

POWRÓT JEŹDZCA BEZ GŁOWY

GRUPA BOHATERÓW MUSI UMKNĄĆ PRZED STRASZLIWYM UPIOREM! SHANE HENSLEY, ILUSTROWAŁ CHARLES KEEGAN I AARON AGEVEDO

W głębokich cieniach drzew na skraju potoku dostrzegł jakiś wielki, dziwny, czarny, zwalisty kształt. Kształt nie poruszał się, lecz zdawał się czaić w mroku niby olbrzymi potwór, gotów do skoku na podróżnego.

Wyimek z „Legendy o Sennej Kotlinie” Washingtona Irvinga w przekładzie Waławy Komarnickiej.

Pewnie znacie historię o Jeźdźcu Bez Głowy. Albo widzieliście fantastyczną animację Disneya czy jej wersję aktorską, Jeźdźca Bez Głowy Tima Burtona.

To wszystko świetne opowieści, ale zawsze pomijają dwa istotne szczegóły. Po pierwsze, milczą o grupie dzielnych mieszkańców okolicy, którzy ruszyli na poszukiwanie Ichaboda tamtej chłodnej jesiennej nocy i też napotkali Jeźdźca.

Po drugie, nie wspominają o przypadkowym spotkaniu z księdzem, nieszczęsnym woźnicą bryczki ciągniętej po bezdrożach wokół Tarrytown przez spłoszonego konia. Zapoczątkowało ono serię zdarzeń, na skutek której miejscowi ochotnicy zyskali szansę, by raz na zawsze pozbyć się zjawy. Czy im się udało – o tym krążą sprzeczne opinie...

STRESZCZENIE

Zadaniem tej przygody jest przedstawić nowe zasady Pościgu z Edycji Przygodowej *Savage Worlds*. Mamy nadzieję, że choć historia jest krótka, dostarczy wam dobrej i nastrojowej zabawy – atmosferę można podkreślić, przyciemniając światło i puszczając dramatyczną muzykę (polecamy szczególnie ścieżkę dźwiękową z Jeźdźca Bez Głowy, skomponowaną przez niezrównanego Danny’ego Elfmana).

Całość składa się z trzech etapów długiego Pościgu:

- Postaci graczy uciekają od „krytego mostu”, znanego z legendy Sennej Kotliny, do Tarrytown.
- Następnie dzielni wieśniacy muszą ochronić księdza, którego koń poniósł w stronę krytego mostu.
- Potem Jeździec przypadkowo przekracza most i traci część mocy, w związku z czym drużyna może wysłać go do piekielnej otchłani.

Podczas rozgrywki wszyscy dobrze przyswoicie podstawowe zasady Pościgu, dzięki czemu potem łatwo wam będzie włączyć do gry samochody, samoloty, a nawet statki kosmiczne. Do zabawy potrzebny będzie darmowa Jazda Próbna albo egzemplarz *Savage Worlds* Edycji Przygodowej, jeżeli gracie już po jej opublikowaniu.



Powinniście też wydrukować i wyciąć karty postaci oraz żetony znajdujące się na końcu tej broszury.

BOHATEROWIE

Gracze wcielają się w grupę całkowicie przeciętnych mieszkańców wiejskiej okolicy o nazwie Senna Kotlina, którzy wyruszyli na poszukiwanie lokalnego nauczyciela, Ichaboda Crane’a, kiedy tylko rozeszła się wieść o jego zaginięciu. Szybko trafili na ślad w postaci przypalonych kawałków skóry dyni, ciągnący się wzdłuż drogi prowadzącej z Tarrytown do starego krytego mostu. By rozpocząć tę szaloną historię, przeczytaj, co następuje:

Szliście tropem dwóch koni od miasteczka aż do starego krytego mostu, którego – wedle legendy – nie może przekroczyć Jeździec Bez Głowy. Po drodze znaleźliście odłamki przypalonych dyń, pewny znak obecności Jeźdźca. Teraz konno zbliżacie się do mostu. Wprawdzie wasze wierzchowce bardziej nawykły do pługa niż siodła, ale do tej pory niosły was dzielnie. Wtem zaczynają się denerwować, strzyc uszami i parskać, jakby wyczuwały czające się w mroku, niewidoczne zagrożenie. W chwilę później waszych uszu dobiega coraz głośniejszy tętent. Może to was przyjaciel Ichabod? Nie! Oto ziścił się wasz największy koszmar! Spomiędzy drzew wylania się upiorna zjawa, spowita w zielone płomienie! Nie trzyma lejców, w dłoniach dzierży płonąca latarnię z dyni oraz ostrą jak brzytwa szablę!



SAVAGE WORLDS, LOGOS, AND THE PINNACLE LOGO ARE © 2018 GREAT WHITE GAMES, LLC; DBA PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP. WWW.PEGINC.COM

Wasze przerażone zwierzęta zgodnie rzucają się do ucieczki, byle dalej od krytego mostu i bliżej stajni! Ale Jeździec prawie was dogania! Naprzód, w galop, w cwał! Może światła Tarrytown wygnają zjawę z powrotem w przeklęty mrok nocy!

Współczynniki postaci i ich wierzchowców znajdziesz niżej. Są mizerne wobec potęgi nieśmiertelnego rumaka Galopującego Heseńczyka, ale konie dają przynajmniej cię szansy na ucieczkę. Czmychający pieszo niechybnie wpadną w łapy rozgniewanego widma.

CZĘŚĆ PIERWSZA: GALOPUJĄCY HESEŃCZYK

■ OD KRYTEGO MOSTU DO TARRYTOWN

■ **PRZYGOTOWANIE:** Ułóż tor pościgu z dziewięciu kart. Jeździec zaczyna na Karcie Pościgu znajdującej się na lewym krańcu, bohaterowie jedną kartę przed nim, zaledwie 10 metrów od prześladowcy.

Jeździec Bez Głowy ściga nieszczęsnych Holendrów od krytego mostu (na razie!) do miasteczka, które znajduje się na dziewiątej Karcie Pościgu. Kiedy dotrą do niej wszyscy bohaterowie, kończy się Część Pierwsza i zaczyna Druga.

Jeździec może doznać Szoku, ale jest poza tym jest Nietykalny i nie można go zranić. Ponieważ jest nieśmiertelnym duchem nawiedzającym tę drogę, nie można też przed nim Uciec (patrz **Manewry** w zasadach Pościgu), a jeżeli jakimś cudem zostanie wysadzony z siodła albo zepchnięty z gościńca, widmowy rumak sprowadzi go z powrotem w następnej rundzie.

Co mają począć bohaterowie? Cóż, ich najważniejszym celem powinno być pokonanie całego toru Kart Pościgu aż do Tarrytown (ostatniej karty). Mogą też Wymusić ruch Jeźdźca, by Zepchnąć go do tyłu i w ten sposób spowolnić. Albo atakować widmo, próbując wywołać Szok i utrudnić pogoń. Mają też do dyspozycji różne Triki i mogą się Wspierać na rozmaite sposoby.

DZIAŁANIA JEŹDŹCA

Jeżeli komuś uda się Trik polegający na Wyśmianiu Jeźdźca, a ten nie działał jeszcze w tej rundzie, spróbuje się odegrać, atakując dowcipnisia wręcz, gdy jest dość blisko, albo rzucając w niego płonąca dynią. Poza tym działania Jeźdźca zależą od MG, która może określić je samodzielnie albo użyć koloru Karty Akcji Heseńczyka zgodnie z poniższą tabelą:

AKCJE JEŹDŹCA	
KOLOR	AKCJE
Pik	Atak wręcz: Jeździec próbuje zbliżyć się do bohatera i zaatakować go szablą (używając Wielu Akcji, jeżeli od najbliższego wroga dzieli go nie więcej niż dwie Karty Pościgu)..
Kier	Atak dynią: Jeździec rzuca dynią w najbliższą postać gracza.
Karo	Upiorny śmiech: Jeździec wykonuje Trik przeciw najbliższej postaci, strasząc ją swym dochodzącym znikąd rechotem (Zastraszanie).
Trefl	Przeszkoda: Jeździec próbuje przezwyciężyć Komplikację, a potem rzucić dynią lub ciąć szablą wroga, jeżeli któryś z bohaterów znajduje się na tej samej Karcie Pościgu.

Bohaterowie nie umierają: Heseńczyk atakuje tylko jeźdźców, nigdy nie mierzy w konie. Jeżeli postać zostanie Wyeliminowana albo wypadnie z siodła na skutek nieudanego testu Jeździectwa, odpada z pościgu do końca tej części. Potem wyłoni się z mroku, poraniona, ale żywa, i dołączy do towarzyszy.

CZĘŚĆ DRUGA: UCIECZKA OJCA MONROE

■ OD TARRYTOWN Z POWROTEM DO KRYTEGO MOSTU

■ **PRZYGOTOWANIE:** Potasuj Karty Pościgu i rozłóż nowy rząd dziewięciu kart. Ojciec Monroe zaczyna pogoń na trzeciej Karcie Pościgu od lewej, Jeździec na drugiej, a drużyna na pierwszej.

Tarrytown jest na wyciągnięcie ręki, kiedy nagle zza zakrętu wytacza się bryczka ciągnięta przez spłoszonego konia. Na koźle tkwi bezradny Ojciec Monroe, tutejszy korpulentny duszpasterz.

Koń Ojca Monroe wpadł w panikę i gna przed siebie, prosto na Jeźdźca! Błyskające białkami zwierzę wymija Heseńczyka i gna ile sił w nogach w stronę krytego mostu. Na widok znienawidzonego kapłana Jeździec natychmiast zawraca, głodny krwi świątobliwego nieprzyjaciela!

Bohaterowie muszą dotrzeć do znajdującego się na dziewiątej Karcie Pościgu krytego mostu. Kapłan w każdej rundzie Zygzakuje i używa akcji Zmiany Pozycji, by jak najszybciej znaleźć się przy moście.

Jeździec zachowuje się jak wcześniej, ale tym razem skupia wszystkie ataki na księdzu, chyba że zostanie Wyśmiany.

Ojca Monroe nie sposób Wyeliminować. Odnosząc obrażenia, wyje z bólu i okłada przerażonego konia lejcami, by gnać jeszcze szybciej. Ale jeżeli jego powóz przetoczy się przez most, nim kapłan odniesie Ranę, każdy bohater otrzymuje Fuksa!



🐾 OJCIEC MONROE

Atrybuty: Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k4
Umiejętności: Prowadzenie k6, Przekonywanie k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wiara k6, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k4

Obrona: 4; **Tempo:** 5; **Wytrzymałość:** 7

Zawady: Grubas, Tchórz

Przewagi: —

Sprzęt: Koń i bryczka (Rozmiar 3, Sterowność -1, Maksymalna prędkość 18 km/h (Tempo 7), Wytrzymałość 9 (1), Załoga 1+3).

CZĘŚĆ TRZECIA: BŁĄD JEŹDŹCA

■ OD KRYTEGO MOSTU DO OKOLICZNYCH LASÓW

■ **PRZYGOTOWANIE:** Potasuj Karty Pościgu i rozłóż nowy tor, liczący dziewięć kart. Bohaterowie zaczynają na pierwszej Karcie Pościgu z lewej, Jeździec na drugiej.

Nienawiść do Ojca Monroe zagnała Jeźdźca aż na kryty most – gdzie nieśmiertelny upiór nigdy nie powinien się znaleźć! Na początku tej części przeczytaj poniższy fragment.

Rechtot Heseńczyka niesie się echem w mrokach nocy – chyba sądzi, że dopadł ofiarę. Ale zapłał drogo go będzie kosztować! Bryczka Ojca Monroe przetacza się przez most na drugą stronę potoku, a Jeździec Bez Głowy, zamiast się zatrzymać, gna za nim. Nagle spowijające go zielone płomienie przygasają i widmo wyje z rozpacz. Ksiądz zawraca na most i w stronę Tarrytown, ale Jeździec już go nie goni. Podwija ogon i rusza w stronę lasu, najwyraźniej szukając innej przeprawy przez strumień.

Czujecie, że upiór utracił moc. Nadszedł czas, by raz na zawsze uwolnić od niego Senną Kotlinę!

Role się odwróciły! Teraz to bohaterowie ścigają Jeźdźca Bez Głowy, który nie jest już Nietykalny – choć wciąż bardzo groźny. Gna przez ciemny las, by objechać źródło strumienia, bo jeżeli raz jeszcze przekroczy płynącą wodę, na pewno rozwieje się jak dym.

Jeździec próbuje zwiększyć dystans od pogoni i Uciec. Jeżeli dogna do ostatniej karty, rozplynie się w mroku i powróci na drogę do Tarrytown w następną wigilię Wszystkich Świętych.

Ale jeżeli postaci zdołają Wyeliminować go na zawsze, przeczytaj albo sparafradzaj poniższy opis jego dawno spóźnionej śmierci:

Zadajecie Heseńczykowi cios, który powinien być śmiertelny. Jego koń staje dęba i rzy piekielnym głosem, który już zawsze będzie prześladować wasze sny. Jeździec wypada z siodła znarowionego rumaka. Być może próbował uciec, ale ciężki, czarny buciór uwiązał mu w strzemieniu. W powietrzu otwiera się ognisty portal, zalewając ponurą noc piekielnym blaskiem, tak mocnym, że niemal wypala wam oczy.

Mrugacie gwałtownie – i dostrzegacie, że jakimś cudem Jeździec odzyskał głowę. Oblicze ma skrzywione i ponure, oczy nabiegłe krwią, a zmierzwioną czuprynę skleja czarna posoka. Wbija w was wzrok pełen gniewu i nienawiści.

– NEIN!!! – wrzeszczy po niemiecku.

Czarny rumak zwietrzył płomienie i rusza naprzód. Galopuje wprost w ognisty portal, ciągnąc wrzeszczącego Heseńczyka ku straszliwemu przeznaczeniu. W przejściu mającą złowrogie, groteskowe i niewypowiedziane przerażające sylwetki. Kulicie się i zaciskacie powieki, rozumiejąc, że oto rozwarły się wrota Piekła.

Gdy wreszcie otwieracie oczy, portalu już nie ma. Na błotnistej ziemi został tylko szeroki ślad, który po kilku metrach raptownie się urywa. Czujecie, że upiór trafił wreszcie tam, gdzie jego miejsce, i choć wspomnienie tej strasznej nocy prześladować was będzie na wieki, zwyciężyliście legendarnego Jeźdźca Bez Głowy.

A to nie byle co

ZAKOŃCZENIE

Jeździec został pokonany, czy to na zawsze, czy do następnego Halloween. Bohaterowie, którzy przeżyli, mogą podjąć zwykłe życie w Tarrytown. Po kilku latach do ich uszu dotrze plotka, że w dalekim mieście widziano nauczyciela, który wyglądał jak Ichabod Crane. Być może chuderlak jednak ocalał i przeczornie dał drapaka, byle dalej od nawiedzonych lasów i wzgórz.

Amoże Jeździec Bez Głowy zabił go i pożarł jego nieśmiertelną duszę. Tak czy inaczej, i nauczyciel, i świeżo sformowana grupa bohaterów przyjdą do legendy o Sennej Kotlinie.

JEŹDZIEC BEZ GŁOWY

Jeździec jest żadnym krwi upiorem najemnika z Hesji, który tak nienawidził wrogów, że ściga ich nawet po śmierci. W niektóre noce przyobleka się w ciało i gnębi żyjących. Na przykład dzisiaj.

Atrybuty: Duch k8, Siła k10, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8
Umiejętności: Jeździectwo k10, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Wiedza Ogólna k6, Wysportowanie k10, Zastraszanie k10,

Obrona: 6 lub 7 (szabla); **Tempo:** 6; **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Krwiożerczy, Mściwy (Poważna), Słaba wola (Jeździec odejmuje -4, gdy opiera się Trikom Zastraszania i Wyśmiewania), Wredny

Przewagi: Nerwy ze stali, Pewna ręka

Sprzęt: Szabla (Si+k6, Obrona +1)

Zdolności specjalne:

- **Koń z koszmarów:** Jeździec dosiada ogromnego czarnego rumaka, całkowicie posłusznego jego woli. Wysadzony z siodła, pojawia się na nim ponownie w kolejnej turze – to akcja darmowa.
- **Nietykalny:** Jeździec może doznać Szoku, ale nie da zadać mu Rany. Utraci tę zdolność, kiedy przekroczy kryty most w Części Trzeciej przygody.
- **Płonąca dynia:** W każdej turze Jeździec może stworzyć płonącą, rzeźbioną dynię i rzucić nią, używając Wysportowania (rzucanie). Zasięg pocisku to 5/10/20, a trafiony otrzymuje 2k6+2 obrażeń.
- **Strach (-2):** Na widok Jeźdźca należy wykonać test Strachu -2.
- **Upiorny ogień:** Kiedy Jeździec przyjmuje postać widoczną dla ludzkiego oka, spowijają go zielone płomienie. Dlatego atakujący go nie otrzymują kart za niedostateczne oświetlenie, a on sam automatycznie oblewa testy Skradania. Poza tym może zacząć się normalnie.

GZARNY RUMAK HESEŃCZYKA

Demoniczny wierzchowiec to nieodłączny towarzysz Jeźdźca oraz strażnik nadzorujący jego pokutę – gdyby ktokolwiek pokonał upiora, zadaniem rumaka jest zawlec go w czeluści Piekła.

Atrybuty: Duch k10, Siła k12+2, Spryt k8 (A), Wigor k8, Zręczność k10

Umiejętności: Spostrzegawczość k10, Walka k8, Wysportowanie k10, Zastraszanie k8,

Obrona: 6; **Tempo:** 14; **Wytrzymałość:** 9

Przewagi: Chyży

Zdolności specjalne:

- **Kopnięcie:** Si
- **Nietykalny:** Koszmarny rumak może doznać Szoku, ale nie można zadać mu Rany.
- **Rozmiar +3:** Potworny koń waży ze 600 kg.



GOTOWI BOHATEROWIE

Większość postaci nie jest przygotowana do walki z Jeźdźcem Bez Głowy. To nie przypadek – po pierwsze, przygoda ma nastrój grozy, a po drugie chcemy zachęcić graczy do udzielania sobie Wsparcia, wymyślania Trików i używania manewrów, by trzymać wroga na dystans, zamiast go atakować (pamiętaj, do Części Trzeciej Heseńczyk jest Nietykalny). Na przykład Franklin Van Tassel nada się świetnie, by dodawać ducha kompanom, wykorzystując Przewagę Charyzmatyczny, a Jonasz i Brom mogą odwracać uwagę upiora albo wywołać u niego Szok.

JONASZ BARNABY

Jonasz jest dziś farmerem w sile wieku, ale za młodu dzielnie walczył na wojnach, które przetaczały się przez pogranicze.

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

Umiejętności: Jeździectwo k6, Przekonywanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k6, Zastraszanie k6

Obrona: 6 lub 7 (szabla); **Tempo:** 5; **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Lojalny, Przygłuchy (Drobna), Ramol

Przewagi: Nerwy ze stali

Sprzęt: Pistolet skałkowy (Zasięg 5/10/20, Obrażenia 2k6, podczas pościgu można go przeładować tylko wybierając manewr Wyrównania i nie wykonując innych akcji), 10 ładunków z kulą i prochem, stara szabla, (Si+k6, Obrona +1), koń.



WIELMOŻNY PAN FRANKLIN VAN TASSEL

Franklin nie jest może wielkim wojownikiem, ale umie zalać rywalowi sadła za skórę. Może cięty język przyda się do czegoś tej zimnej nocy?

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

Umiejętności: Jeździectwo k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Przekonywanie k8, Walka k4, Wiedza ogólna k8, Wysportowanie k6, Wyśmiewanie k6

Obrona: 4; **Tempo:** 6; **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Bohaterski, Lojalny, Ostrożny

Przewagi: Charyzmatyczny, Czujny

Sprzęt: Laska (Si+k4, łamie się w razie Katastrofy), koń.



BROM WIELKOLUD

W głowie ci się nie mieści, że chuderlawy nauczyciel miał przyjaciół, i to tak oddanych, że gotowi są zmierzyć się z Jeźdźcem Bez Głowy! Ale nie pozwolisz, żeby Katarzyna ruszyła sama w noc na tej swojej chabecie – całe Tarrytown uznałoby cię wówczas za tchórza. A, i przecież ją kochasz. Prawda?

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

Umiejętności: Jeździectwo k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k6, Zastraszanie k6

Obrona: 6 lub 7 (szabla); **Tempo:** 6; **Wytrzymałość:** 7

Zawady: Arogancki, Mściwy (Drobna), Zawistny (Drobna)

Przewagi: Krzepki

Sprzęt: Pistolet skałkowy (Zasięg 5/10/20, Obrażenia 2k6, podczas pościgu można go przeładować tylko wybierając manewr Wyrównania i nie wykonując innych akcji), 10 ładunków z kulą i prochem, stara szabla, (Si+k6, Obrona +1), koń.



GOTOWI BOHATEROWIE

Większość postaci nie jest przygotowana do walki z Jeźdźcem Bez Głowy. To nie przypadek – po pierwsze, przygoda ma nastrój grozy, a po drugie chcemy zachęcić graczy do udzielania sobie Wsparcia, wymyślania Trików i używania manewrów, by trzymać wroga na dystans, zamiast go atakować (pamiętaj, do Części Trzeciej Heseńczyk jest Nietykalny). Katarzyna może Wspierać przyjaciół (jest Ładna, więc dodaje +1 do testów Przekonywania) a Elżbieta używać procy nie tylko do ataku, ale by wykonywać Triki z pomocą Wyśmiewania. Przyczajona Łania jest najlepszą wojowniczką w przygodzie, ponieważ ma łuk i Przewagę Pewna ręka!



KATARZYNA VAN TASSEL

Ichabod kocha cię z całego cherlawego serca. Brom Wielkolud chce cię na własność. Twój sławny ojciec próbuje cię kontrolować. A ty nie jesteś niczyją zabawką. Może gdy zmierzysz się z przeklętym upiorem, wszyscy wreszcie dadzą ci spokój?

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

Umiejętności: Jeździectwo k6, Przekonywanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k4, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6

Obrona: 4; **Tempo:** 6; **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Chojrak, Lojalna, Uparciuch

Przewagi: Ładna

Sprzęt: Szpicruta (Si), koń.



ELŻBIETA GOODY

Katarzyna Van Tassel jest ci bliższa niż rodzona siostra, więc nie pozwolisz, by sama szukała tego durnia Ichaboda. Chcesz też utrzyć nosa Bromowi Wielkoludowi, którego zresztą umiałabyś sprać na kwaśne jabłko.

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

Umiejętności: Jeździectwo k6, Przekonywanie k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k6, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6

Obrona: 5; **Tempo:** 6; **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Lojalna, Porywcza, Uparciuch

Przewagi: Krzepka

Sprzęt: Szpilka do kapelusza (Si+1), proca na wiewiórki i wrednych chłopaków (Zasięg 3/ /12, Obrażenia 2k4), 12 kamieni do procy, koń.



PRYZGAJONA ŁANIA

Pochodzisz z plemienia Alipconck. Ichabod uczył cię dziwnego języka białych – a ty w zamian opowiadałaś mu legendy swojego ludu. Ledwie usłyszałaś, że wpadł w kłopoty, a już siodłałaś konika, by dołączyć do grupy, która ruszyła mu na ratunek.

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

Umiejętności: Jeździectwo k6, Przekonywanie k4, Przetrawianie k4, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k6, Zastraszanie k6

Obrona: 5; **Tempo:** 6; **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Bohaterska, Lojalna, Odszczepieniec (Drobna)

Przewagi: Pewna ręka, Szczęściara

Sprzęt: Łuk (Zasięg 12/24/48, Obrażenia 2k6), 12 strzał, koń.



KONIE

KOŃ

Atrybuty: Duch k6, Siła k12, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k8,

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wysportowanie k8

Obrona: 4; **Tempo:** 12; **Wytrzymałość:** 8

Przewagi: Chyży

Zdolności specjalne:

- **Kopnięcie:** Si.
- **Rozmiar +2:** Konie ważą od 400 do 500 kilogramów.

KOŃ

Atrybuty: Duch k6, Siła k12, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k8,

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wysportowanie k8

Obrona: 4; **Tempo:** 12; **Wytrzymałość:** 8

Przewagi: Chyży

Zdolności specjalne:

- **Kopnięcie:** Si.
- **Rozmiar +2:** Konie ważą od 400 do 500 kilogramów.

KOŃ

Atrybuty: Duch k6, Siła k12, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k8,

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wysportowanie k8

Obrona: 4; **Tempo:** 12; **Wytrzymałość:** 8

Przewagi: Chyży

Zdolności specjalne:

- **Kopnięcie:** Si.
- **Rozmiar +2:** Konie ważą od 400 do 500 kilogramów.

KOŃ

Atrybuty: Duch k6, Siła k12, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k8,

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wysportowanie k8

Obrona: 4; **Tempo:** 12; **Wytrzymałość:** 8

Przewagi: Chyży

Zdolności specjalne:

- **Kopnięcie:** Si.
- **Rozmiar +2:** Konie ważą od 400 do 500 kilogramów.

KOŃ

Atrybuty: Duch k6, Siła k12, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k8,

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wysportowanie k8

Obrona: 4; **Tempo:** 12; **Wytrzymałość:** 8

Przewagi: Chyży

Zdolności specjalne:

- **Kopnięcie:** Si.
- **Rozmiar +2:** Konie ważą od 400 do 500 kilogramów.

KOŃ

Atrybuty: Duch k6, Siła k12, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k8,

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wysportowanie k8

Obrona: 4; **Tempo:** 12; **Wytrzymałość:** 8

Przewagi: Chyży

Zdolności specjalne:

- **Kopnięcie:** Si.
- **Rozmiar +2:** Konie ważą od 400 do 500 kilogramów.

**Użyj powyższych statystyk dla wszystkich koni postaci graczy.
Zasugeruj, by nadali wiernym wierzchowcom imiona!**

ZASADY SPECJALNE POWROTU JEŹDZCA BEZ GŁOWY

Niniejsza przygoda jest bardzo trudna – nie po to, żeby pozabijać graczy, ale by ich skłonić do szukania niekonwencjonalnych rozwiązań i nauczyć, że podczas Pościgu nie trzeba wyłącznie atakować (choć nie zaszkodzi zadbać, by upiór był często w Szoku, poza tym w Części Trzeciej można go zniszczyć).

- **BOHATEROWIE NIE UMIERAJĄ:** Postaci Wyeliminowane nie giną, tylko dostają trwałą Uraz i mogą wrócić do akcji.
- **AHOJ, PRZYGODO:** Bohaterowie mogą wydawać Fuksy, by raz użyć Przewagi Bojowej, której nie mają.
- **ZNOWU W SIODLE:** Jeździec wysadzony z siodła otrzymuje 2k4 obrażeń, ale natychmiast wskakuje na konia i w następnej rundzie wraca do pogoni (bo celem przygody jest nauczyć nowych zasad Pościgów). Jeżeli któryś koń zostanie Wyeliminowany, do końca przygody będzie Wyczerpany, ale zdoła unieść jeźdźca.