

WILKI Z RUBIEŻY

PRZYGODA SPOD ZNAKU MAGII I MIECZA DO GRY
SAVAGE WORLDS, OSADZONA W ŚWIECIE
BESTII I BARBARZYŃCÓW

DAVID THOMAS
UMBERTO PIGNATELLI



BEASTS & BARBARIANS

UMBERTO PIGNATELLI



BEASTS BARBARIANS

A Sword and Sorcery Savage Worlds setting

BY UMBERTO PIGNATELLI

WILKI Z RUBIEŻY

AUTORZY: DAVID THOMAS I UMBERTO PIGNATELLI

OKŁADKA: JEREMY MOHLER, STANDART STOCK ART 02

BY EMPTY ROOM STUDIOS PUBLISHING

TŁUMACZENIE: JAKUB OSIEJEWSKI

REDAKCJA: ALINA KOMSTA

DLA M. K.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Some artwork copyright Michael Hammes and Philip Reed, used under license. www.roninarts.com

©2011 Gravel Justyna Koryś, Beasts and Barbarians, Dread Star Dominions and all related marks and logos are trademarks of Gravel Justyna Koryś. All Rights Reserved.

©2016 Fajne RPG, Beasts and Barbarians, Dread Star Dominions and all related marks and logos are trademarks of Fajne RPG. All Rights Reserved.

Dowiedz się więcej o fajnych RPG wydawanych przez nas (Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG, Savage Worlds, Wolsung, Adventurers! i nie tylko) na: www.FajneRPG.pl



„Nikt nie wchodzi do Czarnego Lasu z własnej woli – tylko zabrani, a i ci nie wracają.”

– Stare powiedzenie z Rubieży

WSTĘP

Bohaterowie należą do Wilków z Pogranicza, dużej kompanii najemników służącej na Rubieżach i pracującej, by zdobyć pięcioletnią „Cenę krwi” (zob. *Bestie i Barbarzyńcy*, str 37). Bohaterowie należą do małego oddziału, składającego się z nich samych i czterech innych najemników, którzy w tej przygodzie będą walczyć pod dowództwem bohaterów. By dodać nieco realizmu, gracze powinni ustalić, kto spośród nich będzie dowódcą oddziału.

Bohaterowie służą w Ostatniej Stancji, forcie położonym tuż nad rzeką Topora Bogów, na skraju Czarnego Lasu, którego wysokie, czarne drzewa wyznaczają granicę Ziemi Kaledów.

(Blotka) Najemnik – Wilk z Pogranicza (1 na bohatera)

RATUNEK

Historia jest prosta: Ostatnia Stancja, mała, acz wytrzymała twierdza, stoi na samym skraju Czarnego Lasu. Dowódca tego fortu, komendant

Voorhess ma piękną córkę imieniem Kara, trzy noce temu porwaną przez kaledońskich tupieżców, gdy zmierzala w odwiedziny do ojca. Jej studzy – trzech żołnierzy i niewolnica – również zostali schwytani. Kaledowie zabrali swych jeńców do Czarnego Lasu, za Rzekę Topora Bogów.

Jako że brakuje mu ludzi, komendant Voorhess nakazał wam, Wilkom z Pogranicza, byście dogonili tupieżców i uratowali jego córkę. Wy znacie prawdę – wybrano was, bo wszyscy inni w małym garnizonie odmówiliby takiej niebezpiecznej misji.

Czarny Las jest mroczny i cichy, i choć stale czuliście, że byliście obserwowani, nic nie powstrzymało was przed posuwaniem się naprzód. Po dwudniowej gonitwie odkryliście w końcu porywaczy w niewielkiej wiosce Kaledów.

Wioska składa się z ośmiu chat, centralnego ogniska, dziwnych struktur kamieni i prymitywnej drewnianej klatki, w której przetrzymywana jest Kara. Obok klatki stoją cztery drewniane rusztowania, a do każdego z nich przywiązano

zwłoki. Są to ciała trzech żołnierzy i jednej niewolnicy. Przywiązano ich do rusztowań pnączami, które wyrastają również wprost z ich ciał, przeszywając je na wylot. Choć są martwi, to jednak ich oczy poruszają się, strzegąc w ten sposób wsi. Mają Spozstrzegawczość k6, a gdy dostrzegą intruza, wydadzą z siebie głośny wrzask. Każdy bohater, który usłyszy taki przerażający okrzyk, musi zdać test Strachu albo ulegnie młdościom (-1 do wszystkich testów) do końca sceny.

Takie rusztowania dla torturowanych zwisają również z drzew wokół wsi, ale na szczęście nie przymocowano do nich żadnych ciał. Test Przetrvania (-4) lub Alchemii Lotosu ujawni, że pobliskie dęby porasta Zielony Lotos (k6 dawek, zob. opis w ramce). Połowa Nagich Włóczników stoi przy ogniu, reszta zaś wraz z wodzem odpoczywa w chatkach, ale natychmiast z nich wybiegną, gdy podniesie się alarm. Klatka Kary jest zamknięta – oplątana pnączami, które można przeciąć (Wytrzymałość 6). Można też zniszczyć samą klatkę (Wytrzymałość 8). Każdy,

któ będzie brał udział w uwolnieniu lub obronie Kary w tej scenie, otrzyma fuksa.

(Blotka) Nagi Włócznik (2 na BG +2)

(Blotka) Cuttrah, wódz Nagich Włóczników. Walka k10, Baczność!



Kara. Użyj profilu Damy w opresji, Leczenie k8.

TWARZ W PŁOMIENIACH

Gdy bohaterowie pokonają Kaledów, przeczytaj im, co następuje.

Stoicie pośród pokonanych wrogów, gdy nagle z ogniska podnosi się słup ognia, gorejąc na wysokość drzew rosnących wokół. Wśród płomieni wykrzywia się złowroga twarz, niezwykle podobna do twarzy wodza leżącego u waszych stóp. Gdy dostrzegacie naszycznik z obciętych głów noszony przez czarownika, ten przemawia głosem mrozącym krew w żyłach: „Bluzniercze psy, jak śmiecie wkraczać na nasze ziemie i zabijać krew z mej krwi? Przysięgam, że przed pełnią

SKARBY CZARNEGO LASU

W Czarnym Lesie warto zbierać dwie rzeczy: Zielony Lotos i uszy. Zielony Lotos to przedziwna roślina, którą można odkryć przy pomocy testu Przetrvania (-4) lub Alchemii Lotosu. Wszelkie poszukiwania zajmują godzinę i owocują znalezieniem jednej dawki lub dwóch przy przebicciu. Jeśli Alchemik Lotosu użyje tej substancji w eliksirze mającym warianty roślinne, otrzyma premię +2 do Alchemii Lotosu, a standardowy czas trwania wydłuży się o jedną jednostkę czasową. Jednak wszyscy druidzi Kaledów w zasięgu mili (1,5 km) zdadzą sobie sprawę z obecności użytkownika, gdy tylko eliksir zostanie użyty. Każdą dawkę można też sprzedać za 50 księżyców, a test Alchemii Lotosu może przetworzyć dwie dawki na jedną dawkę przetworzonego Lotosu (nie zapewnia wtedy premii do umiejętności).

Uszy wojowników Kaledów to także cenne trofeum. Komendanci fortów z Rubieży płacą 30 księżyców za każde prawe ucho. Zatem człowiek z ostrym sztyletem może stać się bardzo bogaty, jeśli tylko jest na tyle odważny (czy szalony) by polożać na ludzi w lesie. Jednak jeśli takiego łowcę schwytają Kaledowie, czeka go powolna, bolesna śmierć.

księżycu pomsta będzie należeć do mnie, i dodam wasze głowy do mego Naszyjnika Martwych. Gulta Morn przemówił!"

Test Wiedzy ogólnej pozwoli bohaterom na przypomnienie sobie, że Gulta Morn to druid o niezwyklej potędze, znany z okrutnych czynów po obu stronach granicy. Jeśli zabity przez nich wódz istotnie jest jego krewniakiem, bohaterowie powinni zwiewać stąd jak najdalej! Księżyc będzie w pełni za dwa dni – to dość czasu, by dotrzeć do Ostatniej Stancji.

UCIECZKA Z CZARNEGO LASU

Gulta Morn jest obecnie w transie w świętej jaskini wiele mil stąd. Ale nie znaczy to, że nie jest niebezpieczny: jego moce rozciągają się na cały Czarny Las, a bohaterowie nie zaznają spokoju, dopóki nie opuszczą tej mrocznej puszczy. Podróż zajmie im dwa dni, a każdego dnia natkną się na trzy niebezpieczeństwa.

Przetrwanie: Na początku każdego dnia bohaterowie mogą wykonać grupowy tekst Przetrwania. W wypadku sukcesu, mogą albo uniknąć jednego spotkania, albo odzyskać poziom Wyczerpania (decyzja MG). To odzwierciedlać ma zdolność wybierania lepszych ścieżek, unikania trudnego terenu, znajdowania schronienia i tak dalej.

PIERWSZY DZIEŃ

Bębny w nocy. Scenariusz zakłada, że bohaterowie natychmiast opuszczą wioskę Kaledów. Mistrz Gry może zdecydować, że patrol Nagich Włóczników (2 na bohatera) będzie ich ścigać. Podczas nocy, bohaterowie usłyszą trzaski łamanego drewna, wraz z odgłosami wybuchów

i uderzeń młotów, a następnie odgłosy wojennych bębnow wojenne w oddali. Dźwiękom towarzyszą też odległe, belkotliwe wrzaski. Przerazające odgłosy wymuszą na bohaterach test Strachu.. Błotki, które obleją ten test, uciekną w las. Jeśli nie da się jej zatrzymać i nakłonić do powrotu w ciągu trzech rund, Błotka zniknie i nigdy nie wróci (ale powróci, by nękać bohaterów jako Przeklinający Czerep).

Błotnisty szpon. Wczesnie rano niebo ciemnieje, a zimny wiatr zaczyna wyc. Bohaterowie znajdą się szybko w sercu burzy. Pada bez przerwy aż do popołudnia, i bohaterowie muszą zdać test Wigoru, albo odnieść poziom Wyczerpania, jako że marsz będzie coraz trudniejszy.

Po południu deszcz osłabnie, ale ten obszar lasu zmieni się w bagno, co pozwoli mrocznym mocom Gulty Morna na osiągnięcie bohaterów. Nagle wielki szpon uformowany z błota powstanie za bohaterem zamykającym drużynę, i spróbuje go rozgnieść (Walka k8, obrażenia k12+2). Przebicie w teście ataku oznacza, że szpon pochwyci ofiarę, i zacznie zadawać obrażenia co rundę. Ponadto, jeśli zaskoczony bohater obleje test Spostrzegawczości przeciwko Skradaniu (k6) szpona, magiczny twór ma bezwzględna przewagę.

Sam szpon jest całkowicie odporny na ataki. Bohaterowie mogą spróbować uciec (szpon nie może opuścić błota), rozegraj to jako szybki pościg (5 rund, oparty o Zręczność). Bohaterom bieganie utrudni błoto, stąd też szpon ma Zr k6 i premię +4 do testów manewrowania.

Jest jednak sposób na zniszczenie szpona. W każdej rundzie, w której bohaterowie atakują łapę z błota, mogą wykonać test Spostrzegawczości -4. Sukces oznacza, że

dostrzegą małą salamandrę w błocie. Jest ona źródłem magii ożywiającej stwora, i można zniszczyć ją strzałem mierzonym (-4), co przerwie czar. Salamandra zostanie też wykryta jako istota magiczna, gdy ktoś użyje mocy *wykrycie magii*.

Puchar Zielonego Giganta. Tuż przed świtem, drużyna dojrzy olbrzymi dąb, ze starożytnymi runami Kaledów wrytymi na jego korze. Jedna z jego gałęzi wykryta jest tak, że uformowała swoiste naczynie, pełne wody deszczowej, zabarwionej przez żywicę drzewa na jasną zielen. Zdany test Wiedzy (Tajemnej) pozwoli bohaterowi na zbadanie run i odkrycie, że jest to święte miejsce. Przebicie ujawni, że dąb, znany jako Zielony Gigant jest swoistym bogiem lasu, i tak długo, jak bohaterowie przebywać będą pod jego gałęziami, żaden Kaled ich nie skrzywdzi.

Nie oznacza to, że jest to bezpieczne miejsce: woda w naczyniu jest przepojona silną magią. Jest trująca, a wypicie jej działa tak jak czar *trucizna* rzucony z umiejętnością k10 (testy Wigoru co godzinę). Zresztą, samo wejście w zbiornik jest również niezwykle niebezpieczne. Pierwszy gracz deklarujący, że jego bohater bada wodę, musi przetestować Ducha. Zależnie od wyniku, doświadczy jednej z poniższych wizji.

Porazka. Bohater widzi dziwną jaskinię, gdzie grunt pokrywają martwe liście, a na ścianach wryto dziwne runy. Starzec – Gulta Morn – siedzi pośród liści, pogrążony w głębokim transie. Nagle otwiera kocie, żółte oczy dostrzegając, że ktoś go szpieguje. Bohater musi wykonać test Strachu.

Sukces. Bohater przedziera się z towarzyszami przez las wierzb płaczących. Nagle, miękkie liście drzew

stają się ostre niczym noże, a po kilku chwilach ciało awanturnika pokrywają setki małych ran. Prerażona, postać rozgląda się, dostrzegając, że pod korą wierzb biją ludzkie serca. To omen przyszłego spotkania z Żywicznymi Wojownikami. Bohatera nie zaskoczy spotkanie, i będzie dysponował użyteczną wskazówką mogącą pomóc w zabiciu tych stworów.

Przebicie. Bohater siedzi na pniu drzewa spływającym wolno spokojnym nurtem rzeki. Steruje przy pomocy zielonej gałęzi dębu. Nagle woda zaczyna wrzeć, i wielki stwór, o paszczy wielkiej jak dom, wyskakuje z wody, by połknąć postać. Bohater rzuca gałąź w paszczę potwora, i kreatura znika. To przepowiednia dotycząca sceny Przekraczania Rzeki (patrz niżej). Jeśli podczas tej sceny bohater będzie mieć gałąź Zielonego Giganta i wrzuci ją w wir, woda natychmiast się uspokoi.

Dwa przebicie. Bohater stoi na krawędzi klifu, mocując się z Gultą Mornem. Choć wychudzony, druid ma niezwykle silne ręce i dusi bohatera. Ostatkiem sił, bohater chwyta naszyjnik z obciętych głów Gulty Morna i niszczy go. Nagle druid zmienia się w pył i znika na zawsze. To wskazówka dotycząca zabicia ducha Gulty Morna w ostatniej scenie przygody.

DRUGI DZIEŃ

Przeklinający Czerep. Noc mija szybko, choć słychać w oddali uderzenia gromów. Bohaterowie i ich sojusznicy powinni zatrzymać się i odpocząć; w przeciwnym razie muszą przetestować Wigor, albo odniosą poziom Wyczerpania. Jeśli znajdą bezpieczne schronienie, to idealny moment na rozegranie przerywnika fabularnego. O świcie bohaterowie mogą znów wyruszyć w drogę. Dzień jest

mglisty, i choć przestało padać, powietrze jest ciężkie, a roślinność coraz gęstsza. Znow słyhać warkot odległych bębnow, co powinno tylko przypomnieć bohaterom o konieczności dalszej wędrowki. Po chwili bohaterowie docierają do małej polany, pośrodku której widzą drogę zatknęty w ziemi – z obciążoną głową na końcu. Jeśli bohaterowie utracili towarzysza podczas przygody, głowa należy do tego właśnie sojusznika, w przeciwnym razie należy do wodza Cuttraha. Gdy bohaterowie przyjrzą się czerepowi, ten nagle otworzy oczy i zacznie przemawiać demonicznym głosem. To wymaga testu Strachu, a jeśli bohaterowie obleją go, oznacza to mdłości na cały czas trwania sceny.

„Zrezygnujcie, bowiem nie zdolacie się uratować. Szybko dołączycie do Naszyjnika Umartłych, tak jak ja! Nie zdolacie uciec przed Gultą Mornem!”

W tym momencie czerep zaśmieje się złowieszczo i wszyscy bohaterowie muszą zdać test Ducha. Bohater, który osiągnął najniższy wynik jest tak przerażony, że ulega mocy *przykręcenie* rzuconej z umiejętnością magiczną k10, działającej dopóki drużyna nie przekroczy Rzeki Topora Bogów. Można jednak rozproszyć tę klątwę, po prostu niszcząc głowę. Sprawia to, że paskudny łeb wybucha, obsypując wszystkich cuchnącymi iskrami (2k6 obrażeń pod Średnim Wzornikiem Wybuchu). Bohater, który rozbił czerep, zasługuje na fuksa.

Żywiczni Wojownicy. Bohaterowie przemierzają gęsty las dzikich wierzb o pustych, wydrążonych przez robaki pniach. Wewnątrz ukrywa się kilku wojowników Kaledów! Pokryli swą skórę żółtą żywicą wierzb, i odprawili rytuał mający ukoić duchy drzew – sprawia to, że są praktycznie niewidzialni (Skradanie k12+1) tak długo, dopóty nie wykroczą

poza drzewa. Czekają na nadejście bohaterów, by móc ich zaskoczyć. Co więcej mogą w magiczny sposób przemieszczać się z drzewa do drzewa: wojownik Kaledów kończący turę dotykając pnia wierzy może rozpocząć następną turę w kontakcie z inną wierzbą na polu bitwy. Jest wtedy znow traktowany jako ukryty (Spostrzegawczość przeciwna do Skradania wojownika, by go wypatrzyć). Na polu bitwy umieść dwa pnie drzew na Włócznika Kaledów, każdy powinien być oddalony o 6” od kolejnego.

Zadziwiająca umiejętności wojowników mają jednak cenę: dusze Żywicznych Wojowników złączone są z drzewami, i niszcząc pnie (Wytrzymałość 7) da się ich zabić. Bohater, który doświadczył wizji zaglądając w Puchar Giganta odgadł ich słabość i nie da się zaskoczyć przez nich.

Jeśli drużyna zdoła schwytać i przesłuchać Kalede, ten ujawni, że nadciąga wielki oddział wojowników (patrz dalej), i oświadczy, że łowcy przygód nie mają szans.

(Blotka) Żywiczni Wojownicy (1 na BG). Użyj statystyk Nagiego Włócznika, ale bez zdolności specjalnej Nagi Wojownik. Ubrojeni są w kamienne toporki (Si+k6).

Przekraczanie Rzeki. Bohaterowie w końcu docierają do Rzeki Topora Bogów. Gdy ją przekroczą, dotrą do bezpiecznej stancy, ale nie będzie to proste. Ciężkie deszcze sprawiły, że rzeka weszła, a drewniany most prowadzący na Rubieżę zniknął pod błotnistą wodą, zatem drużyna musi znaleźć inny sposób na przejście.

Pływanie jest niemożliwe, jako że prąd jest zbyt silny. Najprościej jest przekroczyć rzekę budując zaimprovizowaną tratwę.

Wymaga to grupowego testu Reperowania lub Przetwania -4 i pół godziny czasu. Nawet jeśli bohaterowie obleją test, uda im się zbudować tratwę – jednak będzie wtedy ona sklecona naprędce. Podstawowa tratwa ma Wytrzymałość 4, plus 2 za każdy sukces i przebicie w teście (maksymalnie 8). Gdy bohaterowie gotowi są do ruszenia na wodę, wielki oddział nagich Włóczników wynurza się spośród roślinności. Na szczęście spóźnili się, i mogą co najwyżej obrzucić bohaterów gniewnymi spojrzzeniami... i włóczyniami! Rozegraj to jako Ogień Zaporowy przeciwko całej drużynie.

Ale nie to jest najgorsze. Gdy bohaterowie będą w połowie rzeki, mroczna magia Gułty Morna uderzy ponownie: ciemny wir zacznie wciągać tratwę bohaterów! Bohaterowie muszą wiosłować z wszystkich sił, by dotrzeć do przeciwnego brzegu. To Wyciąg z czasem oparty o wspomaganie Żeglowanie lub Siłę -2, w którym bohaterowie muszą zebrać 5 sukcesów. W każdej rundzie bez sukcesu tratwa odnosi 2k6 obrażeń. Jeśli pod koniec piątej rundy nie uda się im zebrać pięciu sukcesów, tratwa rozlatuje się na kawałeczki, a bohaterowie muszą zdać test Pływania -2, by dotrzeć do brzegu. Porażka w teście oznacza, że Blotki wciąga wir i nigdy nie wracają, zaś Figury odnoszą 2k8 obrażeń. Kara nie umie pływać – bohater może więc ją trzymać, by ją uratować. Ponosi dalszą karę -2 do testów Pływania, ale otrzymuje fuksa za swe bohaterstwo.

Można też uniknąć utonięcia po prostu wrzucając gałąź Zielonego Giganta do wiru. W ten sposób plugawa magia Gułty Morna zostanie rozproszona, a wir zniknie.

Bohaterowie nareszcie powrócili do Rubieży, a Ostatnia Stanica jest tylko

o kilkaset metrów od nich, na szczycie wzgórza. Jednak czeka ich tam straszna niespodzianka!

OSTATNIA STANICA

Powoli suniecie w górę wzgórze. Ostatnia Stanica nie jest duża – kilka budynków otoczonych palisadą, strzeżonych przez parę drewnianych wież – ale dziś wydaje wam się piękniejsza niż Cesarski Pałac w Faberterze.

Bohaterowie powinni przetestować Spostrzegawczość. Sukces oznacza, że dostrzegą, że coś jest nie w porządku – na wałach nie ma strażników, a z kominów nie unosi się dym. Drewniane wrota są uchylone. Na dziedzińcu fortu bohaterowie widzą cuchnący stos – gdy odkryją jego prawdziwą naturę, muszą zdać test Strachu lub czekają ich mdłości. Gorejące popioły to żołnierze garnizonu, prawdopodobnie zmasakrowani przez jakąś dziką bestię.

Gdy przyglądacie się miejscu masakry, niski, głośny pomruk sprawia, że podnosicie wzrok. Ze stajni wylania się istny koszmar – to niedźwiedź z Czarnego Lasu, ale nigdy nie widzieliście tak wielkiej bestii: mierzy sobie prawie sześć metrów, szpony ma ostre niczym miecze, a pysk otaczają plamy zakrzepłej krwi. Jednak najbardziej przerażającym widokiem jest naszyjnik obciętych głów wokół jego grubego karku. W oczach rozbłyśkuje mu żółte światło obłędu, gdy potwór szarżuje na was.

Niedźwiedzia opętał duch Gułty Morna. Jako że bohaterowie zdołali wymknąć się wszystkim jego pułapkom, zdecydował się osobiście zakończyć sprawę. W nocy przejął

kontrolę nad tą olbrzymią bestią, wspiał się na ściany stancy i wymordował cały garnizon, po czym czekał na bohaterów. Gulta Morn jest bardzo potężny, ale teraz popełnił poważny błąd: jego duch znajduje się teraz w ciele niedźwiedzia, i jeśli bohaterowie ubiją bestię, zabiją też okrutnego druida. W stancy można znaleźć wiele przydatnych rekwizytów, w tym małą balistę na watach. Zdany test Siły -2 (może być wspomagany) pozwoli bohaterowi na wykorzystanie jej przeciwko niedźwiedziowi (Obrażenia: 3k8, Zasięg 25/50/100, PP 4, 3 rundy na przeładowanie).



NIEDŹWIEDŹ Z CZARNEGO LASU

ROZSTRZYGNIĘCIE

Jeśli bohaterowie zniszczyli naszyjnik, albo jeszcze lepiej – zabili niedźwiedzia, w całym lesie słychać gniewny ryk. To wrzask furii Gulty Morna. Jeśli naszyjnik został zniszczony, druid nie umarł, ale na jakiś czas stracił wszelkie swe moce – i nie będzie przez dłuższy czas niepokoił drużyny.

Wrzask jest tak głośny, że nawet wojownicy Kaledów na drugim brzegu rzeki słyszą go, i przerażeni wbiegają z powrotem w gęstwinę.

Bohaterowie muszą teraz pochować martwych, przejąć kontrolę nad stancją, i wysłać wiadomość do pobliskich stanic z prośbą o posiłki (przybędą za tydzień). Opowieści o ich wyczynach po kilku tygodniach zaczną krążyć daleko i szeroko (+2 do Charyzmy na Rubieżach), i zapewne otrzymają awans (może także nagrodę w wysokości 400 księżyców).

Bohaterowie ocalili Karę, ale dziewczyna nie ma już rodziny (jej ojciec także zginął). Znalezienie nowego miejsca dla niej może być ciekawym wstępem do nowej przygody.

Ponadto, jeśli Gulta Morn nie zginął, prędzej czy później powróci, by się zemścić.

STWORZENIA I BN



NIEDŹWIEDŹ Z CZARNEGO LASU

Te olbrzymie istoty od zarania dziejów zamieszkiwały Czarny Las, podczas gdy podobne stwory władają lasami północy.

Cechy: Duch k8, Siła k12+4, Spryt k6 (Z), Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Pływanie k6, Sposrzegawczość k8, Walka k8

Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 12 (9)

Zdolności specjalne:

Pancerz +3: Tłuszcz i grube futro.

Niedźwiedzi uścisk: Dzięki swym wielkim rozmiarom, niedźwiedź potrafi uwięzić ofiarę w potężnym uścisku i cały czas atakować ją pazurami oraz kłami. Po trafieniu wroga z przebicciem, zamyka go w potężnych łapach, co oznacza, że uwięziony nie może robić nic, prócz prób oswobodzenia (musi pokonać niedźwiedzia w teście Siły).

Pazury: Si+k6.

Rozmiar +3: Niedźwiedź jest wysoki na kilka metrów, ważąc prawie tonę.

Władza duchowa: Niedźwiedziem zawiaduje duch Gulty Morna, zapewniając potworowi przewagę Odporny na Moc. Gdy niedźwiedź zginie, zginie też druid.

Słabość (Naszyjnik Umarłych): Gulta Morn kontroluje niedźwiedzia przy pomocy naszyjnika. Jeśli bohaterom uda się go zniszczyć

(atak mierzony -4, Wytrzymałość 5), zakłęcie zostanie zdjęte. Od tej chwili, gdy niedźwiedź otrzyma trefla jako kartę inicjatywy, zdecyduje się uciec do Czarnego Lasu. Ze względu na rozmiar niedźwiedzia, atak mierzony może zostać wykonany bronią do walki wręcz tylko, jeśli bohater wskoczy na ciało bestii (traktuj to jako sztukę opartą o Zręczność) czy zeskoczy na nie z góry. W przeciwnym razie, bohaterowie mogą wykonywać ataki mierzone tylko przy pomocy oręża strzeleckiego lub umożliwiającego ataki na Odległość 1 lub większą.

NAJEMNIK WILKÓW Z POGRANICZA

Kompanię Wilków z Pogranicza założył dwadzieścia lat temu Skaragos Łysy, niegdyś kurhanicki bandyta, który otrzymał oficjalne ułaskawienie z rąk hrabiego Felantium. Dziś znani są jako jedna z najbardziej bezwzględnych kompanii północy, i nawet barbarzyńcy się ich obawiają. Ludzie dowolnej rasy i stanu mogą dołączyć do Wilków, tak długo jak walczą z odwagą i posłuszni są rozkazom. Rozpoznać ich można po wilczej skórze – wraz ze łbem – noszonej na pancerzu i po strasliwym okrzyku bojowym (patrz niżej).

Towarzyszami bohaterów w tej przygodzie będą: Rufus i Pontios (bracia z Rubieży), N'Goba (z Hebanowej Sawanny) i Leus (Syrazyjczyk).

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Przetrvanie k6, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k6.

Charyzma: 0; Tempo: 6, Obrona: 6, Wytrzymałość: 6(1)

Sprzęt: Topór bojowy z brązu (Si+k8), mała tarcza (+1 Obrona), lekki skórzany pancerz (+1), lekki hełm (+1), łuk (2k6, 12/24/48) lub dwa oszczepy (Si+k4, 4/8/16).

Zdolności specjalne:

Wilczy skowyt: Raz na bitwę, Wilki mogą wydać z siebie okrutny okrzyk bojowy, podobny do wycia prawdziwego wilka. Jest to darmowa próba Zastraszania z premią +2, nie liczy się jako akcja.

NAGI WŁÓCZNIK

Najbardziej przerażający wojownicy Kaledów, atakujący zjadle, chronieni jedynie przez własną dzikość i magiczne tatuaże. Te malunki odróżniają od siebie różne klany, i uważa się że zapewniają im wielką moc. Ci konkretni wojownicy należą do klanu Czerwonej Łasicy.

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Przetrvanie k8, Rzucanie k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Tropienie k6, Walka k8, Wspinaczka k6, Zastraszanie k8.

Charyzma: 0; Tempo: 6, Obrona: 7, Wytrzymałość: 5

Przewagi: Brak

Zawady: Brak

Sprzęt: Włócznia z kamiennym grotem (Si+k6, Obrona +1, Odległość 1, dwie ręce, Zasięg: 3/6/12), kamienny sztylet (Si+k4).

Zdolności specjalne

Tatuaż klanu Czerwonej Łasicy:

Wojownicy klanu Czerwonej Łasicy słynni są z zjadłości, gdy tylko poczną krew. Jeśli w zasięgu 6" od wojownika znajduje się ranny bohater (lub będący w Szoku od prawdziwych obrażeń), dzikus otrzymuje premię +1 do testów obrażeń.

Nagi wojownik: Jeśli nie nosi pancerza, nagi włócznik zyskuje przewagę Półnagi mocarz i może wyparowywać obrażenia, nawet jeśli nie jest Figurą (ale nie rzuca kością Figury w testach). Ta zdolność przestaje działać, jeśli włócznik oblał test Strachu lub dał się Zastraszyc w Próbie Woli, jako że ich bogowie gardzą tchórzami.