

Przygoda w Samotnym Dębie została opracowana dla systemu GURPS edycja 4., ale wykorzystuje świat Zapomnianych Krain z DnD. Głównym jej założeniem jest znalezienie sposobu na uzdrowienie miejscowego bohatera, burmistrza Hapawa, oraz zapobiegnięcie rozwojowi choroby, którą zarażeni zostaną BG. Sugeruję postacię graczy na poziomie około stu trzydziestu punktów, co powinno sprawić, że będą w stanie sprostać wyzwaniom jakie po drodze napotkają (ale nie będą na tyle potężni by wyzwać przeciwników na ubitą ziemię). Warto jednak zwrócić uwagę na charakter przygody: sam początek jest dość nudnawy i sielski, ale w miarę jak wszystko łączy się w całość, tak przyspiesza akcja, sprawiając, że w pewnym momencie po prostu nie ma czasu na odpoczynek. Może się ponadto wydawać, że gracze są tylko widzami – jeżeli pojawi się u nich takie uczucie warto je zdusić, gdyż zabija całą ich przyjemność z gry. Zaznaczaj, że tylko dzięki nim stało się jedno, drugie nie mogłoby się wydarzyć, i tak dalej. Pamiętaj, drużyna ma największy wpływ na scenariusz, więc prawie na pewno będzie trzeba raz czy dwa zaimprovizować. Tego się nie da przewidzieć, ale jestem pewny, że dasz sobie radę.

Wszystkie potyczki będą wymagały ze strony bohaterów nie lada pomysłu, inaczej mogą bardzo łatwo skończyć się śmiercią całej drużyny – warto nadmienić już na początku, że do potęgi trzeba dojść, a niektóre wyzwania wcale nie są dopasowane. Jak to w życiu zresztą bywa. Poza tym opisy poza scenami walki są dość krótkie, ale to dlatego, że nie potrafię dobrać słów tak, by każda drużyna, która trafi do Samotnego Dębu, poczuła odpowiednie emocje – jednak przy każdej ważniejszej scenie przytaczam fragment sesji lub pomysły, które mogą pomóc.

Całość jest właściwie tylko wstępem do prawdziwej kampanii, przygodą która zawiązuje kilka wątków i przedstawia je w Samotnym Dębie (sugestie co do ciągu dalszego znajdziesz na końcu scenariusza). Warto zorientować się jakie aspekty rozwinęliby gracze i właśnie w tym kierunku pójść dalej przygotowując ciąg dalszy.

Wszelkie statystyki i nazwy zalet, umiejętności i tym podobne, są w języku angielskim aby uniknąć możliwych pomyłek i błędów w tłumaczeniu.

### **Zanim zaczniesz prowadzić**

Jako że GURPS nie posiada określonych klas postaci warto zasugerować graczom jakie umiejętności na pewno będą użyteczne. Dzięki temu ułatwisz im grę, a sobie prowadzenie.

-*Tracking* przyda się tylko w jednej (długiej) scenie, ale będzie niezbędne – poza tym w dalszych przygodach także może sporo ułatwić

-*Survival (las)*, ponieważ ważna część przygody będzie miała miejsce w puszczy, a nie będzie czasu na zabranie z wioski zapasów suszonego żarcia

-*Armoury (zależnie od ekwipunku)*, jako że najbliższy kowal zdolny profesjonalnie naprawić uzbrojenie i zbroje znajduje się dość daleko od Samotnego Dębu, ale obecny ma całkiem dobry sprzęt

-*Naturalist* sprawi, że szukanie potrzebny ziółek i innych pierdółek nie będzie tak bolesne, a ponadto może być sporym ułatwieniem w przygodzie

-*Thaumatology* lub psioniczny odpowiednik ułatwi kombinowanie i pozwoli przy dobrym rzucie wspomóc graczy jakimś drobnymi wskazówkami (poza tym także zaleta Magery może wiele ułatwić)

-*First Aid* pozwoli ustabilizować stan postaci, zanim sytuacja uspokoi się na tyle by uzyskać fachową pomoc

-*zestaw umiejętności socjalnych* sprawi, że znacznie łatwiej będzie przekonać chłopów do podzielenia się plotkami lub też wydobyć odpowiednią informację, albo przekonać kogoś do drużyny

Głównym celem każdej przygody jest dobra zabawa, a to Ty wiesz najlepiej co lubi Twoja drużyna, więc nie wahaj się wzmacniać dane aspekty tego scenariusza. W moim wypadku główny nacisk położony był na walkę, ale nic nie stoi na przeszkodzie by, na przykład, Pharaun krył się i uciekał, lub by okazało się, że dzięki magii stworzył podziemny labirynt pod Samotnym Dębem.

-zaleta *Fearlessness* pomoże utrzymać szeregi i brać udział w najważniejszych potyczkach  
-dowolny sposób dystansowej walki bardzo ją ułatwi i sprawi, że przeciwnicy stracą przewagę odległości

Podstawą jest dobry charakter drużyny, choć neutralni bohaterowie także mogą łatwo wpasować się w historię, szczególnie jeśli zdecydujesz się dorzucić im do historii postaci kilka fragmentów wprowadzających – oto kilka takich sugestii:

Ktoś może być synem człowieka niegdyś uratowanego przez Hapawę, a teraz potomek został poproszony o przekazanie podziękowań i drobnego upominku. Warto tu nadmienić, że taka postać powinna w dzieciństwie słuchać opowieści o bohaterskich czynach burmistrza, a one zostaną wspomniane w jego opisie na stronie 4.

Inna postać, na przykład uczona, mogłaby zostać wysłana przez swojego mistrza (który miał niegdyś przyjemność podróżować z Hapawem) aby upewnić się, że staruszkowi nie skradziono potężnych artefaktów, Białego Ostrza i Dalekiej Śmierci, lub też by po prostu przekazać list.

Postać która potrafi dobrze zagadać także mogła być w dzieciństwie karmiona opowieściami o Hapawie, a ponadto ostatnimi dniami usłyszała gdzieś niepotwierdzoną plotkę, że Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay planują spotkanie z tym człowiekiem, co, jak słusznie domyśla się postać, do niczego dobrego nie może doprowadzić.

Ktoś chciałby mieć postać Harfiarza? Wspaniale, gdyż to oznacza, że taka postać może pragnąć odwiedzić i porozmawiać ze słynnym bohaterem, z którym współpracowało wielu jemu podobnych, a także wzrosnie szansa na deklarację pomocy burmistrzowi.

Warto zaznaczyć jakie postacie się nie nadają do tej przygody, i nie chodzi tu tylko o zły charakter. Bohaterowie o fanatycznym podejściu, ślepo oddani swojemu bóstwu, mogą nie zechcieć udzielić pomocy starcowi, którego uleczyć nie chce także ich boski opiekun. Przynależność do dowolnej, złej organizacji takiej jak Czerwoni Czarnoksiężnicy, Zentharirowie lub pochodzenie z Mulhurandu kłóci się z pomocą Hapawowi, a dowolny nekromanta będzie zaniepokojony tym, że tuż obok znajduje się jego wróg, któremu na pewno nie zechce pomóc.

### **Dodatkowy wymóg do motywu Starszych Bogów**

Jeżeli zechcesz użyć tego motywu, który co jakiś czas pojawia się dalej, to należy zabronić dostępu do kapłanów, w zamian udostępniając ewentualnemu magowi lub psionowi zdolność do stabilizowania rannych, może też do jakiegoś niewielkiego leczenia – choć to lekkie zaprzeczenie podziałowi ról w świecie, to jednak brak uzdrowiciela nie powinien opóźniać działań postaci, szczególnie, że owe działania będą musiały dość szybko po sobie następować. No i w pewnym momencie podejście do kapłana może być śmiertelne, niezależnie od tego czy jest to sługa Lathandera czy Talosa. Dodatkowo, jeżeli chcesz korzystać z GURPS Magic, co sugeruję, to upewnij się, że tymczasowe zablokowanie dostępu do jednego z kolegów magii nie uniemożliwi czarodziejowi działania – innymi słowy warto by taka postać miała szeroki zakres możliwości.

### **Miejscowość Samotny Dąb**

Położone na północnym wybrzeżu Toni Yeven niewielkie ludzkie osiedle, utrzymujące się głównie z rybołówstwa i sadownictwa, w opowieściach często figuruje jako wioska leżąca najbliżej terenów łowieckich smoczy Nrahartanah, co ponoć ma oznaczać w ich języku 'Zielona Matka'. Położony tuż obok trakt kupiecki biegnie przez wiele małych osad aż do Mostu Czarnych Piór, sporego miasta położonego na istotnej dla okolicy drodze handlowej. Traktu do Mostu używają jedynie chłopcy jadący na targ by sprzedać nadwyżki swoich plonów i połowów. Drewniane domki w Samotnym Dębie wybudowane zostały wokół niewielkiej, brukowanej uliczki odchodzącej od traktu. Na samym jej środku znajduje się studnia, obok której z jednej strony znajduje się karczma 'Pod Starym Dzikim', a z drugiej 'Zielarnia' – oba przybytki zostaną opisane później. Przy końcu dróżki, tak jakby zamykając ją znajduje się jedyny w okolicy kamienny domek z werandą, na której już po chwili postać z najwyższą Percepcją dostrzeże staruszka siedzącego w bujanym fotelu. Cała populacja wioski nie liczy sobie więcej jak sześćdziesiąt osób, więc każdy zna każdego, co

wymaga niewielkiej listy imion i przydomków (sugerowaną znajdziesz na końcu wraz z kilkoma informacjami). Prawie wszyscy zajmują się rybołówstwem, ale kilkanaście osób żyje z sadów owocowych. Co ciekawe, w całej okolicy czuć delikatny dymek z kadzidła o nieokreślonym, lecz przyjemnym zapachu.

Sugeruję by gracze dotarli na miejsce na dwa dni przed Tarczowym Wiecem, pogoda powinna być słoneczna i wprawiająca w dobry nastrój, aczkolwiek wszystkie mijane osoby będą smutne, a zaczepione postarają się szybko zakończyć rozmowę nie wspominając o niczym ('Wybacz Panie, ale muszę wracać do domu'). Można uznać, że mają modyfikator -2 do rzutów na reakcję, jednak pamiętaj, że chłopcy nie będą agresywni bez poważnego powodu, jakim byłby na przykład atak na burmistrza lub gwałt na córce zielarki.

### **Karczma 'Pod Starym Dzikim'**

Ten niewielki budynek, z salą główną zdolną pomieścić może piętnaście osób, został przyozdobiony czaszkami różnych agresywnych stworzeń, a główne miejsce nad olbrzymim kominkiem zajmuje wypchany łeb wielkiego czarnego dzika o czterech półmetrowych, paskudnie zakrzywionych i ostrych szablach, podpisany jako 'Deretextus, dzik pożerający dzieci'. Jeżeli w drużynie znajdzie się osoba zdolna wykrywać magię opisz wiele malutkich ognisk magii obronnej które, po chwili skupienia, okażą się być zaklęciami konserwującymi i niwelującymi słaby już wpływ zła niegdyś emanującego z kilku trofeów – możesz zwrócić uwagę gracza na fakt, że tyle doskonale wykonanych przedmiotów magicznych z reguły nie znajduje się na odludziu. Ponadto, jeżeli w drużynie masz gracza z Percepcją na poziomie co najmniej 15, to opisz mu niewielki cień, który wywołuje dreszcze, siedzący w rogu karczmy. W sali głównej przebywa obecnie tylko czwórka mężczyzn, z których jeden wstanie i wchodząc za ladę dość gburowato przywita drużynę. Burkliwy karczmarz zwracając się do postaci która sprawia najlepsze wrażenie zapyta 'czego chcom' i powie, że ma tylko dwa wolne pokoje.

Jeżeli zostanie zapytany o burmistrza zacznie opowiadać ze wzruszeniem w głosie:

*O, burmistrz nasz to wielki człek jest, pewnikiem większy on niż niejeden młodzik, co to na wojaczkę się pcha i smoki mordować zamiaruje. Jenó teraz się biedaczek rozchorował od smutków, bo na wiosnę mu żona odumarła, a ze trzy dziesiątki dni później córka i syn mu zmarnieli i także do ziemi ich złożyłim. Gdyby Cahir, syn jego najstarszy, nie zaginął w lesie dwa roki temu to burmistrz nie zachorzałby tak strasznie, bo teraz jeno sługa mu się ostał. Pharaun, to elfiak przebrzydły, co to łeb na łysó goli i dumnie po wiosce chodzi i pomocy jakiej szuka, ale ja tam wiem, że jak Janina nie wie to nikt wiedzieć nie będzie. Bo ona mądra jest, nie ma takiej rany i choroby której z człeka nie wypędzi, i tak było, póki rodzina burmistrza nie zachorowała. Teraz jeno szuka po swoich mądrych księgach i nakazuje Dornowi, łowcy naszemu, jakie dziwne zioła jej znosić, a i czasem zwierzaka jakiego zapragnie do czarów swoich.* Po skończonej rozmowie warto zasugerować dowolnej postaci, że żaden normalny elf nie goli głowy, przynajmniej nie bez ważnego powodu. Jeżeli zechcesz, karczmarz (o imieniu Gościwuj) może opowiedzieć więcej lub mniej, zależnie od sytuacji oraz prezencji drużyny, aczkolwiek będzie on jednym z niewielu mieszkańców chętnych do rozmowy z przybyszami.

Gdy ktoś zechce podejść do cienia, ten okaże się być doskonale ubranym niziołkiem zwanym Gregor Teafeal (s. 5).

### **Zielarnia**

Gdy tylko gracze podejną do domu Janiny, każdy zorientuje się, że zapach otaczający całą wioskę dochodzi właśnie stąd. Gdy Janina, niesamowicie wysoka i masywna kobieta o dobroduszej twarzy i głupawym uśmiechu, po dłuższej chwili walenia kołatką, otworzy drzwi ledwo trzymając się na nogach, dla wszystkich stanie się jasne, że czuli 'rozweselające' zioła którymi raczyła się zielarka. Swoją drogą, to tłumaczy znaczenie słowa 'zielarka'. Janina, kobieta o wielkiej wiedzy i jeszcze większym sercu, dosłownie rzuci się do opatrzenia dowolnej rany jaka znajdzie się w zasięgu jej wzroku, a w dodatku zrobi to za darmo, jeżeli nie naruszy to jej zapasów rzadkich ziół. Mimo permanentnego zaćpania okaże się, że jest bardzo dobra w swoim fachu. Póki

gracze nie zadeklarują pomocy Hapawowi będzie miła i uprzejma, jednak nie będzie zbyt rozmowna. Gdy zaś gracze przyjdą z prośbą od burmistrza to z gorliwością i rozgoryczeniem opowie, że jej poszukiwanie lekarstwa nie przynosi efektów, zapewni także, że choroba nie ma nic wspólnego z żadną trucizną ani wiekiem Hapawa, a poza tym nawet druidzkie zioła nie były w stanie mu pomóc.

## Hapaw Niewolnik

Urodzony w 1313 roku w dalekim Mulhorandzie jako niewolnik, w wieku szesnastu lat zdołał uciec, co nie udało się jeszcze żadnemu niewolnikowi. Przez ponad dwadzieścia lat podróżował po świecie walcząc z potworami takimi jak wspomniany wcześniej Deretextus, a we współpracy z gnomim czarodziejem, Nardonem Wybuchowym, ujawnili działania Balora i pokonali go w pojedynku w Kanionie Piekielnego Ognia. Brał udział w walkach z drowami w Dolinach, a także mówi się, że współpracując z niziołczym paladynem, Błyszczkiem Tealeafem, pokrzyżował szyki Zul'Kira nekromancji w Cormyrze. Ponoć jest zaprzyjaźniony z Alustriel i Harfiarzami, co znajdzie potwierdzenie, jeżeli któryś z graczy zagra Harfiarzem. W wieku trzydziestu lat ożenił się z Eriale, a po prawie ośmiu latach małżeństwa osiedlili się w nadanej mu wiosce Samotny Dąb, gdzie musiał pierw pokonać spaczzonego drzewca o niewymawialnym imieniu (jeżeli w drużynie jest druid może on wiedzieć, że tylko świadomie użyta, potężna i zła magia może splugawić te istoty). Każda inna legenda jaką zechcesz opisać powinna zawierać potworną bestię którą samemu, lub we współpracy z kimś, udało się pokonać. Można śmiało powiedzieć, że choć nie ma stalowych zasad moralnych, to bardzo mu blisko do paladynów. Ale, co ważne, nie spieszy się z wymierzaniem kary śmierci.

Burmistrz jest szermierzem natchnionym, włada rapierem niczym Nolaan z książki Andrzeja Ziemiańskiego 'Achaja', co sprawia, że w walce wręcz może się z nim równać jedynie inny szermierz natchniony, a tych jest nie więcej jak pięciu i nigdy nie zaryzykują walki z kimś o takim doświadczeniu jak Hapaw. Ponadto, ze swojego długiego łuku bez przymierzenia strzela trafnie do jabłka odległego o sto metrów. Wiek i choroba zdołały jedynie osłabić jego umiejętności strzeleckie, w walce wręcz wciąż nie ma sobie równych i w razie zagrożenia dla jego podwładnych nie zawaha się stanąć na drodze żadnemu przeciwnikowi, choćby by dać im czas na ucieczkę.

W roku 1330 Hapaw zdobył w Untherze swoje bronie. Pierw rapier Białe Ostrze, którego rękojeść wykonana jest z mithrilu, zaś ostrze z meteorytowego żelaza, a później Daleką Śmierć,

długi łuk z białego drewna i smoczych ścięgien, do którego ma jeszcze jedną strzałę wykonaną z takiego samego drewna i smoczej kości, która po trafieniu znika.

### Artefakty Hapawa

**Białe Ostrze** to rapier dający osobie, która nim włada, +6 do wartości Dexterity (wpływa na BS i umiejętności), +3 do końcowej wartości Parry (sumujący się ze wzrostem DX), zadaje obrażenia  $sw + 2cut$  lub  $thr + 4imp$ , a ponadto ignoruje dwa punkty DR celu.

**Daleka Śmierć** to długi łuk strzelający z ST 14, i takiej też wymaga do sprawnego użycia. Niweluje on połowę kar do trafienia za odległość i rozmiar celu, a ponadto, gdy posłuży do wystrzelenia ostatniej strzały z kompletu wywoła u celu potężny wewnętrzny krwotok, który po pierwsze sprowadza podmiot do -1HP, a następnie zabija w ciągu 6 godzin.

### Pharaun

Służy burmistrzowi już pięć lat. Dość wysoki i dumny, jak każdy

przedstawiciel swojej rasy. Zawsze dobrze ubrany, sprawia wrażenie, że doskonale nad wszystkim panuje. Do graczy będzie się odnosił nieuprzejmie i postara się jak najbardziej zniechęcić ich do pomocy Hapawowi ('Próbowaliśmy już wszystkiego', 'Co takie przybłądy jak Wy mogą zrobić?' i tym podobne), ale nigdy sam na sam nie będzie z nimi rozmawiał. Pharaun jest członkiem Kultu Zagłady, który zamierza zniszczyć Cormanthor w wybuchu energii magicznej. Elf mścił się za wymagowane krzywdy jakich doznał jego lud z powodu przybycia ludzi do Cormanthoru i z tego powodu systematycznie podtrwał rodzinę Hapawa i jego samego. Miał zamiar porwać burmistrza

w dzień Tarczowego Wiecu, by Kult złożył go w ofierze, jednak przybycie graczy sprawiło, że zaczął działać szybciej.

Pharaun panicznie boi się kotów, a to za sprawą chowańca Mortis, arcykapłanki Kultu.

### **Kult Zagłady, a motyw Starszych Bogów**

Kult Zagłady jest organizacją stworzoną przez złego przybysza Bar'Kuna, Pana Podłości i Nienawiści, do zniszczenia więzienia Starszego Boga Ossaviroth'a. W okolicy Myth Drannor znajduje się świątynia niemalże gotowa do uwolnienia tego bytu, potężniejszego niż Ao, którego gniew zniszczy Faerun. W tym wypadku *Phobia* będzie wywołana formą awatara Bar'Kuna – czarnego kocura, o świecących, czerwonych oczach i długim ogonie.

### **Gregor Tealeaf**

Dobrze odziany niziołek, nosi ubrania w odcieniach, które każdy normalny facet nazwałby czarnymi, a każda, nawet średnio rozgarnięta, kobieta rozpozna jako odcienie zieleni, czerwieni, błękitu i dowolnego innego koloru. Pogodna twarz z nieodłącznym uśmiechem, elegancki kapelusik, płaszcz i rękawiczki to jego znaki rozpoznawcze, a jedyną ozdobą jaką nosi jest sygnet rodowy. Jeżeli gracze zechcą porozmawiać z jedynym nieczłowiekiem w okolicy dowiedzą się, że ma on przygotować pokoje dla babci i kuzynów, którzy powinni przybyć w ciągu tygodnia, maksymalnie dwóch jeżeli 'trzeba będzie szorować garnki' (wystąpią nieprzewidziane trudności). Polecam w odgrywaniu tej postaci mówić dość szybko i często używać porównań kuchennych, takich jak 'kurcze udko', 'jak pączek w masło', 'na dzban najlepszego winka'. Jeżeli gracze zagrają na właściwej strunie, czyli zamówią mu posiłek, to z chęcią opowie o Babci, ewentualnie poinformuje graczy, że 'za dobrą wiśnię (monetę) mogę sprawdzić kilka szafek (miejsce zamkniętych, lub chronionych)'. Gregor tak naprawdę jest niesamowicie uzdolnionym włamywaczem i akrobatą, do tej pory nie napotkał miejsca do którego nie zdołałby wejść. Jednak, co ważne, nie jest zachłannym złodziejem, a jedynie wykonuje zlecenia Deldiry Tealeaf. Jeśli w drużynie brak tropiciela lub zwiadowcy, zasugeruj, że niziołek może im pomóc w sytuacjach wymagających tego typu umiejętności.

### **Rozdział pierwszyefekt**

Drużyna przybyła do Samotnego Dębu i potrzebuje albo pomocy medycznej, albo odpoczynku, dlatego też skierują się do Zielarni lub Karczmy, gdzie będą mogli dowiedzieć się kilku podstawowych faktów

(patrz Karczma, strona 2). Jeżeli czekają, aż przygoda sama ich zaczepi, niech jakieś dziecko do nich podbiegnie i zapyta 'Czy Panowie przyszedli pomóc Burmistrzowi?'. Po wstępie karczmarza nie ma tu zbyt wiele do roboty, chyba że zechcesz rozwinąć już teraz motyw z niziołkami. W każdym bądź razie, prędzej czy później drużyna odwiedzi burmistrza Hapawa. Upalne lato, lekki wietrzyk i bujający się na werandzie starzec to obrazek wręcz uświadamiający, że wszystko jest na swoim miejscu, choć ktoś strachliwy lub podejrzliwy mógłby uznać, że scena jest zbyt dobra by była taką naprawdę (paranoia, fearfulness, phobia – czasem można o tym pamiętać w zwykłych sytuacjach). Dodatkowo możesz użyć mieszkańców by wprowadzić uczucie niepewności i lekkiego zagrożenia.

### **Przybycie do wioski**

Oto dotarliście do Samotnego Dębu, niewielkiej miejsciny, w której żyje Hapaw, stary bohater którego szukacie. Podróż w pełnym słońcu nie była zbyt przyjemna, ale teraz wizja odpoczynku nad jeziorem przy tej temperaturze wprawia was w dobry nastrój. (szybki i odręczny szkic miejsciny) Po chwili docieracie do studni – z jednej jej strony jest karczma, a z drugiej zielarnia. Na samym końcu uliczki wokół której zbudowane są tu wszystkie budyneczki z drewna, znajduje się jedyny kamienny dom, a staruszek który drzemie w bujanym fotelu na werandzie może być burmistrzem. Rozglądając się dalej widzicie trójkę staruszków siedzących przy studni, ale wbrew temu jak Wy się tu czujecie, oni mają miny nietęgę, co sprawia, że czujecie lekkie ukłucie niepokoju. Po prostu macie wrażenie, że mimo sielskiego wrażenia, coś jest tutaj bardzo nie w porządku.

### Spotkanie Hapawa

Delikatnie budzicie staruszka, który z widocznym wysiłkiem podnosi wzrok w Waszą stronę. Jego cera, trzęsące się ręce i zamglone oczy wywołują dreszcz trwogi – starość niekiedy bywa straszna, ale masz wrażenie, że już gdzieś widziałeś taki efekt **MAGU**, i na pewno nie u starca. Po chwili (która została przeznaczona na test Alchemy lub podobny) przypominasz sobie, że spotkałeś się już z człowiekiem który został napojony Krwią Demona, choć wtedy takie efekty utrzymywały się tylko do śmierci, która nastąpiła jakieś dwie godziny później.

Ponadto czujesz mrowienie, dokładnie to mrowienie, które zwiastuje kłopoty. Z domu wchodzi ogolony na łyso elf. Po chwili zauważasz także, że jego czarny strój został ozdobiony wyszytym srebrną nicią smokiem wijącym się przez pierś i prawe ramię, a niesie złotą tacę z ozdobnym kielichem i butelką.

Srebrna taca z resztkami posiłku leży na podłodze, a staruszek musi zostać szturchnięty by się obudził, tak samo zresztą jak kot który leży mu na kolanach. Przebudzony z chęcią zapyta podróżników o drogę, ewentualne przygody i ogólnie będzie sprawiał wrażenie miłego człowieka, choć gdy mówi o bandytach i złodziejach w głosie słychać stal. Otóż pierwsze co rzuca się w oczy podczas rozmowy to zły stan zdrowia Hapawa. Postać z odpowiednią wiedzą (*Alchemy 12+*, *Poisons 10+*, *Naturalist 12+*, *Herb Lore 11+*, *Diagnosis 10+*, *First Aid 14+*) może zorientować się, że to nie choroba toczy starca, co będzie potwierdzeniem podejrzeń Janiny, a *Magery 1+* będzie w stanie wyczuć (dla dramaturgii przed podrzuceniem

tej informacji polecam zerknąć na gracza i rzucić kośćmi) słabiutką aurę magii z dziedzin *Protection and Warning* oraz *Necromancy*.

Po chwili na taras wyjdzie Pharaun niosący złoty kielich i butelkę z winem. Na polecenie burmistrza przyniesie on dodatkowe kielichy, choć nie tak zdobne jak ten gospodarza. Niechętnie będzie nalewał trunku, jako że jest w nim zawarta niewykrywalna trucizna którą rujnował zdrowie Hapawa – w tym momencie drużyna także zostanie otruta. Jeżeli któryś z graczy odmówi, burmistrz przez chwilę będzie go zachęcał do wypicia za jego zdrowie, ale nie będzie się upierał. Koniec końców, nam wystarczy aby co najmniej jedna osoba została zarażona.

Ktoś może wpaść na pomysł (lub też możesz mu go podsunąć) magicznego zbadania starca, czemu gwałtownie sprzeciwi się Pharaun twierdząc, że 'Z magii nigdy nie wynika nic dobrego' i 'Nawet Janina nie wie co się dzieje, a przybłędy mają sobie poradzić?'. Burmistrz będzie przychylny słudze, ale zdany test perswazji przekona go do poddania się badaniom. Efekty magicznego sondowania, którego efekty polecam przekazać tylko czarodziejowi, będą następujące:

-ochronne zaklęcia zostały przyswojone przez organizm Hapawa, co powinno uodpornić go na wszelkie choroby. Jest to efekt, do którego doprowadziło nadużywanie magicznych wywarów przez samego Hapawa w jego awanturniczym życiu oraz Janinę, która robiła wszystko co w jej mocy by powstrzymać postęp choroby.

### Opis badań:

Delikatnie sondujesz ciało tego miłego starca, a zza pleców zerka Ci przestraszony elf. Ewidentnie nie ufa Twoim zdolnościom, ale czemu tu się dziwić? Amator, nie zna się nawet na podstawach magii, nie byłby zdolny wykryć, że magia ochronna wtopiła się w kośćciec i mięśnie Hapawa. Ciekawe, ale nie unikatowe, jak pamiętasz. Po wielu latach regularnego spożywania mikstur alchemicznych i używaniu przedmiotów magicznych ciało przyswaja trochę mocy. Tutaj powinna uodpornić na choroby, interesujący wzór mocy. Przez chwilę jeszcze badasz burmistrza, dzięki czemu odkryłeś coś co na moment zaparło Ci dech w piersiach. Zimny jak grób i cuchnący jak trup ślad nekromancji znaczy całe jego ciało. Ta choroba to tak naprawdę klątwa!

### Po sparingu:

*Wspaniale walczysz młodzieńcze!  
Dawno już nie widziałem takiego potencjału, nawet mój Cahir nie potrafił tak dobrze walczyć. Twój mistrz wykonał naprawdę wspaniałą robotę. Zdaje mi się, że poznaję fintę, czy to nie mistrz Jorund z Silverymoon Cię uczył? - ewentualnie inny BN który uczył postać zostanie wspomniany. Miło będzie użyć tutaj fragmentu historii postaci, zamiast samemu kogoś narzucić, ale to także powinno zadziałać.*

-śmierć niszcząca organizm to efekt potężnej substancji znanej jako Krew Demona, wywar zabijający każdą istotę, która nie potrafi się magicznie obronić, a zabezpieczoną systematycznie osłabia, także doprowadzając do śmierci. Pierwszymi efektami, które ujawnią się po dziesięciu godzinach, będą nudności i zamglenie wzroku. Później nastąpi utrata przytomności i po godzinie śmierć. Mikstury Janiny mogą zatrzymać rozwój choroby i zniwelować utrudnienia na kilka dni, może na tydzień.

W zamian za uzdrowienie burmistrz Hapaw zaoferuje nagrodę wartą około dziesięciu tysięcy złotych monet. Choć nie powie dokładnie o co chodzi, to zdradzi, że odda jedną ze swoich pamiątek.

### Opowieść Hapawa:

*Mówiłem Wam jak pokonałem Balora? Wraz z Nardon Wybuchowym walczyliśmy z grupą wiedźm w Szarym Lesie, a wszystko prowadziło nas do Kanionu Piekielnego Ognia, dziury w ziemi która została po próbie niewłaściwego użycia kamiennego kręgu elfów. W każdym bądź razie ja wchodzę pierwszy, gnom tuż za mną, a tu jak się wyjdzie nie zawali! Lawina była tak głośna, że z początku nie słyszałem śmiechu demona. O, to było najgorsze, sposób w jaki ta bestia się śmiała... W każdym bądź razie idziemy w głąb i nagle ślepniemy! Oż, na mordy bogów, kląłem jak szewc gdy okazało się, że amulet sprzedany przez kapłana nie ochronił nas przed ciemnością Balora. No nic, Nardon stwierdził, że otoczył nas magią i przez chwilę żaden zły przybysz nie podejście, więc powinniśmy iść naprzód, bo ciemność ogarnia tylko niewielki obszar. Zanim cokolwiek zobaczyłem, usłyszałem świst i odruchowo uniosłem swój rapier. Cios udało mi się sparować, ale jego siła sprawiła, że rękę miałem zdrętwiałą przez cały dzień. Właściwie byłem pewien, że już nie odzyskam w niej władzy. Nardon wykrzyczał jakieś zaklęcie i wybuch odrzucił mnie od potwora, akurat w momencie gdy ten brał zamach by ściąć mi głowę. Poobijałem się jak dzieciak lądując na kamieniach... W każdym bądź razie udało mi się skoczyć dość szybko by wbić Białe Ostrze tuż nad kopytko potwora, który rzucił jedną ognistą kulę za drugą w mojego towarzysza. Po raz pierwszy widziałem, że ktoś jest w stanie odbić tyle kul ognia! Małe ciało, ale zaklęcia rzuca równie szybko co poborca podatkowy liczy należność. Niestety, atakowałem słabszą, lewą ręką, więc nie zabolalo to tak jak powinno i Balor prawie przebił mnie swoim mieczem, ale zdołałem się uchylić. Byłem pewien, że nie damy sobie rady z czymś takim, potworem który płonął piekielnym ogniem, szybkim jak wąż i silnym jak smok, ale mieliśmy zabawki, które sprzedali nam Harfiarze. Srebrzyste monety, które miały wygnać tę kreaturę z naszego świata. Chwyciłem tedy swoją i krzyknąłem, żeby Nardon zrobił to samo, choć miałem przecucie, że nie zadziałają, tak samo jak kapłański amulet. Na szczęście myliłem się i dzięki nawalnicy zaklęcie, jaką rozpetał Wybuchowy Gnom, wypędziliśmy Balora.*

Jeżeli w drużynie znajduje się wojownik, to staruszek z chęcią przekaze mu jedną czy dwie swoje sztuczki. Ledwo stojąc na nogach, jedną ręką opierając się o balustradę starzec posiada umiejętności walki na poziomie 30, co oznacza, że paruje na poziomie 20 – wszelkie premie i kary zostały już wliczone, a ponadto potrafi on wykonać Extra Attack swoim rapierem. Wojak dostał wpiernicz? Niech Hapaw go pochwali, powie, że widzi talent i z chęcią poduczy postać. Warto też zaznaczyć, że ten BN osiągnął to, co jest możliwe dla graczy, więc pora zdobyć trochę doświadczenia. Wojak wygrał? Nie wierzę...

W każdym bądź razie, ewentualne poszukiwania źródła choroby nie przyniosą efektu, ale



warto by Hapaw miło kojarzył się drużynie – jak dziadek, który zawsze poczęstuje czymś dobrym i opowie wspaniałą historię. Czasami wystarczy stwierdzić 'opowiedział wspaniałą historię' zamiast opisywać wszystko, drużyna słyszy. Ponadto sugeruję budować sielską atmosferę opisami i łagodnym tonem wypowiedzi. Właściwie to budujemy w tym momencie te wszystkie emocje, które mają się zwalić na głowę drużyny już za kilka dni, więc warto zrobić to dobrze.

Opisując wioskę po rozmowie z Hapawem pamiętaj, aby wieśniacy uśmiechali się z nadzieją. Może zechcesz wysłać jakąś kobietę która wręczy drużynie ciasto mówiąc coś w stylu 'Dobrze, że się bohaterzy znalazły, co to burmistrzowi chco pomóc. To dla was, sama ja upiekła'.

### Zaginięcie

Następnego dnia, w momencie gdy drużyna już na serio zaczęła szukać pomocy dla burmistrza, ten zniknie. Poszukiwania mogą jedynie ujawnić, że:

- jeden z mieszkańców widział Pharauna, jak ten, tuż przed świtem, przygotowywał wóz do drogi
- inny widział jak wóz, z kukłą zamiast woźnicy, jechał w stronę Mostu Czarnych Piór
- ktoś widział Pharauna na cmentarzu, co jest dziwne, jako że ten nie ma tu rodziny
- karczmarza wypytywał o burmistrza przybysz o ciemnej karnacji i ubraniu podróżnika

Jeżeli ktoś zapyta Pharauna, co się stało z Hapawem, ten może odpowiedzieć, że złośliwym uśmiechem, pogardą w głosie i niewzruszoną pewnością siebie, że *'Burmistrz Hapaw czuł się dziś wyjątkowo dobrze, więc wyjechał do Mostu Czarnych Piór, by tam spotkać się z Nardonem. Ja mam tu zostać, by pilnować aby żaden złodziej nie przywłaszczył sobie jego pamiątek. Jest coś w czym mogę ci pomóc, przybłądo?'*. Drużyna może uwierzyć, że burmistrz naprawdę wyjechał, a wieczorem zniknie także Pharaun. Jeżeli wciąż go o nic nie podejrzewają to niech jakiś wieśniak przybiegnie do nich z krzykiem *'Pharaun porwał burmistrza!'*. Wtedy też warto mieć gotowe statystyki koni, a sam pościg będzie utrudniony przez drzewa i zombie rzucające się pod kopyta wierzchowców drużyny.

Jeśli gracze zaczną grozić elfowi, najpierw ostrzeże ich przed gniewem Hapawa, a jeżeli to nie poskutkuje, a będzie miał wolne ręce aktywuje swoje magiczne pole ochronne i wezwie zombie (do tego ostatniego wystarczy myślowy rozkaz), które w tym wypadku w ciągu dwóch rund wygrzebią się z ziemi. Jeżeli drużyna spęta elfa, do gry włączy się Mulhorandzki Zabójca, który zechce przejąć jeńca w ten sam sposób co przy scenie walki.

Gdy gracze skończą już przeszukiwać wszystkie zakamarki, zignorowawszy wcześniej Pharauna, podejźcie on w stronę postaci która najbardziej się oddaliła od reszty, ale nie zawaha się zaatakować całej drużyny, jeśli tylko trzymają się razem. Bezlitosny i okrutny uśmiech, krew na twarzy i Daleka Śmierć przewieszona przez ramię mogą wzbudzić podejrzenia, szczególnie, że elf nigdy nie lubił drużyny. Ponadto postać z Magery 0+ będzie widziała skaczące po nim czarne płomienie magii, co wymusi test strachu z karą -1. Stanie w odległości około pięciu metrów od najbliższego bohatera i bez słowa ostrzeżenia zacznie skandować zaklęcie. Zdany test *Perception* z modyfikatorem +4 za wykrzykiwane słowa, oraz ewentualnymi karami za dystans (-1 za metr) pozwoli pozostałym postaciom zorientować się gdzie jest. W każdym bądź razie, sługa będzie doskonale przygotowany do walki – z zaułków, lub z kilku domów, wyjdą zombie, odgradzając go od drużyny. Polecam taką ilość by każdy z graczy miał jednego (maksymalnie półtora) nieumarłego przeciwko sobie, a Pharaun mógł wspierać swoją bandę zaklęciami. Ponadto znajduje się on pod wpływem narkotyków, które sprawiają, że nie czuje on bólu oraz przez dwadzieścia rund regeneruje 1HP/rundę. Efekt uboczny (jeżeli gracze przetrwają do tego czasu) to zawroty głowy, które dają mu karę -4 *IQ* do wszelkich testów koncentracji,

#### Atak Pharauna:

Czujesz lekką panikę i kompletnie nie dowierzasz elfowi, szczególnie, że ten znów gdzieś zniknął. Hapawa nie ma nigdzie! O, idzie ten elf, ale ma jakiś zły uśmiech. Czy on ma krew na twarzy? Bogowie, **MAG** jest przerażony, a Pharaun ma plecak z którego wystaje Daleka Śmierć! Zatrzymał się około pięciu metrów od was i korzystając z zaskoczenia wykrzykuje zaklęcie. Z zaułków wychodzi czwórka zombie! Szybko, broń się, zanim nieumarli Cię ugryzą!



percepcji, odporności oraz rzucania zaklęć.

### **Potyczka z Pharaunem**

#### **Pharaun**

**ST** 10    **HP** 8  
**DX** 11    **Per** 14  
**IQ** 12    **Will** 10  
**HT** 11    **FP** 14 (wszystkie zaklęcia w tej walce rzuca bez kosztu FP)  
BS 5,5 BM 6 Dodge 9

**Zalety:** Magery 2, Innate Attack (Kula Zagłady), DR (Force Field) 3, Błogosławieństwo Zagłady (zużyte FP natychmiast się regenerują)

**Umiejętności:** Brawling 10, Thaumatology 14, Poisons 12, Alchemy 14

**Wady:** Phobia (koty)

**Zaklęcia:** Zombie 12, Summon Spirit 12, Death Vision 20, Itch 12, Spasm 12, Pain 20, Lend Energy 12, Lend Vitality 12, Minor Healing 15

#### **Zombie**

**ST** 12    **HP** 16  
**DX** 9    **Per** 10  
**IQ** 8    **W** 12  
**HT** 12    **FP** -  
BS 5,25 BM 4 Dodge 8

**Obrażenia:** Ugryzienie thr 1k6-2  
Szpon sw 1d+2 cut

**Umiejętności:** Brawling 12

**Zalety:** DR I(hard skin)

Głównym zagrożeniem tej potyczki jest masa nieumarłych oraz zaklęcia Death Vision i Pain – dzięki nim kultysta może na kilka rund wyłączyć paru przeciwników z walki. Jego Innate Attack (Kula Zagłady) pozwala mu raz na 1k3 rundy wysłać niewielki, czarny płomień, który lecąc z szybkością 5m/turę, będzie zmierzał ku wybranemu przeciwnikowi, najprawdopodobniej czarodziejowi lub łucznikowi. Kula pojawia się przed Pharaunem i działa z BS 1, więc drużyna będzie miała chwilę na reakcję. Płomień przez 3 tury będzie, najkrótszą możliwą drogą, zbliżał się do celu, po czym wypali się. Jeżeli jednak wejdzie w pole zajmowane przez żywą istotę (czyli nie rani zombie) automatycznie zadaje 2k6 tox obrażeń, które dodatkowo ignorują DR.

Jeżeli drużyna nie da sobie rady z nieumarłymi możesz uzbroić Janinę w miksturę, która po chłapięciu w nieumarłego, unieruchamia go na 1k6+4 rundy – możesz uznać, że zielarka potrafi chlapać na poziomie 15, a maksymalny zasięg mikstury to 4 metry. W takim przypadku Pharaun najprawdopodobniej zwróci się przeciw kobiecie, na niej koncentrując swoje zaklęcia. Jeżeli zaś dają sobie radę to Janina będzie stała z tyłu, gotowa do udzielenia niezbędnej pomocy medycznej.

Ważne jest by to gracze rozprawili się z Pharaunem – żaden chłop nie stanie do walki z czarnoksiężnikiem, a przynajmniej nie bez dobrej zachęty. Jeżeli drużyna pamiętała, że mieszkańcy kochali Hapawa, mogą krzyczeć i wzbudzać patriotyczne uczucia w ludziach obserwujących z ukrycia całe zdarzenie. Dzięki temu co dwie rundy z domku wyskoczy jeden chłop uzbrojony w widły czy pałę i przerwie zaklęcie elfa, zmuszając go do poświęcenia rundy na pozbycie się go – można założyć, że chłopci bez pomocy nie zdołają się wyrwać z efektu zaklęcia *Death Vision*. Po trzecim takim działaniu, jeżeli drużyna wciąż sobie nie poradziła, przejdzie do ofensywy, miotając co rundę Kulę Czarnego Ognia.

### Mulhorandzki zabójca

**ST** 11    **HP** 14  
**DX** 13    **Per** 15  
**IQ** 11    **Will** 14  
**HT** 12    **FP** 15

BS 7    BM 7    Dodge 12 (premie wliczone)

**Zalety:**        Combat                    Reflexes,  
Enhanced Dodge I, Fearlessness III,  
Unfazeable, Higher Purpose (służba bogom), Striking ST II, High Pain Threshold

**Umiejętności:** Jumping 15, Acrobatic 16, Stealth 15, Bow 18, Kukri 18, Garrote 16, Throwing 18, Poisons 18

**Wady:**        CoH (profesjonalista), SoD (Mulhorandzcy bogowie)

**Sprzęt:**        dwie racje podróżne, dwa dobrze wykonane kukri, mieszek z dwoma klejnotami wartymi łącznie 400 sztuk złota

### Wejście Zabójcy

Pharaun dostał Twoją strzałą, **WOJ** trzyma zombie na dystans, a Ty słyszysz jak coś upada Ci do stóp. Niewielki, dymiący woreczek, który próbujesz kopnąć, ale czujesz jak momentalnie opuszczają Cię wszystkie siły. Widzisz jak reszta drużyny się chwieje, zdrajca także. Zombie zdają się być zdezorientowane, chyba Pharaun traci nad nimi kontrolę. Widzicie jak z dachu zeskakuje mężczyzna o czarnych włosach i ciemnej karnacji. Dwa paskudnie zakrzywione noże i krój stroju wskazują, że pochodzi z daleka, **UCZONA** domyśla się, że prawdopodobnie z Mulhorandu. Zerkając na Was podchodzi do elfa i kopiąc unieruchomioną ofiarę pyta niskim głosem 'Gdzie Hapaw Niewolnik śmieciu?' Na co elf ledwo wykrztusza przerażony 'Pod nieużywanym pomostem'. Nie dowierzacie, gdy przybysz bez mrugnięcia okiem poderżnął mu gardło i odbiegł, znikając za budynkami.

W momencie gdy Pharaun upadnie, lub otrzyma co najmniej cztery punkty ran, do walki włączy się Mulhorandzki zabójca, który rzuci pomiędzy drużynę granaty dymne wywołujące paraliż, negowany zdany testem HT-6 (ranny elf automatycznie nie zdaje). Osoby, które kiedykolwiek piły jakąkolwiek miksturę Janiny mogą, po trzech rundach, co rundę ponawiać rzut z coraz mniejszym modyfikatorem (-5 w czwartej rundzie, -4 w piątej i tak dalej). Osoby, które nie piły, mają prawo do testu co minutę. Wyrzucenie 18 sprawia, że postać traci przytomność na 1k3 godzin, zaś 3 lub 4 w teście odporności oznacza uzyskanie na 1k6 rund modyfikator +1 do BS za adrenalinę buzującą w ciele. Jeżeli ktoś zdoła utrzymać się na nogach, zabójca będzie krążył wokół Pharauna zadając mu pytania akcentowane kopniakami, jednak jeżeli będzie jedynym przytomnym to nachyli się do ofiary i używając noża zada pytanie 'Gdzie jest niewolnik Hapaw?'. Przerażony elf krzyknie 'Na plaży, pod pomostem!', za co zostanie nagrodzony poderżnięciem gardła. Zabójca szybko porwie wystający z pakunku łuk i strzałę Hapawa, po czym pobiegnie nad Toń Yeven. Jeżeli nikt nie oprze się paraliżowi możesz uznać, że Janina zdołała i w ciągu dwóch rund ocuci łuczніка lub czarodzieja – dystansową postać która była najbardziej skuteczna w ostatniej walce. Krzyżąc 'Biegnij!', wskaże drogę, a w następnej rundzie krzyknie 'On ma Daleką Śmierć, uważaj!' i zajmie się resztą nieprzytomnych.

Dostrzeżenie zabójcy będzie wymagało zdanego testu *Per-4*, aczkolwiek sugeruję by postać dostrzegła go w momencie gdy będzie za daleko by dobiec, a dość blisko by dostrzec (jakieś dziesięć metrów – nie da to ponadto straszliwych kar do strzelania), że ten za chwilę wypuści strzałę Dalekiej Śmierci. Szybka decyzja to klucz do sukcesu: jeżeli postać podejmie jakiegokolwiek fizyczne działania (strzeli z łuku, niekoniecznie trafiając, może tylko lekko irytując zabójcę, albo choćby rzuci kamieniem) Hapaw otrzyma ranę w nogę, nie zaś w serce, jak celował zabójca. Strzała mimo wszystko zniknie, a

### Strzał Zabójcy

Wciąż osłabiony przez dym, biegniesz w stronę Toni Yeven ledwie trzymając się na nogach. Wybiegasz zza drzewa by dostrzec jak zabójca mierzy w leżącego pod pomostem burmistrza. Masz tylko jedną rundę zanim wystrzeli. Jest za daleko by doń dobiec, musisz coś zrobić! Szybko! Rzucasz zaklęcie? Dobrze. (rzut kośćmi) Niestety, bydlak wystrzelił już białą strzałę, ale może magia wtopiona w Hapawa go utrzyma przy życiu. Chyba dostał w nogę. Nieważne, na razie zabójca ucieka. Za sobą słyszysz krzyki nadbiegającego **WOJA**.

zabójca, pewny wykonania zadania, spróbuje uciec – tu już tylko od postaci zależy czy zdoła go przed tym powstrzymać. Burmistrz jednak przeżyje, przynajmniej przez kilka dni, dzięki staraniom Janiny, i efektom magicznych wywarów.

Tutaj pomocny może się okazać Gregor, oczywiście jeżeli był wcześniej dobrze i uprzejmie traktowany. Wskoczy on zza krzaków i podetnie ścięgna zabójcy, ewentualnie w inny, filmowy sposób go unieruchomi. W razie czego będzie się bronił, że 'nie zdążył na początek zabawy', a po chwili znów skryje się w zaroślach szepcząc 'Nie mówcie Babci'.

Ewentualne przesłuchanie ujawni, że Mulhorandczyk od pięciu lat polował na zbiegłego niewolnika, na którego kapłani wydali wyrok śmierci. Ponadto będzie się on zaśmiewał do rozpuku, twierdząc, że 'Czerwoni Wrogowie' przybędą tu już jutro z zamiarem naplucia w twarz trupowi Hapawa.

### **Sugestia Janiny:**

*Dawno temu czytałam, że smocza merhala, nie pamiętam czy to znaczy krew czy moc, może pomóc. Błagam, musicie znaleźć smoczycę Nrahartanah, tylko ona może teraz pomóc, burmistrz jest na skraju śmierci. Zdołam go utrzymać przy życiu tylko kilka dni, nie wiem czy więcej niż dwa, ale tyle mogę zagwarantować. W moim domku, na lewo od drzwi wisi szafka z miksturami, te zielone ze znakiem serca pomogą na wasze rany, ale błagam pospieszcie się. Jeżeli uratujecie Hapawa, może uda mi się dzięki jego wyzdrowieniu uleczyć także i Was.*

### **Chwila na regenerację sił**

Co dalej? Hapaw umiera, drużyna najprawdopodobniej także niedługo odczuje skutki trucizny, a Pharaun nie żyje. Jeżeli przeżył, to i tak nie zna odtrutki, a jedynie będzie się modlił w elfim do 'Pana Podłości i Nienawiści', aby ten darował mu porażkę. Janina, która zawsze ma dobry humor, powie w odpowiednim momencie 'Nie mamy już nic do stracenia. Pora sprawdzić, czy opowieści o Nrahartanah pomagającej podróżnikom są prawdziwe. Błagam was, znajdźcie smoczycę i przekonajcie ją do pomocy Hapawowi, a wtedy będę mogła pomóc i wam. Szukajcie jej w puszczy na północ stąd, ale uważajcie na drowy.' Jeżeli drużyna jest ranna (a prawie na pewno

jest) i nie ma kapłana, to zielarka poświęci resztki swoich zapasów do uleczenia ran bohaterów i popędzi ich, dosłownie krzycząc, że nie ma chwili do stracenia - jej moc może o jakiś czas opóźnić śmierć burmistrza, ale na pewno nie dłużej niż o dwa dni. Ponieważ nie chcemy tracić dramatyzmu sytuacji, sugeruję krótkie i zwięzłe zdania opisujące sytuacje, a ponadto aż do momentu gdy drużyna nie spotka się ze smoczycą warto zminimalizować poboczne wątki – wszak od tego zależy także życie kilku BG.

Poszukiwania powinny być bardzo trudne - oto czas drużynowego tropiciela (od biedy Gregora, który cały czas gada i ma nieprzyzwoicie dobry humor), który w ciągu kilku godzin będzie w stanie odnaleźć ślady smoków i podążyć za nimi.

Poza tym, podróżując po lesie, szczególnie takim jak Cormanthor, bardzo łatwo napotkać przeciwników, zwłaszcza tych potężniejszych. Ci słabsi z jakiegoś powodu nie pojawiają się w okolicy...

Jeżeli potrzebujesz wsparcia ogniowego dla

### **Polowanie**

Prowadzisz ich już drugi dzień po śladach, które w najlepszym razie należą jedynie do zwierząt zjadanych przez smoki. Musicie się spieszyć, ale tutaj nie ma żadnych śladów po Nrahartanah. Wszystko chyba sprzysięgło się przeciwko Wam, zanoszą się na deszcz... Gdybyście tylko wcześniej rozgryźli elfa, nie trzeba byłoby szukać smoka w lesie! Nagle poczułeś jak przez chwilę zatrzymało Ci się serce ze strachu. Oto stoisz nad śladem który zawsze sprawiał, że wszyscy normalni uciekali jak najdalej. Sądząc z tropu, bestia ma najmniej dwadzieścia metrów plus ogon. Ledwo utrzymałeś się na nogach, błąd ze strachu, gdy usłyszeliście najgłośniejszy ryk, tak pełen nienawiści i wściekłości, że macie -2 do wszelkich akcji. Trzęsą Wam się ręce i jesteście przerażeni.

drużyny, to możesz wprowadzić ten wątek, którego nie polecam, gdyż może osłabić drużynę. Słabszy dzik zostałby zabity przez łowcę zbudowanego z, mniej więcej, tej samej ilości punktów co gracz, więc nie uznalby, że drużyna uratowała mu życie i powinien się odwdziżyć:

W pewnym momencie łowca który przypadkowo postrzelił zmutowanego dzika (choć to bardziej pasuje do Warhammera, to w okolicach Myth Drannor też jest możliwe) wpadnie na drużynę i z obłędem w oczach krzyknie 'W nogi!' po czym ucieknie. Drużyna albo podaży za nim, albo po chwili wybiegnie na nich dzik, który miał nieszczęście znaleźć się w obszarze magicznego promieniowania zabawek Kultu Zagłady. Jak łatwo się domyślić, strzała wystająca z jego pleców nie poprawiła mu paskudnego humoru, więc z dymem dobywającym się z nozdrzy ruszy do ataku. Jest to, co prawda, schematyczne, ale jakiego kopa daje na sesji, szczególnie gdy krzykniesz przerażonym głosem i puścisz dźwięki szarżującej bestii! Drużyna sama weźmie kostki by testować efekt strachu. Dodatkowo, możesz w ten sposób podesłać im łowcę, BN'a, który wesprze ich w ostatecznej rozgrywce, lub podrzucić informację o miejscu z którego słychać było smoczy ryk.

### Przykładowy dzik z Cormanthoru

**ST** 16    **HP** 20 (aktualnie 16)

**DX** 11    **Per** 14

**IQ** 3    **Will** 12

**HT** 14    **FP** 16 (aktualnie 15)

BS 6    BM 8    Dodge 9

**Obrażenia:** kły thr 1k6+2 imp

**Zalety:** Fearless II, High Pain Treshold, Innate Attack (Czarny Płomień), DR (futro) III

**Wady:** Wild Animal, Bloodlust, Quadruped

**Umiejętności:** Brawling 12

Innate Attack (Czarny Płomień) pozwala bestii otoczyć się ogniem wiadomego koloru na minutę, który przy każdym dotknięciu wybuchnie zadając 1k6+1 tox obrażeń (ignorując DR) wszystkim (także dzikowi, co go jeszcze bardziej rozwścieczy) w promieniu dwóch metrów.

### Łowca

**ST** 11    **HP** 12

**DX** 13    **Per** 14

**IQ** 10    **Will** 11

**HT** 12    **FP** 13

BS 6,25    BM 6    Dodge 9

**Obrażenia:** Bow thr 1k6+1

**Zalety:** Fearless II

**Wady:** Loner

**Umiejętności:** Brawling 12, Bow 16, Traps 12, Camouflage 14, Stealth 15, Climbing 14

**Sprzęt:** Długi łuk, 20x strzała, nóż, skórznia (DR 2 na tułów i kończyny) oraz inne pierdoły które nie są ważne

### Zieleń i Czerwień

Jest to batalia o koszmarnie wysokim poziomie trudności, podczas której bez zaskakującej taktyki i wspaniałych pomysłów najprawdopodobniej wszyscy BG umrą. Oczywiście, możesz ułatwić im sprawę dowolnie modyfikując ilość i jakość Gwardzistów, lub też wspierając ich kilkoma pisklakami, ale najważniejsze jest by to gracze mieli główny wpływ na scenę – to ich przybycie sprawi przecie, że równowaga sił legnie w gruzach.

### Nrahartanah

Wyglądacie zza drzew na wielką polanę, na której widzicie kolosalnego zielonego smoka, spętanego przez światło. Oto Groza w najczystszej postaci, nie ma nic straszniejszego niż taka wściekłość na uwięzi. Niepewnej uwięzi na dodatek! Grupka ubranych na czerwono, łysych magów, kończy zakłęcie pod ochroną wojowników w czerwonych napierśnikach. Ochroniarze uzbrojeni są w miecze i tarcze, na których widać godło Thay. Nad ich głowami krąży stadko smoczyczych piskląt różnego koloru. Widzicie jak cztery z nich odrywają się od przeszkadzania magom i lecą w Waszą stronę. Ktoś chce zaryzykować rozmowę czy też od razu atakujecie?

### Pisklak

ST	12	HP	14
DX	11	Per	14
IQ	9	Will	12
HT	12	FP	12

BS 5,75 BM 5, lot 10 Dodge 9

**Obrażenia:** Ugryzienie thr 1k6 imp  
Szpony thr 1k6+2 cut

**Zalety:** DR 2(łuski), Flight (duże skrzydła), Claws, Fangs, Innate Attack (odpowiedni oddech, przeciętnie 1k6 obrażeń w stożku długim na 5 metrów, a

szerokim na 2, raz na 1k6 rund), Temperature Tolerance I, Combat Reflexes, Discriminatory Smell, Extra Legs (cztery nogi), Night Vision 8, Magery 0

**Wady:** Impulsiveness, Greed, Sleepy (1/2 dnia), Bad Grip 3, Gluttony,

**Umiejętności:** Brawling 12, Aerobatic 9,

Pisklaki nie są może maszynami do zabijania, ale stanowią wyzwanie nawet dla doświadczonego wojownika. Zazwyczaj starają się zmiękczyć cel swoim oddechem, a dopiero potem doprowadzić do walki w zwarciu.

Już z daleka będzie słycać przerażający ryk, straszliwe grzmoty i krzyki walczących – niedaleko stąd rozgrywa się bitwa, wedle słuchu około setki osób i jakiegoś wielkiego potwora. Bardzo szybko biegnąc, najprawdopodobniej pozostawiwszy za sobą najwolniejszą osobę z drużyny (doskonały sposób by 'stracić' na jakiś czas niepotrzebnych BN'ów którzy pałają się za drużyną), pierwsza postać zobaczy smoczycę i jej potomstwo walczące z oddziałem Czerwonych Czarnoksiężników. Niezliczona ilość ludzkich ciał leży w kałużach kwasu dymiąc i sycząc.

Kolosalna bestia leży spętana liniami światła, wokół niej stoi około dwudziestu Czarnoksiężników osłanianych przez, mniej więcej, czterdziestu opancerzonych wojowników, a w powietrzu krąży około piętnastu młodych smoczków różnego koloru. Zależnie od odporności na strach (i szczęścia w kościach) możesz nadać drużynie poziom strachu od -3 do -10, choć domyślnie chcemy przecie aby przynajmniej jedna osoba była zdolna do walki tak szybko jak się da, więc warto dodać im parę poziomów za motywację (na przykład +1 za pokonanie Pharauna, podobnego czarnoksiężnika, +1 za przygotowanie się do potyczki ze smokiem i tym podobne), jednak pamiętajmy, że stanie w okolicy wściekłego smoka naprawdę wymaga odwagi.

Pora zatem na największą batalię tego scenariusza.

Pisklęta fruwać w pewnym szyku – najniżej, czyli najbliżej do wrogów, znajdują się smoki które potrafią manipulować magią powietrza (niebieski i srebrny), starające się zbijać wszystkie niemagiczne pociski za pomocą czaru *Shape Air*. Ponad nimi zawsze znajdzie się jeden z pisklaków który może zionąć, a wokół niego, bardzo często zmieniając kierunek lotu i zmylając wrogów, lata pozostała część grupy, od czasu do czasu rzucając zaklęcia na tereny poniżej.

Z drugiej strony magiczne tarcze będą w stanie uchronić ludzi przed zionęciami, ale wszyscy Czarnoksiężnicy muszą utrzymywać więzy na smoczyce.

Pamiętajmy, że to gracze mają doprowadzić do zwycięstwa jednej ze stron. Dlatego też można zastosować trick 'Wsparcie' – jednak aby miał szanse powodzenia, drużyna musi być pewna tego po której stronie stanie. Załóżmy, że zechcą zadziałać zgodnie ze scenariuszem, czyli pomogą smoczyce – druga opcja doprowadzi ich do śmierci z rąk Czerwonych, a w najlepszym przypadku do niewoli.

### Tło muzyczne

Przed rozpoczęciem opisu sceny, zaczynając od biegu, sugeruję włączyć odpowiedni utwór, na przykład, Piratów z Karaibów: Skrzynia Umarlaka pod tytułem the Kraken Hansa Zimmera, tak aby spokojniejszy moment (zaczynający się gdzieś w pierwszej minucie, a kończący około drugiej) poświęcić na opisanie skrepowanej smoczyce. Pozostałe, głośniejsze fragmenty mogą doskonale zaakcentować jej próby uwolnienia się.

### Wsparcie:

BN, będąc pewny tego, że sam sobie nie da rady, wspiera BG – w tym wypadku magicznie użyczając swojej mocy, ale może to być także snajper strzelający na rozkaz, lub nawet wojownik na chwilę przekazany graczom. W takim razie oni nim sterują, oni rzucają i oni wygrywają.

Otóż zaraz po wychyleniu się BG z lasu, ze stadka smoczków odłączy się kilka sztuk i podlecą do drużyny – po jednym dla każdego gracza (proponowana tabela bonusów znajduje się poniżej). W tym momencie najbardziej wygadana postać powinna jak najszybciej przekonać pisklaki, że chcą im pomóc. Małe bestie reagują z karą -4, ale może ona zostać zmniejszona do -1, jeżeli drużyna zaatakuje Czarnoksiężników. Jeżeli smoczki uznają drużynę za sojuszników, to przekażą na godzinę, 'słabszym istotom', większą część ich mocy. To sprawi, że postacie zyskają premie, ale smoczątka stracą na ten czas wszystkie swoje nadnaturalne zdolności. Po tej akcji wszystkie pisklaki zajmą się kontrowaniem zaklęć Czarnoksiężników, co sprawi, że od momentu przyłączenia się graczy do walki do skończenia pętania, zostanie dwadzieścia rund.

<b>Premie od smoczków</b>	
Każdy pisklak daje +2DR (łuski), +2 do ST oraz HT, +10HP, +0.5BS, +1BM, +2 testów rzucania zaklęć i ataków bronią oraz Fearlessness II, a ponadto także premie zależne od koloru:	
<b>Kolor Pisklaka</b> (najlepszy dla)	<b>Premie dla postaci</b> (kumulują się z ogólnymi)
Czerwony (Wojownik)	+2ST, każdy stracony FP leczy automatycznie 1k6 HP, +2k6 obrażeń od ognia zadanych w walce wręcz (także bronią)
Złoty (Pacyfista, Bard)	+2DR(wyjątkowo twarde łuski), Aura Szczęścia (wszyscy sojusznicy w promieniu 4 metrów mogą raz na 2 rundy powtórzyć rzut jedną kostką), Bohaterski Unik (może wesprzeć sojusznika stojącego tuż obok – jeżeli zda test Per-2, może go popchnąć, zapewniając mu premię +2 Dodge)
Zielony (Łucznik)	Innate Attack (Trujący Oddech): raz na 1k6 rund może dmuchnąć stożkiem o długości 5 metrów i szerokości 2, na końcu wywołując efekt nudności, negowany zdaniem testem HT-4, Innate Attack (Plucie Kwasem): raz na rundę, poświęcając akcję ataku, może pluć na odległość do 10metrów, kwasem zadającym 2k6 obrażeń Toxic. Postać zyskuje także umiejętność Innate Attack (Breath) DX+2 (jako nową lub jako premię +2 do posiadanej)
Spiżowy (Czarodziej)	+1 Magery, +10 FP (rezerwa mocy), +2 test rzucenia zaklęcia, +1 dmg zaklęć /kość obrażeń
Czarny (Łotrzyk, Skrytobójca)	+2DX, +2 Striking ST, +2BS, +2BM, Innate Attack (Czarne Szpony) – postaci wyrastają szpony zadające obrażenia thr+1 imp lub sw+2 cut, a ponadto wprowadzają truciznę, która co dwie rundy zadaje 1k6-1 obrażeń toxic
Srebrny (Ktokolwiek)	Aura Regeneracji (sojusznicy w promieniu 4 metrów leczą sobie 1HP co dwie rundy), Poświęcenie (może przyjąć połowę obrażeń sojusznika oddalonego maksymalnie o 2 metry), Smocza Mgła (w promieniu 8 metrów pojawia się mgła, która utrudnia strzelanie nie-smokom (kara -2), a ponadto zmniejsza obrażenia od ognia o 2; trwa 1k6 rund)

Oczywiście, są to tylko propozycje, możesz przygotować swoje wersje premii, lub opracować smoczki niewymienione w powyższej tabelce.

Jak łatwo się domyślić, głównym celem będzie unieszkodliwienie czarujących, którzy trzymają Nrahartanah na uwięzi, oraz Gwardziści stojący na przeszkodzie.

Wszyscy wrogowie stoją w grupie, czarodzieje w środku, pomiędzy nimi wojownik z symbolami kapitana, osobiście chroniący najstarszego Czarnoksiężnika, zaś gwardziści stoją tak, by co najmniej dwóch chroniło jednego maga, a jeden gwardzista był w stanie bronić dwóch magów (najlepszy jest okrąg magów, gwardziści w okręgu o jeden metr średnicy większym stają pomiędzy Czarnoksiężnikami).

### Typowy Gwardzista Czerwonych Czarnoksiężników

**ST** 14    **HP** 18  
**DX** 12    **Per** 11  
**IQ** 11    **Will** 14  
**HT** 13    **FP** 16

BS 6,25 BM 6 Dodge 13 Parry 15 Block 16

**Obrażenia:** Large Shield            thr 1k6 cr  
Broadsword                    sw 2k6+1 cut, thr 1k6+1cr

**Zalety:** Combat Reflexes, Unfazeable, High Pain Treshold, Higher Purpose (służba Czerwonym), Magery 0

**Wady:** SoD (Czerwoni Czarnoksiężnicy), Sadism,

**Umiejętności:** Broadsword 14(kara za tarczę wliczona), Shield 18, Intimidation 14

**Sprzęt:** Napierśnik, Wielka stalowa tarcza, hełm i miecz.

Głównym zadaniem Gwardzistów jest ochrona magów, więc będą blokować i parować każdy możliwy atak, a ponadto co drugi będzie utrzymywał postawę obronną, umożliwiającą wykonanie parry i block w jednej turze.

### Kapitan Gwardzistów

**ST** 16    **HP** 20  
**DX** 12    **Per** 12  
**IQ** 12    **Will** 15  
**HT** 14    **FP** 18

BS 6,5 BM 6 Dodge 13 Parry 16 Block 17

**Obrażenia:** Large Shield            thr 1k6+1 cr  
Broadsword                    sw 2k6+3 cut, thr 1k6+2cr

**Zalety:** Combat Reflexes, Unfazeable, High Pain Treshold, Higher Purpose (służba Czerwonym), Magery 1,

**Wady:** SoD (Czerwoni Czarnoksiężnicy), Sadism,

**Umiejętności:** Broadsword 16(kara za tarczę wliczona), Shield 20, Intimidation 16, Thaumatology 12, Leadership 16, Tactic 14, Fast Draw 14,

**Zaklęcia:** Minor Healing 11, Counterspell(jedynie przeciwko zaklęciom obszarowym) 14

**Sprzęt:** Napierśnik, Wielka stalowa tarcza, hełm i miecz.

Kapitan postara się otrzymać swój oddział w kupie, maksymalizując wzajemną ochronę i opóźniając swoją turę, tak aby rozproszyć dowolne zaklęcie obszarowe, wymierzone w Czerwonych, lub uleczy 3 rany z Czarnoksiężnika w najgorszym stanie. Gdy rytuał się nie powiedzie, lub zakończy powodzeniem, włączy się do walki, osłaniając odwrót, lub wykańczając wrogów.

Czarnoksiężnicy muszą przez dwadzieścia rund utrzymać zaklęcie wiążące, które po tym czasie stanie się dość silne, by smoczyca nie zdołała go przerwać, a wtedy zasypią graczy i pisklaki dużą ilością śmiercionośnych zaklęć, kończących kampanię – warto zwrócić uwagę drużynowego czarodzieja, na czas jaki im pozostał: 'Moce są już na wpół stabilne' – 10 runda, 'Więzy zaczęły przybierać formę świetlistych łańcuchów' – 15 runda, 'Czarnoksiężnicy przeszli do zamykania zaklęcia' -18 runda, 'Prowadzący rytuał zakończył zaklęcie i właśnie zwraca się w waszą stronę' – 20 runda. Może on zechcieć im przeszkadzać tak jak smoczątko. Nie jest to zła myśl, ale aby zyskać jedną rundę musi on stojąc obok smoczyca, zdać zajmujący całą rundę test Thaumatology-5 i zużyć 2FP. Krytyczny sukces może sprawić, że zada on 1k6+2xMagery (minimum +1) obrażeń Czarnoksiężnikowi. Krytyczna porażka sprawi, że straci wszystkie pozostałe punkty mocy i FP.

Jeżeli któryś z magów zostanie zraniony, musi zdać test Thaumatology 13, z karą -1 za każde 2 punkty obrażeń, jakie otrzymał – porażka oznacza śmierć w wyniku przeładowania mocami którymi operowali, a także dodatkowe pięć rund rzucania więzów. Zdany test oznacza jedynie rundę opóźnienia.



Gdy zginie co najmniej dwóch magów, dowódca oderwie się od rytuału i zacznie rzucać masową teleportację (zdawane na 16 i mniej), co zajmie mu cztery rundy, a która pozwoli magom i pozostałym przy życiu gwardzistom umknąć przed gniewem smoczyca właśnie podnoszącej się z ziemi. Uwolnienie smoczyca Nrahartanah to wyczyn za który należą się gratulacje. Niestety, pokrzyżowanie szyków Czerwonym może doprowadzić do polowania na drużynę... Co tam, ważne jest, że Nrahartanah reaguje na graczy z premią +6, i nigdy nie spadnie poniżej reakcji *Neutral*, oczywiście, dopóki drużyna nie uzna, że polowanie na pisklaki to dobry pomysł na doświadczenie...

Aby smoczyca zgodziła się pomóc burmistrzowi, należy osiągnąć minimum 16 w teście reakcji – w tym wypadku zgodzi się, ale w zamian za Białe Ostrze Hapawa (staruszek jest nieprzytomny, więc to drużyna zadecyduje). Jeżeli zaś gracz osiągnie wynik 19+, wtedy Nrahartanah zgodzi się pomóc za darmo.

Nie jest możliwe przewidzenie wszystkich pytań, jakie mogą zadać jej gracze, ale postaram się odpowiedzieć na kilka rzucających się w oczy:

*Dlaczego Czerwoni chcieli ją pojmać?*

Nie jest pewna, ale podejrzewa, że potrzebowali jej ciała, lub mocy, do jakiegoś potwornego zaklęcia – jest najstarszym smokiem w tych okolicach, a ponadto posiadała wielką moc magiczną, więc łatwo byłoby im otworzyć bramę do niższych planów.

*Dlaczego wychowuje pisklaki wszystkich kolorów?*

Wszyscy jej przodkowie wychowywali swoje dzieci, co jest niespotykane u złych smoków, ponieważ wierzą, że tylko w ten sposób zdołają odbudować swoją populację. Ponadto jednym z nakazów Ojca Smoków jest pomoc swoim, a ona za swoich uważa wszystkie smoki. Poza tym, dzięki temu może przekazać młodym legendy o Ojcu Smoków, i Pierwotnych Bogach.

*Ojciec Smoków? Bahamut?*

Zarówno Bahamut, jak i Tiamath, są jedynie smokami które osiągnęły boskość. Wedle legend, które przekazywali sobie przodkowie Nrahartanah, Ojciec Smoków jest jednym z Pierwotnych, lub Starszych, Bogów. Nie wiadomo, dlaczego Ojciec Smoków nie opiekuje się już swoim potomstwem, jednak dwa ostatnie smoki, które cokolwiek o nim wiedzą, uważają, że jest to kara za walki między sobą, i pozwolenie pomniejszych istotom na przejęcie władzy w świecie, gdy miały być jedynie przekąską.

*Coś więcej o Pierwotnych Bogach?*

Ten świat nie istniał w czasach, gdy władali Starsi Bogowie, jednak było znacznie więcej światów, często ze sobą połączonych. Najprawdopodobniej coś doprowadziło do śmierci Starszych Bogów, jeżeli takie byty mogą umrzeć, albo z jakiegoś powodu opuścili te światy, pozostawiając jedynie swojego sługę, który teraz zwie się Lordem Ao. Nic więcej mi nie wiadomo.

### Uleczenie

Nrahartanah nachyliła się nad burmistrzem, osłaniając swoje dłonie przed Waszym wzrokiem, ale słyszycie chrupnięcie kości i zduszony jęk Hapawa. Smoczyca cały czas szepcze zaklęcia, których ludzki umysł i język nie powtórzy, a moc gromadząca się w okolicy jest odczuwalna nawet przez magicznych ignorantów takich jak Ty. Na zewnątrz słyszycie ciężkie krople deszczu, na który zanosilo się już od tak dawna. Pierwszy grzmot prawie zagłuszył ryk bólu starca. Prawie... Nie odważysz się podejść, szczególnie, że **MAG** trzyma **WOJA** by ten także im nie przeszkadzał.

Starsi Bogowie to motyw, który powoli i nieubłagane będzie wywracał świat Zapomnianych Krain do góry nogami, więc możesz z niego zrezygnować. Szczególnie, że jest to motyw piekielnie trudny, tak do poprowadzenia, jak i do grania. Zamiast niego możesz uznać, że smoczyca wyznaje Bahamuta i stara się doprowadzić do pewnego rodzaju rozejmu między smokami metalicznymi, a chromatycznymi.

### Uleczenie Hapawa

Nrahartanah, która przybrała postać elfki, poprosi graczy o asystowanie wraz z jej dziećmi – każdy powinien poświęcić jeden *FP*, a rytuał może

wyglądać niczym przekazanie serca w filmie Ostatni Smok po czym, dziękując BG odejście do lasu, wraz ze swoimi podopiecznymi. Scena powinna być heroiczna, moce przeznaczenia oto związują żywot człowieka z chromatycznym smokiem.

Po odzyskaniu przytomności, stary bohater będzie niewymownie wdzięczny za uratowanie życia, a jeżeli się dowie, to i za ukaranie zdrajcy, ochronę przed zabójcą i pogoń kota Czarnoksiężnikom.

Poza punktami postaci (sugeruję minimum 10) drużyna otrzyma od Janiny obiecane zioła, a Hapaw obdaruje ich jedną ze swoich pamiątek, Gwizdkiem Powrotnym, który umożliwia teleportację do Samotnego Dębu. Ponadto, jeżeli opowiedzą mu o Pharaunie, skrytobójcy i Czerwonych, zaoferuje drużynie postawienie siedziby nad brzegiem Toni Yeven, co w całości sfinansuje gdyż, jak stwierdzi 'Nawet bohaterowie muszą mieć spokojną przystań, a Samotny Dąb wspaniale się do tego nadaje.' - od razu zaznaczam, że jeżeli drużyna się zgodzi, to nie należy co sesję wrzucać hordy potworów, które będą oblegać nic nieznaczącą, zagubioną wioskę. No i warto zaznaczyć, że Hapaw zafunduje kamienny co prawda dom, ale jednopiętrowy i bez magicznych usprawnień, o te drużyna będzie musiała sama zadbać.

### **Przygoda skończona, co dalej?**

Pamiętasz o niziołkach rodu Tealeaf? Ród ten to niezliczona masa niziołków o nieposzlakowanej reputacji handlarzy. Wszędzie gdzie postanowiły coś zjeść, stają się przyjaciółmi całej okolicy, a ponadto ich towary uznawane są za tanie i doskonale wykonane, co nie dziwi, jako że w większości handlują świeżo pieczonymi ciastami i innymi słodkościami. Każda z takich 'piekarni' jest umieszczona na wozie, zawsze jadącym w jakiejś większej karawanie ludzi, elfów, krasnoludów, czy przedstawicieli jakiegokolwiek rasy, którzy mogą im zapewnić bezpieczeństwo, ale tym razem mamy do czynienia z karawaną niziołków. Niezaprzeczalnie coś knują, prawda? Może Gregor Teafeal, lub sama Babcia Deldira, głowa rodu, zaproponują im udział w poszukiwaniach artefaktu? Co prawda przywłaszczą go sobie niziołki, ale wynagrodzenie będzie uczciwe, albo zaproponują walkę z Kultem Zagłady z którym Babcia, ma osobiste zatargi?

Zainteresował ich motyw Ojca Smoków? Niech przeprowadzą badania, które doprowadzą ich do smoków, które z kolei pokierują ich dalej, aż w końcu dowiedzą się prawdy, jaka by ona nie była.

Może pewnego, deszczowego dnia do drzwi willi graczy zapuka gnom podający się za ucznia Nardona Wybuchowego? Twierdzi, że jego mistrz potrzebuje pomocy, gdyż zamierza udać się do Mrocznej Straży. Jak mówi 'coś go tam ciągnie', a boi się, że może się to dla niego źle skończyć.

Za oknem szaleje burza, ale Wy siedzicie sobie wygodnie przy kominku waszej willi nad Tonią Yeven. Olbrzymie krople deszczu wybijają na okiennicach relaksujący rytm, a zduszone odległością grzmoty dodają uroku tej jesiennej nocy. Wszystkie prace zostały już dawno zakończone, więc nawet chłopcy powinni się zrelaksować podczas deszczu. Przypominacie sobie może jakie ryzyko podjęliście, walcząc by uratować Hapawę? Ta pamięć napawa was słuszną dumą, prawda? W końcu niewielu 'pomniejszych istotom' udało się dobić targu ze smokiem. Tylko dzięki Wam burmistrz wrócił do, prawie młodzieńczej, formy. Urok chwili rozwiewa momentalnie walenie do drzwi. Od razu macie przed oczami kolejny kryzys. Może Czerwoni wrócili by się zemścić, a może Kult Zagłady zaatakował gdzieś w okolicy? Chwytnąjąc za miecz podchodzisz do drzwi, a po chwili wahania otwierasz je na oścież. Przez chwilę widzisz jedynie deszcz i dróżkę, ale po chwili, która powinna wystarczyć by morderca wbił Ci sztylet w brzuch, spoglądasz w dół.

Gnom, odróżniłeś od niziołka po bródce, spogląda na Ciebie i pyta się czy może wejść.

Drużyna może zechcieć pozostać w Samotnym Dębnie, w takim razie niech w okolicy pojawi się jakiś demon, może nasłany przez wściekły Kult Zniszczenia? Spalone pola, monstrum zżerające wszystkich których dogoni i mroczna potęga, która chce się zemścić na graczech, sprawiając, że ziemie na których mieszkają staną się posepnymi ruinami. Koniec końców, okaże się, że Pharaun powrócił, a co gorsza jest teraz znacznie potężniejszy! Potężniejszy i żądny zemsty.

Słyszycie krzyk przerażenia. Nagle ustał, a do Waszych uszu dociera odgłos pożaru. Huk płomieni i dziwne, mlaszczące okrzyki. Wybiegacie jeno chwytając za broń. Stajecie przerażeni, oto widzicie jak dziesiątki impów biegają po osadzie i podpalają domy wieśniaków!

Co w razie porażki? Możesz chcieć pociągnąć i rozwinąć użyte motywy, nawet nowej drużynie. Jeżeli Pharaun ucieknie, to gracze będą musieli się z nim później rozprawić, ale wtedy będzie już wysoko w hierarchii kultu, a więc będzie dysponował większą mocą. Śmierć lub ucieczka podczas walki z Czerwonymi spowoduje, że Kult Zagłady zacznie działać przeciwko wszystkim magom, mordując i składając ich w ofierze, zgodnie z rozkazami Arcykapłanki Mortis. Ponadto Hapaw umrze zanim Janina znajdzie lekarstwo. Gracze prawdopodobnie zostaną na stałe okaleczeni przez Krew Demona, zanim uda jej się ich wyleczyć.

### **Chłopi, podstawowe informacje, imiona i informacje**

- |               |   |
|---------------|---|
| Goszczon (45) | posiada sad z jabłoniemi, zajmuje się wytwarzaniem jabłeczników (napitków alkoholowych), pachnie cynamonem i wódką  |
| Dygoma (41)   | żona Goszczona, zazwyczaj przesiaduje z robótką pod studnią wraz z Mozutą i Cieszetą, plotkara  |
| Wojuta(29)    | pierworodny powyższych, potężny chłop, zajmuje się drobnymi pracami kowalskimi i zbijaniem beczek, chętny do bitki  |
| Mozuta(42)    | stary łowca, chętnie opowie o swoich polowaniach, a także o smoczycy mieszkającej w Cormanthorze (informacje zawarte w scenie z Nrahartanah)  |
| Cieszeta(39)  | stracił jedną nogę podczas walki z goblinami, niegdyś robił za strażnika wioski   |
| Niezamysł(27) | brat Wojuty, czasami pomaga ojcu w sadzie, przystojny, złośliwy i leniwy, większość czasu spędza nad jeziorem łowiąc ryby   |
| Gościwuj(30)  | karczmarz, łysiejący brunet, jego córka zniknęła miesiąc po zaginięciu Cahira   |
| Wrzeszcz(16)  | rybak, młody i dość ospały, ponoć przyprawił brzuch dziewczynie na targu, a ponadto widuje czasem potwora w Toni Yeven  |
| Radost(21)    | głuchy i niemowa, kapłan Chaunteii (lub, jeżeli w drużynie znajduje się kapłan, strażnik), może spróbować wyleczyć Hapawa jeżeli ktoś go sprowadzi z jego samotni nad Tonią Yeven               |
| Mękosza(18)   | córka Janiny, także uczy się na zielarkę, jednak podczas całej przygody siedzi w lesie zbierając dla matki zioła – mówi się, że spotyka się z jakimś łowcą spoza wioski, a może nawet i z elfem |
| Niemój(25)    | rodzice, którzy zostali przeklęci przez wiedźmę, nadali takie imię synowi by uchronić go przed klątwą – niespecjalnie się to udało, gdyż żadne z jego dzieci nie przeżyło pierwszego roku       |

Jeżeli powyższe to za mało, tutaj przytaczam wybór imion słowiańskich, które niezgorzej pasują do miejscowości:

Nadzieja	Męcisz
Mozuta	Cieszęta
Krzyżan	Łazina
Sobik	Smarz
Bolech	Złymyśl
Modłęta	Żelimyśl
Smogorz	Uściech
Gniewosz	Męcisz
Ćmina	Pęcien
Piskla	Czyrzniech
Maruszk	Modlic
Sędziej	Goszczon
Domawuj	Dobiesz
Cykarzewic	Miłosz
Cikarzewic	Kwasek
Tykarzewic	Sobia
Smogorz	Stoigniew
Witosz	Żegost
Rusota	Pokaj
Cis	Golijan
Dułgota	Doman