



## Próby Króla Jasia

Poprowadź poniższą przygodę w dowolnym momencie podróży bohaterów przez lasy graniczące z terenami wiejskimi. W pewnej chwili gęsta mgła przesłania drogę naprzód. Nie da się jej ominąć i choć nie wydaje się bezpośrednio zagrażać herosom (użycie wykrycia mocy pozwoli odkryć we mgle niewielkie ślady magii), poważnie ogranicza widoczność (-2 do rzutów na trafienie, atak na wrogów oddalonych o ponad 10 cali jest niemożliwy).

Wychodząc z mgły, bohaterowie staną przed ogromnym, pokręconym drzewem wyrastającym w centrum polany, całkowicie różniącym się od otaczających dębów, buków czy lip. Z bliska okaże się przerośniętą fasolą, której wierzchołek znika we mgle zasnuwającej niebo.

### Opowieść o magicznych fasolkach

Minęło wiele lat od dnia, kiedy młody wieśniak Jaś dał się oszukać na targu i za ostatnie pieniądze kupił garść „magicznych fasolek”. Matka chłopca początkowo wpadła we wściekłość, która z czasem ustąpiła przygnębieniu. Jaś zdecydował się natomiast odkryć prawdę kryjącą się w niepozornych ziarenkach. Kilka mil od domu, w lesie, odnalazł rozległą porębę, gdzie zasadził fasolki, a potem legł na trawie, by oddać się rozkoszom drzemki.

Kiedy się przebudził, ujrzał, iż polanę skryła gęsta mgła. Z miejsca, w którym zasadził ziarna, wyrastała łodyga fasoli, gruba niczym potężny, stary dąb. I rosła. Rosła, rosła, rosła, by skryć się pośród kłębow mgły. Jaś, który od małego uwielbiał łązić po drzewach, zaczął wspinać się po łodydze i zniknął we mgle.

Następnego dnia powrócił z workiem złotych monet dla skonsternowanej matki. Nie chciał rzec, skąd wziął skarb, jednakże obiecał: „Matko, zobaczymy się wkrótce”, a potem wyruszył ponownie. Minęły dwa dni i chłopiec zawitał do domu z tłusciutką gęsią – magicznym ptakiem, który składał złote jaja. Matka była bardziej osłupiała niż wcześniej. Wszystko, co chłopiec powiedział, nim wyruszył, to: „Matko, zobaczymy się wkrótce”.

Nikt już więcej nie widział Jasia.

### Dziś

Minęło wiele lat. Matka Jasia, zmęczona ciekawskimi sąsiadami i złodziejami próbującymi skraść jej czarodziej-ską gęś, wyjechała do odległej krainy. Rozmowa z miej-

scowymi i udany test Wypytywania (-2) skłoni pewnego staruszka do opowiedzenia historii Jasia i jego magicznych fasolek, jednakże bohaterowie nie dowiedzą się więcej o gigantycznej fasoli, nie wspinając się na nią.

### Chmurna Kraina

Łodyga wyrasta 40 metrów (20 cali) w niebo. Każdy heros musi wykonać dwa udane rzuty na Wspinaczkę (-2), by osiągnąć szczyt – jeden za każde 20 metrów. Ze względu na dużą ilość pnączy, gałęzi i innych uchwytów bohater, który spadnie, może przetestować Zręczność (-2), by złapać się, nim runie w dół.

Po osiągnięciu szczytu poszukiwacze przygód znajdą się w zalanej słońcem krainie. Nieopodal dostrzegą zarośnięte ruiny zamku. Ziemię porasta wysoka trawa, choć otoczenie pod innymi względami nie różni się od znanych bohaterom krain. Na północy rozciągają się trawiaste równiny, na wschodzie majaczy majestatyczny, fioletowo-zielony łańcuch górski, na zachodzie leży skalista, nierówna ziemia poprzecinana kanionami, a na południu pyszni się gęsty, mroczny i stary las. Jakie tajemnice kryją te miejsca, zależy od Mistrza Gry – wszystkie mogą zapewnić scenierię wielu przygód w Chmurnej Krainie. Czy ten świat jest nieskończony, ma swoich mieszkańców, czy wędrowcy mogą dotrzeć do „krawędzi” chmur? Wszystko zależy od ciebie.

### Samotny Jaś

Po tych wszystkich latach, sporo wyrośnięty Jaś nadal mieszka w zrujnowanym zamku. Kiedy po raz trzeci powrócił do siedziby giganta, znalazł czarodziejską harfę, która potrafiła sama grać. Próbował ją ukraść, podobnie jak worek złota oraz gęś, jednak harfa zaczęła skrzeczeć i zawodzić, wołając swego władcę. W kilka sekund olbrzym pochwycił Jasia na gorącym uczynku i zagroził, iż odgryzie mu głowę.

Jaś pomyślał szybko, sięgnął do kieszeni i wyciągnął jedną z magicznych fasolek, a potem wrzucił ją do wielkich ust olbrzyma i patrzył, jak znika w jego przełyku. Przez chwilę myślał, że jego plan spalił na panewce, lecz nagle gigant puścił Jasia, chwycił się kurczowo za brzuch i zawył z bólu – magiczna fasola zaczęła rosnąć.

Masywny szkielet zamordowanego giganta leży tam, gdzie padł, zmiażdżony wcześniej zamek. Z jego

bebeczów wyrosła olbrzymia fasola, oplatając pnączami i wąsami całego kościotrupa. Całość stała się tyczką dla obrastających kości ziaren.

Jaś, a raczej Król Jaś, jak woli teraz siebie zwać, pozostał jako samotny władca opustoszałej krainy. Jego jedynym kompanem jest nudna, stara harfa. Oczywiście nie zaatakuje intruzów, skoro pożąda towarzystwa. Natomiast stanie na drodze każdemu, kto spróbuje go opuścić. Bez zgody Króla Jasia nikt nie odejdzie z Chmurnej Krainy – po prostu nie będzie mógł odnaleźć łodygi fasoli, dopóki władca na to nie przystanie.

## Próby i męki

Rosły choć wciąż chłopięcy Król Jaś zaoferuje podróżnikom interes. Jeśli pokonają go w pięciu próbach, które wybierze, pozwoli im odejść, kiedy tylko zechcą. Zaś jeśli wygra, przybysze pozostaną z nim dokładnie na jeden rok, jako żołnierze, towarzysze lub powiernicy. Jeżeli bohaterów jest mniej niż pięciu, Jaś zaproponuje tyle prób, ilu ma gości.

Wśród dyscyplin wybranych przez Jasia jest Siła (podnoszenie głazów), Wspinaczka (na szczyty drzew lub nawet gór), Walka (pojedynek na ćwiczebną broń, w którym zwycięzcą zostanie ten, kto trzy razy trafi oponenta), Odwaga (obejrzenie przerażającej, cuchnącej zgnilizną zawartości czaszki martwego olbrzyma) oraz Rzucanie (trzy oszczepy, każdy cel na dalekim zasięgu, najskuteczniejszy miotacz zwycięzca). Jeśli warunki zwycięstwa nie zostaną osiągnięte, wygrywa najwyższy rzut na umiejętność.

Jeżeli bohaterowie odniosą zwycięstwo w większej liczbie prób niż Jaś, ten ze smutkiem pozwoli im opuścić ruiny zamku. Natomiast jeśli Jaś zwycięży, z radością przyjmie na roczną służbę swoich nowych wasali. Wówczas jedynym sposobem, by odejść, będzie pokonanie Jasia w walce. Pobity, otworzy wyjście, a gdy zginie, przejście otworzy się samo. Równie dobrze bohaterowie mogą spędzić rok na służbie u Króla Jasia – z pewnością są dużo gorsi suwereni, no i służba będzie ekscytująca!



## Król Jaś

Kiedy Jaś pokonał giganta z chmur, przejął część jego cech a także obowiązki władcy. Chociaż nadal ma chłopięcy wygląd, z policzkami usianymi piegami i szopą rudych włosów, to przecież wyrósł na osiem stóp i rozmiarami bliski jest ogrom!

**Duch** k8, **Siła** k12+2, **Spryt** k8, **Wigor** k12+2, **Zręczność** k10  
**Umiejętności:** **Odwaga** k12, **Przekonywanie** k10, **Rzucanie** k12, **Spostrzegawczość** k4, **Strzelanie** k10, **Walka** k12, **Wiedza (Olbrzymy)** k12, **Wspinaczka** k12, **Wyśmiewanie** k8, **Zastraszanie** k8

**Charyzma** 0, **Tempo** 8, **Obrona** 10, **Wytrzymałość** 14 (2)  
**Zawady:** **Arogancki**, **Chojrak**.

**Sprzęt:** miecz dwuręczny (Si+k10), nóż (Si+k4), łuk (12/24/48; 2k8), 6 strzał, kolczuga (pancerz +2, tors, ramiona), 4 magiczne fasole (po zasadzeniu w ziemi rosną aż do krain w chmurach, które obmyśla Mistrz Gry), magiczna harfa (inteligentna harfa ma **Spryt** k12, **Duch** k10, **Przekonywanie** k10, **Wyśmiewanie** k12 i specjalizację **Wiedzy** wedle uznania Mistrza Gry oraz zdolność grania muzyki niezwyklej urody, jest przy tym niezwykle irytująca).

**Zdolności specjalne:**

- **Brutalna Siła** – Siła k12+2, Król Jaś jest niezwykle muskularny. Jego **Udźwig** wynosi Si x 10, a jego **Wytrzymałość** zwiększa się o 2.
- **Ograniczony** – Jaś jest sprytny, ale nie ma zbyt wielkiej wiedzy. Otrzymuje modyfikator -2 do rzutów na **Wiedzę** ogólną.
- **Zabójca Gigantów** – Jaś zadaje dodatkowe k6 obrażeń przeciwnikowi większemu o trzy **Rozmiary** od niego.
- **Zawzięty** – Jaś nie otrzymuje **Rany**, jeśli dozna **Szoku** po raz drugi.
- **Podwójna garda** – **Obrona** +2, Jaś jest mistrzem szermierki.
- **Niezwykłe zamaszyste cięcie** – Jaś potrafi atakować jednym ciosem wszystkich sąsiadujących z nim przeciwników, nie otrzymuje przy tym modyfikatora -2 do rzutu na **Walkę**.
- **Rozmiar +2** – Jaś jest niemal rozmiaru ogra.