5E
Spaghetti Fantasy
BrancaloniA
Starter
ACHERON

Brancalonia to rozszerzenie 5. edycji najpopularniejszej gry role-playing na świecie, w całości oparte na włoskiej tradycji, folklorze, historii, geografii, literaturze i kulturze popularnej

Wydanie oryginalne:

Project Management: Samuel Marolla
Creative Direction: Mauro Longo
Direction of international version: Davide Mana
Editing: Masa Facchini
Quickstart Design and Development: Mauro Longo
Artwork: Lorenzo Nuti and Alessandro Balluchi
Map and Worksheets: Fabio Porfidia
Layout and Graphics: Matteo Ceresa, Andrea Macchi
"**The Treasure of the Bigat**" adventure was authored by Davide Mana
Design and Rules Development: Andrea Macchi and Max Castellani
Italian Editing and Proofreading: Simone Borri and Sebastiano De Angelis
English Editing and Proofreading: Sebastiano De Angelis, Epic Party Games and Sarah Jane Webb
Playtesting and consulting: Michele Garbuggio, Eugenio Maria Lauro, Federico Pilleri, Nicola Santagostino, Luca Bellini, Guido Campanini, Dario Pesce, Giulio Grassia, Piercarlo Serena

Wydanie polskie:

©2021 GRAmel Books Spółka z o. o.
Tłumaczenie: Maciej Nawrocki
Redakcja: Tomasz Z. Majkowski
Korekta i skład: Marta Błaszkowska
Wydawca: GRAmel Books Spółka z o. o.

Książka ani żadna jej część nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy. Wspierajcie nas, bo dzięki temu, że nie udostępniacie, możemy funkcjonować.

WWW.ACHERON.IT

Brainchild of Mauro Longo, Davide Mana and Samuel Marolla, Brancalonia also benefited from the invaluable contribution of Masa Facchini and of all the authors of anthologies previously published by Acheron Books: Diego Cajelli, Marco Cardone, Giovanni De Feo, Masa Facchini, Lorenzo Fantoni, Livio Gambarini, Michele Gonnella, Federico Guerri, F.T. Hoffmann, Jari Lanzoni, Federica Leonardi, Marco Lomonaco, Mauro Longo, Mala Spina, Davide Mana, Luca Mazza, Giovanni Melappioni, Marika Michelazzi, Nerdheim, Elvio Ravasio, Roberto Recchioni, Julia Sienna, Alessandro Vicenzi. A special mention goes to Vanni Santoni for his introduction to the second anthology and to Andrea Mollica for the two game books of Stregoneria Rusticana.

Regno di Taglia, Fratelli di Taglia, and Penumbria were created by Jack Sensolini and Luca Mazza (Ignoranza Eroica).
Borgo Stricchiano was invented by Federico Guerri for "Bucinella – approx. 25,000 inhabitants".
The game's launch and financing campaign are managed in partnership with Officina Meningi, Epic Party Games and Ludiblood.
Our special thanks go to Guido Campanini and Luca Bellini for their work in support of the game's very first version.
Copyright © 2020 Acheron Games. All rights reserved.
Brancalonia is a product of the authors' imagination: any reference to existing personalities, organizations, places, names or events is purely fortuitous.
Italian edition © 2020 Acheron Games

You can find Brancalonia adventures, companion, and utilities on **WWW.ACHERON.IT**

Spis treści

Brancalonia 3

Franci, Nagrody, Bandy i Roboty 4

Witajcie w Brankalonii! 8

Co znajdziesz w podręczniku podstawowym? 12

Mroźne noce i puste sakwy 13

Zagrywki i Łupnie 16

Młócenie baryły i Kiep 20

Skarb Bigata 22

Potwory i wrogowie 35

Podstawowe zasady zawarte w tym starterze stanowią zarys *Brancalonii* i tego, jak wygląda rozgrywka. Tekst ma być wprowadzeniem w świat i jego atmosferę oraz w nowe zasady naszego arcywłoskiego świata fantasy. Broszura zawiera także przykładową przygodę *Skarb Bigata* w komplecie ze wszystkimi elementami potrzebnymi, by wypróbować to rozszerzenie podczas jednej długiej sesji lub kilku krótszych.

Brancalonia

Pizza, sztylety i mandolina

Witajcie w Brankalonii, krainie wielu niebezpieczeństw i równie wielu okazji do zrobienia dużych pieniędzy, miejscu najbardziej niesamowitej, łajdackiej i włoskiej przygody, jaką kiedykolwiek przeżyliście w grze RPG!

Stwórzcie własną bandę frantów, dołączcie do wolnej kompanii, znajdźcie jakieś nieźle płatne robótki i zaserwujcie mocny koktajl o smaku pięści i noży tym, którzy się o niego proszą.

Kiedy już zarobicie przyjemną sumkę i wespniecie się o kilka szczebli w kompanijnej hierarchii, będziecie mogli spróbować szczęścia podczas tego ostatniego skoku, który pozwoli wam odejść w blasku chwały...

No, bo co w końcu może pójść nie tak?

Z połączonych sił serii *Zappa e Spada – Spaghetti Fantasy* (antologii wydawnictwa Acheron Books) oraz *Fantasy di Menare* Ignoranzy Eroiki powstała *Brancalonia* – nowy świat 5. edycji najsłynniejszej gry fabularnej wszech czasów.

Ten fantastyczny, baśniowy i łotrzykowski świat to Włochy w krzywym zwierciadle – cytuje, zbiera i miesza rozmaite wątki współczesnej i dawnej włoskiej literatury, kultury popularnej i wyobraźni zbiorowej, wywodzące się między innymi z:

- tradycyjnych włoskich opowieści ludowych i baśni, od szesnastowiecznego *Le Piacevoli Notti* Straparoli do siedemnastowiecznego *Lo cunto de li cunti* Basilego; od *Pinokia* Collodiego do najbardziej znanych klechd zawartych w *Bel Paese* Stoppaniego;
- tradycji rycerskiej i dworskiej, od średniowiecznych *cantari* (ballad minstreli) po renesansową epikę;
- włoskich filmów kostiumowych, takich jak *Armia Brancaleone* czy *Rzemiosło wojenne*, a także międzynarodowych hitów kinowych, których akcja toczy się w inspirowanych średniowieczem i renesansem światach – *Zaklęta w sokoła*, *Narzeczona dla księcia*, *Ciało i krew* itd.;
- dwudziestowiecznych włoskich arcydzieł fantastyki pióra takich autorów jak Pederiali, Eco, Buzzati i Calvino.

Franci, Nagrody, Bandy i Roboty

Wszystkie postaci graczy w *Brancalonię* są Frantami – członkami Band najemników, szelm i im podobnych łajdaków wykonujących nie do końca zgodne z prawem Roboty w różnych państewkach wyrosłych na gruzach potężnego starożytnego imperium – pozostałościach starożytnego królestwa, które legło w gruzach.

Franci

W waszym świecie są bohaterowie, których życie to pasmo zapierających dech w piersiach przygód, heroicznych czynów i legendarnych dokonań. Rycerze w lśniących zbrojach prowadzący swe armie do boju przeciw przerażającym wrogom; gotowi na wszystko, wytrawni poszukiwacze skarbów penetrujący zapomniane kazamaty dawno upadłych imperiów, stawiając czoła na przemian śmiertelnym pułapkom i bezimiennym stworom; sprytne i przewrotne heroiny wykorzystujące swój urok, zwodząc książąt i kupców by ukraść nieprzebrane skarby w ciągu zaledwie jednej nocy!

Ale wy nie należycie do tego grona… Wy, gnuśni szalbierze, dranie pierwszej wody i chciwe łotry, wkraczacie do akcji, kiedy sprawy naprawdę się komplikują.

Jako ci źli, ci obdarci, ci brzydcy.

Krótko mówiąc – tak, to właśnie wy.

Jesteście mętami świata przygody, mięsem armatnim wszystkich bitw, szumowiną z samego dna beczki, parszywą dwunastką, którą wyciąga się z więzienia tylko wtedy, gdy potrzeba kogoś do samobójczej misji.

Wydaje wam się to nie w porządku? Ha, nie jesteście zatem tacy głupi, na jakich wyglądacie… Bo to faktycznie niesprawiedliwe. Ale spójrzmy prawdzie w oczy: los ma lepsze rzeczy do roboty, niż grać uczciwie z ludźmi waszego pokroju.

Dość gadania, straceńcy! Do roboty!

Nagrody

Takimi szelmami, szmaciarzami i larwami jak wy Królestwo mogłoby obsadzić dziesięć tysięcy galer, a nawet wydać wojnę Soldanowi, hen, daleko w Zamorzu. Ale oto wciąż włóczycie się po miastach i wsiach, wszędzie przynosząc kłopoty, a nikt nie jest w stanie położyć kresu tej pladze.

Ten motłoch, ciżba desperatów, której jesteście doskonałymi przedstawicielami, nazywa się także zbiorczo Bractwem Nagród – to cała sieć Band i Frantów, za których głowę jakiś królewski lennik wyznaczył w pewnym momencie mniejszą lub większą nagrodę.

Jakakolwiek by rzeczona nagroda nie była, wydanie jednego z Braci strażom czy łowcom nagród uchodzi powszechnie za bezprzykładną hańbę, której nie dopuściłby się żaden honorowy członek Bractwa. Oczywiście zawsze znajdzie się jakiś pozbawiony honoru kapuś, niemniej Brat wydający Straży kamrata daje jej okazję do zebrania dwóch nagród za jednym razem… Kapujecie, nie?

Słowem: Franci zazwyczaj nie zbierają nagród za głowy innych Frantów. Tym trudnią się natomiast chętnie Łowcy i Strażnicy – przynajmniej wtedy, gdy gra jest warta świeczki.

Wysokość nagrody wyznaczonej za głowę danego Franta nie tylko odzwierciedla jej pieniężną wartość, ale także reputację, jaką cieszą się we własnej Bandzie oraz w innych Bandach Królestwa.

Zasady dotyczące Nagród opisano dokładnie w podręczniku podstawowym.

Kompania

Panosząc się swobodnie w całym królestwie i działając z własnej inicjatywy – lub sprzedając się temu, kto zapłaci najwięcej – bandy *Brancalonii* wstępują czasem na żołd jakiegoś drapieżnego generała, drobnego szlachcica lub nikczemnego miejscowego władyki.

Banda, do której należą Franci Graczy, może być rozmaitej proweniencji – mogłaby być pobitą armią obdartusów w drodze na wojnę w Zamorzu; karawaną włóczęgów lub sztukmistrzów; grupą gwiskardów poszukujących zaginionej przepowiedni z Ery Drakońskiej; szajką rabusiów czających się na zbłąkanych podróżników; kontyngentem uchodźców z terenów objętych wojenną pożogą; zorganizowaną kompanią najemników; załogą statku pirackiego; ekipą poszukiwaczy skarbów; luźną czeredą rozproszonych bandziorów; towarzystwem kilku pobożnych braciszków na tropie jakiejś prastarej relikwii; drużyną zbiegłych skazańców; gildią łowców nagród; paczką potępieńców, żebraków czy kanciarzy; hordą pogan pod murami miasta; czymkolwiek, co jeszcze przyjdzie wam na myśl.

W każdym wypadku zwykli ludzie postrzegają zrzeszonych Frantów jako osoby groźne, przykre i zdolne do wszystkiego. Najlepiej byłoby ich unikać… ale jeśli to się nie uda, należy się z nimi zaprzyjaźnić.

Gdy akurat nie wykonują żadnej Roboty, Franci i ich herszтowie starają się zaprowadzać w kompanii coś w rodzaju porządku zgodnie z zasadami tak zwanej Swawoli (czasu wolnego). Wybory podjęte na tym etapie mają na celu poprawę warunków odbywania kolejnych misji, których ukończenie wpływa z kolei na reputację Bandy.

Zasady zarządzania Bandą, poziomem Rozgłosu i Kryjówkami przedstawiono szczegółowo w podręczniku podstawowym.

Banda

W *Brancalonii* drużyny Frantów Graczy nazywa się Bandami.

Banda stanowi zwartą, wypróbowaną i sprawdzoną garstkę Frantów, których można wysłać na jakąś misję i którzy ufają sobie na tyle, by działać razem bez ryzyka wyrżnięcia się nawzajem w kwadrans po rozpoczęciu zadania. Banda Graczy to jedynie część kompanii, która może liczyć kilku, kilkunastu czy nawet kilkuset innych członków. Wspinanie się w hierarchii kompanii jest jedną z dróg rozwoju postaci w grze.

Zaczniecie jako trzeciorzędni chuligani, którzy w tym okrutnym i niebezpiecznym świecie starają się dojść do czegoś drogą brudu i krwi; ostatecznie – jeśli okażecie się godni – możecie stać się hersztami Band i mocno zatrząść tronami królów i panów.

Gotowi? Ano tak, urodziliście się gotowi…

Brankalońska Robota

Wieśniacy, kupcy, szlachta czy lokalni watażkowie często zlecają kompaniom (i, co za tym idzie, Bandom) różne fuchy: na ogół są to zadania nielegalne i niebezpieczne, których wykonania nie podjął się nikt inny.

A to i tak tylko te łatwiejsze!

W trudniejszych występują zwykle klątwy, demony, czary, potwory i piętrowe machlojki.

Musi być jakiś haczyk, skoro wynajęto do tego akurat Frantów, czyż nie?

Podział na Bandy i kompanie pozwala także na swobodną wymianę graczy i postaci, dorywcze sesje, jednostrzały oraz awanse na wyższe szczeble i poziomy.

„Życie jest jak miska polewki w jakiejś spelunie - nigdy nie wiesz, co się trafi"

- Sor Foresto de'Gonzi, oberżysta

Kondotier i atmosfera Brancalonii

Kondotier to Mistrz Gry w *Brancalonii* – to on odpowiada za prowadzenie sesji i opowiada o wydarzeniach, które mają miejsce w trakcie przygody. Jako herszt kompanii wyznacza też zadania, jakich może się podjąć Banda.

Kondotier – bardziej niż inni gracze – dba o atmosferę gry i służy jako mediator w sporach, godząc różne żądania, chęci czy pragnienia pozostałych.

Tak naprawdę do *Brancalonii* można podejść na wiele sposobów – na przykład:

- możecie skupić się na kampaniach wojennych i misjach o tragikomicznym, ironicznym, sarkastycznym czy gorzkim zabarwieniu. W takim wypadku kompania (być może armia najemników, która sprzedaje swoje usługi najszczodrzejszemu z najemców podczas wojny tysiącletniej) będzie miała za główny cel wzbogacić się i pożyć dostatecznie długo, by ze zdobytych bogactw skorzystać;
- możecie skupić się na baśniowych stworzeniach, polowaniach na potwory i opowieściach rodem z bajek. By uzyskać atmosferę legend, można wykorzystać motywy obfitującej w przygody wyprawy, poszukiwania skarbu, magicznych perypetii oraz typowe wątki romantyczne;
- możecie skupić się na łotrzykowskim aspekcie świata, sytuacjach awanturniczych i mocno ironicznych, czerpiąc obficie z kultury popularnej;
- możecie zanurzyć się w mrok półświatka, wszelkie intrygi, polityczne spiski, morderstwa i dekadencję, a nawet pokusić się o stworzenie opowieści w stylu *grimdark*, *low fantasy* czy teatru Grand-Guignol;
- możecie wypłynąć na szerokie wody z korsarzami i podwodnymi stworami , żeglując po Morzu Szafirowym, Charybdach czy Morzu Ponurym, by łupić inne statki lub samemu paść ofiarą grasujących wszędzie piratów;
- możecie pójść w bardziej rycerską stronę, rozgrywając scenariusze o zbójcach, buntach, intrygach dynastycznych i wyniosłych ideałach. Może prawowity dziedzic tronu Królestwa skrywa się wśród złodziei?;
- możecie zgłębić to, co w *Brancalonii* surrealistyczne i fantastyczne, rozwijając nadnaturalne i paranormalne aspekty tego świata, albo okrasić go odrobiną realizmu magicznego – tak typowego dla wielu dwudziestowiecznych pisarzy włoskich.

W podręczniku zmieszaliśmy wszystkie wymienione składniki wedle własnego gustu, ale podczas rozgrywki to wy, czyli gracze, zdecydujecie, których użyjecie, a które odłożycie na bok.

Najważniejsze, żeby Kondotier i Franci zawsze zgadzali się w kwestii tego, co ma się wydarzyć w Brankalonii!

Master Perfidia, Mapmaker to Duke Azzzone the 5th of Galaverna and Pianaverna

Crown Mountains
2
3
4
Tauringa
Tarantasia
Pagan Plain
Dump River
Aurona
Vortiga
Mare Monstrum
Pale Mountains
Tergesta
Mistide
Gulf of Carnage
Tessaratto
Addiaccio
16
Istrania
Mouths of Malifax
Murky Sea
15
Tarsesta
Sappa et Spatha
Sappa et Spatha
Brancalonia

Witajcie w Brankalonii!

„Królestwo Nagród to przecież tylko taka nazwa geograficzna!”

- Klemens Pomponiusz, Kanclerz Altomanii

Przygody brankalońskich Frantów rozgrywają się w miejscu, które jego mieszkańcy nazywają „Królestwem Nagród” albo po prostu „Królestwem”; w końcu jak – zgodnie z prawdą – powiedział Kanclerz Cesarza Altomanii: „Królestwo Nagród” tak naprawdę nie istnieje!

Ziemie Półwyspu Brankalońskiego i sąsiednich wysp stanowią jedynie drobną część posiadłości Cesarstwa Altomanii, nadaną Królowej Menaldzie z Catozzy jako dobro lenne sto lat temu i nigdy nie odebraną – nawet po tym, jak ród Catozzich upadł, złamany intrygami, spiskami i roszczeniami kilkunastu konkurentów.

Nagrodę, o której wspomniał Pomponiusz, wyznaczono za głowę Buemonda Opasłego z Aurocastro, który – z samego czubka półwyspu „złego buta” – dowodził konfederacją bandytów, półpanków i rozbójników. Owa banda nikczemników grasowała po wszystkich krajach, od Pikadory po Falcamonte, atakując każdą cesarską armię w okolicy i odmawiając opłacania jakichkolwiek podatków, dziesięcin i kontrybucji.

W zamian za głowę Buemonda, ważącą zresztą aż czterdzieści kilogramów Menalda wzięła całe Królestwo we władanie w imieniu Cesarza. Od tamtej pory minął wiek: cały półwysep zdążył w tym czasie wymknąć się spod altomańskiej kontroli i nikt nawet nie myśli o tym, by go odzyskać.

Odkąd Żelazna Korona Menaldy zaginęła, a linia sukcesyjna zupełnie się rozmyła, Królestwo rozpadło się na ponad tuzin niezależnych regionów; te z kolei podzieliły się na rozmaite lenna, hrabstwa, wioski, marchie, księstwa, baronie, przymierza, ziemie dziedziczne, miasta i ligi kupieckie. Jakby to nie wystarczyło, granice między wszystkimi tymi dominiami i otaczającymi je ziemiami niczyimi są nader niepewne.

Regiony odpowiadają z grubsza podstawowym tematom i odcieniom, jakie może mieć rozgrywka *Brancalonii*: przyjmując konkretną fuszkę w danym miejscu weźmiecie udział w charakterystycznych dla niego wydarzeniach.

Oto krótki przewodnik.

Kinotaria, czyli ruiny przodków, potwory morskie i gorgony

Jak głosi legenda, gdy przed setkami lat mityczny stwór Kinotaur opuścił morskie głębiny, to właśnie w tej krainie złączył się w miłosnym uścisku z żoną Króla Klodiona z Zagórza, którego współcześni władcy Kinotarii mają być dalekimi potomkami.

Wybrzeża i doliny tego regionu są usiane starożytnymi ruinami nieznanego pochodzenia, podobnymi do tych, jakie cyklopi zostawili dalej na południu półwyspu. Jak głoszą stugębne plotki, w okolicy nie brakuje draków, zdeformowanych żaboludów żyjących wzdłuż morskiego brzegu ani gorgon, nadnaturalnych istot pochodzących od Kinotaura – a niektórzy tutejsi mieszkańcy posiadają Znamiona – odrażające zniekształcenia ciała, które zapewniają jednak niewysłowioną mocą. Choć to nie stolica, najpotężniejszym miastem Kinotarii jest Lungarywa, rządzona przez bardzo zamożnych kupców.

Falcamonte, czyli rycerze, *gobbolini* i zbójcy

Ziemie Falcamonte są surowe i dzikie, jedynie gdzieniegdzie upstrzone zielonymi i płodnymi gajami. Stolicą regionu jest Taurynga, którą na swoją siedzibę obierali kolejni królowie; w rezultacie miasto i jego otoczenie aż roją się od szlachty miejskiej i ziemskiej, starych rycerzy obrosłych w tłuszcz, piórka lub kurz, rekrutów pełnych jeszcze młodzieńczych ideałów, najemnych wojowników oczekujących werbunku, zamożnych winiarzy, spiskujących dworzan i dekadenckich arystokratów. Natomiast każdy las czy pas ziemi niczyjej pełen jest bandytów, złodziei i maruderów gorliwie pragnących oddać biednym (w tym sobie) wszystko, co zostało przywłaszczone przez baronów i książąt krwi. Ostatnią, ale nie mniej dotkliwą plagą tego kraju są *gobbolini* czające się po licznych jarach i jaskiniach u podnóża gór oraz atakujące – fizycznie i werbalnie! – każdego, kto znajdzie się w ich zasięgu.

Galawerna, czyli kupcy, sztukmistrze i gwiskardzi

Tak jak Falcamonte to ojczyzna starych i zubożałych rodów arystokratycznych, sąsiednia Galawerna zamieszkana jest głównie przez kupców, lichwiarzy, przedsiębiorców i najemników. Wszystko ma tu swoją cenę, honor właściwie nie istnieje, a w okolicznych wsiach tak naprawdę rządzą zysk i odsetki. Przez palce mieszkańców tych ziem przepływawiele sztuk złota, a lokalne spory są wszechobecne. Możni Galawerny mierzą się ponurym wzrokiem zza krenelaży własnych wież obronnych, a armie wykwalifikowanych i chciwych najemników sprzedają swoje usługi temu, kto da najwięcej, zmieniając strony konfliktu częściej, niż zmienia się bieliznę. Galawerna słynie ze swoich warsztatów, faktorii i rzemieślników, z alchemii, pirotechniki i zegarmistrzostwa oraz z afektowanego zachowania tutejszych dam. Wędrowne trupy sztukmistrzów, muzyków i kuglarzy zapełniają miejscowe rynki i dziedzińce tłumami ciekawskiej publiczności, a czarodzieje, szarlatani, zaklinacze, uzdrowiciele i Gwiskardzi równie dobrze mogą zarobić na życie jako mistrzowie sztuk tajemnych czy aktorzy teatralni albo magicy w operetce.

Wortygana, czyli cekiny, żaglowce i nożownictwo

Wortygana, prawdopodobnie największy kraj Królestwa, znajduje się w całości pod kontrolą potężnego kupieckiego portu Wortygi, zwanej tak przez wiry (*vortici*) i prądy morskie, nieustannie mącące tamtejsze wody. Rządzone przez ponurą radę bogatych potentatów miasto słynie także ze swoich masek, intryg i Karnawału. Długie palce Wortygi sięgają daleko na południe, przez spory obszar Morza Ponurego z wyspami Kalistą i Tazynantą, a zatrzymują się dopiero na Sydonii. Wielkie bogactwo kupców – pochodna tysięcy złotych monet, które co roku trafiają do szkatuły Wielkiej Rady – bywa jednak zagrożone: a to wskutek ciągłej nawały pirackich ataków na szlaki handlowe wortygańskich statków, a to w wyniku rywalizacji między barbarzyńcami a uchodźcami z Tergesty, to znów przez obecność licznych złodziei i morderców, obdarzonych i żebraków na ulicach wielkiego miasta, zaś na rozległej prowincji – bandytów, pogan, heretyków, *benandanti* (kroczących) i przesądników. Stały ląd Wortygany to także ulubiony punkt przepraw grup zbiegów, maruderów, dezerterów, szpiegów, mąciwodów i żołnierzy bez przydziału z całej Altomanii, jak również dom wielu tajemniczych i niezwykłych istot, takich jak sylwanie, fanie, morganci czy magiczne stworzenia z północy.

Pianawerna, czyli mgły, wiedźmy i poganie

Pianawerna rozciąga się na południe od Wortygany, Falcamonte oraz Galawerny i jest pod formalnym zarządem galawerneńskich Możnych. To mglisty, odludny obszar, przez który przepływa największa rzeka Królestwa, zwana Fosą, oraz wszystkie jej dopływy. Bagnista, pełna mefitycznych wyziewów, nękana przez wyrzutków, bandytów i zbiegów Pianawerna to kraina maleńkich osad oraz kilku wiosek o nieco większym znaczeniu – wszystkich jednakowo dotkniętych plagą sfor psów wojny i kompanii najemników. To także kraj starych legend, zakazanej magii i starożytnych skarbów – to tu swoje kryjówki mają straszliwe wiedźmy i rzeczne potwory, zbiegli skazańcy i ścigani złoczyńcy, *malebranche* i bawaliszki. Część regionu zajmuje Pogańska Równina – pas ziemi niczyjej, będący domem jednej z większych pogańskich konfederacji w Królestwie. Obszar ten często nawiedzają pustelnicy, mnisi, wędrowni kapłani, kaznodzieje i cudotwórcy, usiłujący nieść Światło Świętych między mieszkających tam pogan.

Penumbria, czyli żałoba, zbrodnie i jeszcze więcej żałoby

Część Królestwa spowija Błędna Mgła – ściana mgły na lądzie, łącząca się z siarkowymi waporami unoszącymi się nad morzem. Miejsca występowania tego trującego miazmatu wyznaczają jednocześnie granice Penumbrii,

najciemniejszej spośród krain półwyspu. Źródła Błędnej Mgły należy być może szukać w trwającej od niemal pięciu wieków czarnoksięskiej wojnie między pechmistrzami a przesądnikami – albo w samym sercu regionu, kryjącym niewypowiedziane tajemnice.

Penumbria, zamknięta w klinczu pomiędzy ostrzami najemników i banitów a łaknącymi krwi kłami lokalnej fauny oraz pozbawiona jakiejkolwiek centralnej władzy, cierpi na całkowity brak politycznej stabilności.

Władza nad tym lennem została podzielona między Książąt-Hrabiów Castel Notturno i Kopułę z Crimini – radę donów rodzin tego miasta (z których każda prowadzi własną działalność kryminalną), obierającą na ojców chrzestnych członków rodu Malavita.

W całej krainie często dochodzi do porachunków między poszczególnymi gangami, Straż wyzyskuje słabych obywateli, a przeżarte korupcją lokalne służby porządkowe uwikłane są w rozmaite ciemne sprawki.

Oprychom należącym do gangów Orbino, Pertugii czy Crimini potrzeba bardzo niewiele, by wydać wojnę innym bandom w celu przejęcia kontroli nad byle placem, pomostem czy skrzyżowaniem dróg. Handel bronią to najważniejsza i najbardziej intratna gałąź lokalnej gospodarki.

Każda penumbryjska domena ma swojego własnego świętego patrona, a przepowiednie traktuje się tu w zasadzie jak zakłady. Całą ekonomię regionu kontroluje Kopuła, która prowadzi brudne interesy nawet w najdalszych zakątkach Królestwa.

Penumbryjczycy to ludzie gwałtowni, brutalni i odpychający, a niekończące się wojny, konflikty zbrojne, masakry, zbrodnie, zabójstwa, choroby i inne plugastwa sprawiły, że spośród wszystkich ziem Królestwa to tu najłatwiej postradać życie.

Torrigiana, czyli signorie, extravaganza i gadające marionetki

Region Torrigiany obfituje w fortece, wieże, latarnie, zamki, twierdze i wsie; władza każdego księcia czy burmistrza sięga jedynie tak daleko, jak mury miejskie, a o każdą najmniejszą osadę toczą się zaciekłe spory między rywalizującymi ośrodkami władzy. Kraina zawdzięcza swoją nazwę znajdującym się tam olbrzymim Wiszącym Wieżom (*Torri*) – dziedzictwu czasów dawno zapomnianych, których nie brak nawet – choć na wpół zatopionych i zapomnianych - także wśród cuchnących bagien Maremmy, czy nawet w głębinach Morza Wież.

Torrigiana aż kipi od intryg, rodowych zapiekłości, walk o władzę, spisków i regularnych utarczek zbrojnych, mających miejsce kilka razy w roku.

A jednak atmosfera, jaka tu panuje, jest ciepła i magiczna, a podróżni postrzegają Torrigianę jako kraj, który natura pobłogosławiła słońcem, wybornym winem i doskonałymi warunkami do życia. Każdy, kto tu mieszka lub choćby przejeżdża przez te strony, z pewnością zauważy, jak silny wpływ na każdy niemal aspekt życia codziennego ma obecność Turkusków, czyli Błękitnych Wróżek, duszków, mówiących zwierząt i innych cudów. Extravaganza – tajemnicza i przedziwna siła, jaką rządzą się magia i rozmaite osobliwości – jest tu wyjątkowo potężna; wszak to właśnie w Torrigianie rośnie drzewo, którego magiczne drewno służy do wyrobu gadających marionetek, tak podziwianych w całym Królestwie.

Miasta Torrigiany obfitują w wina i mięsiwa; od zamieszkanej w dużej mierze przez obrotnych bankierów i sklepikarzy Kukki pochodzi nazwa mitycznej krainy Kukkanii, gdzie każdy może „pić, śmiać się i hulać". Inne miasta regionu to – bodaj najsłynniejsza ze wszystkich – czcigodna Fioraccia, zatęchła i posępna Maremma oraz urocze Borgo Stricchiano, od wieków znajdujące się pod rządami dynastii Della Guerra, która, jakby na przekór jednoznacznie bojowej nazwie rodu, wydała wielu szczodrych i światłych mecenasów licznych sztukmistrzów i muzyków.

Spoletaria, czyli zamki, najemnicy i fechmistrze

Spoletaria była pograniczną marchią Królestwa Obojga Scylli, chroniąca je przed różnymi potwornościami oraz zbiegami z Penumbrii. Teraz, kiedy nikt już nie sprawuje żadnej kontroli nad regionem, jego warowne zamki stały się głównymi ośrodkami werbunkowymi wszelkiej maści band najmitów. Właśnie tutaj, opuściwszy swoją ojczyznę, zatrudnienie znajdują budzący grozę Penumbryjczycy, znani w świecie jako najokrutniejsi ze wszystkich rzeźników, grasujących na polach bitew Królestwa. To tu – z braku innej pracy – niemający nic do stracenia kapitanowie i maruderzy łączą siły, tworząc kompanie gotowych na wszystko desperatów, ruszające potem Drogą Wisielców (*Via Cappia*) w poszukiwaniu łupów. W końcu – co dzieje się w Penumbrii, zostaje w Penumbrii, prawda?

Długowieczna tradycja wojskowa Spoletarii spowodowała rozkwit szkół szermierczych wszelkiego rodzaju, a dziś jest to miejsce, z którego pochodzą najlepsi fechmistrze Królestwa, biegli we wszystkich istniejących technikach walki – włączając i te najbardziej tajemne, i te zakazane…

Alacja, czyli upadłe imperia i zejścia do piekieł

Alacja była niegdyś sercem Imperium Drakońskiego i, co za tym idzie, najważniejszym regionem całego półwyspu. Przed wieloma wiekami państwo-miasto Plutonia stało się centrum bezgranicznej potęgi, jednoczącej pod sobą wszelkie znane lądy. Liczyło wtedy ponoć aż milion mieszkańców. Dokładnie tysiąc lat temu starożytna Plutonia zapadła się pod ziemię pod ciężarem tak wielu ludzi i budynków. Tak zaczęła się trwająca po dziś dzień wojna tysiącletnia. Obecnie Plutonia to wielka jak osobna kraina pustynia ruin, w której rzekomo znajdują się wrota do piekieł, a którą zamieszkują diabły, potępieńcy, duchy i cienie. Nie ma tu już żywej duszy. Reszta Alacji, pogrążona w rozkładzie i dekadencji, została rozbita na wiele niezależnych państewek rządzonych przez możne rody.

Mimo tego właśnie w Alacji znajduje się główna siedziba Kalendarza, a cały region pełen jest zapuszczonych kościołów, klasztorów i katedr. W sercach mieszkańców wciąż gości tradycyjna pobożność, a liczne zakony rycerzy, wyrzutków i żebraków mają tu konwenty, fortece i opactwa.

Królestwo Obojga Scylli

Sto lat temu, po śmierci Królowej Menaldy, Królestwo podzieliło się po raz pierwszy. Następcy Buemonda Opasłego odzyskali południe Brankalonii, próbując na powrót wyznaczyć starożytną i dawno już zapomnianą granicę państwową. Królestwo Obojga Scylli zawdzięcza swoją nazwę dwóm posągom przedstawiającym te potwory i umieszczonym naprzeciw siebie, na dwóch krańcach Wielkiego Mostu. Ów rozciągnięty nad cieśniną dzielącą Zagarę i Pikadorę most jest jednym z zachowanych do dziś cudów drakońskiej inżynierii. Dwie Scylle symbolizowały Zagarę i całe południe Królestwa – w skład którego wchodzą dziś Wolturnia, Auzonia i Pikadora – oraz tajemnicze Zapomniane Hrabstwa. Ale i te regiony z czasem uległy podziałowi; dziś składają się na nie rozproszone kraiki, przemierzane wzdłuż i wszerz przez armie i bandy zbójców, pretendentów do lokalnych tronów i innych uzurpatorów, przesądników i gwiskardów, sztukmistrzów i wędrowców. Tu i ówdzie można znaleźć skąpane w złocistym słońcu – dającym życie tutejszym gajom oliwnym i winnicom – fortece i wartownie, olbrzymie pomniki dawnej chwały Imperium Drakońskiego, oraz ruiny, które, jak powiadają, zostawili cyklopi na długo przed tym, jak człowiek pierwszy raz pojawił się na tej ziemi.

W Królestwie Obojga Scylli bardzo silna jest Wiara Kalendarza. W związku z tym mieszkają tu zastępy mnichów, cudotwórców i uzdrowicieli, ale także niezliczone tłumy cwaniaków, żebraków, wyrzutków, złodziei, handlarzy fałszywymi relikwiami, czarowników i pogan wszelkiej maści. Tutejsi szlachcice i możni – tak samo jak gangsterzy i zwyczajni ludzie – muszą układać się z ojcami chrzestnymi lokalnych organizacji przestępczych, najpotężniejszych w całym Królestwie.

Oczywiście nie brakuje tu także cudów i dziwów; najbardziej znanym ze względu na niepokojące zagadki, przepowiednie i przesądy regionem Obojga Scylli jest Księstwo Akwawiwy, którego stolica nosi nazwę nieznaną nikomu, za wyjątkiem samych Akwawiwan. Panuje tu przesąd, że gdyby poznał ją ktoś obcy, miasto spotkałby upadek. Postronni zatem mówią o nim na ogół Miasto Imion.

Tazynanta, czyli sekrety, skarby i starożytności

Wyspę Tazynantę zamieszkuje lud potężny i uparty, z powierzchowności chłodny, lecz w gruncie rzeczy przyjazny, nigdy do końca nie ujarzmiony – ani przez drakońskie legiony sprzed milenium, ani przez wortygańskich kupców, którzy dziś sprawują tu formalną władzę.

Uboga, surowa i niegościnna ziemia wyspy skrywa w swoich pozornie bezdennych głębiach tysiące mil tuneli, przejść i jaskiń; relikty upadłych miast ery cyklopów; zapomniane skarby, zrujnowane wieże i wszelkie sekrety i legendy, jakie sobie tylko można wyobrazić. W samym sercu wyspy żyje całe mrowie potworów, wiedźm, gigantów i morgantów, barbarzyńców, pogan, *malebranche* i obdarzonych.

Szczegóły historyczne, geograficzne i inne ciekawostki dotyczące poszczególnych krain Królestwa znaleźć można w podręczniku podstawowym.

Co znajdziesz w podręczniku podstawowym?

Podręcznik podstawowy *Brancalonii* składa się z niemal dwustu bogato ilustrowanych, kolorowych stron, na których znajdują się mapy, postacie, przeciwnicy, potwory oraz inne elementy charakteryzujące krajobraz Królestwa; w tym:

- ogólny opis Królestwa, jego historii i najważniejszych krain – od Gór Bladych na północy po Morze Charybdzkie na południu, od barbarzyńskiego miasta Tergesty na wschodzie po Morze Zygańskie na dalekim zachodzie;
- pięć nowych grywalnych ras innych niż ludzka, zaczerpniętych z włoskiej tradycji i folkloru: obdarzeni, *malebranche*, marionetki, morganci i sylwanie;
- dwanaście nowych podklas – po jednej dla każdej klasy podstawowej – dopasowanych do realiów Królestwa i bardzo charakterystycznych dla włoskiej historii i kultury: znajdą się wśród nich *benandanti* i przesądnicy; fechmistrze i bandyci; cudotwórcy i braciszkowie;
- nowe Historie Postaci, Atuty i Magiczne Przedmioty typowe dla brankalońskich Frantów;
- sekrety, niebezpieczeństwa, ciekawostki, interesujące miejsca, plotki, potwory i sugestie dla Kondotiera, w tym generatory Spelun, Pamiątek i Dróg donikąd!
- nowe zasady mechaniki:
  a) Zagrywki i Łupnie (w pełnej wersji),
  b) Liche Wyposażenie i Podrobione Wyposażenie,
  c) zarządzanie Bandą, Niesławą i Kryjówką,
  d) Nagrody, Hulanki i Przepowiednie,
  e) Długi Odpoczynek i Brutalny Realizm,
  f) Speluniarskie Gry;
- *W poszukiwaniu kwatryn*: zbiór sześciu przygód osadzonych w różnych częściach Królestwa.
- dwanaście nowych potworów i dwunastu przeciwników wprost z kart włoskiej historii i legend.

„Tylko nie w nos...”

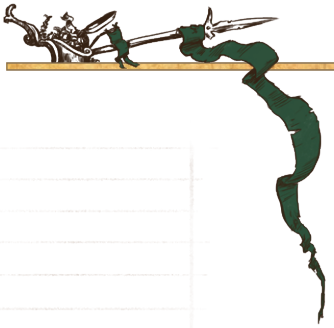
– Medlar, marionetka

Jak wprowadzać do Brancalonii inne materiały?

W celu zachowania właściwej atmosfery i ducha Brankalonii radzimy korzystać z Ras, Klas i Historii Postaci zawartych w podręczniku podstawowym.

Niemniej wprowadzanie do Królestwa elfów, krasnoludów, gnomów i innych elementów zaczerpniętych z oficjalnej wersji gry albo innych systemów i światów nie jest ani zabronione, ani niemożliwe.

Podręcznik podstawowy zawiera osobny rozdział poświęcony tej kwestii – proponuje też metody uzasadnienia takich zabiegów, pozwalające na zachowanie spójności świata oraz wskazówki, jak radzić sobie z tego rodzaju elementami podczas rozgrywki.



Mroźne noce i puste sakwy

Zasady i warianty rozgrywki w *Brancalonię*

Liche Wyposażenie

W Brankalonii przedmioty codziennego użytku można nabyć w zwykłej cenie podanej we wspólnym cenniku. Franci jednak na ogół z trudem wiążą koniec z końcem i mogą sobie pozwolić jedynie na sprzęt niskiej jakości.

Liche przedmioty są kiepsko wykonane i sprzedawane przez różnych krętaczy i oszustów. Wyglądają niezbyt solidnie, mają nieprzyjemny smak lub przykry zapach i sprawiają wrażenie, jakby miały się rozpaść po pierwszym użyciu. Przy tym jednak kosztują o wiele mniej niż wyposażenie zwykłej jakości (zazwyczaj około jednej dziesiątej ceny).

Przedmioty i narzędzia

Używając lichych przedmiotów czy narzędzi, zawsze napotkasz jakieś przeszkody. Od czasu do czasu i w zależności od sytuacji oraz rodzaju używanego narzędzia Kondotier może wybrać efekt będący następstwem zastosowania Lichego przedmiotu; ponadto, jeśli rezultat testu wykonywanego z jego użyciem będzie o 5 lub więcej niższy od stopnia trudności, narzędzie się zepsuje.

Broń

Jeśli atakujesz Lichą bronią, a twój rzut na kości k20 wyniesie 1 – oręż zaczyna się rozlatywać. Otrzymujesz ujemny modyfikator do wszystkich kolejnych testów ataku. Ten efekt trwa, dopóki nie poświęcisz akcji na naprawę broni.

Pancerz

Liche pancerze rozpadają się – dosłownie. Kiedy atakujący przeciwnik trafi cię, a na kości k20 wyrzuci maksymalną liczbę oczek, część zbroi odpadnie, a Klasa Pancerza, jaką zapewniał ci Lichy pancerz, zmniejszy się o 2. Jeśli używasz tarczy, wyleci ci z rąk jako pierwsza. Efekt trwa do czasu, aż nie pozbierasz wszystkich części pancerza i nie zużyjesz akcji na zmontowanie ich z powrotem.

Konie, wierzchowce i zwierzęta

Jeśli wykonujesz test z użyciem Lichego wierzchowca, po wyrzuceniu 1 na kości k20 zwierzę dozna kontuzji i będzie unieruchomione przez najbliższe 24 godziny. Lichy wierzchowiec ma także szybkość o 3 metry niższą, niż normalne zwierzę tego typu.

Licha Magia

Składniki magiczne są drogie i rzadkie. W związku z tym mieszkańcy Królestwa, którzy umieją posługiwać się zaklęciami i cudami, zazwyczaj wykorzystują magię w jej ubogiej odmianie. Prowadzi to rzecz jasna do częstych wypadków i osobliwych skutków ubocznych, które poważnie wpłynęły na reputację magii w tym świecie: postrzegana jest albo jako nieprzewidywalna i dziwaczna, albo zwykła szarlataneria, domena żebraków, operetkowych czarodziejów i wiejskich przesądników.

Efekty, jakie przynosi zastosowanie Lichych składników w magii, dotyczą zewnętrznych aspektów rzucania czaru, a nie jego praktycznej funkcji. Na przykład chowaniec przyzwany przy użyciu materiałów niskiej jakości może mieć zabawny lub groteskowy wygląd, a budżetowa kula ognia może wydzielać woń zgniłych jaj.

Cała reszta

W przypadku wszystkich rzeczy, które nie zaliczają się do wymienionych wyżej kategorii, Lichość może przejawiać się na niezliczone sposoby, a w wielu przypadkach wymyślenie jej odpowiedniego efektu jest bardzo trudne, jeśli nie niemożliwe. Jeśli gracz używa czegokolwiek Lichego, Kondotier może wykorzystać jeden z poniższych pomysłów na efekt, dostosowując go do sytuacji i biorących w niej udział przedmiotów:

Mały incydent. Zabawna komplikacja bez większych konsekwencji.

Zwiększenie poziomu trudności. Jeśli gracz musi wykonać jakiś test, jego trudność wzrośnie lub obniży się w niekorzystny sposób.

Awaria. Lichość urządzenia prowadzi do jego niespodziewanej awarii.

Uszkodzenie. Wykorzystany przedmiot ulega uszkodzeniu i trzeba go naprawić, zanim będzie można użyć go ponownie ponownie użyty.

Nie działa! Jeśli przedmiot się zużywa lub można go wykorzystać ograniczoną liczbę razy (np. fiolki kwasu, wody święconej czy mikstury uzdrawiającej), rzuć 1k6: jeśli wyrzucisz 4 lub więcej, rzecz zadziała tak, jak powinna. W przeciwnym przypadku przedmiot okaże się zaledwie podłą imitacją i tym samym będzie bezużyteczny lub zmarnuje się.

Podrobione Wyposażenie

Królestwo słynie z wszelkiej maści podrobionych towarów: fałszywe dokumenty i pieniądze są tu chyba bardziej popularne niż prawdziwe; przeznaczone specjanie w tym celu magazyny i targi pełne są lipnych relikwii i dzieł sztuki; stolica Alacji, Patakka, wzięła nawet swoją nazwę od podróbek wciskanych naiwnym turystom (*patacche*). W związku z powyższym każdy przedmiot czy usługa w grze może być jakiegoś rodzaju fałszerstwem.

Podrobione Wyposażenie ma trzy główne cechy:

- Zawsze wydaje się świetną okazją: podrobione przedmioty na ogół kosztują połowę tego, co oryginały. Każdą wątpliwość klientów sprzedawcy rozwiewają zapewnieniami, że przedmiot jest po prostu kradziony lub „pochodzi z drugiej ręki" (co tak naprawdę oznacza to samo). Ale to prawie nigdy nie jest prawda – to po prostu podróbki.
- Wygląda jak prawdziwe wyposażenie: zewnętrzne cechy podrobionych przedmiotów nie wpływają na to, jak odbierają je postronni i nie wywołuje tym samym takich reakcji otoczenia, jak Liche Wyposażenie.
- Działa jak Liche Wyposażenie: poza wspomnianymi negatywnymi reakcjami otoczenia, podrobione przedmioty mogą wpakować ich użytkownika w takie same tarapaty, jak ich Liche wersje.

Odpoczynek

Spośród wielu wariantów gry w *Brancalonię* Brutalny Realizm wymaga stosowania mechaniki Odpoczynków. Krótki Odpoczynek trwa 8 godzin, zaś Długi Odpoczynek – 7 dni.

Waluty i Koszta

Na szlakach handlowych Królestwa codziennie wymienia się niepojęte ilości walut, starożytnych monet czy innego grosiwa lub bliżej nieokreślonych przedmiotów. Chcąc uniknąć zamieszania, możecie stosować system monetarny znany z oficjalnych zasad: złote, srebrne i miedziane monety, posiadające stałą wartość i listę cen przedmiotów z podręcznika. Nazywajcie je od metali, z których zostały wykonane i to powinno wam w zupełności wystarczyć. Pamiętajcie jednak, że nikt w calutkim Królestwie nie ma pojęcia, co to jest platyna, a nazwy „elektrum" nawet nie umiałby wymówić. *Brancalonia* zastępuje elektrum żelazem, zachowując jego wartość.

Zasadniczo monety o najmniejszej wartości są wykonane z miedzi (sm) i nadają się właściwie tylko do kupowania jajek na targu. Znane są jako kwatryny, miedziaki czy *piccioli* (na przykład w Zagarze).

10 kwatryn (sm) to równowartość jednej srebrnej monety (ss). Najważniejszych i jednocześnie najczęstszych targów dobija się przy użyciu właśnie srebrnych monet, a każdy region Królestwa posiada własną mennicę. W Królestwie Obojga Scylli mówi się na nie *taralle*; w Penumbrii – *batocchi*; floreny, *triskele* i cekiny – kolejno w Torrigianie, Kinotarii i Wortyganie; w Spoletarii nazywają je markami; w Alacji – sestercjami; w Galawernie i Pianawernie to *bissone*, a w Falcamonte – *lire*. Jakkolwiek by ich nie nazywano, waga i wartość monet jest z grubsza taka sama.

Jak już wspomniano wcześniej, w tym świecie electrum (se) zostało zastąpione żelazem. 5 srebrnych monet odpowiada wartością jednej monecie żelaznej (sż). Jeśli was to dziwi, to z pewnością nie widzieliście brankalońskich monet: srebrne i złote są małe i cienkie, zaś żelazne – wielkie jak medale; ze względu na ich barwę i rozmiar określa się je także sińcami.

Mamy wreszcie także monetę złotą, nazywaną potocznie *aureo* lub wielkim złotym (sz). Niektóre miasta wybijają ze złota cekiny i floreny, zaś inne używają wag i miar z okresu Imperium Drakońskiego lub własnych, kompletnie odmiennych. Niemniej jedna sztuka złota ma wartość równą około 10 sztukom srebra.

Czy zdążyliście się już całkiem pogubić? Nie martwcie się – całe Królestwo też się pogubiło.

Zagrywki i Łupnie

Wprowadzenie do zasad Bójki

Do reszty złachany i wymięty, ze świeżo opuchniętą twarzą, nie mógł już się doczekać wydania przynajmniej części sporego łupu, jaki wraz z kamratami zgarnął, splądrowawszy nawiedzone sanktuarium na szczycie Colle Ramino. „Osuszyć parę kufli, spróbować tych morskich delikatesów w słynnym zajeździe z widokiem na lagunę i wyspać się wreszcie na jakimś porządnym łóżku" – to jedyne myśli, jakie kołatały się w głowie Błędnego Rycerza z Kompanii Zadyszki, czyli pierwszego, który przeszedł przez rozklekotane drzwi Zajazdu pod Homarem. Ale niestety! Zanim kusząca woń pieczonej ryby dotarła do jego tęsknych nozdrzy, okulawiony stołek ze świerkowego drewna pomknął z gwizdem w jego stronę.

Dostał mocno. Nie stawał jeszcze nawet na nogi, kiedy jego Franci przeskoczyli nad nim i z pianą na ustach zaczęli, wrzeszcząc i pohukując, rozdawać ciosy na prawo i lewo, wywijając przy tym kuflami jak mieczami i używając tac jako tarcz.

Nie zastanawiając się ani chwili, Rycerz wskoczył na rozchwiany stolik, wysyczał przez zaciśnięte zęby krótką modlitwę do Świętej Flametty z Fioraccii i rzucił się wprost w wir walki.

W zastygłych w przerażeniu oczach uczestników bójki, którzy mieli nieszczęście znaleźć się tuż pod nim, można było wyczytać jedno: zdecydowanie za późno zdali sobie sprawę, że nie zobaczą już końca tej rozróby

.

Brancalonia ma specjalną mechanikę przeznaczoną do rozgrywania Bójek – starć bez skutków śmiertelnych.

Celem Bójki jest zapewnić brutalny i zabawny przerywnik rozgrywki. Bójka może rozpoczynać przygodę, urozmaicać przestoje czy wolniejsze momenty, ożywiać Robotę niespodziewanymi wyzwaniami albo stanowić wesołą odskocznię od morderczego tempa śmiertelnych walk, w których Banda wystawiona jest na ciągłą próbę.

Zasady Bójki zostały tu przedstawione w wersji uproszczonej i prowizorycznej, różniącej się od mechaniki zawartej w podręczniku podstawowym. Chociaż przedstawiamy je tu dla demonstracji, jak najbardziej nadają się do stosowania w trakcie rozgrywki.

Jak się bić?

Brankalońskie bójki są z definicji konfliktami bez skutków śmiertelnych, w związku z czym cechują je proste zasady zastępujące zwykłą mechanikę walki.

Bójka działa podobnie do walki, wprowadzając jednakże zasadnicze różnice odnośnie do akcji, jakie można wykonać w turze, oraz do przeliczania Punktów Wytrzymałości, Obrażeń i Zagrywek.

> *Uwaga: Podczas Bójki nie możesz używać właściwości klasy takich jak Czary Klasowe, Ataki Dodatkowe itd., ale możesz za to skorzystać z pasywnych właściwości jak np. Obrona bez pancerza, Wyczucie zagrożenia itd.*

Ruch. W swojej turze podczas Bójki uczestnicy mogą przemieścić się na nieokreśloną odległość. To pozwala im ruszyć się tak blisko lub tak daleko, jak tylko sobie życzą, w ramach otoczenia, w którym odbywa się Bójka. Jeśli ruch twojej postaci wynosi 0, nie może się poruszać.

Obrażenia. Za pomocą Walnięć, Zagrywek i Rekwizytów można dać przeciwnikowi Łupnia albo, w niektórych przypadkach, wywołać u niego określone Stany (por. Poziom Łupnia i Stany). Stan nabyty w wyniku Bójki trwa do rozpoczęcia następnej tury postaci. W przypadku trafienia krytycznego, przewidziana wartość Łupnia ulega podwojeniu.

Moce Rasowe

Każda z brankalońskich ras posiada specyficzną Bójkową Moc Rasową:

- Morganci: morgant może użyć Epickiego Rekwizytu w ramach dodatkowej akcji;
- Ludzie: człowiek posiada dodatkową Komórkę Zagrywki;
- Obdarzeni: obdarzony może wybrać 1 Zagrywkę z listy Magicznych Zagrywek podczas wyboru Zagrywek na pierwszym poziomie;
- Marionetki: marionetka może użyć jako Zwykłego Rekwizytu jednej ze swoich kończyn w ramach akcji dodatkowej – podczas użytkowania nie ulegnie zniszczeniu;
- Sylwanie: sylwan jest odporny na efekty pierwszych dwóch poziomów Łupnia.

Poziom Łupnia i Stany

Podczas Bójki można – poprzez zadawanie obrażeń Walnięciami, Zagrywkami i Rekwizytami – dać przeciwnikowi 1 (lub więcej) Łupnia. Istnieje 6 poziomów Łupnia (zob. tabela poniżej).

Jeśli Łupnięte stworzenie otrzyma kolejnego Łupnia, to jego poziom Łupnia wzrasta o tyle, ile dyktuje opis efektu zawarty w tabeli.

Tabela bójki		
1	Obity	-1 KP
2	Pobity	-1 KP
3	Pokiereszowany	-1 KP
4	Poturbowany	-1 KP
5	Sprany	-1 KP
6	Nieprzytomny	Zupełny nokaut

Do bójki! Z honorem!

Kultura i kodeks honorowy drani i łotrów (a nawet niektórych służb porządkowych!) we wszystkich zakątkach Królestwa zakładają ścisłe zasady przebiegu karczemnych Bójek.

„Ni z gniewu, ni z głodu, ani dla trzosu nie waż się mieczem zadawać ciosu"

W Bójce nie ma ofiar śmiertelnych i koniec. Jeśli doszłoby do rozlewu krwi na ulicy albo w tawernie, całe starcie nieuchronnie zostałoby zakwalifikowane nie jako „zburzenie pokoju" (którym nikt się tak naprawdę nie przejmuje), ale jako morderstwo czy usiłowanie morderstwa, a Nagrody wyznaczone za głowy zamieszanych w całą sprawę Frantów wzrosłyby znacząco. Bójka to Bójka i nikogo nie wolno w niej zabić. Z tego powodu uczestnicy nie mogą używać broni czy też – ogólniej rzecz ujmując – zadawać żadnych potencjalnie zabójczych ciosów.

„Jak mówi stara zasada: za szkody płaci, kto pada"

Wspomniane prawo także sankcjonuje zwyczaj, że po zakończeniu Bójki wszyscy nieprzytomni uczestnicy znalezieni w zajeździe czy innego rodzaju przybytku, jaki stał się areną starcia, oraz w promieniu dziesięciu kroków od niego, mogą być ogołoceni przez właściciela ze wszystkiego, co przy sobie mają, w ramach odszkodowania za powstałe zniszczenia..

Stany
Niektóre Zagrywki i trafienia Epickimi Rekwizytami mogą sprawić, że postać przyjmie określony Stan. Stany, jakie mogą wywołać poszczególne Zagrywki i Rekwizyty, działają według zwykłych zasad Stanów. Wszystkie efekty działają do końca następnej tury.

Walnięcia
Walnięcia to zwykłe ataki, jakie każda postać może przeprowadzić w ramach wykonywania akcji podczas Bójki.

Każda postać jest biegła w Walnięciach (test ataku: premia do Siły + premia z biegłości).

Za każdym razem, kiedy Walnięcie się uda, przeciwnik dostaje Łupnia.

Zagrywki
Zagrywki mogą mieć różne efekty, z których część wiąże się z testem ataku opartym na konkretnej Umiejętności (podanej w nawiasie). Każda postać jest biegła we wszystkich Zagrywkach, jakie zna. Postać może wykonać jedynie określoną liczbę Zagrywek – potem musi odpocząć (Krótki Odpoczynek).

Za każdym razem, kiedy postać wykonuje Zagrywkę, wykorzystuje jedną Komórkę Zagrywki.

Gotowym postaciom przypisano Zagrywki i Komórki Zagrywek.

Kiedy Krótki Odpoczynek dobiegnie końca, postać odzyskuje wszystkie Komórki Zagrywek wykorzystane w Bójkach, a jej poziom Łupnia spada do zera.

Rekwizyty
Walnięcia można także zadawać czymkolwiek, co znajdzie się na obszarze Bójki i w zasięgu ręki postaci biorącej w niej udział. Wszystkie przedmioty, jakich można użyć w trakcie Bójki, nazywa się Rekwizytami i dzieli na dwie grupy: Zwykłe i Epickie.

Zwykłe Rekwizyty
(butelki, garnki, sztućce, świeczniki, pochodnie, manierki, stołki, pogrzebacze…)

Podniesienie Zwykłego Rekwizytu wymaga dodatkowej akcji (każda postać może wykonać dodatkową akcję podczas Bójki).

Można posłużyć się Zwykłym Rekwizytem w trakcie ataku w ramach akcji dodatkowej lub w trakcie obrony w ramach reakcji (+2 KP).

Po użyciu Zwykły Rekwizyt ulegnie zniszczeniu lub stanie się bezużyteczny.

Epickie Rekwizyty
(stoły, beczki, dekoracyjne zbroje, skrzynie, kufry, żyrandole, inne postacie…)

Podniesienie Epickiego Rekwizytu zużywa akcję.

Można posłużyć się Epickim Rekwizytem w trakcie ataku w ramach akcji albo w trakcie obrony w ramach reakcji (+5 KP).

Po użyciu Epicki Rekwizyt ulegnie zniszczeniu lub stanie się bezużyteczny.

Używając Epickiego Rekwizytu, możesz wybrać jeden z poniższych efektów, który dotknie twojego przeciwnika:

- 2 Łupnie,
- 1 Łupień i przeciwnik jest Ogłuszony,
- Po 1 Łupniu dla dwóch przeciwników,
- Cel jest Sparaliżowany.

Zbłąkane nieszczęścia
Zbłąkane nieszczęścia to dodatkowe efekty, jakie Kondotier może wprowadzić do Bójki. Wszystkie postacie biorące udział w Bójce (także te niegrywalne) muszą wykonać rzut obronny przeciw Zbłąkanemu nieszczęściu, jakie na nie trafia, i w przypadku porażki ponieść konsekwencje zawarte w jego opisie.

Oto trzy przykłady Zbłąkanych nieszczęść, jakie mogą się przytrafić w Bójce podczas Roboty opisanej w tej broszurze:

- **Deszcz stołków:** każdy uczestnik Bójki musi wykonać udany rzut obronny na Kondycję (ST 11) albo zostanie Ogłuszony;
- **Dom latających pięści:** każdy uczestnik Bójki musi wykonać udany rzut obronny na Siłę (ST 12) albo dostanie Łupnia;
- **Rzeka piwa:** każdy uczestnik Bójki musi wykonać udany rzut obronny na Zręczność (ST 13) albo zostanie Powalony.

Przeciwnicy
Pijane chamstwo szukające guza, bandy podłych awanturników, zbóje czekający na frajera, na którym przećwiczą parę ciosów, wstawieni strażnicy na przepustce, rozglądający się za jakąś bitką – tawerny Królestwa zawsze pełne są najgorszych oprychów i drabów; i choć część z nich padnie jak muchy pod nawałą Frantowych razów, to inni z pewnością będą bronić swego, i sprawią sporo kłopotów.

Przeciwnicy w Bójkach dzielą się na dwie kategorie – Grube ryby i Hałastrę.

Gruba ryba to jedna silna postać, zazwyczaj stojąca na czele większej grupy walczących.

Hałastra z kolei to grupa postaci działających osobno, ale posiadających ten sam poziom Łupnia (Stany są przyznawane osobno).

.

„Wieczorem słonie bojowe,
a rano dupy wołowe”

– powszechnie znane powiedzenie kapitanów kompanii handlowych, dokonujących przeglądu wojsk

Młócenie baryły i kiep

Wprowadzenie do speluniarskich gier

Królestwo Brankalonii jest od góry do dołu usiane – a właściwie to ufajdane – wszelkiego rodzaju tawernami, zajazdami, karczmami, winiarniami i innymi norami o rozmaitej (przeważnie wątpliwej) reputacji. Na potrzeby mechaniki gry nazywa się je zbiorczo Spelunami, co dość dobrze oddaje poziom ich elegancji.

Między kolejnymi Robotami, jakich podejmuje się jego Banda, każdy Frant marzy tylko, by ukoić swą steraną duszę michą jakiejś brei i kapką wina, gwarem wędrownych handlarzy i śpiewaków, drzemką przy ciepłym kominku lub nocą w czyimś towarzystwie.

Niemniej tym, co czyni Spelunę szanującą się Kryjówką Bractwa Nagród, są gry i rozrywki, jakie oferuje swoim bywalcom: cała gama małych i wielkich zawodów, których uczestnicy mogą wygrać jakąś sumkę, zabić nudę albo trochę się pośmiać kosztem przypadkowych gamoni i pijaków.

Dwie spośród najbardziej popularnych gier tego typu to hazardowa karciana gra Kiep (*minchiate*) oraz Młócenie baryły, dzięki któremu nawet uczciwy Frant może przy odrobinie szczęścia napełnić swoje kieszenie brzęczącą monetą

W podręczniku podstawowym znajdziecie także opisy innych gier.

Kiep (gra karciana – hazard)

Gra w kpa, znana również jako *minchiate,* narodziła się w Torrigianie – ojczyźnie wielu spośród najsłynniejszych i najbardziej doświadczonych karciarzy Królestwa. Tak właściwie kiep to cała talia używana do wielu gier, która swoją popularność zawdzięcza konkretnej karcie, od której bierze nazwę.

Przepis na doskonałą brankalońską grę hazardową zawiera sporo składników takich jak: szczęście, zręczność, intuicja, spryt, bystrość oka… ale także szczypta umiejętnego oszustwa!

W rzeczy samej, Kiep – wymyślony przecież dla motłochu najgorszego gatunku – czyni z oszukiwania niezbywalną i objętą zasadami część rozgrywki, jeśli tylko gracz jest dostatecznie cwany, by nie dać się złapać na gorącym uczynku; w przeciwnym wypadku musi albo opłacić przykrywkę (dorzucić dodatkowe pieniądze do stawki), albo odejść od stołu.

Jak grać?

Krótką partyjkę kpa gracze mogą rozegrać przy spelunowym stoliku, opierając się na poniższych zasadach (wtedy rozrywka trwa około godziny).

Każda z biorących udział w grze postaci kładzie na stole umówioną, jednakową dla wszystkich sumę pieniędzy, po czym gra rozpoczyna się.

1. Każdy gracz wybiera dwie umiejętności odzwierciedlające strategię, jaką jego postać przyjmie podczas gry i jakie będzie musiał w związku z tym przetestować. Przykładowo:

- Analiza (INT) – postać dokonuje trafnego rachunku prawdopodobieństwa, zliczając schodzące karty,
- Intuicja (MDR) – postać demaskuje blefujących przeciwników,
- Oszustwo (CHA) – postać blefuje,
- Szulerka (ZRC) – postać stara się oszukać przeciwników (nieudany test sprawia, że stawka gry wzrasta kosztem gracza oszukującego, chyba że odejdzie od stolika).

2. Rzuty na umiejętność: ST każdego rzutu wynosi 10 + 1 za każdego gracza przy stole (z rzucającym włącznie).

3. Każdy sukces oznacza premię do Ostatecznego Rzutu: 0 sukcesów – 1k6; 1 sukces – 1k8, 2 sukcesy 1k10.

4. Ostateczny Rzut jest wypadkową umiejętności Frantów i woli Świętych.

5. Gracz, który osiągnie najwyższy wynik w Ostatecznym Rzucie, wygrywa i zgarnia całą stawkę.

W przypadku remisu zwycięzcy dzielą się pulą lub – zdecydowanie częściej – wszczynają Bójkę!

Młócenie baryły

Ten starodawny karczemny sport narodził się jako alegoria brankalońskiego porzekadła: „albo baryła pełna, albo baba pijana" i stanowi dla Frantów sprawdzian wytrzymałości (na alkohol), talentu (do walki) i szczęścia (jeśli Święci pozwolą).

W każdej tawernie – szanującej się czy nie – można wziąć udział w zawodach w Młóceniu baryły.

Rzeczona baryła (choć zawsze nazywana „baryłą") bywa czasem garnkiem, trumną albo jeszcze zupełnie innym pojemnikiem, solidnie wykonanym – a nawet wzmocnionym w newralgicznych punktach – i zawieszonym na wielu trzeszczących linach lub, rzadziej, na łańcuchach. Baryła zawiera nagrodę, na którą składa się suma opłat wniesionych przez poszczególnych śmiałków za przystąpienie do zawodów.

Przed rozpoczęciem konkursu Kondotier określa KP i PW baryły oraz jej wszelkie cechy wyróżniające.

Jak grać?

1. Uczestnicy wrzucają odpowiednią stawkę do baryły (wcześniej umówioną i taką samą dla wszystkich), po czym zawiesza się ją i rozpoczyna zawody.

2. Zawodnicy określają, ile chcą wykorzystać rzutów (ataków dystansowych lekką bronią); ta liczba jest równa liczbie kufli piwa, jakie będą musieli wypić przed podjęciem prób.

3. Każdy gracz musi osiągnąć sukces w rzucie obronnym na Kondycję (ST 10 + 1 za każdy wypity kufel piwa) – w przeciwnym wypadku upije się i otrzyma ujemne modyfikatory do rzutów przeciwko baryle.

4. Począwszy od gracza, który zadeklarował największą liczbę prób i wypił najwięcej, a skończywszy na tym, który zadeklarował i wypił najmniej, każdy z zawodników przeprowadza po jednym ataku na baryłę. Gra toczy się, dopóki przynajmniej jeden gracz ma jeszcze rzuty do wykorzystania lub dokąd baryła nie zostanie zniszczona.

5. Kiedy baryła ulegnie zniszczeniu lub wszyscy gracze wykorzystają swoje szanse, zawody dobiegają końca. Postać, która zadała ostateczny cios, wygrywa i zgarnia całą stawkę. Jeśli baryła pozostanie nienaruszona, cała pula trafia do karczmarza, a wypite przez uczestników piwa są na koszt zakładu.

Każda tawerna proponuje własną odmianę Młócenia baryły – lokalne warianty różnią się między sobą dopuszczalną bronią, konstrukcją samej baryły czy kostiumami uczestników (są Speluny, które wymagają od młócących specjalnych strojów).

„Wydałem bardzo dużo na wino, kobiety i szybkie konie. Całą resztę przepuściłem"
- Pan Giorgio de' Migliori, Błędny Rycerz

Skarb Bigata

Robota Wprowadzająca dla 3-6 patentowanych Frantów
Autor: Davide Mana
Dodatki, testy i poprawki: Mauro Longo, Andrea Macchi, Max Castellani

Inspiracją dla przygody jest powieść Giuseppe Pederialego o tym samym tytule będąca kamieniem węgielnym włoskiego fantasy

Na wschód od Fosy, u źródeł rzeki Borgoratto, płynie potok Stary Ceber – od niepamiętnych czasów cierpliwie żłobiąc dno wąskiej doliny, którą tutejsi wieśniacy nazywają zawsze Del Bigat. To tu ma ponoć swoje złote leże ten potężny stwór łaknący ludzkiego mięsa.
Wielu szukało doliny, niewielu ją znalazło, a jeszcze nikt z niej nie powrócił.

- Braccio da Caprone, *Brancalonia Corbellatica*, ks. V

Wprowadzenie dla Frantów

Jak głosi legenda, gdzieś wzdłuż Fosy żyje straszliwy Bigat (zwany także „Wielkim Czerwiem"), który przez wieki zgromadził niewyobrażalne bogactwa.

Pewnie to zaledwie pogłoska, podobna do wielu innych opowieści o tajemniczych potworach i zaginionych skarbach, jakie ciągle słyszy się w całym Królestwie. Niemniej – jako że już któryś tydzień siedzieliście w Kryjówce, nie mając nic do roboty, i żarliście za darmo, nie pracując na to ani minuty – wasz herszt, Twardnold, sprzedał wam kopa w dupsko i, pozbywając się w ten sposób problemu, wysłał, żebyście sprawdzili, czy ta historyjka nie jest aby prawdziwa.

Zanim zdążyliście się pobić, zdecydowaliście, że przyjmiecie powierzoną wam misję. Wyruszacie zatem we wskazaną stronę – wśród niewybrednych żartów i w nastroju ogólnej wesołości – w poszukiwaniu Biondella z Pery: hultaja, który rzekomo posiada niezwykle cenną i długo uznawaną za zaginioną mapę interesującego was skarbu.

Piesza podróż z Kryjówki zajmuje wam kilka beztroskich dni. Pierwszą część co prawda spędzacie na łażeniu w kółko, ale ostatecznie udaje się wam zgodnie ustalić, że idziecie teraz wzdłuż Fosy, między przeklętą Penumbrią a Pogańską Równiną. Zaczynacie tedy rozglądać się za wspaniałym i gościnnym przybytkiem, w którym rzekomo przebywa Biondello: zajazdem Pod Dziurawą Monetą.

Wprowadzenie dla Kondotiera

Biondello z Pery to grubo ciosany typ, Brat Niskiej Nagrody z Wortygi, którego jedynym powodem do dumy jest fakt, że umie czytać (zresztą bardzo słabo i poruszając przy tym ustami).

Ostatnio zarabia głównie na handlu pożółkłymi i gęsto zapisanymi arkuszami papieru, zawierającymi legendę o Bigacie z Fosy i jego bajecznych skarbach. To zaledwie kilka stron przepisanych – zresztą z kilkoma omyłkami – z księgi (zbyt grubej, by ją zwyczajnie zwędzić), jaką znalazł w bibliotece zamożnego wortygańskiego rodu, dla którego pracował krótko jako pucybut.

Będąc młodzieńcem ambitnym i sprytnym, Biondello sporządził wiele kopii wspomnianego tekstu, które następnie sprzedał kilku poszukiwaczom przygód pragnącym zdobyć słynny Skarb Bigata. Plotka doszła także uszu Twardnolda, herszta Bandy postaci graczy, który zdecydował się wysłać na tę Robotę kilku spośród swoich najlepszych Frantów – być może w końcu się do czegoś przydadzą...

Tymczasem Biondello się, by tak rzec, doigrał i sprzedał jedną z wspomnianych kopii Żółwiogłowowi z Giabby, zwanemu także Żabonem - bandycie o ambicjach przywódcy, stojącemu na czele garstki oprychów.

Jako żałosna imitacja kompanii najemników, Gang Żabona nadrabia brak dyscypliny i żołnierskiego przygotowania tępą brutalnością. Ludzie Żabona zarabiają na życie ochrzaniając kupców, których nie zdążyli jeszcze obrabować, i asystując windykatorom długów. Tak właściwie, to gdyby nie fakt, że Żółwiogłów ma swoją dumę i wciąż marzy o wielkiej chwale, jego obwiesie chętnie brudziliby ręce mokrą robotą nawet zupełnie za darmo.

Odkrywszy, że Biondello sprzedawał swoją mapę także innym zainteresowanym, Żabon przeżył wielkie rozczarowanie. Co więcej, zamierza dać mu wyraz we właściwy sobie sposób właśnie w tym momencie, w którym Franci docierają do Zajazdu.

Po ocaleniu Biondella (albo przynajmniej należącego doń pakieciku z mapą) Banda wyruszy w górę Starego Cebra, by stawić czoła potworowi i zdobyć bogactwa, szczęście i chwałę – lub w najgorszym wypadku zaledwie uratować własną skórę. Spotka przy tym na swojej drodze najemników, rozbójników, strażników i Kikutnicę.

No i Bigata.

„Widzisz, przyjacielu, w świecie są dwa rodzaje ludzi: ci, co mają naładowane kusze, i ci, co kopią. Ty będziesz kopać”

- Lapidario de' Mali, Najbardziej zawadiacki spośród Zawadiaków Penumbrii

Scena 1 – Pod Dziurawą Monetą

Franci docierają do speluny i znajdują Biondella na chwilę przed tym, jak wezmą udział w najdzikszej z rozrób, mierząc się z Gangiem Żabona.

Scena 2 – Tajemnica Bigata

Franci odkrywają lub odzyskują sekret Bigata i zmierzają ku dolinie Starego Cebra.

Scena 3 – Wzdłuż Fosy

Następna część przygody rozgrywa się na południowym brzegu Fosy – to czas na zbieranie pogłosek, spotkania z ciekawymi postaciami i kupno wyposażenia.

Scena 4 – Powrót Żabona

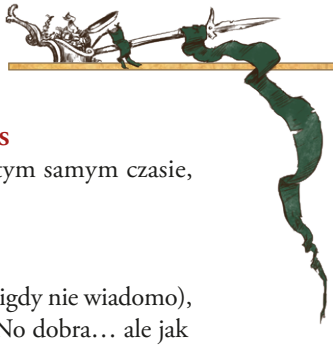
Banda po raz kolejny wpada na Gang Żabona – musi pokrzyżować im szyki i zgubić po drodze w górę Starego Cebra.

Scena 5 – Łodzie i łodzieje

Czas przekroczyć Fosę i wejść na jej północny brzeg.

Scena 6 – Domek babci

Franci muszą przejść przez dziedzinę Kikutnicy– nieludzkiej, demonicznej istoty władającej nadprzyrodzoną mocą. Ale przy odrobinie szczęścia i sprytu Wiedźmę da się ominąć…



Uwaga

Ta Robota składa się z kilku dni spotkań, eksploracji i podróży. Jeśli chcecie, by sesja trwała krócej niż dwie godziny, możecie w ogóle pominąć sceny 3–6.

Scenariusz jest także świetnym laboratorium do przetestowania następujących opcji i zasad (zob. strony 13–19):

- Liche Wyposażenie,
- Zagrywki i Łupnie,
- Speluniarskie Gry,
- Brutalny Realizm.

Występują tu także odniesienia do Nagród, walut Królestwa i Pamiątek, o których możecie poczytać w podręczniku podstawowym.

Jeśli nie chcecie skorzystać z gotowych postaci *Brancalonii* i nie mieliście możliwości zapoznać się z zasadami tworzenia Frantów, możecie zaimportować z innych gier albo stworzyć bardziej „tradycyjne" postacie, według oficjalnych zasad 5 edycji. Przygodę zaprojektowano z myślą o Frantach 3 Poziomu o ograniczonym dostępie do magicznych czy boskich przedmiotów.

Najbardziej odpowiednimi klasami będą: złodziej, wojowniczka, barbarzyńca, tropicielka, mnich czy czarownica. Ludzie, niziołki, półelfy i krasnoludy to najlepsze wybory, jeśli chodzi o rasy postaci. W każdym wypadku pamiętajcie, że działacie w świecie *low-fantasy*, w którym rasy, moce i nadprzyrodzone zjawiska powinny być opisywane raczej jako „niecodzienne", nie „magiczne", niezależnie od tego, jak działają w mechanice. Wszystko, co nie mieści się w takich ramach, jest pochodną Extravaganzy – mocy wróżek, dzięki której wszystko jest możliwe. Wróżki natomiast na ogół podróżują incognito, by nie wzbudzić podejrzeń, lęku czy nieufności wśród zwykłych ludzi.

Scena 7 – Bigattus dormiens numquam titillandus

Banda i Gang Żabona docierają do jaskini Bigata niemal w tym samym czasie, budząc przy tym śpiącą bestię. A to niedobrze.

Scena 8 – Ekstaza złota

Jeśli jakimś Frantom udało się przeżyć poprzednią scenę (a tego nigdy nie wiadomo), w końcu mogą położyć swoje brudne łapska na skarbie Bigata. No dobra… ale jak zniosą tony cennych klejnotów w dół rzeki, nie dając się jednocześnie okraść?

Scena 1 – Pod Dziurawą Monetą

Zajazd Pod Dziurawą Monetą jest speluną, a więc lokalem najpopularniejszego rodzaju pośród licznych karczm, gospód, tawern i oberży, które można znaleźć przy ulicach miast i wzdłuż zakurzonych dróg Królestwa. Składa się nań główna izba, czyli pomieszczenie przykro woniejące skwaśniałym winem i wiecznie niedogrzane od paleniska, którego wadliwy komin wypełnia zawiesiste powietrze gryzącym dymem; lada po tysiąckroć porysowana, powgniatana i poplamiona płynami najróżniejszej proweniencji; niewyobrażalnie zaszczurzona piwnica; kuchnia na tyłach; za malutkim podworcem, gdzie dostawcy zostawiają beczki – samotny wychodek. W głównej izbie mieści się sześć stołów, a wszystkie jednakowo kulawe, poplamione winem, oliwą i zgniecionymi karaluchami oraz poznaczone śladami po przypaleniach i głęboko wyciętymi przy pomocy licznych noży wulgarnymi napisami. Ławy i stołki są na tyle niewygodne, by spłaszczyć klientom pośladki.

Jeśli się rozejrzycie, łatwo dostrzeżecie, co następuje:

- Klienci siedzą zgarbieni nad szklanicami, lejąc do nich wino z terakotowych dzbanków i zajmując się swoimi sprawami. Część z nich gra w Kpa, krzycząc głośno i zanosząc się gromkim śmiechem, a lont kłótni tli się już w najlepsze, zwiastując jej nieuchronny wybuch. Jeden z grających pasuje do rysopisu Biondella: szczupły mężczyzna po dwudziestce o blond włosach i w wyświechtanym ubraniu. Jeśli jesteście zainteresowani grą, to przy stoliku zmieści się jeszcze do dwóch osób.
- Jest tu także grupa groźnie wyglądających mężczyzn w znoszonych, brudnych ubraniach i z niepasującym do siebie uzbrojeniem. Nawet wziąwszy pod uwagę standard lokalu, wydają się nadzwyczaj ordynarni i paskudni w swoich szefernaście razy pocerowanych szmatach i powgniatanych pancerzach, obecnie złożonych w większości z rdzy. Bawią się w Młócenie Baryły przy stoliku w kącie obok drzwi wejściowych, pijąc i gadając – wydaje się, że na kogoś czekają. Udany test na Inteligencję (Historia, ST 13) pozwoli zidentyfikować ich jako Gang Żabona, czyli zgraję tanich najemnych zbirów; samego Żabona nie ma jednak wśród nich.
- Za ladą stoi Hugo Wisielec, serwując napitki i dziarsko trzymając towarzystwo w ryzach – czasem przy użyciu poręcznego młotka bednarskiego. To zwalisty drab z ogoloną na łyso głową i wylewającym się zza spodni brzuchem, który swój czarujący przydomek zyskał w wyniku nieszczęśliwego wypadku z młodości, kiedy to powieszono go za kradzież kurcząt, ale lina nie utrzymała jego niebagatelnej wagi. Z całej sytuacji wyszedł okulawiony i z widoczną blizną na szyi.
- Przy stolikach usługują Zina i Melia, a to, czy są siostrami, matką i córką, kuzynkami, krewnymi lub czy w ogóle są spowinowacone, jest przedmiotem ożywionych (głównie alkoholem) dyskusji stałych klientów. Przez lata obie, nieco zmizerniałe, kobiety wypracowały sobie doskonałą strategię trzymania z dala od siebie wszystkich pijaków i innych romantyków.

- Kuchnią zajmuje się Vanni, który jest osobliwością z gatunku takich, o jakich minstrele mogliby układać ballady: chudym kucharzem. To człowiek kościsty jak sama śmierć – wysuszony tak, że Wisielec na ogół zakazuje mu nawet pokazywać się klientom w obawie, że swoim wyglądem mógłby dać złe świadectwo tutejszej kuchni.
- Przy dużym palenisku w głównej izbie siedzi, powoli obracając na rożnie małe prosię, wyjątkowo flejtuchowaty i znudzony chłopak o imieniu Spiedino.

Jeśli Franci od razu podejdą do Biondella, ten ich natychmiast odgoni i będzie upierał się, że najpierw skończy partię w Kpa. Atmosfera zgęstnieje, a każdy niewczesny gest sprawi, że pod stołem błysną noże i sztylety. Zaczepianie Gangu Żabona zanim pojawi się ich przywódca łatwo może doprowadzić do bójki. Jeśli Franci zdecydują się usiąść i wypić pierwszą kolejkę wina, walka rozpoczyna się od razu.

Właściwie już kilka minut po przybyciu drużyny, drzwi zajazdu otwierają się i staje w nich Żółwiogłów. Wymieniwszy parę dosadnych słów z członkami swojego gangu, podchodzi do Biondella, łapie go za fraki, sprzedaje mu siarczysty policzek, po czym rzuca go z łoskotem na stół, przy którym siedzą Franci. Poturbowany biedak głośno jęczy, krwawiąc obficie ze złamanego nosa, a odłamki stłuczonych szklanic lecą na wszystkie strony.

Wesoły gwar, jaki dotychczas wypełniał tawernę swym szmerem, nagle milknie.

Człowieczek, który wylądował na stole, próbuje się pozbierać z zaszklonymi od łez oczami, gdy nagle między Frantami a źródłem światła wyrasta ogromny cień.

Dwa tłuste niczym knurze golenie łapska chwytają Biondella za oszywkę i podnoszą go w powietrze. Góra ludzkiego mięsa o ramionach jak wory arbuzów potrząsa nieszczęśnikiem bez miłosierdzia, wydając przy tym potężny ryk pogardy, po czym rzuca biedaka z powrotem na stół. Rachityczne nogi mebla łamią się z głośnym trzaskiem, a blat z hukiem upada na podłogę.

Franci odskakują, chroniąc stopy przed zmiażdżeniem.

Tak poznajecie Żółwiogłowa z Giabby.

Za nim widać krzywe mordy jego zbirów, w liczbie pół tuzina.

Na podłodze, wśród żałosnych szczątków stołu, wije się bezskutecznie usiłujący wstać człowieczek, czepiając się łydki jednego z Frantów.

Żółwiogłów schyla się i po raz trzeci podnosi Biondella.

Mężczyźni stojący za tym potężnym bydlakiem rozpychają pozostałych klientów, by zrobić miejsce. Niektórzy klienci odpowiadają na kuksańce. Jedna kelnerka zaczyna krzyczeć, ale jej wrzask ucina suchy trzask wymierzanego policzka. Jeszcze ktoś inny się śmieje.

I kiedy lecący stołek przecina dymne powietrze tawerny i trafia w czaszkę niczego niespodziewającego się gracza w Kpa, wysycony do granic alkoholem ryk ogłasza początek dzikiej awantury, jaka zaraz rozegra się Pod Dziurawą Monetą!

Speluniarskie gry

Każdy Frant, który chciałby rozegrać partyjkę Kpa albo wziąć udział w Młóceniu Baryły, powinien stosować się do zasad ze stron 18–19.

Oto specjalne zasady gry w Młócenie baryły w Zajeździe Pod Dziurawą Monetą:

Baryła, PW: 23, KP: 12

Opis: okrycie dla baryły Pod Dziurawą Monetą jest właściwie bardzo tradycyjne: to czepce, chustki i fartuchy zbieraczy ryżu; jej konstrukcja jest wytrzymała, a całość wzmocniono żelaznymi pasami

Dostępna broń: Motyka do Rzucania (Toporek); Paskudny Nóż (Sztylet)

Pięści w ruch!

Czas na niezłą Bójkę! Grajcie według zasad ze strony 14 i rozważcie następujące pomysły:

- Ludzie Żabona nie mogą się doczekać spuszczenia komuś łomotu i atakują niesprowokowani nawet Frantów, napadając na nich z zaskoczenia lub choćby z Ułatwieniem. Banda odgradza postaci graczy od drzwi wejściowych, stanowiąc sporą przeszkodę dla wszelkich planów ucieczki.
- Reszta klientów stara się jak najmocniej, żeby skorzystać z tej okazji do zabawy, rzucając się na kogokolwiek, kto znajdzie się w ich zasięgu. Patrz: Zbłąkane Nieszczęścia, Dom Latających Pięści.

Przeciwnicy w zajeździe Pod Dziurawą Monetą

Gang Żabona

KP: 12
Atak: +4
Łupnie: każdy bandyta ma 2 Poziomy Łupnia
Zagrywki: Wykidajło, Sznur na pranie
Komórki zagrywek: 2

Sznur na pranie. W ramach akcji zbir może zaatakować. Jeśli trafi, daje przeciwnikowi 1 Łupnia i status Powalony.
Wykidajło. W ramach reakcji, kiedy zbir zostanie trafiony jakimś atakiem, może także wykonać test ataku – jeśli się powiedzie, przeciwnik jest Ogłuszony.

Żółwiogłów z Giabby (Żabon)

KP: 18
Atak: +7
Łupnie: 6
Zagrywki: Wykidajło, Sznur na pranie
Komórki Zagrywek: 2
Zagrywki specjalne: „Królestwo za ich głowy!", Ludzka tarcza
Właściwość w Bójce: Żelazna szczęka

Wykidajło. W ramach reakcji, kiedy Żabon zostanie trafiony jakimś atakiem, może także wykonać test ataku – jeśli się powiedzie, przeciwnik jest Ogłuszony.
Sznur na pranie. W ramach akcji Żabon może zaatakować. Jeśli trafi, daje przeciwnikowi 1 Łupnia i status Powalony.
Skok na główkę. W ramach akcji Żabon może wykonać test ataku. Jeśli trafi, daje przeciwnikowi 1 Łupnia i status Ogłuszony. Żabon też dostaje 1 Łupnia.
Zagrywka Specjalna: „Królestwo za ich głowy!". Raz na Bójkę Żabon może wezwać na pomoc postronnych klientów Zajazdu, obiecując nagrodę każdemu, kto stanie po jego stronie. Zagrywka Specjalna aktywuje Zbłąkane Niebezpieczeństwo Dom Latających Pięści, ale celem są tylko postacie graczy.
Zagrywka Specjalna: Ludzka tarcza. Kiedy postać atakuje Żabona, ten może zasłonić się członkiem gangu, który zostanie trafiony zamiast niego.
Właściwość w Bójce: Żelazna szczęka. Żabon może wydać 1 Komórkę Zagrywki i użyć reakcji, by anulować Stan, który go dotyczy.
.

Runda 1: Żabon gromkim głosem oskarża Biondella o bycie oszustem, szachrajem i arcyłgarzem (wszystko to prawda), rycząc przy tym na okrągło: „Gnoju jeden! Wstawaj, mendo! Ile już tego sprzedałeś, hę?”. Dopóki Franci nie odciągną jego uwagi (na przykład wstawiając się za chłopakiem), wszystkie akcje Żabona w następnych turach będą skoncentrowane na tym biedaku.

Runda 2: Kelnerki starają się zejść z drogi walczącym, ale jeśli zostaną zapędzone w róg pomieszczenia, mogą poprosić o pomoc Franta o najwyższej charyzmie.

W tym samym czasie z rozdartego płaszcza Biondella wypada niepostrzeżenie koperta pełna pożółkłych papierów .

Wykonując test na Mądrość (Percepcja, ST 14), któryś z graczy może zobaczyć, jak koperta spada na ziemię, po czym ktoś wkopuje ją pod stół. By podnieść ją ukradkiem, potrzebny jest udany test na Zręczność (Skradanie się, ST 11).

Runda 3: Hugo Wisielec wskakuje na ladę, wywijając swoim bednarskim młotkiem. Rozdaje na prawo i lewo potężne ciosy, wyrzucając z siebie strumień bluzgów. Patrz: Zbłąkane niebezpieczeństwa, Deszcz stołków.

„Nadstaw drugi policzek, Bracie, bom chciał rękę zmienić!”

- Fracas z Trivelle

Scena 2 – Tajemnica Bigata

Jeśli Frantom udało się uratować Biondella (albo przynamniej jedną z kopii jego dokumentów) z łap Gangu Żabona, przygoda może toczyć dalej.

Koperta Biondella (znaleziona w zajeździe lub kupiona bezpośrednio od oszusta) zawiera pięć stron przepisanych z V tomu klasycznego tekstu *Brancalonia Corbellatica*, skompilowanego około sto lat temu przez Braccia da Caprone.

Udany test na Inteligencję (Wiedza tajemna lub Historia, ST 15) pozwoli graczom poprawnie zidentyfikować źródło i określić jego wiarygodność (średnią: Braccio był dobrze wykształconym kapitanem i miłośnikiem słowa pisanego, ale jego kroniki są pełne piramidalnych bzdur).

Jeśli Franci umieją czytać lub znajdą kogoś, kto tę umiejętność posiada, znajdą na pięciu stronach następujące informacje:

Numer karty	Treść
1	Bigat i jego natura. Cytując obszernie klasyków, Braccio da Caprone opisuje Bigata jako „dziwnego jaszczura", który żyje wzdłuż rzek i szczególnie ulubił sobie podmokłe obszary. To stwór o samotniczym trybie życia, odbywający gody co pięćset lat i nie czerpiący z tego żadnej przyjemności. Zbiera bogactwa – na ogół rzędu kilkuset srebrnych monet.
2	Bigat i jego natura, cd. Bigat nie boi się ani ognia, ani wody, przerażają go natomiast żelazo i magia. Przez długie okresy trwa w letargu, ale kiedy już się przebudzi, raz na miesiąc pragnie świeżego mięsa, szczególnie zaś gustuje w ludzinie. Gdy ludzi nie ma w pobliżu, zadowala się mięsem zwierząt.
3	Bigat z Fosy. Braccio da Caprone relacjonuje opowieści o częstych spotkaniach z tym stworem, jakie miały miejsce wzdłuż Fosy, gdzie Bigat wielokrotnie napadał na rybaków. Tam właśnie rzekomo widziano go po raz ostatni ponad dwieście lat temu.
4	Dolina Czerwia. Choć potwora od dawna nie spotkano w okolicach Fosy, niektórzy mówią, że Bigat osiadł gdzieś w pobliżu Starego Cebra, jednego z dopływów tej wielkiej rzeki. Niegdyś bujna dolina potoku, nazywana przez mieszkańców „Vál del Bigat", teraz zmieniła się w dzicz, w którą nikt się nie zapuszcza, jeśli nie jest to absolutnie konieczne.
5	Mapa Doliny. Mapa tego miejsca z częściowym opisem. Niestety stronę wyrwano nierówno, w związku z czym brakuje części mapy oraz fragmentu widocznego na stronie tekstu, który wspomina o jakimś „Domku Babci", nieobecnym na rysunku.

Jeśli sprawy przybiorą niekorzystny dla Frantów obrót i papiery ulegną częściowemu zniszczeniu, Kondotier będzie mógł przekazać pozostałym graczom jedynie część tych informacji.

Natomiast jeśli wydarzenia potoczą się jeszcze gorzej, wybawcą Bandy okaże się przerażony całą sytuacją posługacz Spiedino, który nie tylko umie czytać, ale i na pamięć zna zawartość papierów Biondella, które widział w jego rękach już wiele razy. Z chęcią pomoże Frantom, jeśli zgodzą się przyjąć go do swojej Kompanii.

Spiedino jest żądny przygód i nie może się doczekać, aż na zawsze opuści obskurny przybytek. Skrywa także pewien sekret: tak naprawdę jest dziewczyną. Ale w tym okrutnym świecie zdecydowanie bezpieczniej jest udawać chłopca tak długo, jak to tylko możliwe…

Scena 3 – Wzdłuż Fosy

Pozyskawszy jakimś sposobem wskazówki zawarte w tekście Braccia da Caprone, Franci mogą zaplanować dalszą podróż do doliny Starego Cebra i tajemniczego „Domku Babci".

Według mapy trasa prezentuje się następująco:

- trzy dni drogi konno lub pięć dni drogi pieszo na zachód wzdłuż Fosy,
- trzy dni drogi pieszo na północ w górę Cebra.

Pierwsza część podróży to wędrówka południowym brzegiem Fosy, prowadząca głównie przez dzikie i podmokłe tereny porosłe kasztanowcami i modrzewiami.

Choć okolice Fosy należą do niebezpiecznych ze względu na bliskość penumbryjskiej Błędnej Mgły i częste najazdy Pogan, to sam szlak wodny i biegnąca wzdłuż niego droga to najważniejszy trakt komunikacyjny regionu. Dlatego nad jego względnym bezpieczeństwem czuwają (niezbyt starannie) posterunki najemników i strażników z pobliskich miast.

Ta część podróży jest dobrą okazją dla Frantów, by wejść w interakcję z przedstawicielami tutejszej ludności – drobnymi handlarzami, podejrzanymi rybakami i obleśnymi przewoźnikami – w celu nabycia odpowiednich zapasów i wyposażenia oraz poznania krążących w okolicy plotek o Bigacie i biegu Cebra.

Każde wyposażenie znalezione podczas tej wyprawy jest Liche (zob. strona 13).

Nie kręcą się tu żadni strażnicy, jedynie różni żebracy, wędrowcy, kuglarze, typy spod ciemnej gwiazdy i wieśniacy – wszyscy gotowi, by się bronić i, jeśli tylko zajdzie taka potrzeba, szybko wymierzać sprawiedliwość na własną rękę.

Zbieranie pogłosek

Jeśli Franci będą rozdawać kwatryny na prawo i lewo albo skutecznie przekonywać inne postacie do rozmowy za pomocą udanych testów Charyzmy (Perswazja lub Zastraszanie, ST 11), mogą się dowiedzieć następujących rzeczy (1k12):

1k12	Pogłoska
1	Ceber wpada do Fosy jakieś czterdzieści mil w górę rzeki od Zajazdu pod Dziurawą Monetą (*właściwie prawda*).
2	Okolice Cebra od dziesięcioleci są niezamieszkane (*właściwie prawda, wyłączywszy Kikutnicę*).
3	Duch Cebra jest miłą, starszą wróżką, która pomaga wszystkim, którzy są dla niej grzeczni (*ha, ha, ha!*).
4	Grupa pogan, której przewodzi waleczny krasnolud, przekroczyła góry na północy i włóczy się po okolicy (*prawda*).
5	Na samym końcu doliny Cebra mieści się spokojna wioska drwali, zwana Pięknowierzbiem (*fałsz większy niż fałszywy floren!*).
6	Ceber bierze swoją nazwę od leżącego na dnie potoku magicznego złotego cebra, który przyniesie niewyobrażalne bogactwa każdemu, kto go wyłowi (*tyle w tym prawdy, ile w każdej legendzie*).
7	Przy brzegu Starego Cebra mieszka Kikutnica (*prawda*).
8	„Babcia" była starą drwalką, ale nie żyje już od setek lat (*prawda, tyle że zmieniła się w Kikutnicę*).
9	W dolinie mieszka piękna dziewczyna, która zrywa tam kwiaty (*prawda, ale to Wiedźma rankiem*).
10	W dolinie mieszka piękna pani, która oferuje gościnę wędrowcom i myśliwym (*prawda, ale to Wiedźma popołudniem*).
11	Ostatnio widziano podróżników i frantów („takich jak wy") wybierających się do doliny (*prawda*); ich cel był nieznany.
12	Nikt jeszcze stamtąd nie wrócił (*prawda*).

Oprócz pogłosek zebranych za pomocą przekupstwa czy udanych testów, Kondotier powinien każdego dnia wędrówki zaznajomić Bandę z 1 pogłoską zasłyszaną od napotkanych ludzi.

„Szukam właściciela tego konika. To wysoki blondyn, pali fajkę i jest świnią!"
- Verrettone, Król Wieprzy

Spotkania po drodze

Codziennie rzućcie 1k6, by sprawdzić, czy Banda spotyka na swojej drodze kogoś wyjątkowego. Jeśli ta sama liczba wypadnie więcej niż raz, uznajcie wynik za 1.

1k6	Spotkanie
1	Głód i pragnienie: droga wzdłuż Fosy jest zapuszczona i nieco przerażająca. Ale lepiej wędrować samemu niż w złym towarzystwie... prawda?
2	Trzech Strażników: są na tropie niebezpiecznego Bregi Krasnoluda, pogańskiego wodza, który podobno włóczy się po okolicy ze swoimi pachołkami. Strażnicy zadają wiele pytań, ale są zasadniczo nieszkodliwi i nie szukają kłopotów. Gdy podejść do nich właściwie, chętnie podzielą się 1 pogłoską.
3	Procesja cierpiących na świerzb: zmierzają do Sanktuarium Dobrych Pań Litościwych by błagać o ozdrowienie z tej straszliwej choroby; musicie obejść ich szerokim łukiem, w związku z czym tracicie pół dnia wędrówki.
4	Melabella, młoda kobieta w niebezpieczeństwie: jej matka skręciła kostkę, zbierając grzyby w lesie, a Melabella jest zbyt słaba, by ją nieść. Ktokolwiek wejdzie za nią w las, zostanie napadnięty przez Pogan uzbrojonych w patyki – pachołków Bregi Krasnoluda. Dziewczyna ma przy sobie sztylet i wie, jak go używać. Frantowi, który jej pomoże, zaproponuje jedzenie, dworne uwielbienie, 1 dawkę nietrzeźwiaka (patrz poniżej) i 1 pogłoskę. Jeśli Spiedino, Biondello lub Aleramo podróżują z grupą, to dobry moment, by opuścili Bandę i spróbowali szczęścia w lepszym towarzystwie. A może to Melabella dołączy do Bandy? Kto wie...
5	Błędny rycerz bez rumaka: to Aleramo z Roccasprу, młody arystokrata o wielkiej ambicji i skromniutkich funduszach. Z siodła zrzucił go własny rumak, Bofalmacco. Jeśli Franci pomogą mu znaleźć tego narowistego konika, Aleramo podzieli się z nimi 1 pogłoską i każdemu wręczy po srebrnej monecie. Rycerz może również dołączyć do Bandy, o ile Franci przekonają go, że walczą w słusznej sprawie, która przyniesie mu chwałę. Jeśli natomiast Banda nie udzieli Aleramowi pomocy albo go okradnie, ten stanie się w przyszłości ich wrogiem.
6	Kompania Sztukmistrzów – ciągnięty przez potulną starą szkapę rydwan i jego pięciu pasażerów: • Farina, wiekowy i pompatyczny prowodyr, • Clara, pierwsza aktorka – równie piękna, co przykra, • Taricco, minstrel wiecznie brzdąkający na lutni, • Ursula, wdzięczna i próżna, • Reinardo, który gra role, jakich nikt inny się nie podjął, wszystkie jednakowo fatalnie. • Franci mogą podróżować z artystami przez 1 dzień, oszczędzając przy tym na zapasach i otrzymując za darmo 2 pogłoski. O zachodzie słońca trupa zjeżdża ze szlaku w stronę wioski rybackiej, gdzie zatrzyma się na trzy dni, więc nasi bohaterowie muszą wędrować dalej sami.

Scena 4 – Powrót Żabona

Czwartej nocy wspólnej podróży nasi bohaterowie mogą zatrzymać się w Chacie Czterech Wiatrów, zapuszczonej spelunie, gdzie za parę miedziaków albo godzinę roboty (rąbania drewna, opróżniania spluwaczek, skubania kurczaków) da się dostać porcję zupy chlebowej i miejsce do spania w stajni.

Kiedy Franci będą szykowali się do spania, to niezależnie od tego, czy zatrzymają się w Chacie, czy na zewnątrz, niosący się z daleka gwar grupy uzbrojonych mężczyzn obwieści rychłe nadejście Gangu Żabona. Zbiry wparowują wkrótce do głównej izby, zamawiając głośno wino i gotowane kapłony, albo rozbijają obóz niedaleko miejsca, gdzie schronienie znalazła Banda graczy. Tym razem pojawiają się w niemal pełnym składzie, w liczbie ponad tuzina (tak dokładnie, to jest ich piętnastu – dla tych, co umieją liczyć).

Wkrótce dwóch ludzi Żabona oddala się, by skorzystać z latryny za stajniami (albo z pobliskich krzaków), rozmawiając przy tym, jak wydadzą część skarbu Bigata, która przypadnie im w udziale.

Teraz już wiadomo, że Żabon szuka tego samego, co bohaterowie. Jeśli wcześniej były co do tego jakiekolwiek wątpliwości, to teraz natura oskarżeń wysuniętych przez niego przeciwko Biondellowi staje się zupełnie jasna.

Żabona i jego ludzi trzeba albo spowolnić, albo zatrzymać. Ta Robota jest dostatecznie skomplikowana i bez depczącej po piętach konkurencji.

Potencjalne rozwiązania prezentują się następująco:

- Możecie stawić czoła Żabonowi i jego zbirom w walce; oczywiście istnieje jakaś tam szansa powodzenia, ale Gracze powinni zdawać sobie sprawę z tego, że to jak łapanie tygrysa za ogon.
- Możecie poczekać, aż Żabon z ferajną pójdą spać, i wtedy wyłączyć ich z gry. To niegłupi pomysł, ale najemnicy nie za bardzo chcą się kłaść, a kiedy już się położą – co nastąpi długo po wschodzie księżyca – zostawią ludzi na straży. Dziwne, nie? Zupełnie jakby ktoś na nich dybał.
- Możecie odejść po cichu i jechać całą noc, by wyprzedzić konkurencję o tyle, o ile się da. W porządku, ale gdzie zabawa? Franci zyskają w tym wypadku tylko pół dnia, a to bardzo niewiele.
- Możecie dosypać czegoś ciekawego do ich wina albo jedzenia i sprawić, że najemnicy będą niedysponowani nawet przez kilka dni; na waszą korzyść działa w tym wypadku fakt, że kuchnia to osobny budynek (albo że ich kucharz przygotowuje strawę w pewnej odległości od obozu).

Jeśli Franci zdecydują się na ostatni wariant, ten z nich, który najlepiej radzi sobie w dziczy, może spróbować poszukać przydatnych w takich okolicznościach roślinek, wykonując test na Inteligencję (Natura, ST 15). Alternatywnym rozwiązaniem jest przekupienie wędrownego aptekarza pięcioma srebrnymi monetami. W obu tych przypadkach otrzymacie (1k6):

1k6	Znalezisko
1–2	Nietrzeźwiaki – grzyby o łagodnym efekcie halucnogennym, które zapewnią najemnikom 12 godzin bajecznie kolorowych wizji i głupawych chichotów, a następnie dwa dni zabójczego bólu głowy.
3–4	Pękoliść – silny środek przeczyszczający, który pozwala unieruchomić dorosłego mężczyznę na 36 godzin rozdzierającym bólem i wybuchową perystaltyką.
5–6	Śpiagody – owoce o narkotycznym działaniu, zdolne zwalić z nóg dorosłą osobę na 24 godziny.

Kiedy Bandzie graczy uda się już znaleźć coś odpowiednio paskudnego, jedna z postaci musi przyprawić napój lub danie, którym mają zamiar raczyć się członkowie Gangu Żabona. O tym, które testy będą konieczne, decyduje sposób, w jaki Franci zdecydują się sfinalizować całe przedsięwzięcie.

A co, jeśli Frantom uda się pozbyć Żabona i jego oprychów na dobre? Cóż, po tej ciężkiej pracy należy im się zasłużony odpoczynek…

W ostatniej części przygody Franci spotkają na swej drodze niedobitki Gangu Żabona, którym przewodzić będzie gwiskardka Saetta, prawa ręka Żółwiogłowa z Giabby

Scena 5 – Łodzie i łodzieje

Po pierwszych pięciu dniach podróży najwyższy czas przeprawić się przez Fosę i powędrować wzdłuż Cebra. Na tym odcinku Fosa jest jeszcze spławna, w związku z czym można ją przekroczyć na dwa sposoby: albo wynajmując przewoźnika, albo kradnąc łódź, czyli zatrudniając się procederem, który miejscowi przemytnicy nazywają łodziejstwem.

Przewoźnik Gambaro

Stary Gambaro całe swoje życie przepędził na rzece (i, na swoje nieszczęście, także w rzece), zatem zna jej wszystkie meandry, nurty i tajemnice. Mieszka w małym domku nad wodą, przez którą przerzucił łańcuch wyznaczający szlak jego tratwy. Za jej pomocą przeprawia podróżnych z brzegu na brzeg.

Możecie przepłynąć Fosę na pokładzie tratwy Gambara za 1 sztukę żelaza od osoby, albo – jeśli nie macie pieniędzy – zagrozić mu lub opowiedzieć historię, jakiej jeszcze nie słyszał. Jeżeli spotkanie z przewoźnikiem przebiegnie w przyjaznej atmosferze, ten opowie wam lub potwierdzi 1 pogłoskę (Kondotier musi wybrać prawdziwą).

Jeśli zaś biedny Gambaro zostanie potraktowany źle, to przy pierwszej sposobności zdradzi położenie i zamiary Bandy miejscowej Straży lub Gangowi Żabona.

☞ Łodziejstwo

Wzdłuż Fosy jest parę wiosek rybackich – pokraczne chaty, dzieci, a niekiedy i świnie tarzające się w błocie, oraz wszechobecny zapach nieświeżej ryby.

Kradzież łodzi w jednej z takich wiosek wiąże się z pozbawieniem jakiejś rodziny jedynego źródła utrzymania, zatem wymaga serca z kamienia. Udane testy na Zręczność zapobiegają złapaniu na gorącym uczynku (Skradanie się, ST 10) i wywróceniu łodzi (Jednostki wiosłowe, ST 8), które mogłoby grozić utonięciem.

☞ Sabotaż tratwy i łodzi

Franci, którzy chcą dodatkowo opóźnić innych łowców skarbów, mogą zniszczyć łańcuch, po którym porusza się tratwa, czy przebić dna łodzi, z których korzystali.

Z oczywistych powodów nie da się zniszczyć każdej łodzi we wszystkich wioskach leżących nad Fosą.

Scena 6 – Domek Babci

Kolejne dni Franci spędzają na wędrówce niezamieszkaną doliną Cebra. Udany test na Mądrość (Percepcja, ST 10) wykonany na wzniesieniu pozwoli dostrzec obozowisko parę kilometrów na południe. Wasza Banda nie jest jedyna na tym szlaku!

Trzeciego dnia podróży w górę Starego Cebra znajdziecie się u ujścia Nowego Cebra, największej z jego odnóg. Wasz szlak wiedzie dalej w górę Starego Cebra, ale od tej chwili znajdujecie się na terytorium Kikutnicy – to ona jest prawdziwym powodem, dla którego nikt jeszcze nie znalazł Bigata i jego skarbu. Jeśli Franci ani razu nie pomylą drogi, dotrą do celu rano; w przeciwnym wypadku stracą nawet pół dnia i będą musieli zanocować w dolinie.

No, to poznajcie Kikutnicę (zob. strona 36).

Kikutnica nazywa się tak ze względu na zwyczaj odrąbywania toporem głów swoich ofiar. Tak tylko mówię. To, co robi z odrąbanymi głowami (i z ciałami) pozostaje przedmiotem ponurych legend i makabrycznych dociekań.

Kikutnica może wystąpić w trzech różnych postaciach, w zależności od tego, kiedy i jak spotka Frantów:

- Rankiem jawi się jako hoża dziewczyna w prostej szacie. W tej postaci – pochodnej czarów i iluzji – Kikutnica przeprowadza z Frantami interakcje społeczne. Można od niej usłyszeć 1 pogłoskę (prawdziwą lub fałszywą, wybiera ją Kondotier), zaś ona sama nie stwarza bezpośredniego zagrożenia. Przy odrobinie sprytu Franci mogą ją nawet napuścić na Gang Żabona, wykorzystując sławną (a może niesławną?) bajkową linię argumentacyjną w stylu „zjedz mnie, kiedy będę grubszy!": „Po co tracić czas na nas, jeśli piętach depcze nam znacznie większa i lepiej odkarmiona grupka?"
- Po południu Kikutnica przyjmuje postać atrakcyjnej i wyzywającej dojrzałej kobiety, skąpo ubranej w wystrzępione szaty. Ma długie, czarne włosy, śnieżnobiałą skórę i pełne, czerwone usta. To także iluzja, przy pomocy której wiedźma zaczarowuje swe ofiary, wabi je do chaty, a potem z łatwością pozbawia głów.
- Wieczorem i nocą Kikutnica ujawnia swoje prawdziwe oblicze: to przerażająca starucha nieprzyzwoicie szczerząca wszystkie cztery wykrzywione i pożółkłe zęby; jej ciało wydaje się składać ze zwiędłych, splecionych gałęzi, trzymających się na strzępach materiału, będącego niegdyś suknią przedniej urody. Bez najmniejszego wysiłku wywija ogromnym katowskim toporem z ostrzem pokrytym niezliczonymi plamami rdzy (albo krwi). To rzeczywista postać wiedźmy, którą ujawnić można także wtedy, gdy w jakiś sposób złamie się jej zaklęcie; Kikutnica przybierze ją również podczas konfrontacji w chatce.

Niezależnie od obecnej postaci wiedźma posiada nadludzką zręczność i umiejętność unikania niebezpieczeństwa.

Iluzję Kikutnicy da się – na różne sposoby – zdemaskować. W takim przypadku:

- jeśli ma taką możliwość, wiedźma ucieknie i schowa się w chatce; powróci nocą, by zapolować na Frantów swoim toporem;
- jeśli nie ma możliwości ucieczki, wiedźma zaatakuje Frantów czarami ze swojej listy.

Domek Babci widać wyraźnie u źródeł Cebra; to skromna chatka o czterech kamiennych ścianach, kryta strzechą. Drzwi są niskie i wąskie, a okien nie ma. Na małej polanie obok domku znajduje się potężny kikut starego drzewa.

Wnętrze wiedźmiej chatki to makabryczna wystawka głów w różnym stadium rozkładu. Choć na zewnątrz tego nie czuć, powietrze w domku jest przesiąknięte porażającym odorem, który uderza w nozdrza z siłą lecącej cegłówki – każdy Frant, który przekroczy próg chaty, musi wykonać test na Kondycję (ST 11), a jeśli go nie zda, gwałtowne torsje unieruchomią go do końca następnej tury.

W zamkniętej przestrzeni chatki topór Kikutnicy jest śmiercionośną bronią, którą starucha posługuje się z zaskakującą siłą. Ostrze częstokroć trafia w ściany – wtedy snopy niebieskich iskier na krótką chwilę rozświetlają panujący tu półmrok.

Jeśli uda się otoczyć Kikutnicę i zredukować jej PW do zaledwie kilku, wiedźma stanie się niewidzialna i będzie próbowała uciec pod osłoną nocy, porzucając topór – broń naznaczoną potężną klątwą (Kondotier ma pełną dowolność w określeniu wszelkich potwornych właściwości tego przedmiotu).

Pokonawszy lub przepędziwszy Kikutnicę, możecie splądrować jej chatę. To wymaga kolejnego udanego testu na Kondycję (ST 11).

We wnęce na końcu domku znajduje się skrzynka zawierająca biżuterię o wartości około 50 srebrnych monet, sztylet o rękojeści w kształcie węża (Zatruty Sztylet) i srebrny medal Świętej Sbarelli z Belveglio, patronki podróżujących w interesach. Duży kufer w kącie izby pełen jest ubrań wysokiej jakości, w tym płaszczy, pasków i butów, które wiedźma ewidentnie zdarła z ciał swoich ofiar. Ze względu na liczne ślady po ostrzu i plamy krwi ich wartość nie przekracza kilku żelaznych monet, ale pewnie udałoby się znaleźć wśród nich coś przydatnego.

Co stało się z ciałami, pozostaje zagadką. Ale może to dobrze...

Scena 7 – *Bigattus dormiens numquam titillandus*

Kiedy już miniecie Domek Babci, znajdziecie się w górnej części doliny Cebra – stromym skalnym żlebie, po którego dnie leniwie płynie zamulony strumyk.

Jeśli uważnie rozejrzycie się po okolicy – do czego potrzebny będzie udany test o ST 16 na Inteligencję (Śledztwo) lub Mądrość (Percepcja) – zauważycie tropy biegnące przez błotne koryto rzeki. Udany test na Mądrość (Sztuka przetrwania, ST 12) pozwoli wam pójść ich szlakiem: coś wyszło z rzeki na brzeg, a potem wróciło do wody. To ślady ogromnego zwierzęcia z płetwami i pazurami – Bigata!

Podążając śladami Bigata około dwie mile w górę Cebra, Franci dotrą do stawu pełnego jasnozielonej wody. W jego zachodniej części skalny brzeg przerwany jest do połowy zanurzoną jaskinią.

Tu ślad się urywa.

W tym momencie pojawia się Żabon. Pora skrzyżować ostrza.

Żółwiogłów z Giabby jest zły.

Jest zły, bo ten kretyn Biondello sprzedał czort jeden wie ile kopii mapy skarbu każdemu chętnemu w okolicach Fosy.

Jest zły, bo nasi poszukiwacze przygód raz po raz rzucali mu kłody pod nogi, a część jego ludzi jeszcze nie doszła przez to do siebie.

Jest zły, bo nie cierpi pojawiać się gdzieś jako drugi.

Nie ma zamiaru tracić czasu na propozycje ugody. Czeka tylko na właściwy moment, potem atakuje bez litości.

Na chwilę obecną jego Banda to – oprócz niego samego – tylu Bandytów, ilu jest Frantów, plus jeszcze dwóch, oraz Saetta, która jak dotąd trzymała się na uboczu.

Jeśli Frantom udało się po drodze pokonać Żabona i jego Gang, zjawi się tylko Saetta i dwóch ocalałych bandziorów.

Po trzech rundach walki albo w momencie, kiedy szala zwycięstwa zacznie wyraźnie przechylać się na czyjąś stronę… no cóż, jest takie stare drakońskie porzekadło, które szło mniej więcej tak: *Bigattus dormiens numquam titillandus*, czyli „niechaj śpiący Bigat śpi!".

Sam potwór jest tyleż niebezpieczny, co niemrawy. W końcu spędza większość życia przewracając się z boku na bok w jakimś cieku wodnym, drzemiąc i trawiąc ostatnie ofiary. I wszystko jest w porządku, dopóki ktoś mu tego odpoczynku nie zakłóci…

W tym przypadku uświęcona bigatowa poobiednia drzemka została brutalnie przerwana nieznośnym rejwachem, jaki wszczęły dwie grupy oszalałych ze wściekłości ludzi u samego wejścia jaskini, którą stwór wybrał na swe lokum. Durnie próbują się nawzajem pozabijać w akompaniamencie przeraźliwego szczęku metalu, krzyku i bluzgów.

W trzeciej rundzie walki Bigat przebija dotychczas spokojną taflę stawu, wydając z siebie charakterystyczny ryk i lądując na brzegu, po czym wparowuje pomiędzy walczących bez względu na to, kto znajdzie się w jego zasięgu.

Walka z Bigatem toczy się na śmierć i życie (zob. strona 35).

Udany test na Charyzmę (Perswazja lub Oszustwo, ST 14) pozwoli jednemu z Frantów przekonać niedobitki Gangu Żabona, by wspólnie stawić czoła bestii. Można też, testując Mądrość (Opieka nad zwierzętami, ST 18), spróbować skłonić Bigata, by najpierw zaatakował bandziorów.

Jeśli któraś z tych sztuczek się powiedzie, jedna z tak sprytnie zagospodarowanych stron konfliktu wykona za nas połowę brudnej roboty. Kiedy Bigat albo Gang Żabona już zwycięży, Banda będzie mogła zmierzyć się z tym wrogiem, który pozostał na placu boju.

Scena 8 – Ekstaza złota

Pokonanie Gangu Żabona przynosi łup o równowartości 40 sztuk srebra w różnego rodzaju monetach i błyskotkach oraz sporą liczbę siniaków, zadrapań i obitych kości. Broń i pancerz przeciwników są Liche, z wyjątkiem wyposażenia zdartego z Żabona i Saetty.

Skarb Bigata jest wart dużo więcej. Choć broń i zbroje jego ofiar przeleżały w wilgoci całe wieki i są w związku z tym kompletnie bezużyteczne, to w jaskini są setki drakońskich *aureo*, kopce klejnotów, kosztowności i srebrnych monet oraz tysiące sztuk żelaza i przerdzewiałych kwatryn.

Kondotier może wyliczyć dokładną wartość skarbu wedle upodobania oraz poinformować graczy o ewentualnych Pamiątkach lub magicznych czy specjalnych przedmiotach, jakie można znaleźć w jaskini.

Kondotier może także ocenić trudność wiążącą się z wydobyciem tych bogactw z dna leża Bigata i ich transportem przez taką Bandę Frantów. W końcu nie mają ze sobą żadnych mułów, wózków ani niczego w tym rodzaju, a droga do Kryjówki aż roi się od strażników, najemników, bandytów, rabusiów, złodziei i szumowin wszelkiej maści.

Czy nasi bohaterowie zdołają przetransportować skarb do Kryjówki Kompanii? A może przepuszczą go na Hulanki po drodze?

Potwory i wrogowie

Bigat

Bigat to legendarny stwór, który często pojawia się w legendach doliny Fosy. Według różnych wersji bywa bezskrzydłym smokiem, wielką jaszczurką albo nawet gigantycznym czerwiem.

Niezależnie od swoich cech zewnętrznych, Bigat to bardzo terytorialna bestia, która omija ludzkie siedziby, preferując rzeki i dzikie ostępy.

Podania głoszą, że Bigat przez całe swoje życie zbiera łup, którego strzeże i broni we własnym leżu.

Bigat

Duży smok, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 14 (naturalny pancerz)
Punkty Wytrzymałości 110 (13k10+39)
Szybkość 9 metrów, pływanie 12 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
19 (**+4**)	12 (**+1**)	16 (**+3**)	5 (**-3**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Niepodatność na stany zauroczony
Umiejętności Percepcja +4, Skradanie się +4
Zmysły ślepowidzenie 18 metrów, pasywna Percepcja 14
Języki –
Stopień wyzwania 5 (1,800 PD)

Wstrzymanie oddechu. Bigat może wstrzymać oddech na godzinę.

Akcje

Atak wielokrotny. Bigat wykonuje trzy ataki: jeden zębami, jeden pazurami, jeden ogonem.

Ugryzienie. Atak wręcz bronią: +7 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 11 (2k6 + 4) obrażeń kłutych.

Pazury. Atak wręcz bronią: +7 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 13 (2k8 + 4) obrażeń ciętych.

Ogon. Atak wręcz bronią: +7 do trafienia, strefa ataku 3 metry, jeden cel. Trafienie: 11 (2k6 + 4) obrażeń obuchowych.

Zwierzęcy ryk (Odnowienie 6). Bigat wydaje z siebie potężny, ogłuszający ryk. Każda postać w promieniu 9 metrów od niego, która może go usłyszeć, musi wykonać rzut obronny na Kondycję (ST 14). W przypadku niepowodzenia postać otrzymuje 18 (4k8) obrażeń od elektryczności i jest głucha przez 1 minutę. Kiedy test jest udany, postać otrzymuje połowę tych obrażeń i nie jest ogłuchła. Ogłuchła postać może powtórzyć rzut obronny na koniec każdej tury, anulując stan w wypadku sukcesu

Kikutnica

Niektórzy mówią, że złe Wiedźmy Królestwa to przeklęte, pradawne istoty o nadprzyrodzonym rodowodzie albo ludożercze potwory podobne do legendarnych orków. Inni natomiast twierdzą, że to czarownice, do reszty pochłonięte przez złe siły. Bez względu na to, która wersja jest prawdziwa, każda brankalońska Wiedźma to odrębne stworzenie, obdarzone charakterystycznymi mocami, z wyjątkową historią, zwyczajami i słabymi punktami. Mimo to wszystkie posiadają pewne cechy wspólne.

„Idzie wiedźma ciemną nocą,
Ma w fartuchu krwawy gnat.
Dzieci kwilą i dygocą,
Bądźcie cicho, bo wam da!"

- Brankalońska kołysanka

Kikutnica

Średni czart, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 17 (naturalny pancerz)
Punkty Wytrzymałości 82 (11k8+33)
Szybkość 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
19 (**+4**)	12 (**+1**)	16 (**+3**)	5 (**-3**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Odporność na obrażenia (tylko nocą) obuchowe, kłute i cięte zadane niemagicznymi atakami przy użyciu posrebrzanej broni
Umiejętności Wiedza tajemna +3, Oszustwo +4, Percepcja +4, Skradanie się +3
Zmysły ślepowidzenie 20 metrów, pasywna Percepcja 14
Języki pospolity, drakoński, sylwański
Stopień wyzwania 5 (1,800 PD)

Ziemno-wodny. Wiedźma może oddychać na ziemi i pod wodą.
Wrodzone czarowanie. Wiedźma rzuca wrodzone czary testując Charyzmę (rzut obronny ST 12). W ramach umiejętności może rzucać następujące czary bez materialnych komponentów i bez ograniczeń: Tańczące światła, Pomniejsza iluzja, Zjadliwe szyderstwo.
Naśladownictwo. Wiedźma umie naśladować zwierzęce odgłosy i mowę humanoidów. Aby stwierdzić, że to imitacje, postać, która je słyszy, musi wykonać test na Mądrość (Intuicja, ST 14).
Przerażający wygląd. Każda humanoidalna postać, która zaczyna swoją turę w promieniu 9 metrów od Kikutnicy i widzi jej prawdziwe oblicze, musi wykonać rzut obronny na Mądrość (ST 11). Jeśli jej się to nie uda, jest przerażona przez 1 minutę. Może powtórzyć rzut obronny na koniec każdej tury – z utrudnieniem, jeśli Kikutnica wciąż znajduje się w zasięgu wzroku. Jeśli natomiast postać osiągnie sukces w rzucie obronny, staje się niewrażliwa na Przerażający wygląd wiedźmy przez 24 godziny. O ile cel nie jest zaskoczony lub o ile ujawnienie prawdziwego oblicza Kikutnicy nie jest nagłe, cel może odwrócić wzrok i uniknąć inicjalnego rzutu obronnego. Postać, która odwróciła wzrok, do swojej następnej tury rzuca przeciwko Kikutnicy z utrudnieniem.

Akcje

Atak wielokrotny. Wiedźma dwukrotnie atakuje toporem bojowym.
Topór bojowy. Atak wręcz bronią: +6 do trafienia, zasięg 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 13 (2k8 + 4) obrażeń ciętych.
Pazury. Atak wręcz bronią: +6 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: (2k8 + 4) obrażeń ciętych.
Iluzyjne oblicze. Kikutnica ukrywa siebie i swoje wyposażenie pod magiczną zasłoną, która sprawia, że wiedźma wygląda jak inny humanoid jej rozmiarów. Iluzja kończy się, kiedy wiedźma zużyje akcję dodatkową, by ją zakończyć, albo kiedy umrze. Zmiany w wyglądzie związane z tym efektem nie przekładają się na inne własności fizykalne; wiedźma może na przykład wyglądać, jakby miała gładką skórę, ale ten, kto jej dotknie, poczuje, że ma twarde i żylaste ciało. W innych przypadkach postać musi wykorzystać akcję, by dokładnie przyjrzeć się iluzji, oraz wykonać test na Inteligencję (Śledztwo, ST 20), by orzec, że to fałsz.
Niewidzialne przejście. Kikutnica w magiczny sposób zyskuje niewidzialność, dopóki nie zaatakuje lub nie rzuci czaru albo dopóki trwa jej koncentracja (jeśli koncentruje się na zaklęciu). Podczas gdy jest niewidzialna, nie pozostawia żadnych materialnych śladów poruszania się, zatem może być śledzona jedynie z użyciem magii. Całe jej wyposażenie także jest niewidzialne.

Gang Żabona

Żółwiogłów z Giabby – Żabon

Doświadczony wojownik, walczy mieczem dwuręcznym i nosi pancerz w dobrym stanie. U pasa ma jeden sztylet, a w cholewie buta – drugi. Może nie jest najmądrzejszy, ale za to bardzo zły.

Żółwiogłów z Giabby

Średni humanoid (człowiek), neutralny zły

Klasa Pancerza 18 (zbroja płytowa)
Punkty Wytrzymałości 52 (8k8+16)
Szybkość 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	15 (+2)

Rzuty obronne Kon +4, Mdr +2
Zmysły pasywna Percepcja 10
Języki pospolity
Stopień wyzwania 3 (700 PD)

Akcje

Atak wielokrotny. Żabon dwukrotnie atakuje wręcz.
Miecz dwuręczny. *Atak wręcz bronią*: +5 do trafienia, zasięg 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 9 (2k6 + 2) obrażeń ciętych.

Reakcje

Garda. Żabon dodaje 2 do swojej KP przeciwko jednemu atakowi wręcz, który by go trafił. Żeby to zrobić, Żabon musi widzieć atakującego i mieć w ręku broń białą

Saetta („Błyskawica")

Saetta to Gwiskardka swojej Kompanii, nazywana Błyskawicą ze względu na najpotężniejszy czar, jakiego dotąd się nauczyła. Albo, jak głosi plotka, ze względu na umiejętność błyskawicznej ucieczki, gdy coś pójdzie nie tak…

Saetta

Średni humanoid (człowiek), chaotyczny neutralny

Klasa Pancerza 12 (15 ze zbroją maga)
Punkty Wytrzymałości 22 (5k8)
Speed 30 ft.

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rzuty obronne Int +5, Mdr +3
Umiejętności Wiedza tajemna +5, historia +5
Zmysły pasywna Percepcja 11
Języki pospolity, drakoński
Stopień wyzwania 3 (700 PD)

Rzucanie czarów. Saetta to postać czarująca 5. klasy. Czary rzuca, wykorzystując Inteligencję (ST rzutu obronnego przeciw czarom 13, +5 do trafienia czarem). Gwiskardka zna następujące czary maga:

- Sztuczki (dowolnie): Ognisty pocisk, Światło, Magiczna dłoń, Kuglarstwo
- 1. krąg (4 komórki): Wykrycie magii, Zbroja maga, Magiczny pocisk, Tarcza
- 2. krąg (3 komórki): Krok przez mgłę, Widzenie niewidzialnego
- 3. krąg (3 komórki): Piorun, Przyśpieszenie

Akcje

Sztylet. *Atak wręcz lub dystansowy bronią:* +5 do trafienia, zasięg 1,5 metra lub na dystans 6/18 metrów, jeden cel. Trafienie: 4 (1d4 + 2) obrażeń kłutych.

Bandziory z Gangu Żabona

Ta wesoła kompania składa się z zebranych przez Żabona najgorszych zbirów w okolicy.

Bandzior z Gangu Żabona

Średni humanoid (człowiek), chaotyczny neutralny

Klasa Pancerza 12 (skórzana zbroja)
Punkty Wytrzymałości 11 (2k8+2)
Szybkość 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
11 (**+0**)	12 (**+1**)	12 (**+1**)	10 (**+0**)	10 (**+0**)	10 (**+0**)

Zmysły Pasywna Percepcja 10
Języki Pospolity
Stopień wyzwania 1/8 (25 PD)

Akcje

Sejmitar. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, zasięg 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 4 (1d6 + 1) obrażeń ciętych.

Kusza lekka. *Atak dystansowy bronią:* +3 do trafienia, zasięg 24/72 metry, jeden cel. Trafienie: 5 (1k8 + 1) obrażeń kłutych.

Inne spotkania

Strażnik

Średni humanoid, charakter dowolny

Klasa Pancerza 16 (koszulka kolcza, tarcza)
Punkty Wytrzymałości 11 (2k8+2)
Szybkość 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
14 (**+2**)	13 (**+1**)	14 (**+2**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	11 (**+0**)

Umiejętności Percepcja +3
Zmysły pasywna Percepcja 13
Języki pospolity
Stopień wyzwania 1/8 (25 PD)

Akcje

Buława. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, zasięg 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 4 (1k6 + 1) obrażeń obuchowych.

Dowódca straży

Średni humanoid, charakter dowolny

Klasa Pancerza 17 (zbroja płytkowa)
Punkty Wytrzymałości 58 (9k8+18)
Szybkość 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
16 (**+3**)	13 (**+1**)	14 (**+2**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	12 (**+1**)

Umiejętności Atletyka +5, Percepcja +3
Zmysły pasywna percepcja 13
Języki pospolityr
Stopień wyzwania 3 (700 PD)

Akcje

Atak wielokrotny. Dowódca Straży dwukrotnie atakuje mieczem długim. Jeśli ma w ręku miecz krótki, może też zaatakować mieczem krótkim.

Miecz długi. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, zasięg 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 7 (1k8 + 3) obrażeń ciętych lub 8 (1k10 + 3) obrażeń ciętych, jeśli używa miecza oburącz.

Miecz krótki. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, zasięg 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 6 (1k6 + 3) obrażeń kłutych.

Kusza ciężka. *Atak dystansowy bronią:* +3 do trafienia, zasięg 30/120 metrów, jeden cel. Trafienie: 6 (1k10 + 1) obrażeń kłutych

Błędny rycerz

Średni humanoid, charakter dowolny

Klasa Pancerza 18 (zbroja płytowa)
Punkty Wytrzymałości 52 (8k8+16)
Speed 30 ft.

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Rzuty obronne Kon +4, Mdr +2
Zmysły pasywna percepcja 10
Języki jeden dowolny (zwykle pospolity)
Stopień wyzwania 3 (700 PD)

Odwaga. Błędny rycerz ma ułatwienie w rzutach obronnych przeciw przerażeniu.

Akcje

Atak wielokrotny. Błędny rycerz dwukrotnie atakuje wręcz.

Miecz dwuręczny. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, zasięg 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 10 (2k6 + 3) obrażeń ciętych.

Kusza ciężka. *Atak dystansowy bronią:* +2 do trafienia, zasięg 30/120 metrów, jeden cel. Trafienie: 5 (1k10) obrażeń kłutych.

Przywództwo (Odnowienie po Krótkim lub Długim Odpoczynku). Przez 1 minutę błędny rycerz może wydawać specjalną komendę lub ostrzegać widoczną przyjazną albo neutralną postać w zasięgu 10 metrów, która wykonuje test ataku lub rzut obronny. Wspomagana w ten sposób postać może dodać do swojego rzutu 1d4, jeśli tylko może usłyszeć i zrozumieć błędnego rycerza. Postać może korzystać tylko z jednej kości Przywództwa naraz. Efekt przestaje oddziaływać, jeśli błędny rycerz jest obezwładniony.

Reakcje

Parowanie. Błędny rycerz dodaje 2 do swojej KP przeciwko jednemu atakowi wręcz, który by go trafił. Żeby to zrobić, błędny rycerz musi widzieć atakującego i mieć w ręku broń białą.

„Mówią o mnie w mieście:
co z niego za frant!
Wciąż chodzi pijany,
pewnie knuje jakiś kant”

– popularna piosenka żołnierska

Poganin

Średni humanoid, charakter dowolny

Klasa Pancerza 12 (skórzana zbroja)
Punkty Wytrzymałości 11 (2k8+2)
Szybkość 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
12 (**+1**)	11 (**+0**)	13 (**+1**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	8 (**-1**)

Zmysły pasywna Percepcja 11
Języki pospolity
Stopień wyzwania 1/8 (25 PD)

Grupowy atak. Poganin ma ułatwienie w testach ataku, jeśli w obrębie 1,5 metra od celu znajduje się przynajmniej jeden z jego sojuszników, który nie jest obezwładniony..

Akcje

Włócznia. *Atak wręcz lub dystansowy bronią:* +3 do trafienia, zasięg 1,5 metra lub 6/18 metrów, jeden cel. Trafienie: 4 (1k6 + 1) obrażeń kłutych lub 5 (1k8 + 1) obrażeń kłutych, jeśli broń jest używana oburącz podczas ataku wręcz

Pogański wojownik

Średni humanoid, charakter dowolny

Klasa Pancerza 13 (skórzana zbroja)
Punkty Wytrzymałości 67 (9k8+27)
Szybkość 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
16 (**+3**)	13 (**+1**)	17 (**+3**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	8 (**-1**)

Umiejętności Atletyka +5, Percepcja +3
Zmysły pasywna Percepcja 13
Języki pospolity
Stopień wyzwania 2 (450 PD)

Brutal. Broń biała zadaje 1k8 więcej obrażeń, kiedy pogański wojownik nią trafi (łącznie z atakiem).

Grupowy atak. Poganin ma ułatwienie w testach ataku, jeśli w obrębie 1,5 metra od celu znajduje się przynajmniej jeden z jego sojuszników, który nie jest obezwładniony.

Akcje

Topór bojowy. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, zasięg 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 12 (2k8 + 3) rzutobrażeń ciętych.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. ***Definitions:*** *(a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"*
2. ***The License:*** *This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.*
3. ***Offer and Acceptance:*** *By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.*
4. ***Grant and Consideration:*** *In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.*
5. ***Representation of Authority to Contribute:*** *If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.*
6. ***Notice of License Copyright:*** *You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.*
7. ***Use of Product Identity:*** *You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.*
8. ***Identification:*** *If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.*
9. ***Updating the License:*** *Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.*
10. ***Copy of this License:*** *You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.*
11. ***Use of Contributor Credits:*** *You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.*
12. ***Inability to Comply:*** *If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.*
13. ***Termination:*** *This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.*

Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Spaghetti Fantasy

BrancaloniA

Za Bractwo!

Brancalonia to rozszerzenie 5. edycji najpopularniejszej gry role-playing na świecie, w całości oparte na włoskiej tradycji, folklorze, historii, geografii, literaturze i kulturze popularnej.

Podstawowe zasady zawarte w tym starterze stanowią zarys *Brancalonii* i tego, jak wygląda rozgrywka. Tekst ma być wprowadzeniem w świat i jego atmosferę oraz w nowe zasady naszego arcywłoskiego świata fantasy.

Broszura zawiera także przykładową przygodę *Skarb bigata* w komplecie ze wszystkimi elementami potrzebnymi, by wypróbować to rozszerzenie podczas jednej długiej sesji lub kilku krótszych.

Starter jest uaktualniony względem ostatecznej wersji głównego podręcznika i ogólnych zasad.

WWW.ACHERON.IT