwa, śmiałkowie muszą wytropić volusa i sprawić, by w jakiś sposób ich do niego zaprowadził – nie dając mu się przy tym zabić i pożreć.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 7

SF: 9

ŻYW: 10

PER: 4

SW: 6

CHA: 4

Inicjatywa: 6

Liczba ataków: 1

Atak: 8

Obrażenia:

Ugryzienie: 10

Pazury: 15

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 10

Efekt: wykrycie magii

Próg życia: 80

Próg ran: 15

Próg przytomności: 72

Punkty legend: 375

Ekwipunek: brak

Łup: Organ wykrywający magię wart 300 sztuk srebra i tyle samo punktów legend.

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 9

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 10

Pancerz duchowy: 5

Zachowanie równowagi: 13

Testy zdrowienia: 9

Szybkość w walce: 15

Pełna szybkość: 45

Szybkość pod ziemią: 10/20





migoczącymi niczym klejnoty w słońcu. Jego wielkie szczęki mogą się rozłączać i połykać ofiary znacznie większe niż szerokość jego głowy. Tuż za nimi umiejscowione są skrzela stwora, którymi oddycha on równie łatwo w wodzie, jak i na lądzie.

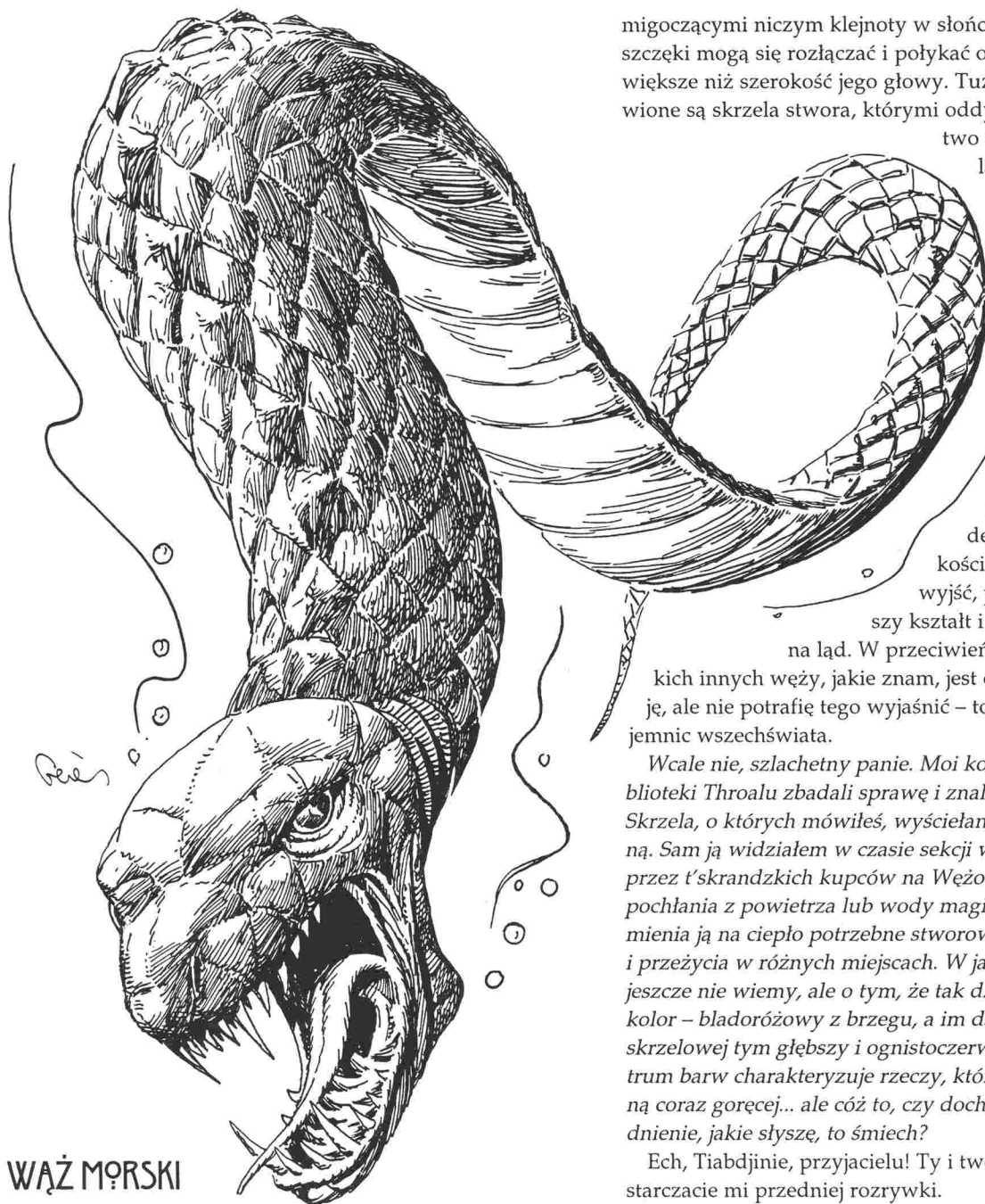
Każdy, kto kiedykolwiek walczył z wężem morskim (i naturalnie przeżył), wie, iż bestia to prawie same mięśnie. Potwór może się nieprawdopodobnie rozpląszyć i mknąć przez wodę z ogromną szybkością. Kiedy chce z niej wyjść, przyjmuje okrągły kształt i po prostu wypływa na ląd. W przeciwieństwie do wszystkich innych węży, jakie znam, jest ciepłokrwisty. Żałuję, ale nie potrafię tego wyjaśnić – to jeszcze jedna z tajemnic wszechświata.

Wcale nie, szlachetny panie. Moi koledzy z Wielkiej Biblioteki Throalu zbadali sprawę i znaleźli wytłumaczenie. Skrzela, o których mówiłeś, wyściełane są od środka błoną. Sam ją widziałem w czasie sekcji węża znalezione go przez t'skrandzkich kupców na Wężowej Rzece. Błona ta pochłania z powietrza lub wody magiczną energię i zamienia ją na ciepło potrzebne stworowi do ogrzania krwi i przeżycia w różnych miejscach. W jaki sposób to robi, jeszcze nie wiemy, ale o tym, że tak działa, świadczy jej kolor – bladnoróżowy z brzegu, a im dalej od szczeliny skrzelowej tym głębszy i ognistoczerwony. Takie spektrum barw charakteryzuje rzeczy, które się zapalają i płoną coraz goręcej... ale cóż to, czy dochodzące z ciebie dudnienie, jakie słyszę, to śmiech?

Ech, Tiabdjinie, przyjacielu! Ty i twoi krewniacy dostarczacie mi przedniej rozrywki. Kiedy już skomentujesz nasze badania, może łaskawie powiesz coś więcej o stworze...

Wąż morski żyje wszędzie i może pożreć wszystko, co nadaje się do spożycia. Choć woli baraninę i wołowinę, żywi się również gryzoniami, ludźmi, ptakami, a nawet korą drzew, mięczakami i owocami. W zasadzie wszystkim, co zmieści mu się w pysku, gdy jest dość głodny (lecz najbardziej przepada za bohaterami).

Wąż morski to



WĄŻ MORSKI

Wąż morski to niezwykła istota, żyjąca zarówno na lądzie, jak i w wodzie. W czasie mych podróży spotykałem ją w najdziwniejszych i najbardziej niegościnnnych miejscach: na szczycie Smoczej Turni, na Pustkowiach, w Krwawej Puszczy, a także w większości jezior, rzek i mórz Barsawii. Duży i smukły, często osiąga długość trzech metrów i jest pokryty świecącymi, błękitnozielonymi łuskami,





Węże morskie to doskonali łowcy, często atakujący istoty większe od siebie. W wodzie łatwo doganiają ofiary (to dla nich dziecinna igraszka) i połykają je w całości. Mogą też z niej wyskakiwać i strącać „posiłki” ze statków. Rozpędzają się wtedy mocno i wystrzelują w górę – widziałem kiedyś jednego, jak upolował tak żeglarke. Gdy była już za burta, chwycił ją za nogę i wciągnął pod wodę, topiąc. Nikt z Was, nawet troll, nie wyrwie się z uścisku morskiego węża. Tej biedaczce też się nie udało. W jednej chwili stała na łodzi, a w następnej zniknęła, jakby jakieś olbrzymie szpony wciągnęły ją w otchłań.

ZASADY

Wąż morski może kąsać ofiarę szczękami złączonymi lub rozłączonymi. W pierwszym przypadku robi to z większą siłą, zadając obrażenia o stopniu 10. W drugim jego ugryzienie jest łżejsze, ale jeśli zdobycz jest dostatecznie mała, może ją połknąć w całości.

By stracić ofiarę do wody, wąż morski musi wykonać udany test ataku. Trafiony nieszczęśnik przeprowadza wtedy test Siły Fizycznej o trudności równej stopniowi Siły Fizycznej stwora (w tym przypadku 7). Jeśli próba się nie powiedzie, wpada do wody. Wąż chwyta go wtedy za nogę, rękę, ubranie lub co tam chce, i ściąga w dół, by utopić. Aby wyrwać się z uścisku stwora, ofiara musi osiągnąć ogromny sukces w teście Siły Fizycznej o trudności równej stopniowi Siły Fizycznej bestii.

W każdej rundzie, w której schwytyany wyrwa się węzowi, jest ściągany 9 metrów głębiej, więc jeśli zdoła się uwolnić, czeka go długa droga na powierzchnię. Bez oddychania postać może przeżyć pod wodą tyle rund, ile ma Żywotności. Potem zaczyna odnosić obrażenia. W każdej rundzie Mistrz Gry wykonuje dla ofiary test obrażeń ze stopniem 4 plus liczba rund, którą bez oddychania spędziła pod wodą. Nie chroni przed nimi żaden pancerz. Test wykonuje się dopóki bohater nie umrze, nie zostanie ocalony lub nie wypłynie na powierzchnię.

POMYŚL NA PRZYGODĘ

Uczony, który chce zbadać, czy wszystkie węże morskie to jeden gatunek, wynajmuje bohaterów do sprowadzenia żywych okazów z całej Barsawii. Mistrz Gry może wysłać śmialków na łowy gdzie tylko zapragnie, zsyłając na nich wszelkie niebezpieczeństwa i dając im możliwość poznania całej prowincji.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 8	SF: 7	ŻYW: 5
PER: 5	SW: 5	CHA: 4
Inicjatywa: 8	Obrona fizyczna: 7	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 6	
Atak: 8	Obrona społeczna: 6	
Obrażenia: 10	Pancerz fizyczny: 4	
Liczba czarów: –	Pancerz duchowy: 2	
Rzucanie czarów: –	Zachowanie równowagi: odporny	
Efekt: –	Testy zdrowienia: 2	
Próg życia: 45	Szybkość w walce: 25	
Próg ran: 8	Pełna szybkość: 50	
Próg przytomności: 40	Szybkość pod wodą: 45/90	
Punkty legend: 75		
Ekwipunek: brak		
Łup: brak		





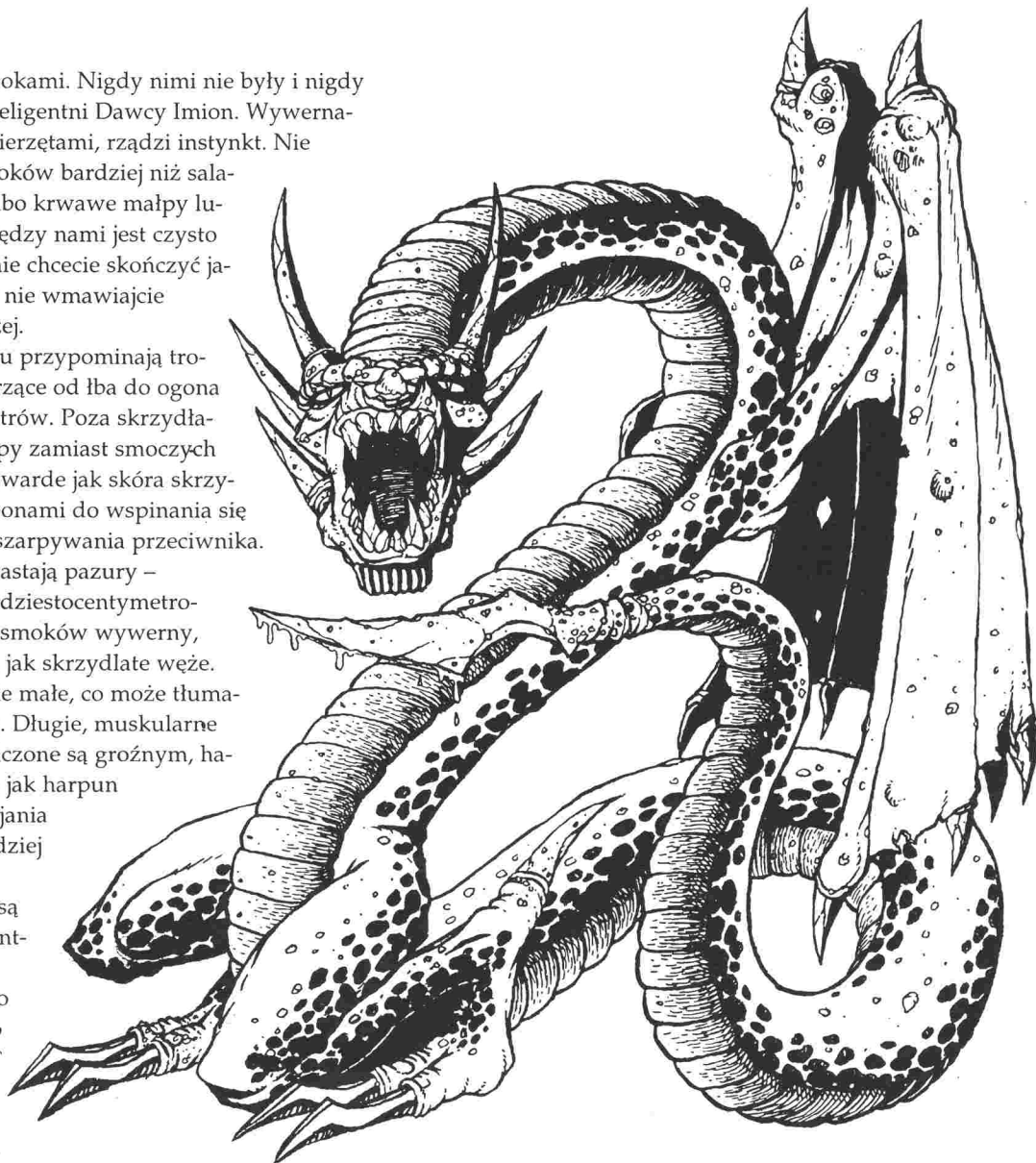
WYWERN

Wywerny nie są smokami. Nigdy nimi nie były i nigdy nie będą. Smoki to inteligentni Dawcy Imion. Wywernami, tak jak innymi zwierzętami, rządzi instynkt. Nie przypominają one smoków bardziej niż salamandry t'skrangów albo krwawe małpy ludzi. Podobieństwo między nimi jest czysto przypadkowe. Jeżeli nie chcecie skończyć jako bryła węgla, nigdy nie wmawiajcie smokowi, że jest inaczej.

Wywerny z wyglądu przypominają trochę małe smoki, mierzące od łba do ogona jedynie z dziewięć metrów. Poza skrzydłami mają tylko dwie łapy zamiast smoczych czterech. Ich wielkie, twarde jak skóra skrzydła zakończone są szponami do wspinania się oraz rozrywania i rozszarpywania przeciwnika. Z ich łap również wyrastają pazury – straszliwe, ponad trzydziestocentymetrowe. Dużo chudsze od smoków wywerny, wyglądają prawie tak, jak skrzydlate węże. Ich łby są nienaturalnie małe, co może tłumaczyć niską inteligencję. Długie, muskularne ogony stworów zakończone są groźnym, haczykowatym, wielkim jak harpun żądłem. Służy do zabijania w najszybszy i najbardziej morderczy sposób.

Choć wywerny nie są tak naprawdę inteligentne jak my, Dawcy Imion, posiadają sporo czystego, zwierzęcego sprytu. Polują w stadach, co czyni je nawet zdolnymi zabić smoka. Byłem kiedyś świadkiem takiego zdarzenia – pięć plu-gawych bestii zaatakowało i zabiło iście wspaniały okaz mojego gatunku. Skoro te stwory są niebezpieczne dla kogoś tak silnego i potężnego jak ja i moi krewni, tym bardziej mogą być groźne dla Was, mniejsze rasy. Jeśli więc zobaczycie któregoś, uciekajcie. Darujcie sobie walkę, bo przegracie. Wywerna nie da się przekonać, oczarować mową lub przekupić, jak to bywa ze smokami.

Oczywiście niektórzy głupi łowcy przygód uprą się aby walczyć z wywernami. Tym szaleńcom opowiem coś o stylu walki stworu. Najgroźniejszą jego bronią jest jadowity ogon długości reszty ciała. Do walki wywern staje



na tylnych łapach tak, by mógł się nim zamachnąć i użądlić, nim ofiara zdąży zareagować. Żądło ocieka czarną, ohydą ciecżą tak trującą, że jedno draśnięcie zwykle zabija człowieka. Większe istoty mogą przeżyć jedno trafienie (choć pewnie będą po nim ciężko chore), ale szybko ulegną żądłacemu je dalej stadu napastników.

Wywern nie macha ogonem podczas lotu, bo wytrącałoby go to z równowagi. Walcząc z istotą latającą, próbuje ją staranować, złapać pazurami i dla pewności jeszcze owinać wokół niej ogon. Gdy zapewni już sobie mocny chwyt, żądli ją wielokrotnie i oboje spadają. Często potwór tak się zaciętrzewia w zabijaniu, że nie puszcza ofiary i razem





uderzają o ziemię. (Ten widok jest tak obrzydliwy, jak można to sobie tylko wyobrazić).

Wywerny są stworami terytorialnymi i bronią swych siedzib przed innymi bestiami (i Dawcami Imion) z niezmierną zawziętością. Między sobą nie toczą jednak walk. Sądzę, że dzieje się tak dlatego, iż są łowcami stadnymi i przywykli do działania w grupach. Niemniej jednak zdumiewa mnie, że te same stwory, które na widok wroga ogarnia żądza krwi, traktują się w sposób, jaki u istot inteligentnych nazwałbym kulturą.

ZASADY

Wywern to straszliwy przeciwnik wykonujący wiele zacieklých ataków. Woli polować na istoty nie latające, przelatując nisko nad nimi i rozrywając je na strzępy szponami. Każdy atak tych pazurów powoduje obrażenia o stopniu 13.

Jeśli stwór nie zada szybko z powietrza dużych obrażeń, ląduje przy przeciwniku i staje na łapach. W tej pozycji może ciąć go pazurami i kłuć jadowitym ogonem. Uderzenie ogona powoduje obrażenia o stopniu 12 plus dodatkowe, jeżeli zada ranę. W takim wypadku wywern wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeśli próba się powiedzie, sączący się z ogona, szybko działający jad zadaje poszkodowanemu obrażenia o stopniu 13. Trucizna potwora jest raczej raniąca niż osłabiająca (patrz **Trucizny** str. 207-8 **ED** – **Przebudzenie Ziemi**).

Wywern nigdy nie wykorzystuje w walce paszczy. Potrafi skuteczniej ranić wrogów w inny sposób i woli nie narażać na obrażenia swej słabo chronionej głowy.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Alchemik specjalizujący się w truciznach potrzebuje dla doborowej klienteli próbki jadu wywerna i wynajmuje bohaterów do zdobycia żądła stwora. Jeśli łowcom nie podoba się ta oferta, mówi, że chce stworzyć odtrutkę na jad bestii. Prócz zwykłych niebezpieczeństw podróży przez pustkowia Barsawii na śmiałków czeka niemal niewykonalne zadanie wytropienia i zabicia stwora.

Jeśli wyprawa będzie udana, niedługo po dostarczeniu żądła pracodawcy, łowcy przygód dowiadują się, że w dużym mieście otruto jakiegoś ważnego oficjela. Gdy władze jak po nitce do kłębka dochodzą do źródła trucizny, bohaterowie muszą zdobyć dowody na to, iż nie mieli pojęcia o złowrogich planach alchemika i jego klientów.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 12 SF: 12

PER: 6 SW: 8

Inicjatywa: 13

Liczba ataków: 3

Atak: 13

Obrażenia:

Pazury: 13

Ogon: 12

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 8

Efekt: trucizna (stopień 13)

Próg życia: 80

Próg ran: 14

Próg przytomności: 72

Punkty legend: 600

Ekwipunek: brak

Łup: brak

ŻYW: 10

CHA: 5

Obrona fizyczna: 14

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 9

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 10

Testy zdrowienia: 4

Szybkość w walce: 40

Pełna szybkość: 100

Szybkość w locie: 100/200





ZAURAL

Zaural to dziwny stwór – pół żaba, pół jaszczur, zdolny spopieścić najlżejszym dotknięciem. Jeśli widzieliście kiedyś długie, kręte ścieżki na wypalanej ziemi lub rzucili się Wam w oczy szerniające z gorąca skały na brzegach Wężowej Rzeki, trafiliście na ślad zaurala.

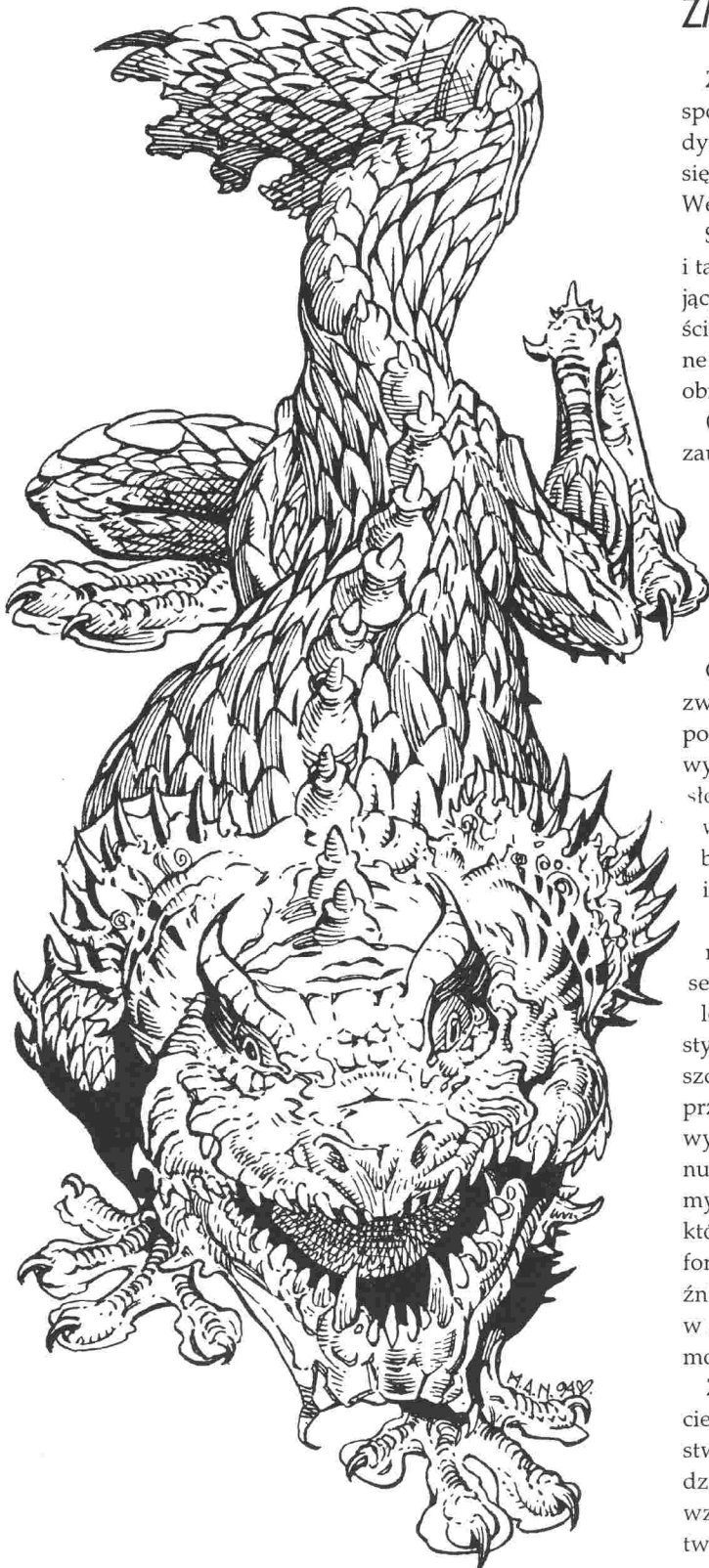
Szarawozielony stwór ma metr dwadzieścia długości i tak na lądzie, jak i w wodzie oddycha skrzelami znajdującymi się u podstawy masywnego karku. Przed większością naturalnych drapieżników chronią go grube, pancerne łuski. Jednak jego najpotężniejszym mechanizmem obronnym jest pokrywający całe ciało żrący kwas.

(Nie trzeba dodawać, że nigdy nie próbowałem zjeść zaurala. Znałem jednego smoka, który to zrobił – bąble na jego paszczy i języku goiły się miesiącami. Niektórzy moi krewni są doprawdy niemądrzy). Z daleka kwas wygląda jak lepki śluz, ale nie należy dać zwieść się pozorom. Jako że przeżera on wszystko, czego potwór dotknie, wokół bestii ciągle unosi się chmura pary.

Choć zaural jest istotą zimnokrwistą, może żyć w nadzwyczaj wysokich temperaturach. Sądzę, że to ten kwas pozwala mu dobrze znosić żar, aczkolwiek trudno mi wyjaśnić jak. Widziałem grupy zaurali wylegujące się na słońcu nad Wężową Rzeką i czarne, stopione skały w tym miejscu, które wyglądają jak odlewy z gliny (jakby jakaś ogromna dłoń artysty wepchnęła w nie stwory i zrobiła w nich odciski).

Dotknięcie zaurala to oczywiście szczyt głupoty, ale niedoszli bohaterowie mogą też wejść w kontakt z kwasem nie ze swojej winy. Stwór potrafi nim plunąć na odległość ponad dziewięć metrów. Gdy tylko może, instynktownie celuje w oczy. Jeśli ofiara takiego ataku ma szczęście, straci jedynie wzrok, a silna magia lecznicza przywróci jej twarzy jako taki wygląd. Jeżeli nie ma, kwas wyżre jej oczy, przód czaszki i rozpuści mózg w kilka minut. Ofiarę może uratować jedynie natychmiastowe przemycie oczu w wartkim strumieniu. Na szczęście dla tych, którzy spotkają zaurala, bestię można oszukać prostym fortem. Narysujcie na czymś parę oczu większych i groźniej wyglądających niż Wasze, a potwór instynktownie w nie plunie. Gdy w ten sposób odwróćcie jego uwagę, możecie go łatwo spalić – eee... to jest zabić z odległości.

Zaurale same się nie topią, gdyż wydzielają ochronną ciecz, neutralizującą żrące działanie kwasu. Dzięki niej stwory mogą też się parzyć. Tak samce, jak i samice wydzielają tę substancję również i na warstwę kwasu, by się wzajemnie nie poranić. Nowonarodzony zaural nie wytwarza kwasu w ogóle, żeby nie przeżyć się za wcześniej





przez skorupkę jajka, z którego się wykluwa. Organy zdolne do jego produkowania wykształcają się dopiero w skórze dorosłych osobników.

Narządy wytwarzające kwas i antidotum przeciw niemu cieszą się dużym popytem wśród alchemików i łowców przygód. Ci pierwsi potrzebują kwasu do magicznych eksperymentów, a drudzy – środka neutralizującego różne substancje drażniące.

ZASADY

Dorosły zaurale stale wydziela kwas. Każdy, kto jest na tyle głupi, by dotknąć stwora, natychmiast otrzymuje obrażenia o stopniu 12 od oparzeń. W podobny sposób kwas działa na przedmioty – noszony w magicznie zabezpieczonej szklanej fiole idealnie nadaje się do rozpuszczania zamków i podobnych przeszkód.

Chcąc pluć kwasem w ofiarę, zaurale musi wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym jej magicznej obronie. W chwili ataku cel otrzymuje obrażenia o stopniu 15. Potem kwas przeżera się jeszcze przez 4 rundy, powodując w każdej o stopień mniejsze obrażenia. Zbroja przed nimi chroni, jednak kosztem trwałego uszkodzenia lub zniszczenia. Na przykład, zbroja płytowa o pancerzu 9 trafiona kwasem zadającym obrażenia 8 permanentnie traci 8 punktów ochrony. Niektóre typy pancerzy są odporne na kwas zaurala w tym: zbroja z żywego kryształu, krwawe kamienie oraz wszelkiego rodzaju kryształowe zbroje i tarcze.

Plujące kwasem zaurale zawsze celują w oczy ofiary, co wymaga precyzyjnego ataku (patrz str. 200 **ED – Przebudzenie Ziemi**). Jeżeli potwór trafi, poszkodowany zostaje oślepiiony przez kwas. Jeśli obrażenia oczu są na tyle duże, by spowodować ranę, ofiara nie widzi, dopóki jej nie wyleczy. Wedle uznania Mistrza Gry ślepotą może być trwała lub uleczalna potężną magią, na przykład głosiciel Garlen.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

T'skrangi-kupcy z pobliskiego portu na Wężowej Rzece odkrywają koło niego kolonię zaurali i wynajmują bohaterów do wytopienia bestii, zanim te wypalą nabrzeża. Handlarze chcą szczerze zapłacić i pozwolą śmiałkom zatrzymać cenne organy skórne ze wszystkich stworów, które ci zabiją. Zabicie zaurala nie jest jednak takie proste.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 5

SF: 4

ŻYW: 5

PER: 2

SW: 3

CHA: 3

Inicjatywa: 5

Obrona fizyczna: 7

Liczba ataków: 1

Obrona magiczna: 6

Atak: 7

Obrona społeczna: 4

Obrażenia:

Pancerz fizyczny: 2

Ugryzienie: 5

Pancerz duchowy: 2

Liczba czarów: 1

Zachowanie równowagi: 7

Rzucanie czarów: 8

Testy zdrowienia: 1

Efekt: kwas (patrz **Zasady**)

Szybkość w walce: 20

Próg życia: 30

Pełna szybkość: 45

Próg ran: 7

Próg przytomności: 22

Punkty legend: 75

Ekwipunek: brak

Łup: Organy wytwarzające i neutralizujące kwas warte 200 sztuk srebra każdy i tyleż samo punktów legend.





ZIEMNY Q'WRIL

To włochate dziwo jest trochę podobne do kreta, a trochę do węża z ptasim dziobem (jednak daleko dziwniejszym niż u wszystkich ptaków, jakie znam!).

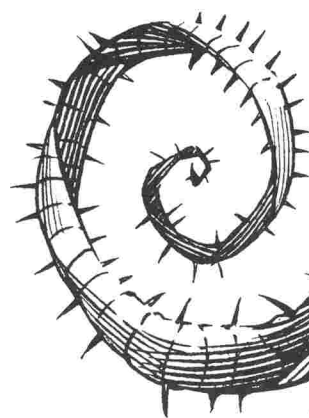
Q'wril osiąga wielkość ludzkiego przedramienia (właśnie, czy to bardziej zrozumiale, Tiab-djinie?) i wygląda nieszkodliwie, a nawet dość komicznie. Choć raz aparycja nie jest zwodnicza; większość tych zwierząt bywa groźna tylko dla roślin. Q'wrole żywią się korzeniami, jagodami i owocami, choć nie-

które zasmakowały i w mięsie. Tych ostatnich jest jednak tak mało, że prawdopodobnie niewielu poszukiwaczy przygód je spotka.

Q'wril porusza się w ziemi równie łatwo jak smok kitajski w powietrzu czy ryba w wodzie. Dzięki twardemu jak diament, piramidkowemu dziobowi potrafi przekopać się przez wszystko prócz kamienia i najtwardszej gliny. Jego dziób wydziela też rzadką, podobną do smaru ciecz, której własności mogą tylko nazwać magicznymi, bowiem rozrzedza ona w jakiś sposób ziemię, pozwalając zwierzęciu poruszać się w niej tak łatwo, jak w powietrzu. Większość q'wrii żyje mniej więcej metr pod powierzchnią gruntu, ale mogą ryć tak głęboko, jak tylko chcą.

Zmysły stwora są niezwykle wyostrzone, choć właściwie nikt nie wie czemu to ma służyć. Uczni, jak to w ich zwyczaju, kłócą się o to bez końca. Niektórzy twierdzą, że futro zwierzęcia jest tak czułe, iż potrafi wykrywać przedmioty na ziemi, podczas gdy inni uważają, iż istota posiada jakiś nieznaną zmysł, pomagający jej orientować się w przestrzeni. Jeszcze inni utrzymują, że dziób q'wrii nie tylko wydziela ciecz, ale ma pewną mistyczną właściwość, o czym ponoć świadczą dochodzące czasem spod ziemi odgłosy szybkiego kłapania. Gdyby mi na tym zależało, pewnie rozwiązałbym zagadkę zmysłów stwora, ale nie jest to istotne. O q'wrii naprawdę warto wiedzieć tyle, że widzi on świat naziemny tak jak Wy czy ja. Nadzwyczajny wzrok oraz umiejętność „wystrzeliwania” spod ziemi pomagają mu zdobywać pożywienie. Q'wril potrafi złapać znajdujący się wysoko w powietrzu przedmiot – doskoczyć do konarów i liści dębu albo zerwać z drzewa smaczne jabłko. Może nawet upolować małe zwierze, wbijając

Wielki, włochaty, kretopodobny zwierzę z ptasim dziobem, ukazane w dynamicznej, skrajnie przeforsowanej pozycji. Jego ciało jest pokryte gęstą, ciemną sierścią, a ogon ma charakterystyczny kształt spiralnej, kolczastej wstęgi. Wokół zwierzęcia znajdują się jego wykopane korytarze i wykopane korzenie. W tle widać fragmenty drzew i krzewów.





się w nie niczym malusieńki, włochaty osczczep. Wielu Dawców Imion powie Wam zapewne, że q'wrił skacze, jednak ja obserwowałem go od wieków i wiem, iż ów „skok” to po prostu sprint przez ziemię prosto w górę. Ślady spowodowane podziemnymi ruchami stwora nie tworzą się tuż przed jego skokiem, ponieważ zwierzę schodzi głębiej, chcąc mieć dłuższy rozbieg.

Q'wriłe lubią swe towarzystwo i często poruszają się w grupkach złożonych z dwudziestu lub więcej osobników. Ich stadka, skaczące nad polami czy przemykające się pod ziemią wokół pni drzew, to jedna z najbardziej fascynujących rzeczy, jakie można zobaczyć w Barsawii (choć większość farmerów pewnie się ze mną nie zgodzi). Apetyt zwierząt na rośliny okopowe, czyni je wrogiem rolników – duże stado potrafi spustoszyć pole zaledwie w kilka dni. Chcąc zapobiec zryciu zagonów, na terenach dotkniętych plagą q'wriła farmerzy budują wokół nich kamienne zagrody i wkopują w ziemię wokół pól kamienne płyty. Potem na kamiennych fundamentach wznoszą palisady, aby uniemożliwić stworom wskakiwanie na pola. Wiele gospodarstw na takich obszarach tworzy zawiły labirynt umocnień, a wszystko po to, by obrońić się przed istotą mniejszą od psa.

Rolnicy z wiosek dotkniętych plagą q'wriła rzadko polują na te szkodniki, nauczeni doświadczeniem, że pochłonie to tylko życie wielu Dawców Imion. Zwierzęta atakują stadami wyskakującymi z niesamowitą szybkością z ziemi i swymi zabójczymi dziobami przebijają nawet najcięższe pancerze. Dla elfów dzioby stworów są cennymi grotami strzał, a dla wietrzników – włócznie. Zauważyłem, że tym ziemnym q'wriłom, które zakosztowały krwi istot żywych, nie wystarczają już jagody czy korzenie i gustują one w świeżym mięsie. Takie mięsożerne stada nawiedzają północną Barsawię.

ZASADY

Niewielkie ziemne q'wriłe nie są zbyt groźne w pojedynkę, ale w dużej liczbie mogą być zabójcze. Zawsze poruszają się w grupach liczących co najmniej 20 sztuk, a całe stado potrafi zabić nieostrożną ofiarę szybko i bez trudu. Ostre zęby q'wriła zadają jedynie obrażenia o stopniu 4, za to niezwykle mocny jest jego dziób; jeżeli w teście ataku nim stwór osiągnie duży sukces, automatycznie uzyskuje przebicie pancerza.

Ziemny q'wrił ma wrodzoną zdolność wykrywania spod ziemi celów znajdujących się na powierzchni. Chcąc zlokalizować przeciwnika, musi wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeśli próba się powiedzie, może „cisnąć się” we wroga po wykonaniu testu ataku.

POMYŚL NA PRZYGODĘ

Rzeka w pobliżu wioski, w której bohaterowie przebywają, zalewa żerowisko miejscowej populacji q'wriła, co zmusza je do оголоczenia okolicznych pól. Rolnicy zwracają się do śmialków o pomoc w wytepieniu szkodników, nie zdając sobie sprawy, jak zabójczy może być to przeciwnik.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: 5

SF: 2

ŻYW: 2

PER: 2

SW: 3

CHA: 3

Inicjatywa: 5

Obrona fizyczna: 3

Liczba ataków: 1

Obrona magiczna: 3

Atak: 6

Obrona społeczna: 4

Obrażenia: 4

Pancerz fizyczny: 0

Liczba czarów: 1

Pancerz duchowy: 0

Rzucanie czarów: 6

Zachowanie równowagi: 3

Efekt: lokalizacja celu

Testy zdrowienia: 1/2

Próg życia: 15

Szybkość w walce: 40

Próg ran: 3

Pełna szybkość: 80

Próg przytomności: 12

Punkty legend: 30

Ekwipunek: brak

Łup: Trójkątny dziób wart 8 sztuk srebra.





ZYWIÓŁAK DREWNA

Aby zrozumieć żywiołaka drewna, trzeba coś wiedzieć o naturze otaczającego nas świata. Większość ignorantów nie zdaje sobie sprawy, że ślady esencji żywiołów są we wszystkim. Za każdym razem, kiedy oddychacie, wciągacie w płuca drobiny esencji żywiołu powietrza. Gdy gotujecie, w Waszym ogniu znajdują się ślady esencji żywiołu ognia itd. Cztery z pięciu żywiołów – powietrze, woda, ogień i ziemia – są związane z wymiarami istnienia, złożonymi niemal wyłącznie z ich esencji. Na każdej z tych płaszczyzn istoty danego żywiołu żyją w naturalnym środowisku. Kiedy do wykonania naszych rozkazów przyzywamy żywiołaki, porywamy je z ich wymiarów do naszych.

Z żywiołakiem drewna jest inaczej. Drewno nie posiada innej płaszczyzny egzystencji – żyje tylko w naszym świecie. Żywiołaki drewna egzystują więc w naszym

wymiarze. Można je przyzywać tak samo jak inne, tylko nieco łatwiej.

Każda roślina, obojętnie jak mała, posiada duszę żywiołu drewna – żywiołaka drewna. Ten magiczny stwór daje jej punkt oparcia na płaszczyźnie istot żywych. Bez niego nie mogłaby rosnąć. Żywiołak drewna pozwala jej łączyć różne żywioły, by mogła tworzyć jeden żywy organizm. To dlatego rosnąca roślina potrzebuje innych żywiołów: ziemi, wody, powietrza i słońca (czy też ognia). Oczywiście zdolność ich łączenia daje żywiołakowi drewna ogromną magiczną moc. Stworzenie dziewięćdziesięciometrowego drzewa rosnącego przez ponad pięćset lat wymaga olbrzymiej ilości magii. Na szczęście dla organizmów żywych stwór zużywa tę moc zdumiewająco wolno (i przez to w sposób dla nikogo nieszkodliwy).

Niestety, niektórzy Dawcy Imion nauczyli się zmuszać żywiołaka drewna do materializacji i zużycia jej o wiele szybciej. (To kolejny przykład zła, jakie powstaje przez Wasze uporczywe wtrącanie się w różne sprawy. Gdyby wszyscy Dawcy Imion działali choć w dziesiątej części tak mądrze jak smoki... Wiem, skrybo, znów zbaczam z tematu).

Po przywołaniu przez maga, żywiołak drewna pozostaje materialny, dopóki nie umrze. Zmuszony do materializacji odcina dopływ magii do macierzystej rośliny, co ją zabija. Zakładając, że Mistrz Żywiołów potrafi zapanować nad stworem, którego przyzwał, może zdecydować, w jakim tempie i celu żywiołak zużywa pozostałą mu energię. Zmaterializowany potwór przybiera każdą postać, jaką mag zechce. Może stać się wysokim humanoidem szybko zużywającym moc w ogniu zagłady, drewnianym schronieniem zabezpieczającym przed skutkami złej pogody przez co najmniej tydzień, czy nawet mogącą przetrwać wieki laską. Gdy jego energia się skończy, stwór rozsypuje się w proch.

MacDougall





Oczywiście potężni magowie najchętniej przywołują żywiołaki z wielkich drzew. Mniejsze też można przyzywać, ale ich znikoma moc nie pozwala zbyt wiele osiągnąć.

Trudno mi uwierzyć, że żywiołak drewna mieszka w każdej żywej roślinie – nawet cały smoczy opis działania żywiołów w naszym świecie wydaje mi się dziwny. Nie znam jednak pewnych sfer teorii magii na tyle, by polemizować z Vasdenjasem. Radzę jednak potraktować jego opis stwora z pewnym dystansem.

ZASADY

Po przywołaniu przez potężnego Mistrza Żywiołów, żywiołak drewna może przyjmować różne formy. To, jak wygląda, zależy od wyobraźni przyzywającego go maga. Jednak niezależnie od tego, jaką postać przybierze, jego ciało zawsze jest z drewna. Kiedy się zmaterializuje, drzewo lub roślina, z którego pochodzi, rozsypuje się w proch.

Gdy określasz moc żywiołaka, suma wartości jego cech powinna się równać wiekowi jego macierzystej rośliny. Na przykład, stuletnie drzewo może mieć następujące: Zręczność 10, Siła Fizyczna 40, Żywotność 30, Percepcja 5, Siła Woli 10 i Charyzma 5. Choć wartość różnych cech zależy od Mistrza Gry, stwór powinien być podobny do rośliny, z której pochodzi. Żywiołak drzewa może mieć, na przykład, wysoką Siłę Fizyczną i Żywotność, natomiast róży najwyższą Charyzmę. Istnieje tyle różnych żywiołaków drewna, ile roślin. Niech bohaterowie o tym nie wiedzą i nigdy nie natkną się na tego samego dwa razy.

Po określeniu cech stwora, weź **Tabele cech i współczynników** ze str. 52 podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi** i ustal inne jego współczynniki. Te tabele najlepiej nadają się do tworzenia żywiołaków humanoidalnych. Gdy generujesz te o innych kształtach, możesz zwiększać i zmniejszać różne współczynniki wedle uznania. Stwór powinien też posiadać kilka mocy charakterystycznych dla jego macierzystej rośliny. Żywiołak róży może wytwarzać miły zapach, a kaktusa posiadać ostre kolce, zadające dodatkowe obrażenia w walce. Te moce nie muszą być pomocne w walce.

Przywoływanie żywiołaków drewna wymaga potężnych umiejętności, więc gdy bohaterowie są na niskich kręgach, potrafią je kontrolować tylko ich przeciwnicy: magowie i Horrory. Dopiero w miarę zdobywania doświadczenia i podnoszenia się na kolejne kręgi nauczą się tego sami.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Legendy mówią, że w obronie przed Horrorami elfy z Krwawej Puszczy splugawiły tamtejsze żywiołaki drewna, by materializowały się samoistnie. Miejscowy

szlachcic wynajmuje bohaterów, aby sprowadzili mu jednego do jego prywatnego ogrodu. Niestety, tylko elfy wiedzą, jak i kiedy stwory się materializują, a one rzadko zdradzają swe sekrety obcym. Chcąc otrzymać honorarium, śmiałkowie muszą przekonać elfy, by wskazały im drogę do jakiegoś żywiołaka, po czym go złapać i przynieść pracodawcy.

STATYSTYKI

Cechy

ZR: * SF: *

PER: * SW: *

Inicjatywa: *

Liczba ataków: *

Atak: *

Obrażenia: *

Liczba czarów: *

Rzucanie czarów: *

Efekt: *

Próg życia: *

Próg ran: *

Próg przytomności: *

Punkty legend: *

Ekwipunek: brak

Łup: brak

* Patrz Zasady

ŻYW: *

CHA: *

Obrona fizyczna: *

Obrona magiczna: *

Obrona społeczna: *

Pancerz fizyczny: *

Pancerz duchowy: *

Zachowanie równowagi: *

Testy zdrowienia: *

Szybkość w walce: *

Pełna szybkość: *







OBJAŚNIENIA

W tej części omówiono format artykułów o stworach, zdefiniowano statystyki bestii i zawarto porady jak skutecznie wykorzystywać potwory w przygodzie lub kampanii **Przebudzenia Ziemi**. Omówiono też różne typy ataku, łącznie z zasadami opcjonalnymi oraz zawarto wskazówki dotyczące tworzenia nowych istot.

FORMAT ARTYKUŁÓW O STWORACH

Opis każdej istoty ze **Stworów Barsawii** składa się z czterech części. Pierwsza to beletrystyczny komentarz o stworze autorstwa smoka Vasdenjasa, spisany przez Tiabdjina Światłego, uczonego i skrybę Wielkiej Biblioteki Throalu. Kolejnie zatytułowano **Zasady**, **Pomysł na przygodę** i **Statystyki**.

Komentarz Vasdenjasa obejmuje opis każdego stwora, środowiska, w jakim on żyje oraz uwagi o tym, czym się żywi, jak się broni, jego zwyczajach godowych, magicznych zdolnościach (jeżeli takie posiada), a także o możliwości pokonania go lub ucieczki przed nim. Nie wszystkie komentarze zawierają informacje tego samego typu, a ponieważ wyrażają pogląd smoka na świat, nie zawsze muszą być dokładne. Vasdenjas wie wiele o stworach Barsawii, ale nie wszystko. Poza tym w niektórych przypadkach może z sobie tylko znanych powodów celowo wprowadzać czytelników w błąd. Do komentarzy smoka skryba Tiabdjina dodaje czasem własne, mogące im przeczyć spostrzeżenia i zadaje pytania, na które Vasdenjas niekiedy odpowiada. Uwagi krasnoluda wydrukowano kursywą. O ważności komentarzy Vasdenjasa i Tiabdjina decyduje Mistrz Gry.

W części **Zasady** zawarto całą mechanikę gry dotyczącą tego, co opowiadał o stworach smok. Na przykład, jeżeli Vasdenjas określa daną istotę jako „posiadającą groźne, ociekające jadem pazury”, w tym fragmencie znajdziecie opis mechaniki gry dla określania obrażeń zadawanych tymi pazurami oraz opis skutków działania jadu. W tej części znajdziecie też zasady działania w grze niezwykłych mocy lub zdolności, jakie stwór może posiadać.

Pomysł na przygodę podsuwa Mistrzom Gry przynajmniej jeden pomysł, jak na bazie spotkania ze stworem rozpocząć scenariusz. Te załączki scenariuszy mają zachęcić do opracowania całej przygody i/lub włączenia stwora do trwającej już kampanii **Przebudzenia Ziemi**. Pamiętaj, że pomysły z tej części to jedynie propozycje. Mistrz Gry może wykorzystywać stwory z bestiariusza, tak jak dyktuje mu to wyobraźnia.

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

STATYSTYKI

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

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

Liczba ataków: Ta liczba określa liczbę ataków, które stwór może wykonać w każdej rundzie walki. Cyfry w nawiasach oznaczają, że Mistrz Gry musi odjąć inne akcje, wykonywane w tej rundzie od liczby ataków. Na przykład, jeżeli stwór z **Liczbą ataków:** (1) chce rzucić zaklęcie, musi poświęcić w tym celu swój atak; (2) może wykonać jeden atak i rzucić czar w tej samej rundzie.

Atak: Wykonaj test kośćmi akcji dla podanego stopnia, aby przeprowadzić test ataku. Jeżeli w tym miejscu znajduje się więcej niż jedna pozycja, stwór może wykonać kilka typów ataku.

Obrażenia: Skorzystaj z podanego tu stopnia podczas wykonywania testu obrażeń, zadawanych szponami, kłami (itp.) stwora. Stopnie obrażeń dla różnych rodzajów ataków są podane oddzielnie.

Liczba czarów: Ta liczba określa liczbę czarów, które stwór może rzucić w każdej rundzie walki. Może on poświęcić jeden (lub więcej) czar w celu utknięcia potrzebnego do rzucenia zaklęcia wątku. Cyfry w nawiasach oznaczają, że Mistrz Gry musi odjąć tę akcję od liczby ataków lub innych akcji, które stwór może przeprowadzić w rundzie walki. Na przykład, stwór z **Liczbą czarów:** (1) musi spożytkować atak, aby rzucić zaklęcie. Wiele magicznych stworów musi wybierać pomiędzy magicznym a fizycznym atakiem.

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

Efekt: Podana tu liczba jest stopniem efektu wywołanego przez stwora lub rzucone przez niego zaklęcie. Określa efekt zdolności lub czaru, który jest rezultatem zakończonego





sukcesem testu *rzucania czarów* stwora. Postacie będą często zmuszone do rzucania kośćmi efektu w celu określenia ilości zadawanych przez atak obrażeń, czasu działania efektu zaklęcia itp. Patrz **Magia zaklęć** str. 153 podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi**, gdzie znajdziesz więcej informacji dotyczących efektu.

Obrona fizyczna: Wartość obrony fizycznej stwora.

Obrona magiczna: Wartość obrony magicznej stwora.

Obrona społeczna: Wartość obrony społecznej stwora. Postać musi być zdolna do porozumiewania się ze stworem, aby mogła wykorzystać przeciw niemu społeczne talenty. *Prowokacje* i inne niewerbalne talenty działają na większość stworów.

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

Pancerz duchowy: Wartość duchowego pancerza stwora.

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

Próg życia: Wartość reprezentująca próg życia stwora.

Próg ran: Wartość reprezentująca próg ran stwora. Wzmianka „odporny” oznacza, że nie może on odnieść poważnej rany.

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

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

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

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

Szybkość w locie: Pewne istoty mają podaną szybkość w locie. Liczba przed kreską to szybkość w walce stwora podczas lotu. Liczba za kreską to jego pełna szybkość w locie. Oznaczenie szybkość w walce/pełna szybkość stosuje się również dla stworów poruszających się pod wodą i pod ziemią.

Punkty legend: Postać otrzymuje wymienioną tu liczbę punktów legend za pokonanie stwora. Pamiętaj, że może nad nim zatriumfować bez użycia przemocy i że w tym celu

nie musi go koniecznie zabić. Postać, która przechytrzy, ominie lub zaprzyjaźni się ze stworem, pokonała go i otrzymuje maksimum punktów legend.

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

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

WYKORZYSTYWANIE STWORÓW

W **Przebudzeniu Ziemi** stwory mogą być głównym źródłem pomysłów na przygodę, a spotkania z nimi interesującym wyzwaniem dla graczy i ich bohaterów. W tej części zawarto wskazówki o tym, jak je prowadzić oraz opisano różne typy ataku stworów.

SPOTKANIA ZE STWORAMI

W Barsawii bohaterowie mogą spotkać stwory niemal wszędzie – może oprócz większych miasteczek i miast. Na niektórych jej obszarach grasuje ich jednak więcej niż w innych. Na przykład, w ruinach Parlainth mogą się znajdować legowiska i kryjówki wszystkich barsawiańskich bestii, w tym groźnych drapieżników i zwierząt splugawionych przez Horrory. Wiele istot buduje też gniazda w jaskiniach i wejściach do opuszczonych kaerów.

Zazwyczaj spotkania ze stworami powinny się jakoś wiązać z aktualną przygodą bohaterów. Nie muszą być jednak jej głównym wątkiem fabularnym. Na przykład, przygoda zabierająca śmiałków do Serwos może wiarygodnie prowadzić do wielu spotkań z mieszkającymi tam istotami. W tym przypadku, wspomnianych związków dostarcza tło scenariusza.

Jakich stworów powinienem użyć?

Stwory funkcjonują w grze najlepiej, jeśli wybierasz je w oparciu o wielkość drużyny i średnią kręgów jej członków. Na przykład, wysłanie sześciu śmiałków z drugiego kręgu na wywerna nie byłoby dobrym pomysłem, gdyż bohaterowie nie mieliby z nim szans – bestia zabiłaby ich i przygoda szybko by się skończyła. Z drugiej strony grupa siedmiu łowców z szóstego kręgu potrzebowałaby raczej trudniejszego przeciwnika. Gdyby przyszło jej się zmierzyć z trzema czy czterema lodowymi ptakami, pewnie byłyby to dla niej pestka.





Ilu stworów powinienem użyć?

Liczba stworów biorących udział w spotkaniu również zależy od średnich możliwości drużyny. Większość opisów istot w produktach z serii **Przebudzenie Ziemi** podaje, ile można ich normalnie spotkać, ale prowadzący zawsze powinien mieć na uwadze zachowanie równowagi gry. Na przykład, krwawe małpy często atakują prawie setką, ale jedynie najpotężniejsi śmiałkowie zdolaliby przeżyć takie starcie. Jeżeli bohaterowie nimi nie są, nie wypuszczaj na nich maksymalnej liczby – wyślij tyle, by sobie poradzili.

Jeżeli stwór, o którym mowa, nie jest za potężny lub za słaby, dobry przelicznik to jeden na jednego śmiałka. Jeśli to stworzy są potężniejsze, niech będzie jeden na dwóch śmiałków, jeżeli zaś za słabe, dwa na jednego.

Dlaczego stworzy atakują?

Stworzy rzadko atakują dlatego, że są wredne, złe i chcą zmieść rasy Dawców Imion z powierzchni ziemi. Na ogół robią to, bo czują się zagrożone, głodne lub działają pod wpływem jakiejś mocy. Najczęściej atakują bohaterów w dziczy, gdy uznają ich za zagrożenie dla siebie lub swych młodych, zwłaszcza jeśli drużyna natknie się na ich legowisko bądź wejdzie na ich terytorium. Ponieważ zagrożone walczą o życie własne i potomstwa, rzadko uciekają z pola walki.

Polujące, głodne drapieżniki często uznają bohaterów za kolejny posiłek i atakują, jeżeli w pobliżu nie ma nic smaczniejszego. W przeciwieństwie do stworów walczących o życie, atakujące z głodu w trudnych sytuacjach czmychają z pola walki i szukają łatwiejszej ofiary.

Czasami, chociaż rzadziej, stworzy atakują zmuszone do tego przez jakąś zewnętrzną siłę – złego Władcę Zwierrząt, maga ze skażą Horrora czy nawet samego Horrora. Są to wtedy często zwierzęta obronne lub sługi ważniejszych czarnych charakterów w przygodzie. Na przykład,

w przygodzie **Koszmar z przestworzy** Horror Rasper-Nor kontroluje parę gargulców i zmusza je do ataku na bohaterów.

ATAKI STWORÓW

Stworzy atakują ofiarę najskuteczniej jak potrafią. Na przykład, psy i istoty do nich podobne, takie jak ogary z Chasteyn, ogniste ogary i inne, przeważnie gryzą. Z kolei zwierzęta takie jak lwy, gepardy i inne kotowate głównie rozszarpują pazurami.

Większość stworów Barsawii może atakować na kilka sposobów. Opis każdego podaje liczbę ataków, jakie może on wykonać w rundzie walki.

W większości przypadków stwór może przeprowadzić w rundzie ataki więcej niż jednego typu. Na przykład, istota z dwoma atakami w rundzie może zaatakować dwa razy pazurami albo raz pazurami i raz ugryźć. Każdy stwór może wykonać w rundzie tylko jedno ugryzienie.

Poniżej opisano różne formy ataku stworów. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, wykonanie każdego typu ataku wymaga wykorzystania jednego z przysługujących stworowi ataków w danej rundzie walki.

Ataki pazurami

Ten typ ataku jest jednym z najczęściej stosowanych. Wykonując go, większość istot używa którejs z przednich kończyn.

Dalszych informacji szukaj w **Walce z potworami** na str. 199 podręcznika **Earthdawn**

– **Przebudzenie Ziemi**.

Gryzienie

Większość stworów gryzie rzadziej niż atakuje pazurami, a ugryzienia są często częścią bardziej złożonych akcji,





takich jak ugryzienie i potrząsanie, ugryzienie i trzymanie czy pochwylenie i gryzienie. Każdą z tych metod ataku opisujemy niżej.

Ugryzienie i potrząsanie: W tym typie ataku stwór chwyci ofiarę zębami i potrząsa nią, zadając w dalszych rundach walki dodatkowe obrażenia. Często atakują w ten sposób psy, szczególnie mniejsze ofiary. Najczęściej stwór łapie przeciwnika zębami za kark i potrząsa nim, dopóki go nie złamie.

Taka akcja wymaga udanego precyzyjnego ataku (str. 200 ED – **Przebudzenie Ziemi**). Kiedy się on powiedzie, cel uważa się za pochwycony (str. 197 ED – **Przebudzenie Ziemi**). Aby odzwierciedlić dodatkowe obrażenia spowodowane potrząsaniem, w rundach po ugryzieniu stwór może wykonywać kolejne testy obrażeń, dopóki nie puści ofiary lub się ona nie uwolni.

Ponieważ stwór gwałtownie potrząsa ofiarą, ma ona trochę większą szansę wyrwania się z uścisku niż w przypadku chociażby trzymania. Próbuąc się uwolnić, schwytywany dodaje 2 stopnie do swych testów Siły Fizycznej i walki wręcz. Niestety podczas oswoadzania się otrzymuje też dodatkowe obrażenia. Gdy się uwolni, musi wykonać określający je test Siły.

Ugryzienie i trzymanie: W tym typie ataku stwór łapie ofiarę zębami i utrzymuje swój żelazny chwyt, zadając w dalszych rundach dodatkowe obrażenia. Taki atak udaje się najlepiej, jeśli trafia kończyny. Tak jak w przypadku ugryzienia i potrząsania, ugryzienie i trzymanie wymaga udanego precyzyjnego ataku. Gdy się on powiedzie, cel uważa się za *pochwycony* i w każdej rundzie po ugryzieniu stwór może wykonywać dalsze testy obrażeń, dopóki nie puści ofiary lub się ona nie uwolni. Przeprowadzając te dodatkowe testy używa zamiast stopnia obrażeń stopnia Siły Fizycznej.

Pochwylenie i gryzienie: Ten typ ataku wolą większe stwory, które wykorzystują swą wielkość i masę do ograniczenia ofierze swobody ruchów. Rozegraj ten atak tak, jak

to opisano w **Pochwyleniu** (str. 197 podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi**), poza tym, że dla określenia stopnia trudności potrzebnego do uwolnienia się stwór wykonuje test Siły. Po pochwyleniu ofiary stwór gryzie ją albo rozszarpuje pazurami. Poszkodowany otrzymuje obrażenia tylko od tych ugryzień lub pazurów, a nie od pochwylenia.

Ataki skokiem

Wiele stworów atakuje rzucając się na zdobycz z nadzieją oszołomienia jej na czas potrzebny do zabicia. Przeprowadzając taki atak, stwór musi skoczyć na ofiarę i ją przewrócić. Niektóre opisane w tej książce stwory wykonują takie skoki na określonej odległość. Jeżeli zasady dla danego stwora nie precyzują, ile ona wynosi, skorzystaj z poniższych wskazówek.

Wykonaj dla skaczącej istoty

test Siły Fizycznej. Jego

wynik to odległość

w metrach, na jaką stwór

może skoczyć. Jeśli stwór

chce przeskoczyć konkretną

odległość (dajmy na to

przepaść czy dół), niech

wykona test Siły Fizycznej

o stopniu trudności równym

odległości do przeskoczenia

w metrach. Skakanie jest

uznawane za szybkość w walce,

co oznacza, że zaraz po

skoku stwór może zaatakować.

Gdy odległość, na jaką stwór

może skoczyć, jest już określona,

wykonuje on normalny test ataku. Jeżeli będzie udany, przeprowadza test Siły Fizycznej i zapisuje

wynik. Teraz ofiara musi wykonać test

równowagi o stopniu trudności równym

wynikowi testu Siły Fizycznej stwora. Jeśli

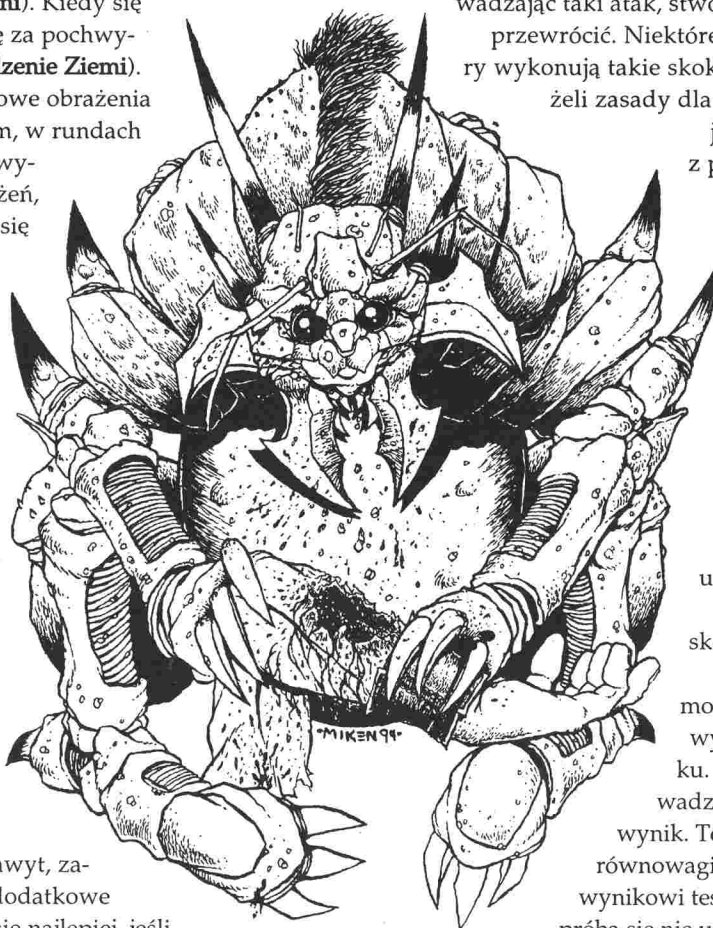
próba się nie uda, atakowany się przewraca.

Pełne skutki utraty równowagi opisane są na str. 195 podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi**.

Atak skokiem łączy szybkość w walce stwora z jednym z jego ataków. Każda istota zdolna wykonać w rundzie co najmniej 2 ataki, może kontynuować atak po skoczeniu na ofiarę.

Szarżowanie

Niektóre stwory, szczególnie te z rogami, wykonują szarżę. Rozegraj te ataki według zasad szarżowania na str. 197-198





podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi**. Jeśli rogaty stwór szarżuje, biegnie na przeciwnika i wykonuje test ataku, gdy zatapia rogi w jego ciele. Jeżeli próba jest udana, przeprowadza normalny test obrażeń i Siły Fizycznej. Atakowany musi teraz wykonać test równowagi o stopniu trudności równym wynikowi testu Siły Fizycznej stwora. Stwór może też wykonywać dodatkowe ataki rogami.

Pewne stwory, takie jak grzmotorożce czy dajry mogą traktować przewrócone ofiary. Jeśli w tekście nie podano inaczej, traktowanie rozgrywa się w taki sam sposób jak normalne ataki.

Pikowanie

Istoty latające często pikują, by zaatakować przeciwnika, po czym bezpiecznie odlatują. Rozgrywaj te ataki według zasad **Pikowania** na str. 199 podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi**.

Ataki jadem

Wiele stworów atakuje jadowicie kęsając lub żądłąc. Aby określić wynik testów dla ataku jadem, skorzystaj z zasad na str. 207-208 podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi**. Trzeba jednak dodać, że nie przy każdym jadowitym ukąszeniu czy użądleniu trucizna musi się dostać do ciała ofiary. Działa ona dopiero wtedy, jeśli stwór zada przeciwnikowi poważną ranę. Jeżeli atak spowodował obrażenia nie wystarczające do jej otrzymania, ofiara nie została otruta i nie cierpi skutków działania jadu.

Ataki magia

Większość stworów z tej książki posiada jakieś magiczne moce, omówione w **Zasadach** w opisie każdego z nich. Ataki nimi rozgrywaj tak, jak to objaśniono na str. 286 i 291 podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi**.

Choroby

Stwory Barsawii często przenoszą choroby atakujące ich ofiary. Na przykład, postać ugryziona przez wściekłego psa ma spore szanse zarażenia się wścieklizną. Zwierzęta takie jak szczury czy myszy często przenoszą różne choroby. Inne stwory mogą się zarażać dzięki pokrętnym machinacjom złych magów. Niektóre, takie jak jaszczur zarazy i harpia to istni roznosiciele chorób.

To, czy dany stwór przenosi jakąś chorobę, zależy w całości od Mistrza Gry. Każda, jaką zdoła on wymyślić, może istnieć w świecie **Przebudzenia Ziemi** i potencjalnie zagrażać bohaterom. Do chorób stosuje się tę samą mechanikę co do trucizn (patrz **Trucizny** str. 207-208 **ED – Przebudzenie Ziemi**). Większość należy traktować jak trucizny *osłabiające*, działające raczej na współczynniki postaci niż powodujące

konkretne obrażenia. Groźniejszych chorób zżerających bohaterów, tak jak trucizny *raniące* i *zabójcze* należy używać oszczędnie. Chcąc stworzyć chorobę, opisz jej objawy i określ efekt (*paraliż, osłabienie, obrażenia* lub *śmierć*), po czym wyznacz magiczną obronę i stosowny numer stopnia.

Tworząc chorobę, Mistrz Gry powinien też zdecydować, czy jest uleczalna (i ewentualnie wymyślić na nią lekarstwo). Nie nękać śmiałości śmiertelnymi schorzeniami zbyt często – jeśli zostaną przez nie trwale okaleczeni lub umrą, nie będzie zabawy. W ich tworzeniu zachowaj umiar – najlepiej pozostawić łowcom niewielką szansę na wyleczenie.

Ataki opcjonalne

W atakach na ofiary, stwory często stosują różne opcje walki omówione na str. 199-200 podręcznika **Earthdawn – Przebudzenie Ziemi**. Kilka z nich wraz z komentarzem o istotach, które będą ich używać, prezentujemy na najbliższych stronach. Pamiętaj, że stosowanie tych opcji ma raczej pomóc w przedstawieniu w grze naturalnych instynktów stwora, niż wynikać z jego świadomych działań czy inteligencji.

Agresywy atak: Prawdopodobnie wiele stworów będzie używać tej opcji, zwłaszcza gdy są ranne, umierające lub bronią młodych lub swego terytorium.

Przewracanie: Ta opcja umożliwia skuteczniejsze atakowanie ofiary. Wykorzystuje ją kilka ataków opisanych wcześniej w tym *atak skokiem, szarżowanie* oraz *pochwycenie i gryzienie*.

Precyzyjny atak: Stwory używają tej opcji, kiedy chcą zaatakować konkretne części ciała ofiary, takie jak kończyny, głowa czy kark.

Przejsie do obrony: Większość stworów używa tej opcji tylko wtedy, gdy jest ciężko ranna i chce się wycofać z walki.

Dzielenie ruchu: Istoty latające używają tej opcji podczas *pikowania*.

Pozbawianie kończyn: Dzięki ogromnej wielkości i sile część stworów Barsawii może wyrwać lub odgryzać przeciwnikom kończyny. Choć dzieje się to rzadko, niemniej się zdarza. Jeśli Mistrz Gry chce zastosować tę zasadę, niech skorzysta z poniższych wskazówek.

Aby stwór mógł wyrwać przeciwnikowi kończynę, stopień jego Siły Fizycznej musi być przynajmniej dwa razy większy od Siły Fizycznej ofiary. Jeśli stwór wykona udany *precyzyjny atak* na kończynę i zadane przez niego obrażenia będą większe od połowy progu życia ofiary, kończyna została oderwana lub odgryziona. Bohaterowie graczy **NIE MOGĄ** stosować tego typu ataku.

Nie dość, że ofiara uzyska od takiego ataku ogromne obrażenia, to będzie też obficie krwawić. W każdej rundzie po oderwaniu kończyny okaleczony otrzymuje obrażenia





o stopniu 2 od utraty krwi. Powstają one dopóki ofiara nie umrze lub nie zatamuje krwawienia. Oderwane kończyny można z powrotem przyłączyć, ale jedynie czarem z dziwiątego kręgu *Przytwierdzenie koczyny*.

Ataki stada/roju

Choć większość zwierząt atakuje w małych grupach, niektóre robią to w stadach dziesięciu i więcej. Mechanika gry dla ataków stada i roju jest podobna do tej dla walki w starciu (str. 195 ED – *Przebudzenie Ziemi*), prócz tego, że zależnie od wielkości stwora, postać może zaatakować więcej niż sześciu przeciwników na raz. Standardowe zasady walki w starciu zakładają, że wszyscy napastnicy są mniej więcej wielkości człowieka. Ponieważ wiele barsawiańskich stworów jest mniejszych, jednocześnie może zaatakować więcej niż sześć.

Stwory o wielkości średniego psa (dziewięćdziesiąt centymetrów wzrostu, dziewięćdziesiąt do stu dwudziestu długości) mogą atakować po dwa naraz z tej samej pozycji (patrz *Diagram pozycji podczas starcia* str. 195 ED – *Przebudzenie Ziemi*). Oznacza to, że cel ludzkiej wielkości mogłoby jednocześnie zaatakować dwanaście. Stwory o długości do trzydziestu centymetrów mogą atakować po trzy jednocześnie z tej samej pozycji, przez co na cel ludzkiej wielkości mogłoby się naraz rzucić osiemnaście. Stwory dłuższe niż metr dwadzieścia, jak wietrzniki, traktuje się podczas walki jak istoty ludzkiej wielkości.

Nie dość, że postać otoczona przez stado stworów musi odeprzeć wiele ataków, otrzymuje też ujemne modyfikatory do zdolności. Bohater otoczony przez czterech lub więcej napastników jest uznawany za osaczonego (patrz str. 202 ED – *Przebudzenie Ziemi*), co zmniejsza wszystkie jego stopnie o 2. Cel zaatakowany przez więcej niż siedem stworów jednocześnie otrzymuje ponadto ujemne modyfikatory do obrony. To, jakie dokładnie one są, zależy od wielkości napastników.

W przypadku ataku stworów o długości do trzydziestu centymetrów zmniejsz fizyczną i magiczną obronę ofiary o 2 za każdym pięciu napastników powyżej czterech. Ofiara

otrzymuje też modyfikator -1 do wszystkich stopni za każdym dziesięciu atakujących. Dla stworów wielkości psa (do dziewięćdziesięciu centymetrów) zmniejsz fizyczną i magiczną obronę ofiary o 2 za każdym trzech napastników powyżej czterech. Ofiara otrzymuje też modyfikator -1 do wszystkich stopni za każdym sześciu atakujących.

Grupa dziesięciu szczurów atakuje bohatera. Jest on osaczony, co zmniejsza jego fizyczną i magiczną obronę o 2. Ponieważ atakuje go sześć stworów powyżej czterech, tak więc jego fizyczna i magiczna obrona spada o następne 2 i otrzymuje on modyfikator -1 do wszystkich stopni.



Tworzenie nowych istot

W podręcznikach *Earthdawn* – *Przebudzenie Ziemi*, *Księdze Mistrza Gry* i niniejszym znajdziecie 90 stworów, które mogą się pojawić w kampaniach i przygodach osadzonych w świecie *Przebudzenia Ziemi*. W tej części przedrukowanej dla wygody czytelnika z *Księgi wiedzy* zawarto wskazówki dla Mistrzów Gry, dotyczące tego jak tworzyć własne stwory i przydzielać za nie punkty legend.

STATYSTYKI ISTOT

Tworzenie nowych istot rozpocznij od przejrzania rozdziału w podręczniku *Przebudzenia Ziemi* opisującego cechy i współczynniki (str. 46-53) oraz wstępu poprzedzającego opis stworów, zamieszkujących Barsawię (str. 286). Korzystając z tych informacji i pamiętając o wskazówkach opisanych w tym rozdziale, wyobraź sobie nową istotę i pomyśl, jaki będzie miała wpływ na otaczające ją środowisko oraz bohaterów, którzy ją napotkają. Kiedy przydzielisz już nowej istocie wszystkie niezbędne współczynniki, cechy i inne ważne parametry, to skorzystaj z tabeli znajdującej się na końcu tego rozdziału do określenia jej punktów legend.

Informacje zawarte w dalszej części tego rozdziału wskazują, na co należy zwrócić uwagę przy określaniu stopni cech, współczynników, stopnia obrony itp. nowej istoty. W tym rozdziale omówiono tylko te parametry, które





znacznie odbiegają od zawartych w rozdziale o tworzeniu nowych bohaterów.

Cechy

Wszystkie cechy wyrażone są w stopniach, a nie w wartościach.

Zręczność: Im mniejsza istota, tym bardziej zwinna (mysz reaguje o wiele szybciej niż słoń). Im większa Zręczność, tym szybciej można się poruszać.

Siła Fizyczna: Im większa istota, tym powinna być silniejsza. Jej siła zależy także od naturalnego środowiska; istoty latające oraz żyjące w wodzie będą słabsze niż wskazywałaby na to ich wielkość, podczas gdy istoty lądowe będą miały siłę proporcjonalną do wielkości.

Ponieważ Siła Fizyczna określa także jak dużo można udźwignąć i nosić, jest to więc szczególnie istotny współczynnik dla zwierząt pociagowych.

Percepcja: Percepcja związana jest z wrodzoną inteligencją istoty. Nie odzwierciedla świadomości lub jej braku, po prostu określa czy dany stwór dobrze adaptuje się do środowiska. Istoty o wysokiej percepcji efektywniej wykorzystują wrodzone zdolności magiczne.

Siła Woli: Nie pomył Siły Woli z Żywotnością. Bardzo żywotna istota o niskim stopniu Siły Woli może zasłabnąć przy pierwszej oznace niebezpieczeństwa, będzie jednak długo umierać (wrzeszcząc i płacząc przez cały czas). Istoty o dużej Sile Woli wydają się nieustraszone i mniej podatne na iluzje.

Charyzma: Ta cecha ma niewielkie znaczenie dla istot pozbawionych świadomości – trudno jest oczarować mową kogoś, kto nie rozumie ani słowa.

Współczynniki

Współczynniki istot funkcjonują tak samo, jak współczynniki postaci, z wyjątkiem tych, gdzie to wyraźnie zaznaczono.

Liczba ataków: Liczba ta określa, ile części ciała można wykorzystać do ataku. Większość istot czworonożnych nie może atakować tylnymi kończynami, co pozostawia do dyspozycji tylko kończyny przednie i szczęki. Część z tych istot nie jest w stanie wykorzystać wszystkich naturalnych broni jednocześnie, np. tygrys szablozęby nie może jednocześnie atakować pazurami i kłami. Natomiast niektóre

istoty mogą atakować w tej samej rundzie kończynami i szczękami.

Złotą zasadą określającą, ile ataków może istota wykonać w jednej rundzie, jest podzielenie jej Zręczności przez 5 (zaokrąglając w górę). Otrzymany wynik oznacza liczbę ataków. Jeżeli istota posiada wysoki współczynnik Zręczność, prawdopodobnie ma na tyle dobrą koordynację, aby wykonać atak kilkoma kończynami jednocześnie.

Atak: Używaj stopnia ataku do wykonywania testów ataku istoty. Jako zasadę przyjmij, że stopień ataku równy jest stopniowi Zręczności plus 1 lub 2.

Obrażenia: Każdy rodzaj ataku może mieć inny stopień obrażeń. Ogólnie przyjmuje się, że ugryzienie zadaje więcej obrażeń niż atak pazurami, a z kolei atak pazurami zadaje więcej obrażeń niż atak ogonem. Jako zasadę przyjmij, że stopień obrażeń równy jest stopniowi Siły Fizycznej plus 3-7.

Liczba czarów: Jeżeli istota posiada umiejętności magiczne, przydziel jej ilość czarów równą wartości cechy Percepcja podzielonej przez 5 (zaokrąglając w górę).

Rzucanie czarów: Stopień rzucania czarów jest równy stopniowi Percepcji powiększonej o 2-5.

Obrona fizyczna: Ustal wartość obrony fizycznej istoty tak, aby odzwierciedlała jej specjalne umiejętności. Na przykład, jeżeli istota ma postać raczej niematerialną, wyższa wartość obrony fizycznej będzie odzwierciedlać łatwość z jaką unika ataków fizycznych.

Obrona społeczna: Istoty nie posiadające świadomości powinny mieć bardzo wysoką obronę społeczną – zasada jak wyżej, trudno jest oddziaływać na kogoś, kto nie rozumie naszego języka.

Pancerz: Wartość pancerza odzwierciedla naturalną ochronę, jaką zapewnia futro, łuska czy skorupa. Im wyższa liczba, tym mniej obrażeń odnosi istota. Jednakże istoty o wysokiej wartości pancerza poruszają się dużo wolniej, polegając głównie na osłonie pancerza a nie na szybkości. Pióra lub wyjątkowo twarda skóra dają kilka punktów pancerza; łuski lub grube futro dają więcej; natomiast największą ochronę daje gruba skorupa.





Próg przytomności: Niektóre istoty nie tracą przytomności i żeby je pokonać, należy je zabić.

Umiejętności specjalne

Umiejętności specjalne ograniczone są tylko wyobraźnią Mistrza Gry. Szybki przegląd istot znajdujących się w produktach FASA wykaże szeroki zakres umiejętności magicznych i zwykłych, od kamuflażu po truciznę i więcej. Mistrz Gry może wykorzystać istniejące już umiejętności, lub troszeczkę je zmienić, aby utrzymać graczy w stałym napięciu. Niektóre istoty, takie jak twory Horrorów, mogą mieć moce podobne do tych, które posiadają smoki i same Horrory (patrz str. 284-312, ED). Mistrz gry powinien jednak korzystać z nich bardzo ostrożnie, gdyż mogą zachwiać równowagę systemu.

Tworząc jakąś umiejętność specjalną należy rozważyć w jaki sposób wpłynie ona na cechy i współczynniki istoty, oraz jak będzie ona używana i jak będzie oddziaływać na swój cel. Wykorzystanie umiejętności działającej w sposób podobny do czarów, powinno być poprzedzone testem rzucania czarów. W przypadku umiejętności ofensywnych, Mistrz Gry musi określić rodzaj zadawanych przez nie obrażeń i to czy ofiara może się przed nimi w jakiś sposób uchronić.

OPIS ISTOTY

Kiedy określi się już atrybuty nowej istoty, można opisać jej wygląd, typowe zachowania i inne podobne cechy. Decyzje podjęte przy definiowaniu współczynników powinny dać jasny obraz tego, z czym mamy do czynienia: jak nowa istota wygląda, co je, czy jest drapieżna itp. Mistrz Gry może zadać sobie następujące pytania, które pomogą mu zobrazować istotę:

Jak ona wygląda? Jak się rozmnaża? Czy jest to zwierzę stadne? Co je? Jak sobie radzi z innymi istotami? Czego się boi? Na co poluje i kiedy śpi? Czy można ją wytresować? Gdzie można ją spotkać? Jakie miejsce zajmuje w ekosystemie innych istot?

Na tym etapie, Mistrz Gry musi zdecydować czy nowa istota posiada jakiś ekwipunek, a jeśli tak, to jaki? Większość zwierząt oraz istot nie posiadających świadomości nie używa ekwipunku, ale niektóre z nich, zamieszkujące podziemia, mogą posługiwać się kamiennymi nożami i włóczniami.

Na koniec określ czy istota posiada skarby. Jeżeli jest to stworzenie posiadające świadomość, wówczas może gromadzić w swoim legowisku pieniądze i broń poprzednich ofiar. Jeżeli jest to istota, na którą poluje wielu poszukiwaczy przygód, jej skarb może składać się z wielu przedmiotów niedoszłych bohaterów. Wiele istot o uzdolnieniach magicznych posiada cenne komponenty magiczne, takie jak rogi, pióra, zęby czy krew.

PRZYZNAWANIE PUNKTÓW LEGEND

Ostatnim krokiem w tworzeniu nowej istoty jest przydzielenie jej odpowiedniej liczby punktów legend. Opisany tutaj system tworzenia nowych istot bazuje na przydzielaniu punktów legend kilku współczynnikiem tej istoty. Liczby te pojawiają się w tabelach w tym rozdziale. Dodaj punkty legend podane w każdej z tych tabel, tworząc sumę punktów legend.

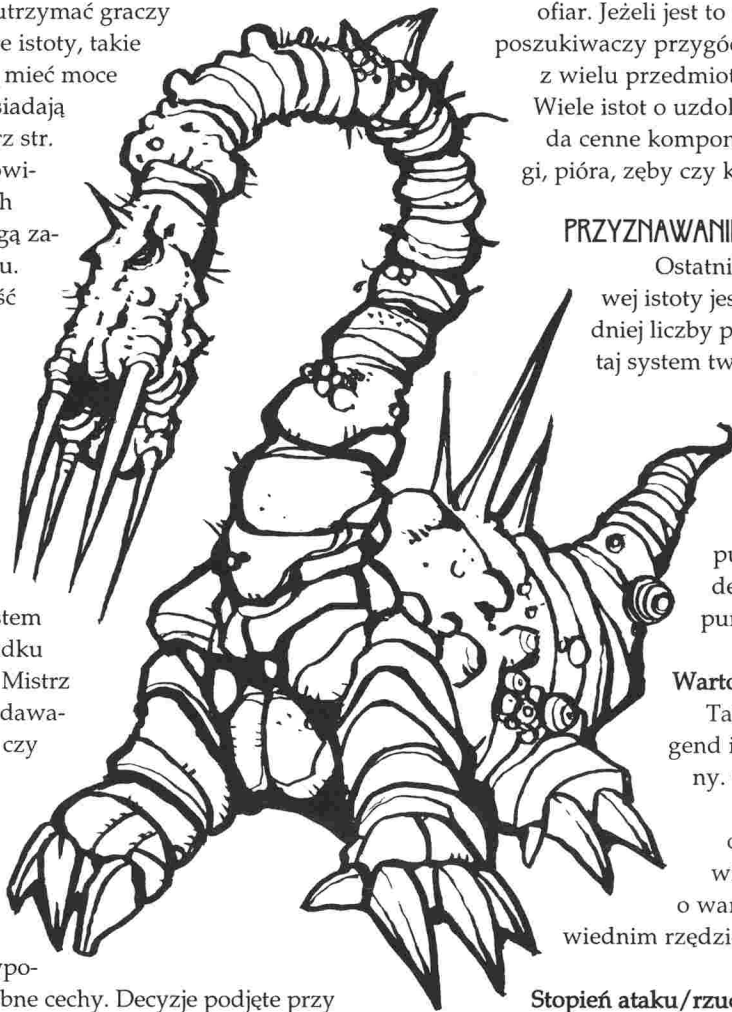
Wartość obrony

Tabela obok podaje punkty legend istoty za daną wartość obrony. Odszukaj w pierwszej kolumnie liczbę odpowiadającą obronie istoty, następnie powiększ sumę punktów legend o wartość znajdującą się w odpowiednim rzędzie drugiej kolumny.

Stopień ataku/rzucania czarów

Skorzystaj z Tabeli punktów legend istoty, str. 119, do określenia ich wartości za stopień ataku i rzucania czarów istoty. Znajdź odpowiedni stopień w pierwszej kolumnie i odczytaj z drugiej kolumny odpowiednią wartość punktów legend, a następnie dodaj ją do sumy punktów legend.

Poza tym posłuż się pierwszą kolumną do określenia dodatkowych punktów legend za specjalne ataki i umiejętności, włączając w to moce smoków lub Horrorów, oraz





efekty czarów lub umiejętności magicznych, które istota posiada. Odnajdź stopień tych ataków lub umiejętności, następnie dodaj odpowiadające im punkty legend do sumy punktów legend. Jeżeli istota posługuje się karmą (jak smoki czy Horrory), powinieneś także i za tę umiejętność określić punkty legend w tej tabeli.

Wielokrotne ataki/czary

Jeżeli istota potrafi kilka razy w ciągu jednej rundy walki wykonać atak lub użyć czarów (bądź zdolności wrodzonych), wówczas oblicz punkty legend za każdy atak (lub rzucanie czarów, zdolność itp.) oddzielnie, po czym zsumuj i dodaj do sumy punktów legend. Na przykład: gryf może wykonać dwa ataki w ciągu jednej rundy walki. Stopień ataku gryfa równy jest 8, co daje 12 punktów legend. Tak więc punkty legend ataków gryfa wynoszą 24.

Pancerz fizyczny/duchowy

Punkty legend za wartość pancerza określa się na podstawie pierwszej kolumny z **Tabeli punktów legend istoty**. Punkty legend odpowiadające właściwej wartości pancerza należy dodać do sumy punktów legend.

Stopień obrażeń

Punkty legend za stopień obrażeń istoty określa się na podstawie drugiej kolumny **Tabeli punktów legend istoty**. Punkty te należy dodać do sumy punktów legend. Jeżeli istota potrafi wykonać kilka ataków w rundzie, zadając obrażenia o różnym stopniu, wówczas do określenia punktów legend należy użyć najwyższej wartości.

Próg życia

Odszukaj próg życia istoty w odpowiedniej kolumnie w **Tabeli punktów legend istoty**, następnie dodaj odpowiednią wartość do sumy punktów legend.

Skoryguj wartość końcową

Zaokrąglaj sumę punktów legend do najbliższej wartości podzielnej przez 5 (w górę). Następnie skoryguj tę wartość tak, aby pasowała do całokształtu gry, biorąc pod uwagę rolę, jaką istota ma odegrać w kampanii. Otrzymaną według powyższych wskazówek liczbę należy traktować jako wartość statystyczną. Ostateczna wysokość nagrody powinna bazować nie tylko na umiejętnościach istoty, ale co ważniejsze, powinna być zgodna z wizją Mistrza Gry.

Ten system nie został opracowany jako idealna metoda tworzenia doskonale zbilansowanych istot. Ma on zademonstrować Mistrzom Gry te elementy, które koniecznie należy wziąć pod uwagę podczas kreowania nowych stworzeń w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Jeżeli przeszedłeś przez wszystkie opisane powyżej etapy, a twoja istota nadal nie pasuje do prowadzonej przez ciebie kampanii, zmień co trzeba, aby ją dostosować do swych potrzeb. Zwróć koniecznie uwagę na to, żeby suma punktów legend nie spowodowała zachwiania równowagi gry, bądź to przez przyznanie ich zbyt dużo, bądź też zbyt mało.

Żeby wartość ta była prawidłowo zbilansowana zadaj sobie pytanie: czy jest ona wystarczającą nagrodą za pokonanie tej istoty? Na przykład, jeżeli suma punktów legend wynikająca ze współczynników jest relatywnie niska, a istota posiada śmiertelny jad, zwiększ tę wartość tak, aby odzwierciedlić niebezpieczeństwo.

TABELA OBRONY

Wartość obrony	Punkty legend	Wartość obrony	Punkty legend	Wartość obrony	Punkty legend	Wartość obrony	Punkty legend
1	1	11	40	21	7 000	31	75 000
2	2	12	60	22	9 000	32	87 000
3	3	13	90	23	11 000	33	100 000
4	4	14	150	24	14 000	34	125 000
5	6	15	400	25	18 000	35	150 000
6	8	16	500	26	28 000	36	175 000
7	10	17	650	27	38 000	37	200 000
8	15	18	1 000	28	48 000	38	225 000
9	20	19	2 500	29	54 000	39	250 000
10	30	20	4 400	30	60 000	40	275 000





TABELA PUNKTÓW LEGEND ISTOTY

Atak/Rzucanie czarów/ Wartość pancerza	Stopień obrażeń	Próg życia	Punkty legend
1	6	5	1
2	7	10	2
3	8	12	3
4	9	15	4
5	10	20	6
6	11	25	8
7	12	30	10
8	13	35	12
9	14	40	15
10	15	45	17
11	16	50	20
12	17	55	30
13	18	60	45
14	19	65	75
15	20	70	200
16	21	80	250
17	22	90	325
18	23	100	500
19	24	110	1 250
20	25	120	2 200
21	26	130	3 500
22	27	140	4 500
23	28	150	5 500
24	29	160	7 000
25	30	180	9 000
26	31	200	14 000
27	32	220	19 000
28	33	240	24 000
29	34	260	27 000
30	35	280	30 000
31	36	300	37 500
32	37	320	43 500
33	38	340	50 000
34	39	360	62 500
35	40	380	75 000
36	41	400	87 500
37	42	420	100 000
38	43	440	112 500
39	44	460	125 000
40	45	480	137 500



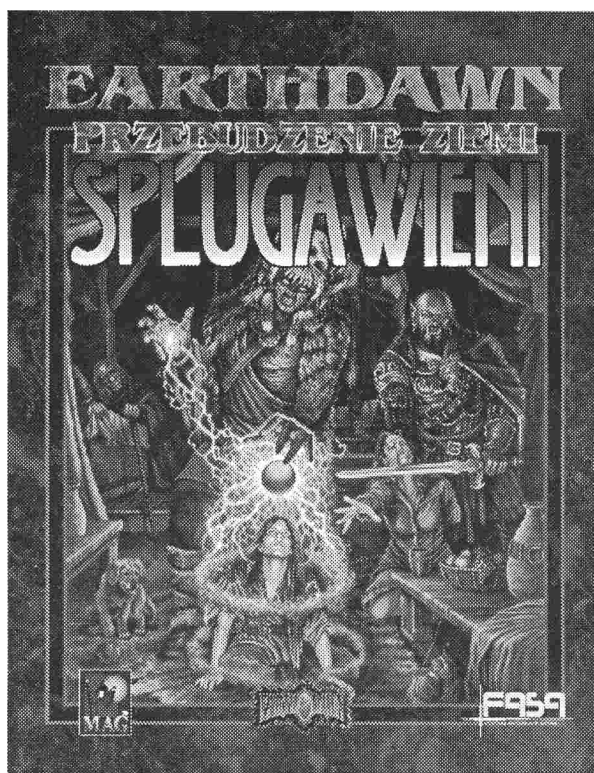


• Koniec •

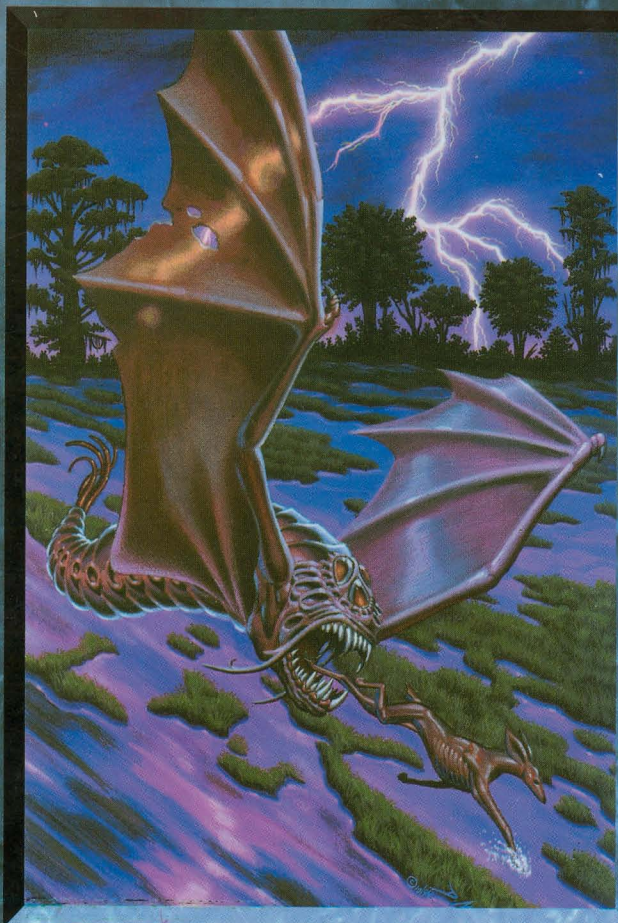


SPLUGAWIENI

NAJWYŻEJ CENIONA PRZYGODA
W ŚWIECIE PRZEBUDZENIA ZIEMI.



DO NABYCIA TYLKO W VIVANE I POWIETRZNEJ PRZYSTANI.



PRZERAŻAJĄCE i FASCYNUJĄCE

Horror nie są jedynym zagrożeniem, które czyha na mieszkańców Barsawii. Krainę tę zamieszkuje wiele dzikich stworzeń, a niektóre z nich dodatkowo odmienił Pogrom. Są one niebezpieczne dla wszystkich: pechowych poszukiwaczy przygód, spokojnych Dawców Imion, a nawet smoków! Piękna i zabójcza upiorna ćma... Przeróżający pangolus, który jednym ciosem potrafi rozerwać trolla na pół... Ognisty ogar, którego magiczny ogień może wypalić ziemię do cna... Między innymi z tymi istotami bohaterowie Barsawii mogą się spotkać!

Stwory Barsawii to opis kilkudziesięciu przerażających i fascynujących potworów, zamieszkujących prowincję zwaną Barsawia. Wszystkie zostały ożywione bogactwem drobiazgów i pięknymi ilustracjami. Podręcznik napisano z punktu widzenia wielkiego smoka, dzięki czemu czytelnicy lepiej zapoznają się z tajemniczymi i potężnymi istotami. Książkę uzupełniono poradami, jak wykorzystywać potwory w przygodach, systemem tworzenia nowych stworów i sugestiami, jak opisywać ich moce.



FASA
CORPORATION



#EDSTB

ISBN 83-87968-58-7



9 788387 968588

Creatures of Barsaive™ (Stwory Barsawii) oraz **Earthdawn™** (Przebudzenie Ziemi) są znakami handlowymi należącymi do FASA Corporation. Copyright © 1994, 2001 FASA Corporation. All Rights Reserved. Used under licence.