Shane Lacy Hensley's
Preston DuBose
"Chaos" Steve Todd

Savage Worlds

Edycja przygodowa

Przygody

OPRACOWANIE

AUTOR: Shane Lacy Hensley (**KRYPTA POKRYTYCH ŁUSKĄ**), Chaos" Steve Todd (**ROBAK ŚMIERCI**), Preston DuBose (**TAJEMNICA AKADEMIKA**)
TŁUMACZENIE: Jakub „Erpegis" Osiejewski
REDAKCJA: Alina Komsta
KOREKTA: Piotr Korys
SKŁAD: Irek Winnicki
ISBN: 978-83-952392-2-9
WYDAWCA: GRAmel Books Piotr Koryś

Materiał dodatkowy do Savage Worlds Edycja Przygodowa. Nie do rozpowszechniania.

Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands, and all of our other Savage Settings, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved.

This Polish edition is licensed from Pinnacle Entertainment Group.

Książka ani żadna jej cześć 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.

©2019 GRAmel Books Piotr Koryś, Tropicana, Tyrnador, Beasts and Barbarians, Dread Star Dominions and all related marks and logos are trademarks of GRAmel Books Piotr Koryś. All Rights Reserved.

Text of Polish translation of Savage Worlds Edycja Przygodowa, Weird Wars, all unique characters, creatures, and locations, artwork, logos, and the GRAmel Books logo are © 2019 GRAmel Books Piotr Koryś, Legnica 2019

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

Savage Worlds, wszystkie nazwy własne postaci, potworów i miejsc, oprawa graficzna, logotype i logotype Pinnacles są © 2018 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Text of Polish translation of Savage Worlds Edycja Przygodowa, all unique characters, creatures, and locations, artwork, logos, and the GRAmel Books logo are © 2019 GRAmel Books Piotr Koryś, Legnica 2019

WWW.PEGINC.COM

KRYPTA POKRYTYCH ŁUSKĄ

Oldskulowy dungeon pełen pułapek, niebezpieczeństw i zdrady!

Wasz władca podbił Ziemie Mortów, włączając je do swych włości – miejscowi jednak unikają prastarych bagnisk w okolicy, a zwłaszcza niesamowitej, zapomnianej świątyni w czarnym sercu tychże bagien. Książę Pan chce teraz, by ktoś oczyścił świątynię i pozbył się czyhających w niej niebezpieczeństw. Wasza drużyna może zatrzymać wszelkie skarby tam znalezione – ale nie może zignorować rozkazów swego pana lennego.

Bohaterowie tej przygody to rycerz i jego świta wysłani przez księcia Umbera, by pozbyli się leży potworów na podbitych przez niego ziemiach. Kiedy rozpoczyna się nasza historia, poszukiwacze przygód mają za sobą trzy dni wędrówki na bagna; właśnie rozłożyli obóz tuż na ich skraju, a jutro rankiem ruszą je eksplorować.

Przez ostatnie trzy lata, wasz pan, książę Umber, wojował z barbarzyńskimi Mortami na zachodzie. Sir Gareth Kane, dowódca waszej drużyny, jest jednym z rycerzy księcia i wielokrotnie wyróżnił się w walce z dzikusami z zachodu.

Gdy zakończyła się ta wojna, książę nagle zachorował, a Sir Kane służył przez kilka miesięcy jako regent. Okazał się bardzo popularny wśród poddanych i dworzan, i nie jest tajemnicą, że wielu wolałoby, by to on sprawował rządy zamiast władcy.

Umber jednak wyzdrowiał, postanowił też zbadać ziemie wydarte Mortom, tak by jego poddani mogli się tam w przyszłości osiedlić. Rycerzowi Kane'owi i jego wiernej świcie przypadło zadanie zbadania i oczyszczenia z potworów prastarej świątyni wśród jednego ze słonawych bagien.

To było trzy dni temu. Wędrowaliście, podziwiając chłodne jesienne pola i wzgórza. Właśnie dotarliście na skraj wielkiego, nienazwanego bagniska. Rozbiliście obóz nocą i zbudziliście się o brzasku, gotowi, by ruszyć przez mokradła.

Sir Kane ponuro wpatruje się w ścieżkę prowadzącą w głąb bagien. Nawet stąd słyszycie brzęczące muchy i czujecie ziemisty zapach stojącej wody. „Ruszajmy", w końcu decyduje.

Bohaterowie podróżowali razem przez dłuższy czas. Rozegraj Przerywnik, gdy nasi herosi ruszają przez mokradła – w ten sposób stworzycie historię drużyny. Warto też podkreślić osobowość bohaterów, by inni gracze mogli zapoznać się z charakterem towarzyszy podróży.

Po Przerywniku niech każdy gracz rzuci na Wigor. Bagno jest ciepłe, powietrze cuchnie i jest pełne insektów. Czasem trzeba zsiąść z wierzchowców, by uniknąć obrażeń. Nieudany test oznacza poziom Zmęczenia od Siniaków i Obić.

Po długim dniu bohaterowie docierają do miejsca wskazanego przez zwiadowców – niech rzucą na Spostrzegawczość. Osoba, która wyrzuciła najwięcej, spostrzega ciemny, czarny cień wśród drzew kilkaset metrów na północ – świątynię.

Gdy bohaterowie się do niej zbliżają, dostrzegają też kości wynurzające się spod błota. Dokładniejsze badania wskażą, że należą one do różnych istot

– dzików, ludzi, koni – wiele z nich zaś pogryzionych jest przez olbrzymie kły.

W błocie przed świątynią czai się drapieżnik, który przez długie lata trzymał Mortów z dala od świątyni – straszliwy bazyliszek! Stworzenie jest bardzo stare, chytre i niebezpieczne. Czyha tuż pod powierzchnią wschodniego bajorka, nasłuchując dźwięku kopyt. Atakuje z zaskoczenia, gdy drużyna mija go (idealnie powinien wskoczyć w sam środek grupki).

BAGIENNY BAZYLISZEK

Atrybuty: Duch k10, Siła k12+2, Spryt k8 (Z), Wigor k12, Zręczność k6
Umiejętności: Skradanie k10, Spostrzegawczość k10, Walka k10, Wysportowanie k6
Tempo: 4, Obrona: 5, Wytrzymałość: 15
Zawady: Powolny
Zdolności specjalne:

- **Pancerz +3:** Łuskowata skóra.
- **Petryfikujące spojrzenie:** Zamiast atakować, bazyliszek może skupić wzrok na obszarze Wzornika Zionięcia. Każdy pod tym wzornikiem musi przetestować Spryt, by w porę uniknąć magicznego wzroku. Porażka oznacza, że bohater jest sparaliżowany, nie może wykonywać żadnych akcji – w tym poruszać się – przez 1k4 rundy. Sukces oznacza tylko Szok, zaś przebicie – że bohaterowi nic nie jest. Jednak Katastrofa oznacza, że bohater na stałe przemienił się w kamień. No, prawie. Zdany test Okultyzmu pozwoli innym graczom przypomnieć sobie starą legendę, że wrząca krew potwora odwróci transformację – a legenda tym razem okaże się prawdziwa.
- **Rozmiar +4**
- **Ugryzienie:** Si+k6, PP2.

ZIGGURAT HUSSEKÓW

Za leżem bazyliszka leży świątynia – mierzący sobie osiem metrów dwupiętrowy ziggurat z czarnego kamienia. Na wschodzie, za świątynią i dalej na północ rozciąga się mokre bagno. Na wschodzie rośnie parę drzew, gdzie można przywiązać konie. Sir Kane ma do dyspozycji dwie Blotki – żołnierzy, którzy mogą strzec zapasów lub udać się z bohaterami eksplorować świątynię – jak gracz woli. Użyj statystyk Żołnierza, uzbrojeni są w kolczugi, włócznie i lekkie tarcze.

Gdy bohaterowie zbliżają się do czarnego ziggguratu, dostrzegają kredowe rysunki na jego ścianach – nieczytelne petroglify wykonane przez dzikich Mortów mające sprofanować świątynię Husseków. Niech wszyscy gracze rzucą na Wiedzę ogólną – sukces oznacza, że przypominają sobie co następuje:

Mortowie to okrutna, prymitywna rasa. Zadaniem rodu Umberów od wieków było strzec reszty królestwa przed ich najazdami – jednak obecny książę miał dość tego zadania i zdecydował się wybić ich co do nogi, rozwiązując w ten sposób problem raz na zawsze – a przy okazji zajął ich żyzne ziemie.

Petroglify pokrywają ściany małej kamiennej świątyni, ale nawet najbardziej wykształceni spośród was mogą zrozumieć tylko kilka z nich. Przedstawiają uzbrojonych jaszczuroludzi – z rasy Hussek, starożytnego ludu, który niegdyś władał tymi ziemiami i zniknął ponad tysiąc lat temu. Powszechnie uważa się, że Mortowie niegdyś służyli Hussekom jako niewolnicy, więc być może to właśnie rebelia tych sług przyczyniła się do wyginięcia jaszczurów na okolicznych ziemiach.

U dołu ziggguratu nie ma wejścia, postaci muszą wspiąć się po schodach na szczyt – tam znajdą kamienne wrota. Jeśli ktoś się im przyjrzy, wydedukuje, że ktoś niedawno otworzył je siłą, ale z powrotem wróciły do swojego położenia dzięki koleinom w suficie i podłodze.

Trzeba wspólnej Siły 10, by ponownie otworzyć wrota (niech bohaterowie wykonają Wspierany wspólny test Siły – jeśli nie stosowaliście tej mechaniki, przypomnij o niej graczom teraz, będzie ona istotna w późniejszej części przygody).

1) Sarkofag: Za drzwiami mieści się mała komnata, a w jej centrum stoi sarkofag z czarnego kamienia. Ściany ozdabiają podobizny zajadłych jaszczurowatych wojowników, walczących z wężowatymi istotami i prymitywnymi ludźmi (zapewne Mortami). Zdany test Wiedzy ogólnej pozwoli bohaterom skojarzyć, że Mortowie wydają się buntować przeciwko swym władcom, a reliefy pokazują, że giną tysiącami. Przebicie oznacza, że bohater wydedukuje z glifu, że w rebelii poległ wielki władca Husseków i pochowano go w dwupiętrowej świątyni, pełnej kamieni szlachetnych i innych skarbów, które zgromadził podczas swych rządów.

Sarkofag jednak został wieki temu otwarty siłą, a jego wieko jest uchylone. Wewnątrz spoczywa tylko kilka kości i szmat. Wydaje się, że skarby i strażnicy piramidy już dawno zniknęli, a pogłoski o splugawieniu świątyni to zaledwie legendy zabobonnych Mortów.

Oczywiście to pułapka – drzwi mają otwierać się stosunkowo łatwo, a w sarkofagu nigdy nie znajdowały się skarby, spoczywało tam tylko ciało lojalnego sługi. Proste umysły ssaków miały zapewne dać się oszukać.

GWIAZDY SĄ W PORZĄDKU

Ukryty panel za sarkofagiem prowadzi do prawdziwej krypty. Na ścianie za kamienną trumną wyryto mapę gwiazd i planet – odzwierciedlającą ich stan tysiąc lat temu. W centrum mieści się jasne słońce, ozdobione żółtym kamieniem. Najbliżej słońca orbituje Sabat, planeta ozdobiona czerwonym kamieniem, następnie niebieska Domondora, po niej zielona sfera Tarth – nazwij planetę zależnie od settingu, w którym grasz. Czarodzieje i osoby o Wykształceniu lub Nauce k6 znają automatycznie nazwy gwiazd, planet, ich orbity i inne podstawy astronomii. Inne postaci zdać muszą test Wiedzy ogólnej z modyfikatorami zależnymi od ich przeszłości.

Jeśli ktoś zadeklaruje, że przygląda się mapie, zdany test Spostrzegawczości ujawni, że planeta Tarth jest guzikiem, który można wcisnąć. Wciśnięcie sprawi, że sarkofag przechyli się w prawo i odsłoni strome schody wiodące w ciemność.

2) Schody w dół zigguratu. Kamienne stopnie są strome, ale dobrze obrobione, prowadzą głębiej, poniżej poziomu gruntu – zdany test Sprytu -2 lub Spostrzegawczości sprawi, że bohater wywnioskuje, że schody kończą się jakieś 15 metrów pod powierzchnią.

3) Korytarz pełen pułapek. Hussekowie nie chcieli, by ich wrogowie – zwłaszcza zbuntowani niewolnicy – włamywali się do grobowców ich władców. Korytarz ten wykonano z nieobrobionego kamienia. Ciągnie się przez jakieś 100 metrów na północ, następnie nagle się urywa… jamą z kolcami na dnie! Fałszywa podłoga niegdyś ukrywająca jamę zapadła się już wieki temu, zostawiając tylko metalową belkę na wierzchu (po której mieli iść kapłani Husseków). Utrzymanie równowagi na tym pręcie wymaga prostego testu Wysportowania – porażka (o ile bohaterowie się nie zabezpieczą) oznacza upadek z trzech metrów zadający 2k6 + 2 obrażeń (wliczono obrażenia od upadku i od kolców).

Co ciekawe, wśród śmieci na dnie jamy można wypatrzeć kilka starych kości i lśniące resztki kolczug. Dalsze badania wymagają zejścia na dół i przyjrzenia się nabitemu na kolec trupowi. Bohaterka oglądająca resztki z bliska po herbie na płaszczu rozpozna, że był to jeden z rycerzy księcia Umbera! Zmarł jakieś dziesięć lat temu, choć by to stwierdzić potrzebny jest zdany test Leczenia. Nie ma przy sobie nic osobistego ani cennego – zbroja, płaszcz, ubrania i buty to wszystko, co znajdą bohaterowie. Ktoś musiał odebrać mu jego dobytek i broń.

W rzeczywistości książę Umber lata temu wysłał ekspedycję do tej świątyni. To pierwsza wskazówka dla drużyny – i ostrzeżenie przed dalszymi pułapkami.

4) Błoto i woda. Tu przejście krzyżuje się z podziemnym strumieniem, który z czasem zerodował ściany i wypłukał tu koryto. Bohaterowie muszą brodzić po kolana w wodzie. Nie ma tu nic groźnego, ale bohaterowie sami muszą to odkryć.

5) Zagrody dla sług. To przejście blokują kamienne, ciężkie wrota. Na nich znów wyryto schemat układu słonecznego – słońce, Sabat, Domondora i Tarth. Tym razem przejście otworzy Domondora – architekt Husseków zmierza „w stronę słońca" – co może okazać się przydatną wskazówką w przyszłości.

Tutaj również skrywa się pułapka – wszystkie planety i samo słońce są guzikami, ale jeśli ktoś wciśnie jakikolwiek inny guzik poza Domondorą, ze szczelin w podłodze wydobędzie się trujący gaz – na szczęście dla postaci minął już okres jego przydatności do spożycia… znaczy, zatrucia – ale nadal nieudany test Wigoru -2 oznacza poziom Zmęczenia, który minie po godzinie.

Gdy otworzą się wrota, bohaterowie dojrzą przerażającą scenę. W komnacie stoi pięćdziesięciu Mortów stojących sztywno na baczność w pięciu rzędach. Ubrani są tylko w przepaski biodrowe związane sznurami, dzierżą prymitywne włócznie i stoją nieruchomo – ale ich oczy wodzą za bohaterami! Ci niewolnicy od wieków tu stoją, magicznie sparaliżowani, jako żywy hołd dla króla Husseków!

Można ich łatwo zabić – nie potrafią się poruszać i pragną, by ktoś zakończył ich cierpienia. Od postaci zależy, jak sobie poradzą z tymi niewinnymi ofiarami.

Drzwi na północnej stronie otworzą się bez problemu.

6) Pułapka z pochylnią: Korytarz na pozór skręca tu na wschód – tak naprawdę jednak przejście na północ skrywa iluzja kamiennej ściany, zaś na wschodzie inne złudzenie przedstawia salę tronową lśniącą od złota i klejnotów.

Oczywiście to kolejna pułapka, mająca na celu zwabienie intruzów na wyważoną pochylnię. Gdy po drugiej stronie korytarza (za kropkowaną linią na mapie) znajdzie się ponad 200 kilogramów, przeciwwaga wychyli się i drużyna spadnie w przepaść! Załóż, że trzech bohaterów (czy to ciężko uzbrojonych, czy noszących niezbędnik poszukiwacza przygód, czyli ciężkie plecaki) wystarczy, by przechylić pochylnię. Normalnie obrażenia od upadku to 1k6 + 1 za każde 6 metrów, ale ponieważ bohaterowie ześlizgują się po pochylni, zredukuj wynik rzutu o połowę – bohaterowie spadają z 36 metrów (6k6 + 6 – podziel wynik przez dwa).

Jama jest dość głęboka, a na dnie leży kilkanaście szkieletów, na które natkną się niefortunni bohaterowie. Dwa z nich to szczątki żołnierzy, jak ten znaleziony w jamie z kolcami, ale można tu też odkryć szkielet magika, sądząc po jego szatach i rzeczach osobistych. Przy nim znaleźć można srebrny gwizdek – to magiczny przedmiot zawierający moc *wezwanie sojusznika* (na poziomie Doświadczonego bohatera). Ma efektywne k10 w umiejętności nadprzyrodzonej i 6 Punktów Mocy, które odzyskuje w tempie 1 na dzień.

Raz uaktywniona pułapka powróci do pozycji początkowej… po miesiącu. Bohaterowie zatem muszą spróbować wydostać się z jamy. Tutaj ściany są wykonane ze śliskiego kamienia, bez oparć dla rąk i nóg. Jeśli korzystasz z przygotowanych bohaterów, mają oni przy sobie 30 metrów liny – o 6 metrów za mało! Mogą kombinować – czy to tworząc piramidę, plotąc sznury z pasów czy plecaków, wykorzystać broń czy magię… a jeśli ktoś pamiętał, że niewolnicy w obszarze 5 używali sznurów jako pasów, zasługuje na Fuksa!

7) Iluzoryczna ściana. Iluzja ściany maskuje kolejną pułapkę – po lewej stronie można przekroczyć korytarz, ale po prawej stronie jest jama z kolcami – o ile jakiś bohater nie zastrzeże, że rusza po lewej stronie, nieprzygotowana postać musi przetestować Wysportowanie lub Spostrzegawczość – użyj niższej cechy z karą -2. Sukces oznacza, że zachował równowagę w porę i uniknął upadku z 6 metrów do jamy z kolcami (3k6 + 3 obrażeń).

8) Fałszywy tron. Za ścianą korytarz jest wykonany z nieobrobionego kamienia, przypomina bardziej ściany skalne. Przejście wije się przez prawie dwa kilometry, dopóki bohaterowie nie dotrą do bardziej obrobionej sekcji – i do kolejnych kamiennych wrót. Na tych drzwiach nie ma jednak planet, gwiazd i guzików. Za to mieszczą się na nich cztery mistyczne symbole Husseków, których znaczenia postaci nie znają. Każdy symbol lśni jakimś kolorem – od góry do dołu to zielony, czerwony, niebieski i żółty.

Bohaterowie ze Zdolnościami nadprzyrodzonymi wiedzą, że aby aktywować tego typu magiczne znaki, wystarczy dotyk żywej istoty, i że niemal zawsze tylko jeden znak jest poprawnym rozwiązaniem.

W tym wypadku jest nim czerwony symbol – kolor planety Sabat, następnej w kolejności w stronę słońca. Dotknięcie czerwonego znaku otworzy drzwi.

Jeśli ktoś dotknie innego glifu – nic się nie stanie… na pozór. Sparaliżowani słudzy z obszaru 5 wrócą do życia i ruszą w stronę fałszywego tronu, zmuszeni, by zabić wszystkich stojących im na drodze. Prawdopodobnie zjawią się tu, gdy bohaterowie będą walczyć ze strażnikami i architektem (patrz niżej).

Jeśli drużyna zdecydowała się skrócić wieczną niewolę Mortów, pojawi się tutaj tylko 2k6, którzy zdołali jakoś przeżyć. W przeciwnym razie nadciągnie tu 5k6 niewolników.

Zanim zjawią się tu niewolnicy, bohaterowie mogą rzucić okiem na samą salę tronową. W tej komnacie o średnicy około dwudziestu metrów stoi czarny tron wyłożony kośćmi Mortów – a dwie ludzkie czaszki służą jako oparcia dla rąk. Na tronie siedzi przysadzisty, zgarbiony szkielet jaszczuroczłeka. Na jego skroniach spoczywa złoty diadem, a u stóp leżą dwie skrzynie pełne złota, klejnotów i innych kosztowności.

W komnacie stoi też 10 mumii Husseków, ubranych w ciężki skórzany pancerz, dzierżących ciężkie halabardy.

W samym środku komnaty spoczywają ciała trójki bohaterów – rycerza, elfiej łowczyni i kapłana Światła. Zostali wręcz rozczłonkowani – a po stanie zwłok można odgadnąć, że miało to miejsce jakieś dziesięć lat temu.

- Rycerz nosi zbroję charakterystyczną dla jednego z pomniejszych rodów księstwa. Jest w oczywisty sposób magiczna i zapewnia +6 Pancerza (zamiast +4, jak zwykła zbroja płytowa), i dodaje też +2 do prób opierania się wrogiej magii. Rycerz nosi też dwa pierścienie – jeden z nich to sygnet rodowy z herbem (lew skaczący do walki), drugi zaś to Pierścień Siły – zwiększa Siłę o jeden rodzaj kostki. Jego miecz jest zardzewiały i wygięty.
- Szaty kapłana lśnią lekko pod dotykiem. Zapewnią +2 Wytrzymałości każdej postaci z Wiarą k6

lub wyższą. Obok kapłana spoczywa też buława zadająca Si+k6+2 obrażenia, a gdy wojownik trafi nią nieumarłego z przebiciem, oprócz normalnych efektów może odepchnąć go od siebie o 1k6".

- Elfka nosi Płaszcz Cieni – dodaje +2 do testów Skradania i pozwala użytkownikowi stać się *niewidzialnym* (jak moc) raz dziennie na czas 5 rund. Jej łuk przecięto w pół, ale w kołczanie nadal ma 3k6 magicznych strzał, zadających 3k6 obrażeń wszystkim pod Małym Wzornikiem Wybuchu.

Strażnicy są nieruchomi, chyba że wydarzy się jedna z dwóch rzeczy – albo przynajmniej jeden ożywiony Mort wkroczy do pomieszczenia, albo ktoś dotknie złota lub któregokolwiek z ciał. W takim wypadku wrócą do nieżycia i zaatakują.

STRAŻNIK HUSSEK

Atrybuty: Duch k8, Siła k10, Spryt k6, Wigor k10, Zręczność k8
Umiejętności: Spostrzegawczość k8, Walka k10, Wysportowanie k8, Zastraszanie k10
Tempo: 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 13 (4)
Przewagi: Instynkt wojownika, Niezwykle zamaszyste cięcie, Zaprawiony w walce
Sprzęt: skórzany pancerz (+2), halabarda (Si+k8, Odległość 1, dwuręczna).

Zdolności Specjalne:

- **Pancerz +2:** Łuskowata skóra.
- **Nieulękły:** Mumie strażnicze nie lękają się niczego.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości; +2 do otrząsania się z Szoku; brak dodatkowych obrażeń za Strzał Mierzony; nie oddycha; odporny na trucizny i choroby.
- **Zawzięty:** Jeśli jest w Szoku, kolejny Szok nie powoduje Rany.

KRÓL HUSSEKÓW (ARCHITEKT KRYPTY)

Mumia na tronie to tak naprawdę twórca krypty. Po jej ukończeniu spotkała go nagroda – został złożony w ofierze, by uświęcić jej budowę. W zamyśle rabusie grobów mieliby splądrować tę kryptę, pozostawiając ciało władcy w obszarze 8 w spokoju.

Za życia architekt był potężnym czarnoksiężnikiem, ale utracił te moce, stając się nieumarłym.

Atrybuty: Duch k10, Siła k6, Spryt k12, Wigor k6, Zręczność k4
Umiejętności: Rzucanie czarów k12+2, Spostrzegawczość k8, Wysportowanie k8, Walka k6, Zastraszanie k10
Tempo: 4; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 8
Przewagi: Instynkt wojownika
Sprzęt: Berło Nienawiści.

Zdolności Specjalne:

- **Berło Nienawiści:** Pozwala mu rzucać *pociskami* jęczącej ciemności, o zasięgu 5/10/20, zadającymi 3k6 obrażeń. Używa swojego Rzucania czarów, by atakować.
- **Pancerz +1:** Łuskowata skóra.
- **Nieulękły:** Jego umysł opętany jest czystą wściekłością.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości; +2 do otrząsania się z Szoku; brak dodatkowych obrażeń za Strzał Mierzony; nie oddycha; odporny na trucizny i choroby.
- **Zawzięty:** Jeśli jest w Szoku, kolejny Szok nie powoduje Rany.

MORTOWIE (2K6 LUB 5K6)

Jeśli bohaterowie skrócili cierpienia Mortów i nie uaktywnili pułapki, nie zjawią się tu niewolnicy. Jeśli dotknęli innego znaku poza czerwonym, w drugiej rundzie walki w pomieszczeniu zjawi się 2k6 lub 5k6 Mortów – zależnie od tego, czy bohaterowie zabili ich wcześniej, czy nie.

Atrybuty: Duch k6, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Spostrzegawczość k4, Walka k4
Tempo: 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 5
Sprzęt: Dzida (Si+k6, Obrona +1, Odległość 1).

SKARBY

Jeśli bohaterowie pokonali wszystkich Husseków, znajdą tu dość bogactw, by zbudować mały zamek i utrzymać go przez rok. Jaszczuroludzie sądzili, że rabusie, którzy dotarliby aż tutaj, uznaliby, że tron jest prawdziwy, i nie zbezcześcili ciała prawdziwego króla.

Oczywiście, bohaterowie mogą, jak to poszukiwacze przygód, kombinować dalej. Na oparciu tronu mieszczą się znów symbole astrologiczne – w każdym osadzono mały żółty, czerwony, niebieski lub zielony klejnot. Dokładniejsze oględziny wskażą, że wszystkie z nich są guzikami.

Przyciśnięcie żółtego słońca sprawi, że tron ruszy na bok, ujawniając kolejne podziemne przejście.

Inna planeta sprawi, że dach zacznie się zapadać, wraz z resztą krypty. Co gorsza, bohaterowie usłyszą, że tron się zablokował i nie da się już go odsunąć za pomocą żółtego guzika. Na szczęście postaci powinny być w stanie się zorientować, że dźwięk ten oznacza istnienie przejścia pod tronem.

Teraz mają tylko jeden wybór – muszą siłą odsunąć tron, zanim zawali się strop pomieszczenia. Rozegraj to jako Wyścig z Czasem.

Na wykonanie zadania bohaterowie mają pięć rund albo zaleje ich woda i zaczną się topić. Zadanie wymaga pięciu sukcesów w teście Siły -6, który można wykonać jako rzut grupowy (jeden z bohaterów wykonuje właściwy test, pozostali dodają +1 za każdy sukces i przebicie, w tym teście można skorzystać z wielu pomocników).

Komplikacje nie oznaczają kary -2, ale z sufitu obluzował się kamień zadający 3k6 obrażeń losowo wybranemu bohaterowi. Jeśli postać ta będzie w Szoku, nie może Wspierać innych w tej rundzie – musi wyjść z Szoku normalnie.

Pięć sukcesów i przebić w ciągu 5 rund oznacza, że bohaterowie odsunęli tron i w ostatniej chwili schronili się w tunelu. Za to porażka oznacza, że ze stropu zaczynają lecieć odłamki skalne. Kilka z nich druzgocze tron, odsłaniając przejście, ale inne zadają wszystkim bohaterom 3k6 obrażeń, zanim ci schronią się w prawdziwej krypcie.

9) Prawdziwa krypta. Rzeczywiste miejsce spoczynku króla Husseków nie jest szczególnie widowiskowe – to prosty sarkofag z czarnego kamienia, w małej komnacie z sadzawką czystej wody.

Po odsunięciu wieka bohaterowie zobaczą martwego króla jaszczurów. Na głowie ma ciężką żelazną koronę, a w dłoni dzierży potężny miecz dwuręczny – Ostrze Królów Husseków.

Ostrze Królów: Si+k10 + 4 obrażeń, PP 2, Walka +4. Wszyscy w zasięgu 3 metrów od posiadacza dodają +1 do prób otrząśnięcia się z Szoku.

SADZAWKA

Nie ma innego wyjścia – ścieżka za bohaterami jest zawalona głazami. Kapłanka Cienia jednak może rzucić czar *ochrony przed żywiołami,* by móc oddychać pod wodą, i zobaczyć, dokąd prowadzi sadzawka. Jeśli kapłanka jest nieobecna lub nie żyje, ktoś może zaryzykować zanurkowanie.

Na szczęście sadzawka prowadzi do podziemnej rzeki, wypływającej na powierzchnię w postaci znanego bohaterom wodospadu, tylko o kilkadziesiąt metrów stąd. Bohaterowie nie muszą nawet testować Wysportowania, by pływać, nurt ich uniesie bez problemów. Wystarczy test Wigoru – niezdany oznacza poziom Zmęczenia od Siniaków.

Bohaterowie lądują w jeziorku u stóp kilku wzgórz, parę mil na północ od moczarów. Otacza je zielony las, a niedaleko droga prowadzi do ziem księcia Umber.

ZDRADA!

Eksploratorzy podziemi lądują w płytkim jeziorku, ale gdy gramolą się na nogi, z niedowierzaniem spostrzegają księcia Umbera, jego nadwornego maga i trzech rycerzy czekających na nich. Tuż za nimi stoi niewielki wózek, na którym leży coś sporego, przykrytego zakrwawioną szmatą.

Książę zdołał jakoś sprowadzić tu wierzchowce bohaterów (jednak jeśli BG polecili strażnikom pilnować rumaków, żołnierze są nieobecni).

– Cóż Siggard, miałeś rację – książę mówi do swego maga. – Tunele prowadzą do tego stawu. Ten zakład wygrałeś, ale drugi przegrałeś. Udało im się przeżyć – mówiłem to wcześniej. Sir Kane okazał się być bardzo… wytrzymały, i to nie raz. Dlatego właśnie posłałem was do świątyni. To właśnie tu tradycyjnie mój ród i ja pozbywaliśmy się tych, którzy mogliby w przyszłości zagrozić naszemu panowaniu.

Książę pozornie od niechcenia wskazuje na postaci i Siggerd odsłania niespodziankę czekającą na wózku przed jeziorkiem – odcięty łeb bazyliszka. Odrobina magii Siggerda umożliwiła potworowi wykorzystanie swego zabójczego wzroku ostatni raz po śmierci. Wszyscy bohaterowie w jeziorku muszą znów przetestować Spryt, jak podano w opisie bazyliszka.

Od razu wywiązuje się walka. Z początku książę nie zniża się do przemocy – jego trzej wierni rycerze zmagają się z bohaterami w płytkiej wodzie, podczas gdy Siggard miota w nich *wybuchami* i *pociskami*. Jeśli jednak jeden z jego podwładnych zostanie pokonany, Umber wścieka się i krzyczy: „Czy wszystko muszę robić sam?”. Następnie konno szarżuje do jeziorka, co pozwoli mu zapewne na zadanie dodatkowych obrażeń (zobacz Szarża w sekcji Walka Konna w podręczniku podstawowym).

RYCERZE UMBERA (3)

Atrybuty: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8
Umiejętności: Jeździectwo k8, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Wysportowanie k6, Zastraszanie k8
Tempo: 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 10 (4)
Zawady: Lojalny
Przewagi: Garda, Szycha, Zaprawiony w walce
Sprzęt: zbroja płytowa (+4), długi miecz (Si+k8), średnia tarcza (+1 Obrony, +2 Pancerza przeciwko atakom dystansowym), koń.

SIGGARD

Atrybuty: Duch k8, Siła k8, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k8
Umiejętności: Rzucanie czarów k10, Skradanie k4, Spostrzegawczość k8, Walka k6, Wysportowanie k4, Zastraszanie k6
Tempo: 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Chuchro, Lojalny, Uparciuch
Przewagi: Koncentracja, Nowe Moce, Punkty Mocy, Zdolności nadprzyrodzone (Magia)
Moce: *pocisk, przerażenie, przykręcenie/podkręcenie* (zmniejsza Siłę wszystkich osób walczących z diukem), *rozproszenie, talent bojowy* (zapewni księciu Zamaszyste Cięcie lub Grad ciosów, zależnie od tego z iloma osobami ten walczy), *wybuch, zamęt.*
Punkty mocy: 20
Sprzęt: Koń.

KSIĄŻĘ UMBER

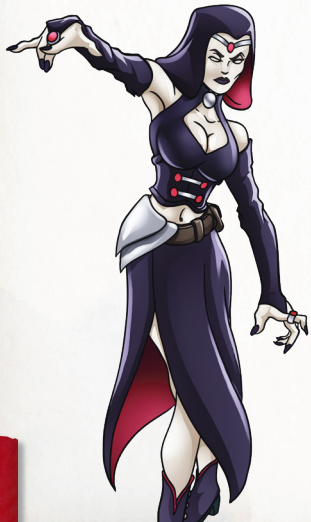
Atrybuty: Duch k8, Siła k10, Spryt k8, Wigor k10, Zręczność k8
Umiejętności: Jeździectwo k10, Przekonywanie k6, Przetrwanie k4, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k10, Wiedza ogólna k8, Wysportowanie k8, Zastraszanie k10
Tempo: 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 12 (4)
Zawady: Arogancki, Mściwy (Poważna)
Przewagi: Baczność!, Czujny, Do szturmu!, Kontratak, Ładny, Szycha
Sprzęt: Zbroja płytowa Siły (+4, podnosi Siłę o jeden stopień), Miecz Rzezi (Si+k12), pas ochrony (+1 Wytrzymałość), koń.

KAPŁAN ŚWIATŁA (CZŁOWIEK)

Atrybuty: Duch k8, Siła k8, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k8
Umiejętności: Leczenie k4, Przekonywanie k8, Przetrwanie k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k4, Strzelanie k8, Walka k8, Wiara k8, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k4
Tempo: 6; **Obrona:** 6/7; **Wytrzymałość:** 6 (1)
Zawady: Bohaterski, Lojalny, Przysięga (Drobna – nakazy wiary)
Przewagi: Nowa Moc, Punkty Mocy, Wojownik Światła, Zdolności nadprzyrodzone (Cuda)
Moce: *leczenie, oświetlenie/zaciemnienie, pocisk.*
Punkty mocy: 15
Sprzęt: buława (Si+k6), średnia tarcza (Obrona +1, +2 do Pancerza względem ataków dystansowych), sztylet (Si+k4), kusza (2k6, Zasięg: 15/30/60, PP 2, Przeładowanie 1), skórzany pancerz (+1).

KRASNOLUDZKI WOJOWNIK

Atrybuty: Duch k6, Siła k10, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k6
Umiejętności: Przekonywanie k6, Przetrwanie k4, Skradanie k6, Spostrzegawczość k4, Walka k10, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k8, Zastraszanie k6
Tempo: 5; **Obrona:** 7/8; **Wytrzymałość:** 10 (2)
Zawady: Chojrak, Nawyk (Nie używa broni dystansowej), Powolny, Uparciuch
Przewagi: Berserk, Krzepki, Twardziel, Ulubiona broń (topór bojowy), Widzenie w ciemności, Zamaszyste cięcie
Sprzęt: Topór (Si+k8), tarcza (Obrona +1, +2 do Pancerza względem ataków dystansowych), kolczuga (+2).



KAPŁANKA CIENIA (CZŁOWIEK)

Atrybuty: Duch k6, Siła k4, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Okultyzm k8, Przekonywanie k6, Rzucanie czarów k10, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8+2, Walka k6, Wiedza ogólna k6, Wykształcenie k6 Wysportowanie k4, Wyszukiwanie k4
Tempo: 6; **Obrona:** 5/6; **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Ciekawska, Mściwa (Drobna), Wredna
Przewagi: Czarodziej, Czujna, Nowa Moc, Punkty Mocy, Zdolności nadprzyrodzone (Magia)
Moce: *ochrona przed żywiołami, odbicie, oświetlenie/zaciemnienie, pocisk.*
Punkty mocy: 20
Sprzęt: laska (Siła k4; Obrona +1, Odległość 1, dwuręczna), sztylet (Si+k4).

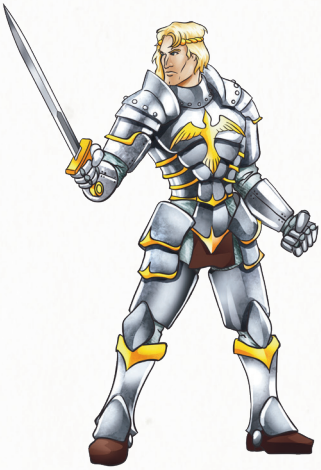
NIZIOŁEK ZŁODZIEJ

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k10
Umiejętności: Przekonywanie k4, Skradanie k10, Spostrzegawczość k6, Walka k10, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k8, Wyśmiewanie k6, Złodziejstwo k8
Tempo: 6 Obrona: 8 Wytrzymałość: 5 (1)
Zawady: Chciwy (Drobna), Długi język, Gapa
Przewagi: Akrobata, Błyskawiczny refleks, Szczęściarz, Złodziej
Sprzęt: skórzany pancerz (+1), 4 noże (Si+k4, Zasięg: 3/6/12), krótki miecz (Si+k6).

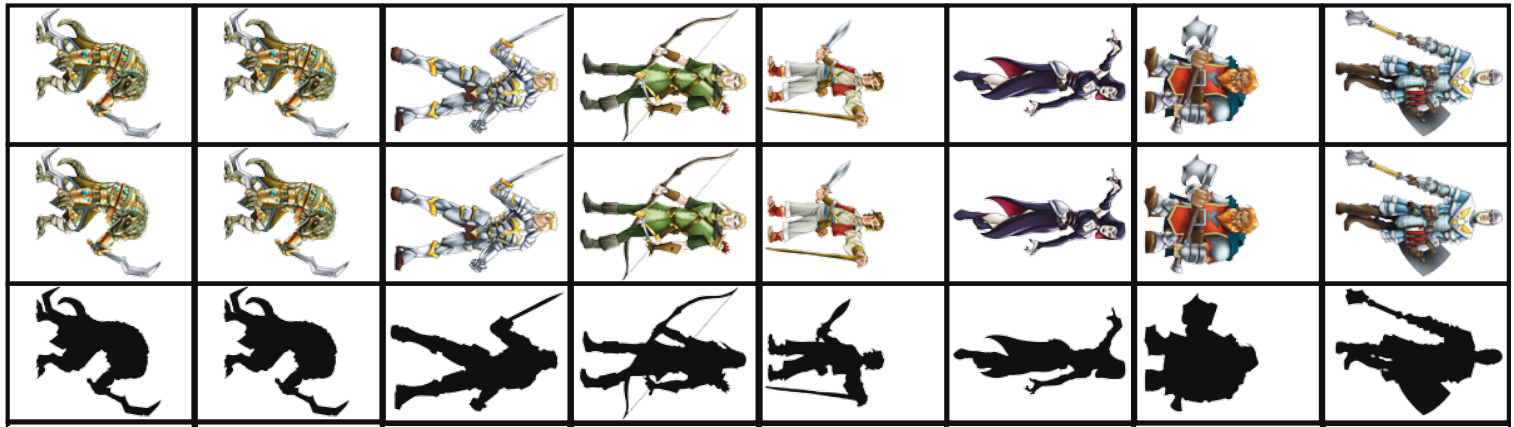
ELF ŁOWCA

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k8
Umiejętności: Leczenie k6, Przekonywanie k4, Przetrwanie k10, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza ogólna k4, Wykształcenie k4, Wysportowanie k6.
Tempo: 8; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 6 (1)
Zawady: Arogancki, Uparciuch, Psuj, Zobowiązanie (Chronić naturę)
Przewagi: Chyży, Sokole Oko, Tropiciel
Sprzęt: skórzany pancerz (+1), sztylet (Si+k4), miecz (Si+k8), łuk (2k6, Zasięg: 15/30/60).

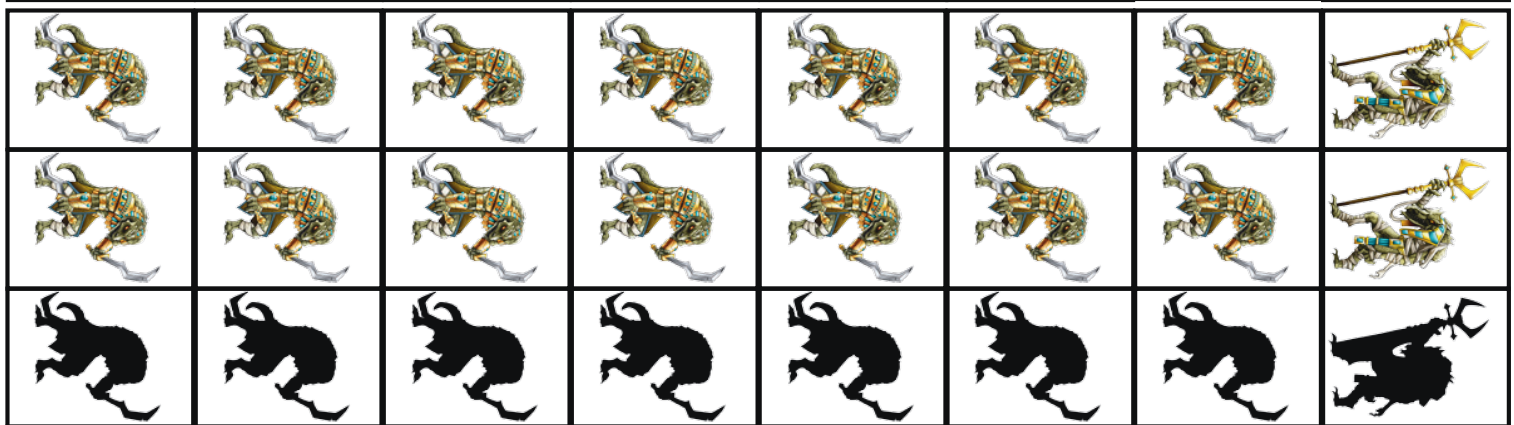
SIR KANE (CZŁOWIEK)



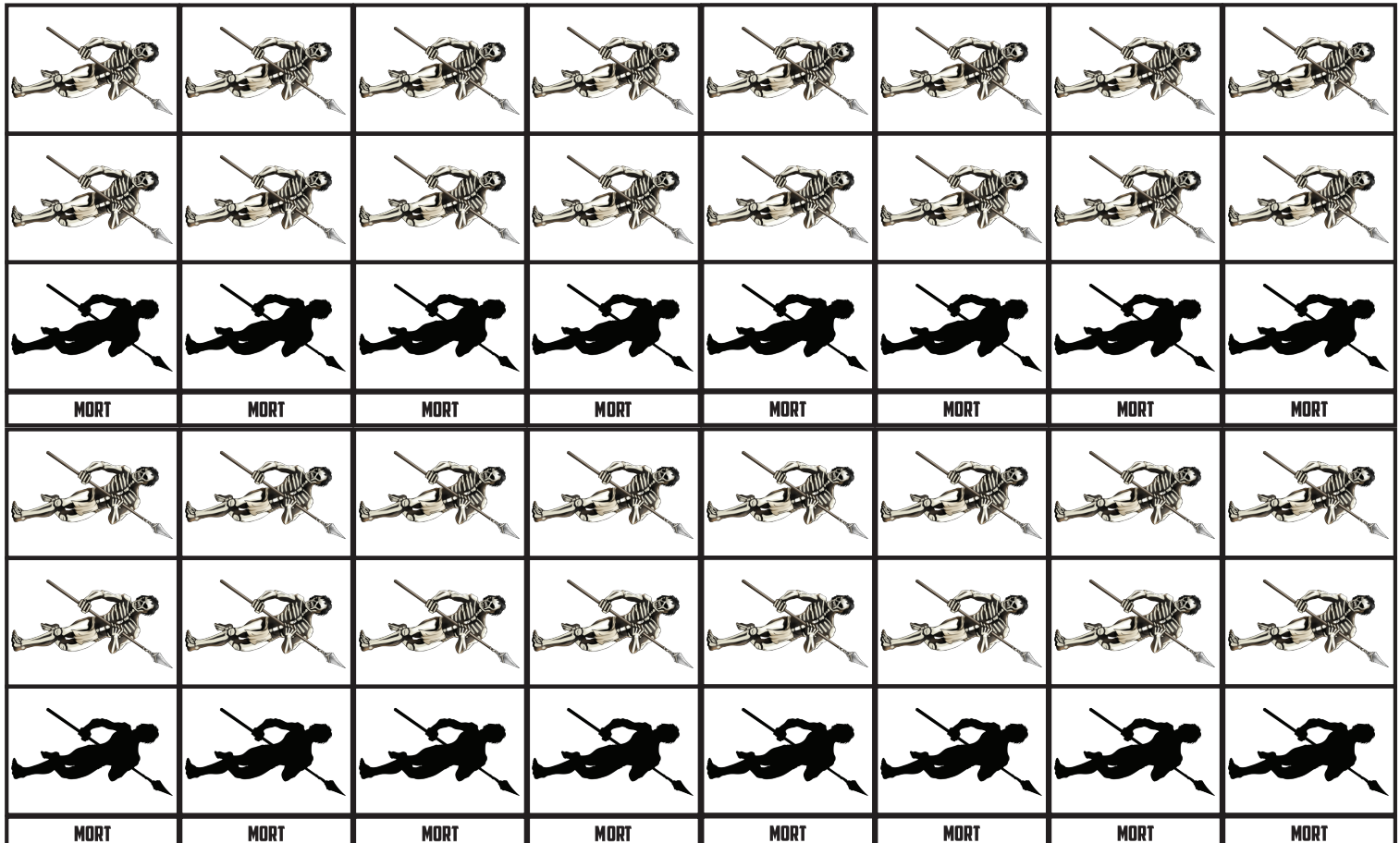
Atrybuty: Duch k4, Siła k10, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k8
Umiejętności: Przekonywanie k4, Przetrwanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k10, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k6
Tempo: 6; **Obrona:** 7/8; **Wytrzymałość:** 10 (3)
Zawady: Honorowy, Lojalny, Zobowiązanie (Drobna; chronić niewinnych)
Przewagi: Ładny, Krzepki, Szybki cios, Zaprawiony w walce
Sprzęt: miecz (Si+k8), łuk (2k6, Zasięg: 15/30/60), sztylet (Si+k4), tarcza (Obrona +1, +2 do Pancerza względem ataków dystansowych), zbroja płytowa (+3).



HUSSEK CZAROWNIK	STRAŻNIK GROBOWCA	SIR KANE	ELF ŁOWCA	NIZIOŁEK ZŁODZIEJ	KAPŁAN CIENIA	KRASNOLUDZKI WOJOWNIK	KAPŁAN ŚWIATŁA



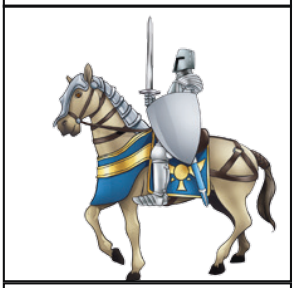
STRAŻNIK GROBOWCA	STRAŻNIK GROBOWCA	STRAŻNIK GROBOWCA	STRAŻNIK GROBOWCA	STRAŻNIK GROBOWCA	STRAŻNIK GROBOWCA	STRAŻNIK GROBOWCA	HUSSEK CZAROWNIK


MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT
MORT

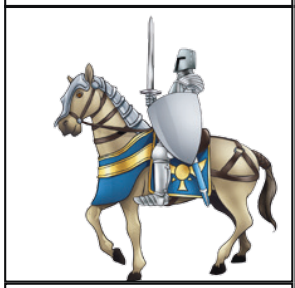
BAZYLISZEK

KSIĄŻE UMBER

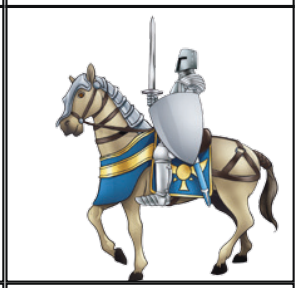
SIGGARD



RYCERZ UMBERA



RYCERZ UMBERA



RYCERZ UMBERA

ROBAK ŚMIERCI

Przygoda Sci-Fi, w której załoga statku Odyssey mierzy się ze znacznie większym niebezpieczeństwem, niż oczekiwała.

EKSPEDYCJA

Profesor Albert Mars otrzymał grant od Federacji Zasiedlonych Planet (FZP) na schwytanie żywego okazu omarisjańskiego Robaka Śmierci. Nikomu nie udało się sfotografować tego stworzenia – nie mówiąc o schwytaniu go żywcem. Profesor Mars wynajął was, załogę statku Odyssey, byście towarzyszyli mu podczas ekspedycji. Na pokładzie jest też sierżant Eugene Ramsey, przedstawiciel sił porządkowych FZP, mający towarzyszyć i chronić prof. Marsa.

Region kosmosu, przez który podróżować będzie *Odyssey*, jest też patrolowany przez Saltarian – rasę agresywnych humanoidalnych jaszczurów. W przeszłości nieraz dochodziło do starć między Saltarianami i Federacją – obecnie jednak panuje chwiejne zawieszenie broni.

Gdy zbliżacie się do celu, profesor Mars wyjaśnia wam ostatnie szczegóły.

Naszym celem jest Omariss III, którą zamieszkują te robaki. To pustynna planeta o grawitacji zbliżonej do ziemskiej. Atmosfera też jest podobna do ziemskiej… z jedną drobną różnicą. Powietrze jest pełne mikroskopijnych jajeczek agresywnych pasożytów. Oznacza to, że nie mogą osiedlać się tam ludzie. W laboratoriach Federacji opracowano serum, które ochroni człowieka przed pasożytem, ale jest ono bardzo drogie i działa tylko 24 godziny. Tuż przed wylądowaniem wszystkich nas zaszczepię.

Robaki śmierci są jeszcze mało zbadane. Prawdopodobnie mierzą sobie około dwóch metrów długości i są szerokie na dwadzieścia centymetrów, pokryte grubą łuską. To, co w nich niezwykłe, to umiejętność generowania ładunków elektrycznych mających oszołomić ofiarę. Nie sądzę, by taki ładunek mógł zranić poważnie dorosłego człowieka, ale zalecałbym uwagę przy chwytaniu okazu.

Zapewne zauważyliście grawitransporter Centurion w ładowni – wypożyczyliśmy go od sił porządkowych Federacji, pozwoli nam na eksplorowanie powierzchni Omariss, gdzie panuje czterdziestopięciostopniowy upał. Przekazałem już kapitanowi Sawyerowi koordynaty lądowania, obszar wokół tego punktu będzie najlepszym miejscem na poszukiwanie robala.

Gdy *Odyssey* zbliża się do Omariss III, pilot (lub osoba zajmująca się sensorami) powinien przetestować Spostrzegawczość lub Elektronikę – zależnie od tego, co jest niższe. Sukces oznacza, że dostrzega, że w sektorze obecny jest inny statek – saltariański pancernik.

PASOŻYTY Z OMARISS III

Jeśli na powierzchni Omariss III przebywa niezaszczepiony człowiek – jak na przykład cyborg, który odmawia zastrzyku, bo uważa się za maszynę

– pasożyt automatycznie atakuje jego ciało. Co sześć godzin bohater musi rzucić na Wigor – porażka oznacza jedną Ranę, której nie da się normalnie uleczyć. By usunąć pasożyty i zacząć leczyć obrażenia wewnętrzne, potrzebny jest specjalistyczny sprzęt medyczny dostępny tylko w niektórych szpitalach Federacji.

LĄDOWANIE NA OMARISS III

Jednym z największych niebezpieczeństw planety są piaskowe burze w atmosferze. Niestety pilot statku musi wlecieć w taką burzę, by wylądować na obszarze wskazanym przez profesora. Sukces w teście Pilotowania -2 pozwoli bohaterowi pokonać burzę i bez problemów wylądować. Porażka oznacza, że statek przetrwał burzę, ale lądowanie jest inną sprawę – do kompensatorów dostał się piach, statek nie może utrzymać równowagi i otrzymuje 3k6 obrażeń. *Odyssey* ma 18 Wytrzymałości. Rzuć w tabeli Utraty Kontroli, a jeśli test obrażeń spowodował przebicie, także w tabeli Trafień Krytycznych Pojazdu.

PODRÓŻ PO PLANECIE

Centurion ma zapasy na dzień łowów, Mars załadował na niego też masę specjalistycznego sprzętu, którego nie pozwala nikomu dotykać. Profesor nakazuje kierowcy zmierzać o 45 stopni na północny wschód.

AWARIA!

Od sześciu godzin przeszukujecie pustynię – przemierzyliście ponad 200 kilometrów i nic nie znaleźliście. Nagle Centurion się miota, podczas gdy światła mrugają i gasną. Na szczęście włącza się zasilane awaryjne. Czujecie smród stopionych kabli, a z konsoli pojazdu unoszą się smużki dymu. Zasilanie awaryjne nie wystarcza jednak, by pojazd mógł unosić się nad gruntem… Centurion zapada się w piach.

Jeśli kierowca nie zda testu Prowadzenia, musi rzucić w tabeli Utraty Kontroli. Gdy Centurion się zatrzyma, profesor zaczyna mówić, podniecony. Okazuje się, że podczas awarii wykrył możliwą obecność robaka. Nie może go zlokalizować dokładnie, ale jest tu w pobliżu! Szybko wyskakuje z pasów i przeszukuje sprzęt. Każdy z bohaterów otrzyma mały ręczny czujnik.

– Kiedy zbliżycie się do robaka, będziecie mogli go wykryć – zapewne kryje się pod piaskiem, w tym środowisku będzie to dobrą taktyką przetrwania. Mamy mało czasu!

Mars da ochotnikowi dziwną, niezgrabną broń.

– To neuroparalizator. Musimy schwytać robala żywcem. Ma tylko trzy ładunki, więc starajcie się nie pudłować!

Neuroparalizator: Zasięg: 12/24/48, trafia wszystkie cele pod Średnim Wzornikiem Wybuchu, nie zadaje obrażeń. Ofiary muszą zdać test Wigoru -2 lub będą w Szoku. Szok ten może spowodować niegroźną Ranę.

NAPRAWA CENTURIONA

Test Reperowania lub Elektroniki ujawni, że cały system elektroniczny Centuriona został usmażony. Do naprawy potrzebne będą części, których nie ma w pojeździe.

ŁOWY NA ROBAKA

Zamiast jednego Robaka Śmierci w okolicy krążą aż cztery! Gdy jeden z nich znajdzie się w odległości 3" od bohatera, niech wszyscy rzucą na Spostrzegawczość przeciwstawną do Skradania robaka – tak jak podano w opisie zdolności Podziemny. Osoby posiadające sensor mają +2 do tego testu.

KLATKA

W bagażniku Centuriona znajduje się klatka, gdzie można bezpiecznie zamknąć stwora.

ZAGUBIENI WŚRÓD PIASKÓW

No cóż, sytuacja nie wygląda za różowo – Centurion nie ruszy w dalszą drogę, a za mniej niż 18 godzin przestanie działać szczepionka chroniąca przed pasożytem. To dobry moment na Przerywnik związany z wędrówką, może BG napotkają coś w okolicy? Bohaterowie nie zdążą pokonać 200 kilometrów pieszo, ale mogą spróbować rozejrzeć się po okolicy, niech rzucą na Spostrzegawczość. Osoba, która osiągnęła najwyższy wynik, widzi dziwną strukturę na horyzoncie – rozmiary wskazują na budynek.

Gdy drużyna zbliży się doń, stanie się jasne, że to rozbity saltariański krążownik!

SALTARIAŃSKI KRĄŻOWNIK

To cenne znalezisko – Federacja pewnie zapłaciłaby sporo za możliwość zbadania tych krążowników niezależnie od ich stanu. Przednia część okrętu zaryła

w piachu, reszta statku jest względnie nienaruszona – kadłub może trochę popękał, a zewnętrzne urządzenia odpadły czy zostały zniszczone. Główne wejście jest otwarte, a wewnątrz zgromadził się piach.

KOPIEC ŻUKÓW

Główne wejście prowadzi bezpośrednio do wielkiej ładowni – w jej środku mieści się wielki kopiec, wysoki na prawie trzy metry i o średnicy sześciu. Na jego szczycie znajduje się otwór, prowadzący do wewnątrz. Gdy bohaterowie wejdą do ładowni, z wnętrza statku wielki (długi na metr dwadzieścia) żuk wpełza do pomieszczenia, w szczypcach niosąc jakiś fragment statku. Jego dwa czułki aż iskrzą od bioelektryczności. Owad natychmiast zaatakuje bohaterów. W następnej rundzie z kopca wypełzną dwa żuki na bohatera.

Jeśli profesor jest obecny, wspomni, że te żuki są bardzo podobne do olbrzymich żuków z Polaris VI. *Te potwory mogą zabić człowieka z odległości stu metrów jednym wyładowaniem – bardzo interesujące! Ciekawe, jakie napięcie mogą wygenerować.*

KOKPIT

Zamknięte grodzie okrętowe blokują drogę do kokpitu. Zamknięte są na skomplikowany elektroniczny zamek – niestety, na statku nie ma zasilania. Gdyby można było zasilić drzwi, wystarczy test Elektroniki, by je otworzyć. Bohaterowie mogą wykorzystać części z Centuriona, użyć baterii androida lub cyborga czy nawet wykorzystać ładunki elektryczne żuków lub robali, by dostać się do kokpitu, lub wymyśleć własny plan. Możesz to rozstrzygnąć jako Krótkie Spięcie oparte o Reperowanie lub Niesamowitą Naukę.

KABINA PILOTÓW

Mostek okrętu został poważnie uszkodzony w lądowaniu. Pośród piasku i złomu można tu dostrzec szkielety dwóch Saltarian w ciężkim pancerzu – ogryzione do cna przez padlinożerców. Zdany test Spostrzegawczości pozwoli też bohaterom na dostrzeżenie dziwnego, metalowego pojemnika przymocowanego do podłogi.

Ciężki pancerz Saltarian nie pasuje za bardzo dla budowy człowieka – wprawdzie dodaje +3 do Pancerza, ale nakłada karę -1 do testów Zręczności i umiejętności z nią związanych.

METALOWY POJEMNIK

Pojemnik zabezpieczony jest działającym zamkiem elektronicznym – przetestuj niższą z umiejętności Złodziejstwo lub Elektronika, z karą -2, by go otworzyć. Porażka oznacza, że z boku pojemnika pojawił się mały wyświetlacz – jest oczywiste, że odlicza czas do czegoś. Bohaterowie nie znający języka Saltarian nie wiedzą, ile mają czasu, ale lepiej się spieszyć. Rozdaj karty Inicjatywy wszystkim postaciom – by wydostać się z pola rażenia, trzeba zdać test Wysportowania -2. Jeśli test się nie powiódł, w drugiej rundzie daj też kartę bombie – wybuchnie w swojej turze! Wszyscy pod Średnim Wzornikiem Wybuchu otrzymają 3k6 obrażeń. Na szczęście można dalej próbować otworzyć pojemnik – wtedy odliczanie zostanie zatrzymane.

Pojemnik zawiera dysk z danymi dotyczącymi planów inwazji Saltarian na kolonie Federacji w tym sektorze.

ZBROJOWNIA

Zbrojownię także zamykają ciężkie grodzie; jak w wypadku kokpitu, także pozbawione są zasilania i też trzeba zdać test Elektroniki, by je otworzyć.

Wewnątrz zbrojowni można znaleźć sporo naprawdę potężnego oręża:

– 10 minimiotaczy ognia (jak sprzęt opisany w podręczniku podstawowym, ale Min. Si k6, są bronią jednoręczną i ich waga wynosi tylko 5);

– 10 ciężkich pistoletów laserowych (12/24/48, Obrażenia 2k10, SzS 1, 7 Strzałów). Można je przeciążyć jak normalne lasery. Są też bardzo głośne;

– 10 przenośnych wyrzutni rakiet (20/40/80, Obrażenia 4k6, SzS 1, 6 strzałów, Min Si k8. ŚWW. Przeładowanie 3);

– 10 wibromieczy (Si+k10, PP 4).

MASZYNOWNIA

Maszynownia okrętu jest nienaruszona – poza miejscem, gdzie coś wbiło się w kokpit, niszcząc ważne urządzenia. Być może dlatego właśnie statek się rozbił. Przeszukanie maszynowni pozwoli bohaterom na znalezienie części niezbędnych do naprawy Centuriona.

NIEPROSZENI GOŚCIE

Podczas przeszukiwania saltariańskiego okrętu niech wszyscy bohaterowie rzucą na

Spostrzegawczość. Sukces oznacza, że postać słyszy dziwne odgłosy dochodzące z drugiej strony wydmy. Coś się zbliża – pojazd z silnikiem. Porażka wszystkich postaci oznacza, że Saltarianie zdołają zaskoczyć drużynę.

Zza wydmy zbliża się lekki saltariański czołg. Działkiem operuje dowódca oddziału, w czołgu siedzą dwa jaszczury. Sześciu żołnierzy maszeruje za pojazdem. Nie są zadowoleni, widząc ludzi przetrząsających ich statek – są na misji mającej za zadanie odzyskać plany inwazji na ten sektor – i od razu strzelają.

DALSZE PRZYGODY

Jeśli postaciom udało się schwytać robaka i bezpiecznie wrócić na statek, otrzymają wynagrodzenie – i więcej zleceń w przyszłości – od Federacji. Siły bezpieczeństwa Federacji wypłacą bohaterom sporą nagrodę za dostarczenie planów inwazji, ale oznacza to też, że BG uwikłali się właśnie się w polityczne intrygi.

POTWORY I PRZECIWNICY

PROFESOR ALBERT MARS

Profesor Mars to siwiejący mężczyzna w średnim wieku. Większość ludzi nie widziała go nigdy bez fartucha laboratoryjnego – spędzał większość czasu w rozmaitych laboratoriach, a to jego pierwsza wyprawa w terenie.

Atrybuty: Duch k6, Siła k4, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k4
Umiejętności: Nauka k10+2, Przekonywanie k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k8, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k4, Wyszukiwanie k8
Tempo: 6, **Obrona:** 2, **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Ciekawski, Dziwactwo (Nie lubi, gdy ktoś dotyka jego rzeczy), Pacyfista (Drobna)
Przewagi: Spec od Wszystkiego, Uczony
Sprzęt: komunikator, analizator biometryczny.

CENTURION

Centurion to antygrawitacyjny transporter pierwszej generacji – sunie około pół metra nad warstwą gruntu, co pozwala mu szybko dostarczać oddziały na linię frontu. Jego działko może niszczyć lżejsze pojazdy.

Rozmiar: 8 (Wielki), **Sterowność:** 0, **Wytrzymałość:** 35, **Załoga:** 2+8
Uwagi: Poduszkowiec, Ciężki pancerz, Stabilizacja.
Broń: automatyczne działko 40 mm (75/150/300, 4k8, SzS 3, 200 pocisków, PP 6, Broń Ciężka).

OMARISJAŃSKI ROBAK ŚMIERCI

Eksploratorzy Omariss III natknęli się na tą niezwykłą istotę, choć nie istnieją zapisy fotograficzne ani nie schwytano żadnego okazu. Ma być dłuższy niż wysoki mężczyzna, pokryty elastyczną żółtą łuską, kryje się pod piaskami swego pustynnego świata i potrafi zabić człowieka na odległość.

Atrybuty: Duch k6, Siła k8, Spryt k8 (Z), Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Skradanie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Zastraszanie k6
Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 7
Zdolności Specjalne:

- **Podziemny:** Robak przekopuje się przez piach i glebę w podanym Tempie (może biegać). Gdy wyczuwa ofiarę, rusza bliżej powierzchni. Robak może przetestować Skradanie przeciwko Spostrzegawczości celu. Sukces oznacza, że robak dodaje w tej rundzie +2 do rzutów na atak i obrażenia, przebicie zapewnia +4 (Bezwzględna Przewaga). Jeśli ofiara wstrzymywała akcję i zdała test Spostrzegawczości, może zaatakować robaka, gdy ten się odsłoni.
- **Pustynny zwierz:** +2 do testów Wigoru przy opieraniu się gorącu.
- **Rozmiar +2:** Około 3 metrów długości i 30 cm średnicy.
- **Strzał:** Robak może wygenerować ładunek elektryczny mogący zatrzymać ludzkie serce lub usmażyć elektronikę pojazdu. To atak Strzelaniem o Zasięgu 3/6/12, SzS 1, zadający 2k6+2 obrażeń. Ignoruje pancerz i liczy się jak Broń Ciężka – krytyczne trafienie pojazdu sprawia, że automatycznie wysiadają wszystkie elektryczne podzespoły.
- **Ugryzienie:** Si+k6

ELEKTROŻUKI

Elektrożuki to owady o charakterystycznym żółto-niebieskim pancerzyku. Mają dwa długie czułki, trzeszczące wręcz od wyładowań elektrycznych.

Atrybuty: Duch k8, Siła k8, Spryt k6 (Z), Wigor k8, Zręczność k6
Umiejętności: Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6
Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 8(2)
Zdolności Specjalne:

- **Elektryczny:** Potrafi miotać elektrycznymi pociskami. Może używać mocy *pocisk* i ma 10 PM. Używa Strzelania jako umiejętności nadprzyrodzonej.
- **Pancerz +2:** Twardy pancerz
- **Ugryzienie:** Si+k6

SALTARAŃSKI LEKKI CZOŁG

To raczej pojazd przeciwpiechotny niż prawdziwy czołg. Jego dwa automatyczne działka 30 mm lepiej nadają się do walki z piechotą niż ciężkimi pojazdami.

Rozmiar: 5 (Duży), **Sterowność:** +1, **Wytrzymałość:** 27, **Załoga:** 3
Uwagi: Napęd na cztery koła, Ciężki pancerz, Stabilizacja.
Broń: dwa automatyczne działka 40 mm (50/100/200 3k8+1, SzS 3, 200 pocisków, PP 6, Broń Ciężka).

K'TANG, DOWÓDCA SALTARIAN

Dowódcy Saltarian to doświadczeni weterani wojenni. K'tang nie jest wyjątkiem. Dowodzi swymi jaszczurami żelazną ręką, uważając, że w ten sposób zachęci ich do wielkości. Nie ma nic przeciwko zastrzeleniu jednego z nich dla podkreślenia wagi swych rozkazów.

Atrybuty: Duch k6, Siła k8, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k8
Umiejętności: Przekonywanie k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k6, Zastraszanie k6
Tempo: 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 8 (3)
Zawady: Mściwy, Wredny
Przewagi: Baczność! Trzymać szyk!, Zaprawiony w walce
Sprzęt: saltarański pancerz (+3), pistolet rakietowy (20/40/80, 4k6, SzS 1, Strzały 6, Min. Si k8, ŚWW)), molekularny miecz (Si+k8+2).

SALTARIAŃSCY ŻOŁNIERZE

Żołnierze Saltarian są krzepcy, twardzi i lojalnie wykonują rozkazy.
Atrybuty: Duch k6, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Pilotowanie k6, Przekonywanie k4, Reperowanie k4, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wysportowanie k6, Zastraszanie k6
Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 7 (2)
Zawady: Chciwy, Wredny
Przewagi: Zaprawiony w walce
Sprzęt: saltarański lekki pancerz (+2), pistolet igłowy (12/24/48, 2k6+1, SzS 3, Strzały 60, PP 2, Auto), molekularny nóż (Si+k4+2).

PRZYKŁADOWE POSTACI

KAPITAN BUZZ SAWYER

Jesteś śmiałym kapitanem *Odyssey* – małego frachtowca. Ten statek jest twoim domem, a załoga – twoją rodziną. Choć nie jest to łatwe, masz nadzieję, że twoja załoga rozumie, że zrobiłbyś wszystko dla ich dobra. Ostatnio trochę się wam nie wiodło, ale kontrakt z FZP może obiecywać więcej wypraw badawczych w przyszłości. Trzeba tylko postarać się, by ta była udana… a statek przetrwał nienaruszony.

Atrybuty: Duch k8, Siła k4, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Dowodzenie k6, Nauka k4, Pilotowanie k4, Prowadzenie k4, Przekonywanie k6, Przetrwanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k4, Zastraszanie k8
Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 6 (1)
Zawady: Bohaterski, Lojalny, Przygłuchy (Drobna)
Przewagi: Baczność! Prawdziwy przyjaciel, Szczęściarz, Urodzony przywódca, Werwa, Zaprawiony w walce
Sprzęt: kombinezon (Pancerz +1), komunikator, pistolet laserowy (Zasięg 15/30/45, Obrażenia 1-3k6, SzS 1, Strzały 24, semi-auto).

WALKER, CYBERNETYCZNY PILOT

Kiedyś byłeś człowiekiem, lecz utraciłeś swe człowieczeństwo. Zostałeś poważnie ranny w bitwie o Zarood II – powinieneś był umrzeć tamtego dnia. Ale Korpus cię odbudował – zastąpili słabe, zniszczone ciało metalem. Odebrali ci ludzką tożsamość i zastąpili ją masą kabli i elektroniki. Gdy doszedłeś do siebie, porzuciłeś Korpus. To było lata temu. Teraz kapitan Sawyer zapewnił ci nowy dom na pokładzie *Odyssey*. I choć jesteś tylko maszyną, traktuje cię jak człowieka.

Atrybuty: Duch k6, Siła k10, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8
Umiejętności: Elektronika k6, Prowadzenie k8+2, Pilotowanie k8+2, Przekonywanie k4, Reperowanie k4, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k6, Zastraszanie k4
Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 7 (2)
Zawady: Poszukiwany (Drobna; Kosmiczny Korpus), Świr (Poważna; uważasz się za maszynę), Wredny
Przewagi: As, Berserk, Punkty mocy (Więcej cybernetyki), Sokole oko, Szósty zmysł, Zdolności nadprzyrodzone (Cybernetyka)
Sprzęt: płaszcz z kapturem, molekularny nóż (Si+k4+2, PP2, nie można nim rzucić), pistolet laserowy (Zasięg 15/30/45, Obrażenia 1-3k6, SzS 1, Strzały 24, semi-auto).

Cybernetyka:

- **Chipy umiejętności x3:** Masz trzy mikroukłady z danymi zwiększające twoje umiejętności Walki, Prowadzenia i Pilotowania.
- **Komunikator:** Komunikator wbudowano w twoją szyję.
- **Pancerz podskórny:** Płytki pancerza pod twoją skórą dodają +2 do twojego Pancerza.
- **Protezy nogi:** Syntetyczne nogi zapewniają ci +2 do twojego Tempa i zwiększają kość Biegania do k8.
- **Syntetyczne mięśnie (Siła):** Siła zwiększona o dwa poziomy.
- **Udoskonalenie refleksu (Zręczność):** Zręczność zwiększona o jeden poziom kostki.
- **Zasobnik adrenaliny:** +2 do wyjścia z Szoku

DR PAMELA ECKLAND

Gdy rozpoczęłaś karierę lekarza, stwierdziłaś zaskoczona, że jest ona straszliwie nudna. Myślałaś, że życie lekarza na ostrym dyżurze będzie ekscytujące, ale szybko odkryłaś, że jest wręcz przeciwnie. Złamane kości i drobne obrażenia nie były tym, czego szukałaś. I wtedy przeczytałaś ogłoszenie: „Medyk pokładowy poszukiwany". Od tego czasu jesteś członkiem załogi *Odyssey* i to właśnie to miejsce, do którego pasujesz.

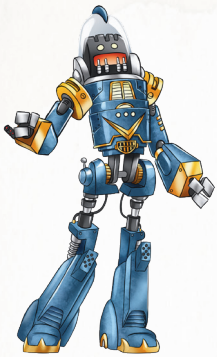
Atrybuty: Duch k8, Siła k4, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Elektronika k4, Leczenie k10+2, Nauka k8, Przekonywanie k6, Przetrwanie k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6+2, Strzelanie k6, Walka k4, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k4
Tempo: 8, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 6 (1)
Zawady: Ciekawska, Fobia (Poważna: robale), Uparta
Przewagi: Czujna, Chyża, Ładna, Opanowana, Uzdrowicielka
Sprzęt: kombinezon (Pancerz +1), komunikator, pistolet laserowy (Zasięg 15/30/45, Obrażenia 1-3k6, SzS 1, Strzały 24, semi-auto), zestaw medyczny.

DR RANDY RAD ADAM DANIELS, MŁODY GENIUSZ

Masz trzynaście lat i jesteś bystrzejszy niż cała załoga – w tym pokładowy komputer. W domu opanowałeś każdą dziedzinę nauki, która cię zaciekawiła, i zdobyłeś w niejednej z nich dyplomy i doktoraty. Po tak wielu osiągnięciach, doszedłeś do wniosku, że może warto byłoby użyć tej wiedzy w kosmosie. Zgłosiłeś się jako główny inżynier statku *Odyssey*. Kapitan śmiał się, gdy pojawiłeś się na statku… ale przestał się śmiać, gdy usprawniłeś sensory statku, zwiększając ich skuteczność o ponad 500%.

Atrybuty: Duch k6, Siła k4, Spryt k10, Wigor k4, Zręczność k6
Umiejętności: Elektronika k8, Niesamowita nauka k10, Nauka k8, Pilotowanie k6, Przekonywanie k4, Reperowanie k8+2, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k4, Wiedza ogólna k4, Wykształcenie k6, Wysportowanie k4. Złodziejstwo k4
Tempo: 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 4(1)
Zawady: Chuchro, Dzieciak, Fobia (Drobna: dziewczyny)
Przewagi: McGyver, Nowe Moce, Wszechstronnie uzdolniony, Zdolności nadprzyrodzone (Niesamowita nauka), Złota rączka
Moce: miotacz energetyzujący (*leczenie*), pas ochronny (*odbicie*), maska ochronna (*ochrona przed żywiołami*)
Punkty mocy: 15
Sprzęt: molekularny nóż (Si+k4+2, PP2, nie można nim rzucić), komunikator, kombinezon (Pancerz +1).

TPK-2000, ROBOT BADAWCZY



Jesteś ostatnim ze swojego rodzaju – wiesz o tym. Inne modele zostały zniszczone lub zastąpione przez nowsze androidy… ale ty nadal wykonujesz swoje zadania, jak najlepiej. Kapitan wydaje się ciebie doceniać. Aby być bardziej pomocnym, starasz się przekazywać pomocne fakty załodze – choć ta czasem reaguje na nie zaskoczeniem. Nadal analizujesz ich reakcje.

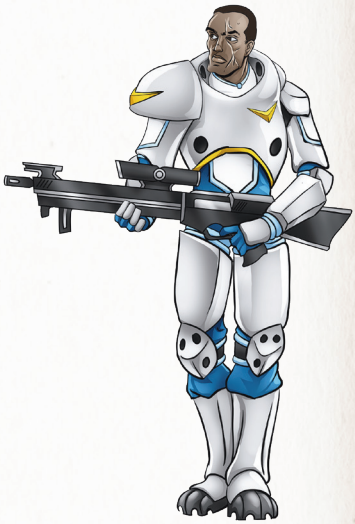
Atrybuty: Duch k6, Siła k8, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Elektronika k6, Nauka k6, Pilotowanie k4, Prowadzenie k4, Przekonywanie k4, Przetrwanie k8, Reperowanie k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k4, Zastraszanie k6, Złodziejstwo k6
Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 7 (2)
Zawady: Długi język, Gapa, Odszczepieniec
Przewagi: Opanowany, Szósty zmysł
Sprzęt: opancerzenie (pancerz +2), komunikator, miotacz płomieni (Wzornik Zionięcia, obrażenia 2k10, ignoruje pancerz, ukryty w prawej dłoni).

Zdolności Specjalne:

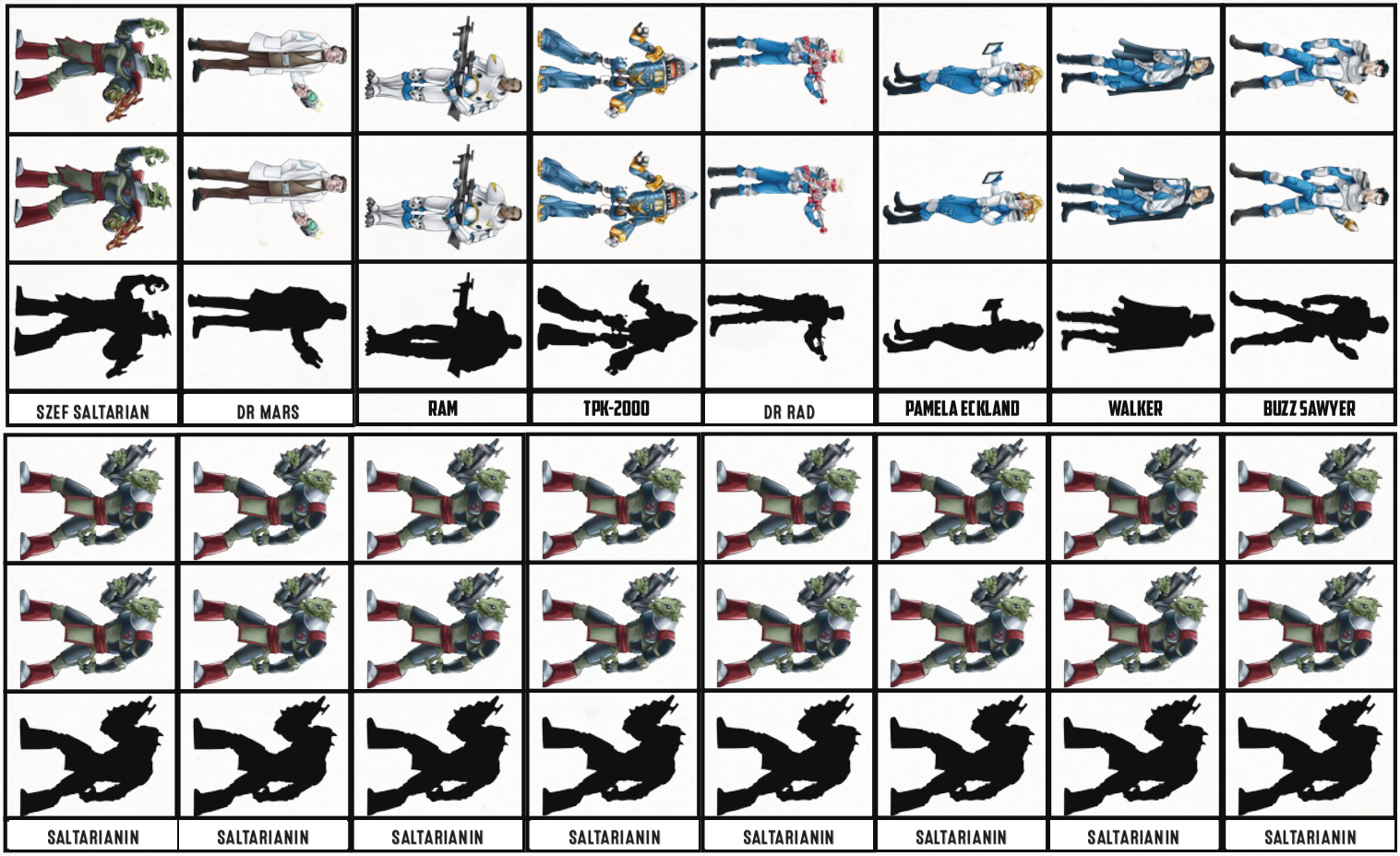
- **Konstrukt:** +2 do wyjścia z Szoku, ignoruje jeden poziom Ran, nie oddycha, odporny na trucizny oraz choroby. Zamiast Leczenia, Rany leczy się Reperowaniem, ignoruje za to Złotą Godzinę, ale naprawa trwa godzinę na poziom Ran.

SIERŻANT EUGENE RAM RAMSLEY

Nie wyobrażasz sobie innego życia niż służba w siłach bezpieczeństwa Federacji. Zawsze zgłaszasz się na ochotnika na misje – nawet niebezpieczne – co sprawiło, że zdobyłeś wiele odznaczeń… i jeszcze więcej blizn. Tym niemniej jednak warto było poświęcić się w imię ideałów Federacji – i jeszcze więcej przed tobą.

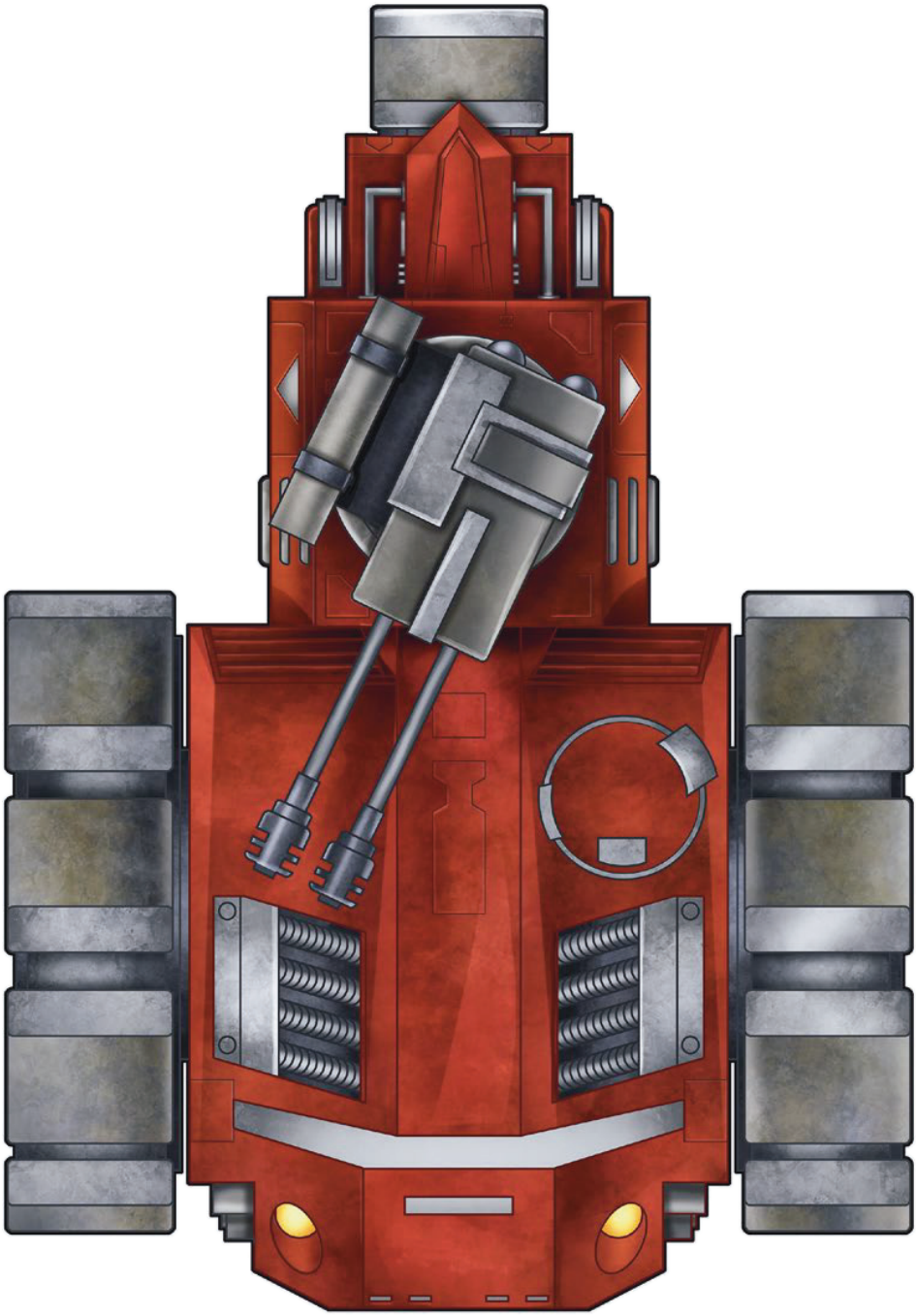


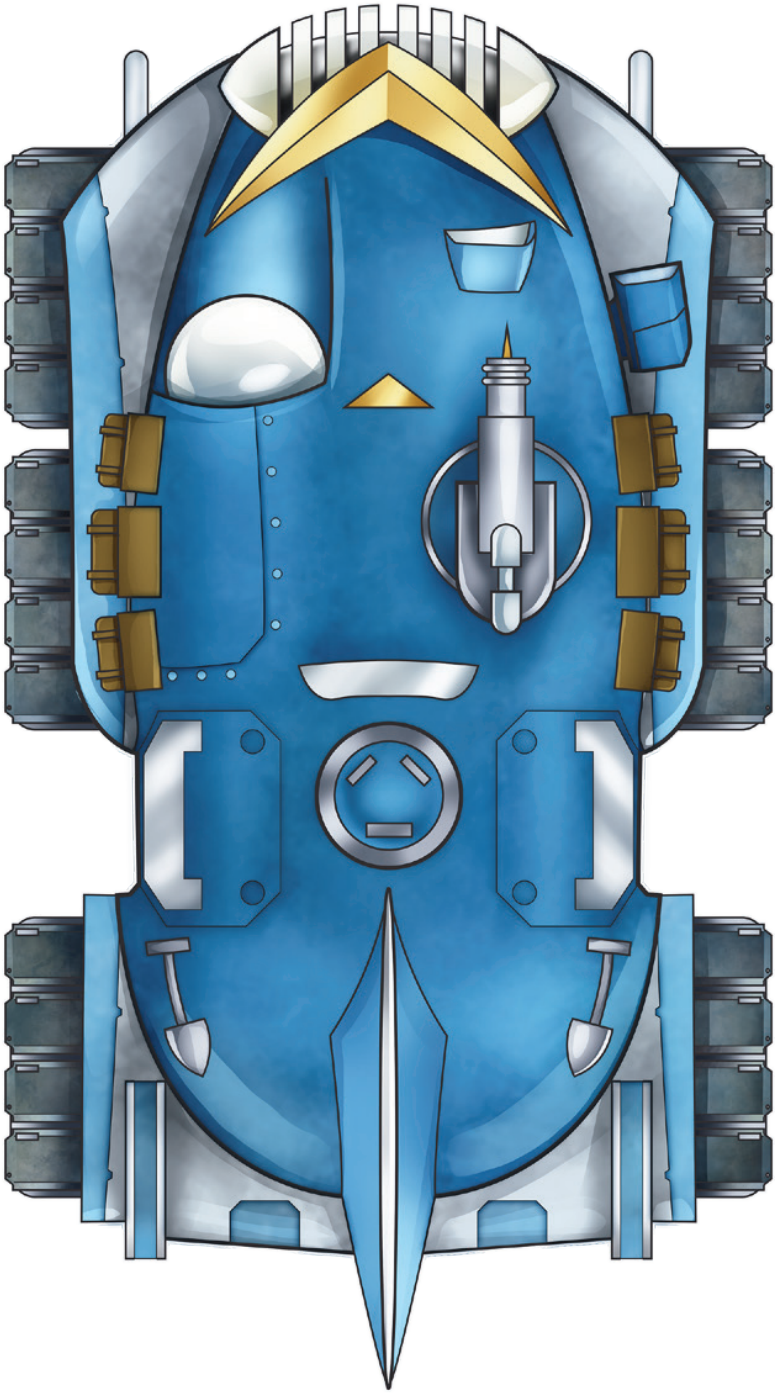
Atrybuty: Duch k4, Siła k6, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8
Umiejętności: Leczenie k4, Przekonywanie k4, Przetrwanie k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k8, Wyśmiewanie k6
Tempo: 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 8 (2)
Zawady: Bohaterski, Brzydal, Nawyk (Zgłasza się do wszystkiego)
Przewagi: Chyży, Grad pocisków, Krzepki, Pewna ręka, Rock and Roll!
Sprzęt: lekki pancerz (pancerz +2), molekularny nóż (Si+k4+2, PP2, nie można nim rzucić), komunikator, karabin igłowy (Zasięg 24/48/96, Obrażenia 2k8+1, SzS 3, Strzały 24, auto, S3P), 3 granaty błyskowe (5/10/20, obrażenia 3k6).


SZEF SALTARIAN
DR MARS
RAM
TPK-2000
DR RAD
PAMELA ECKLAND
WALKER
BUZZ SAWYER
SALTARIANIN
SALTARIANIN
SALTARIANIN
SALTARIANIN
SALTARIANIN
SALTARIANIN
SALTARIANIN
SALTARIANIN

ROBAK ŚMIERCI

ELEKTROŻUKI





TAJEMNICA AKADEMIKA

Studenci ETU odkrywają więcej, niż chcieli, na imprezie w żeńskim akademiku

WPROWADZENIE

Luke Krowalsky to koleś, któremu wszystko się wiedzie – jest przystojny, ma dobre oceny i jest waszym kumplem! Dlatego jego nagłe zaginięcie dwa dni temu było jeszcze bardziej zaskakujące. Prześledziliście jego ostatnie kroki i trop kończy się w akademiku siostrzeństwa Theta – Theta House, gdzie Luke miał odwiedzić znajomą. Na szczęście dla was, dziś dziewczyny z żeńskiego stowarzyszenia Theta urządzają imprezę – co sprawia, że będziecie mieć okazję nieco tam powęszyć.

MROCZNE TAJEMNICE

Jedna z thetanek, cicha Laney Veracruz od tygodni próbowała wyjść ze „strefy przyjaźni" Luke'a. W noc jego zniknięcia zaprosiła go do akademika, by tam wręczyć mu prezent. Gdy siedzieli razem w jej pokoju, zaprezentowała mu buty kowbojskie, które kupiła na wyprzedaży, z myślą właśnie o nim. Niestety, nie był to najlepszy prezent, jako że kultysta, który umarł w tychże butach, miał pewne niedokończone sprawy. Gdy tylko Luke wsunął na swe stopy kowbojki, duch kultysty go opętał. Zanim Laney zrozumiała, co się dzieje, „Luke" przyzwał już szarego diablika, by ten zawładnął jej ciałem.

Teraz szare diabliki „Luke'a" zdominowały wszystkie dziewczyny w Theta House. Ale to tylko początek. Przed końcem imprezy diabliki powinny zdobyć dość akolitów, by odprawić rytuał przyzwania ich demonicznego lorda.

MELAAANŻ!

Theta to siostrzeństwo (*sorority*, odpowiednik bractwa studentów), w skład którego wchodzą najładniejsze, najbogatsze czy najbardziej wpływowe studentki East Texas University – a ich imprezy z reguły są najlepsze. Gdy postaci przybywają do akademika, ponad setka studentów i studentek baluje już w ogródku z basenem za budynkiem, tańczy na parkiecie czy je i pije w środku.

Choć z pozoru wszyscy dobrze się bawią, jeśli postaci zaczepią siostry z Theta, te zrobią na nich wrażenie nieco rozproszonych. Jeśli badacze spytają je o Luke'a, przetestuj Spostrzegawczość. Niezależnie od wyniku dziewczyny będą mówić, że nic nie wiedzą, czy dadzą wymijające odpowiedzi, ale zdany test Spostrzegawczości ujawni, że wszystkie dziewczyny wahają się chwilę przed odpowiedzią i ukrywają strach.

DOBRA WIKSA, DOBRZY LUDZIE

Impreza jest dobra, jeśli są na niej dobrzy ludzie. Możesz na tej dżampie umieścić swoich Bohaterów Niezależnych, ale tu podajemy kilka pomysłów, by cię zainspirowały.

Michelle: Reporterka gazety Raven's Report i rywalka Lisy (przykładowej postaci). Michelle usłyszała, że żadna dziewczyna z Theta House od dwóch dni nie opuściła akademika i jest tu, by trochę powęszyć.

Brad i DeWayne: Gracze w drużynie futbolowej ETU. Znają Lamonta i nie rozumieją, dlaczego ten jest taki wyniosły.

Dave: Fan palenia zielska, który chce po prostu cieszyć się fazą w spokoju. Co ciekawe, odmienny stan świadomości pozwolił mu na postrzeganie niewidocznych diablików, ale nie rozumie, czym one są.

Rolando: Pijany student, który głośno skarży się, że jego dziewczyna zachowuje się jak „ktoś obcy". Po chwili ta zjawia się u jego boku i prowadzi go na piętro na rozmowę. Potem Rolando wydaje się być trzeźwy i twierdzi, że wszystko jest w porządku.

PORTALE

W akademiku Theta postaci, które będą chciały wejść na górę, zostaną powstrzymane przez dwie dziewczyny z siostrzeństwa twierdzące, że goście nie mogą wejść na piętro. Jednak, jeśli BG będą obserwować schody na piętro przez co najmniej 10 minut i zdadzą test Spostrzegawczości, dostrzegą jak jedna z thetanek prowadzi kogoś na piętro obok „strażniczek". Ta osoba powróci (już opętana) po krótkim czasie i za parę minut proces znów się powtórzy. Jeśli bohaterowie zagadną strażniczki, te odpowiedzą: „Ale to co innego" albo „Może na was przyjdzie kolej później".

Bohaterowie buszujący po innych obszarach domu powinni też przetestować Spostrzegawczość, by odkryć, że lustra – jedno w salonie, a drugie przed wejściem – ktoś zakrył płachtami. Odsłonięcie luster i dokładne przyjrzenie się odbiciom (Spostrzegawczość -2) ujawni, że u szeregu gości i wszystkich gospodyń na jednym z ramion siedzą szpetne, szare diabełki. Ich dłonie wnikają w głowy ofiar – to wygląda tak, jakby diabliki sterowały ofiarami niczym marionetkami. Gdy ktoś z opętanych zorientuje się, że lustro zostało odsłonięte, natychmiast schowa je w szafie, twierdząc, że pękło.

TYLE PYTAŃ

Postaci w końcu dojdą do wniosku, że powinny zajrzeć na piętro. Bohater lub Bohaterka może użyć Przekonywania, by uwieść thetankę i dać się zaprosić „na pięterko", by… pogadać. Oczywiście postaci mogą też w jakiś sposób odwrócić uwagę strażniczek i zakraść się na górę. Jeśli nie wpadną na to, a rozpytywały się o Luke'a, w końcu jakaś zniewolona thetanka zwróci się do nich i powie, że wie, że Luke'a spotkało straszne nieszczęście i potrzebuje on ich pomocy. Udaje przerażoną, ale „da się namówić" na zabranie drużyny na górę, tak by mogli zobaczyć, co się dzieje. Tak czy siak, postaci przeszukując piętro akademika, trafią w końcu do sypialni Laney.

UMARŁ W BUTACH

Gdy bohaterowie zjawią się w sypialni, zobaczą, że Luke leży w łóżku Laney (nadal nosząc kowbojskie buty) i wygląda na poważnie chorego. Jego ciało płaci wycieńczeniem za przywołanie hordy diabełków – łóżko ktoś odsunął od ściany, tak by leżało w środku kredowego kręgu, w którym ktoś umieścił też sześć świec w srebrnych lichtarzach. Przekroczenie kręgu oznacza, że BG musi zdać przeciwstawny test Ducha albo opęta ją jeden z chochlików.

Bohaterka może zniszczyć krąg, po prostu zmazując część kredy (co uniemożliwi czekającym demonom opętanie dalszych ofiar), albo nie chcieć wejść do niego, by sprawdzić, co dzieje się z ich przyjacielem – w takim wypadku z głębi korytarza wyjdzie trójka opętanych na postać (pamiętaj o premii za Wielu na Jednego!). Jeśli krąg jest nienaruszony, opętani będą Pchać postaci tak, by te przekroczyły jego granicę. W przeciwnym razie spróbują Pochwycić postaci tak, by diablik mógł „przenieść" kontrolę z ofiary na BG.

Jeśli bohaterowie przeżyją spotkanie, Luke woła o pomoc, by bohaterowie pomogli mu wstać i wyprowadzili go z akademika. Niech bohaterowie rzucą na Wiedzę ogólną – zdany test pozwoli bohaterowi przypomnieć sobie, że Luke nigdy nie nosił kowbojskich butów. Za to udany rzut na Spostrzegawczość sprawi, że postać dostrzeże starą książkę leżącą obok łóżka – otwartej na sekcji „Sprowadzenie Zwiastunów", zaś na przeciwnej stronie widnieje nagłówek „Odesłanie Gości". Jeśli bohaterowie spytają, Luke zrzuci odpowiedzialność za wszystko co dziwne na Laney.

TANIEC

Na parterze nie pozostało wielu gości – „Luke" telepatycznie nakazał, by opętani zebrali się na trawniku i rozpoczęli rytuał przyzwania. Kilkadziesiąt studentek i studentów rozpoczyna zaśpiew i niepokojąco zsynchronizowane ruchy. Luke wydaje się czuć lepiej, gdy tylko zejdzie na dół i mówi: „Muszę zrobić tylko jedno." Gdy wyjdzie na trawnik, rusza się pewniej i kroczy wśród opętanych, kiedy ci próbują zatrzymać bohaterów.

Drużyna może wykorzystać księgę, by odprawić rytuał Odesłania Gości pozwalający im wyegzorcyzmować demony. To skomplikowany Wyścig z Czasem oparty o Okultyzm bohaterów, z karą -2. Tylko jeden BG może dokonywać obrzędu, pozostali mogą go jednak Wspierać. Bohater musi zebrać cztery znaczniki w trzy rundy. Pozostali bohaterowie mogą mu pomóc, mogą też odpierać ataki Opętanych, którzy odłączą się od upiornego tańca, by chronić Luke'a. Jeśli bohaterowie nie zabrali księgi, ich jedynym wyborem będzie rozprawienie się z opętanymi i z samym Lukiem – wystarczy pozbawić go przytomności… lub ściągnąć mu buty. Jeśli bohaterowie odprawią egzorcyzm lub jeśli Luke straci przytomność, upiory kontrolujące go i jego sługi natychmiast stracą kontrolę.

Jeśli bohaterom nie uda się powstrzymać obrzędu, z mrocznego portalu wyłoni się demoniczny władca i zacznie siać rzeź wśród zebranych, znikając po krótkim czasie. Władze uznają, że był to wybuch gazu.

ROZSTRZYGNIĘCIE

Po uwolnieniu ofiary będą przez trzy dni chore i rozkojarzone – uznają jednak, że zatruły się czymś na imprezie. Thetanki zranione w walce będą sobie tylko mgliście sobie przypominać, że z kimś się biły.

OBSADA

OPĘTANI

Thetanki i inni słudzy wykorzystują przewagę liczebną (Wielu na Jednego) by osaczyć i pochwycić bohaterów. Gdy ci chwycą już postać, diablik spróbuje przejąć kontrolę nad bohaterem. Opętani, którzy odniosą Ranę, tracą przytomność, ale nie giną – chyba że gracz deklaruje, że zabija wroga.

Atrybuty: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Przekonywanie k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k4
Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

SZARE DIABLIKI

To małe, eteryczne demony, które ludzkie oczy mogą postrzegać, tylko obserwując ich lustrzane odbicia. To złośliwe stwory, ale są pozbawione wyobraźni. Wolą by ich panowie – jak upiór, który opętał Luke'a – myślały za nich.

Atrybuty: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Przekonywanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k4
Tempo: 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 5

Zdolności specjalne:
- **Bezcielesny:** Niewidzialny (choć da się go spostrzec w lustrze), odporny na broń konwencjonalną (poza srebrem i wodą święconą).
- **Demon:** +2 do wyjścia z Szoku, woda święcona powoduje Szok (test Ducha przy kontakcie).
- **Słabość (Srebro):** Srebrny oręż trafia diablika normalnie.
- **Władca marionetek:** Szare diabliki mogą opętać ofiarę, zdając przeciwstawny test Ducha. Ofiary są opętane, dopóki nie stracą przytomności lub dopóki ktoś nie pokona upiora kontrolującego Luke'a. Opętani zachowują swoją tożsamość, ale czują niezwykły przymus, by wykonywać polecenia demona.

LUKE – OPĘTANY PRZEZ UPIORA

Luke'a opętał duch chytrego kultysty, który lubował się w nakłanianiu innych do swej woli. Jego największą siłą jest moc kontrolowania demonów, które z kolei kontrolują ludzkie umysły. Zdjęcie butów natychmiast przerwie kontrolę upiora nad przyjacielem BG.

Atrybuty: Duch k10, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Przekonywanie k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k10, Walka k8, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k6
Tempo: 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 5
Zdolności Specjalne:
- **Kontrola umysłowa:** „Luke" może kontrolować przywołane przez niego diabliki.

PRZYGOTOWANE POSTACI

KYLE CHU

Kyle to Amerykanin o azjatyckich korzeniach, on sam jest już rodowitym Teksańczykiem z Dallas. Jest na drugim roku elektrotechniki.

Atrybuty: Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6
Umiejętności: Nauka k6, Okultyzm k8, Przekonywanie k4, Reperowanie k8, Skradanie k4, Spostrzegawczość k8, Walka k6, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k4, Wyszukiwanie k6
Tempo: 8, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Ateista (Woda święcona w jego rękach nie jest święta), Bohaterski, Fobia (Drobna: Ciemność)
Przewagi: Chyży, Dzielny, McGyver, Nerwy ze Stali, Opanowany, Szczęściarz
Sprzęt: telefon komórkowy, scyzoryk (Si+k4).

KAYLA DUPREE

Kayla ze wschodniego Teksasu to ładna dziewczyna o tlenionych blond włosach i błękitnych oczach. Studentka drugiego roku medycyny pochodzi z Luizjany i co roku odwiedza zapomniane osady na mrocznych bagnach ze swoimi krewnymi.

Atrybuty: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Leczenie k8, Okultyzm k6, Przekonywanie k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k4, Wyszukiwanie k6, Wyśmiewanie k4
Tempo: 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Chojrak, Lojalna, Uparta
Przewagi: Czujna, Ładna, Prawdziwy przyjaciel, Szczęściara, Twardziel, Uzdrowicielka
Sprzęt: telefon komórkowy, woda święcona (w plastikowej butelce).

LAMONT WHITE

Dzięki stypendium zdolny futbolista Lamont zdołał się wyrwać z zabitej dechami mieściny w środkowym Teksasie i dostać się na ekonomię w ETU. Ten drugoroczny student nadal cierpi na ostry trądzik, ale prawie 190 cm wzrostu i rozrośnięte muskuły kompensują mu te niedobory.

Atrybuty: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6
Umiejętności: Okultyzm k4, Przekonywanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k4, Walka k8, Wiedza ogólna k4, Wysportowanie k8, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6
Tempo: 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Chojrak, Długi język, Świr (Drobna: koledzy z drużyny chcą go dorwać)
Przewagi: Bez przebaczenia, Błyskawiczny refleks, Krzepki, Pięściarz, Technika walki, Zaprawiony w walce
Sprzęt: telefon komórkowy.

LAYLAH COLLINS

Layla to wysoka, szczupła dziewczyna o krótkich włosach i dobrze zarysowanych mięśniach, dzięki uczestnictwu w zawodach pływackich. Ta drugoroczna studentka leśnictwa wprawdzie nie ma doświadczenia w kwestiach paranormalnych, ale nadrabia to pewnością siebie.

Atrybuty: Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8
Umiejętności: Przekonywanie k4, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k4, Walka k6, Wiedza ogólna k4, Wykształcenie k6, Wysportowanie k8, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k4
Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Chojrak, Niedowiarek, Wredna
Przewagi: Charakterna, Czujna, Chyża, Dzielna, Technika walki, Zaprawiona w walce
Sprzęt: telefon komórkowy, paralizator (Atak dotknięciem, zadaje 2k6 niegroźnych obrażeń, Szok oznacza, że cel pada na ziemię).

MARCUS MILLER

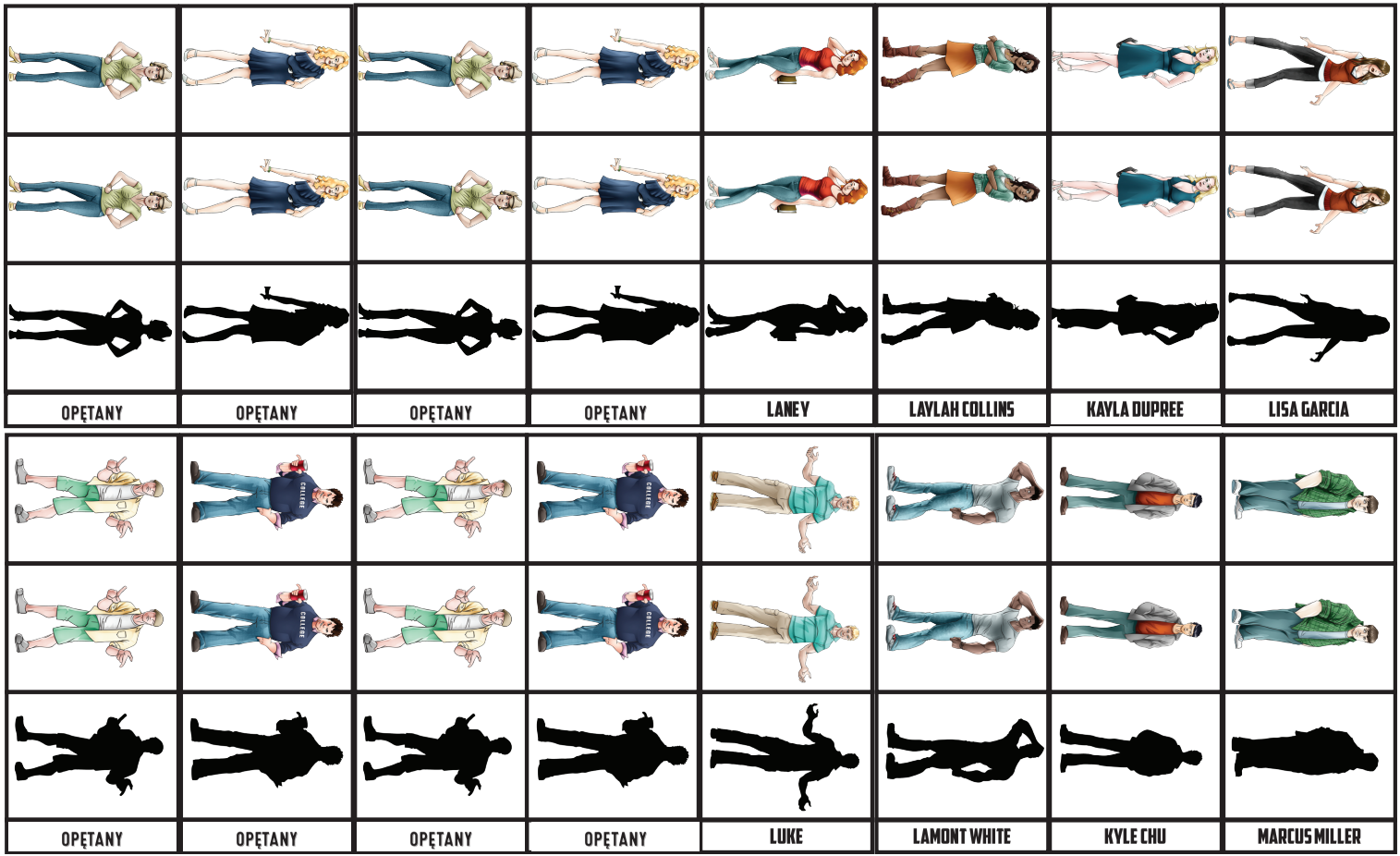
Tylko połączenie farta i wiedzy ocaliło tego studenta drugiego roku teatrologii przed przerażającą klątwą. Od tego czasu Marcus jest kulawy… i obsesyjnie zainteresowany kwestiami nadprzyrodzonymi. Marcus jest już raczej mało wysportowany i blady – albo zakuwa nocami, albo poznaje wiedzę tajemną.

Atrybuty: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Leczenie k6, Okultyzm k8, Przekonywanie k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wiedza ogólna k6, Wysportowanie k4, Wyszukiwanie k8, Występowanie k6, Wyśmiewanie k6
Tempo: 4, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Fobia (Drobna: rozmawianie z nieznajomymi kobietami), Honorowy, Powolny (Drobna)
Przewagi: Baczność!, Co się Nawinie, Czujny, Opanowany, Szósty Zmysł, Twardziel
Sprzęt: laska, telefon komórkowy.

LISA GARCIA

Wdzięk i niewinna buzia tej studentki drugiego roku dziennikarstwa sprawiły, że niejeden wypytywany świadek został zbity z tropu – co sprawia, że jej nazwisko coraz częściej pojawia się w lokalnej gazecie *Raven's Report*. Jej najlepsze historie były zbyt fantastyczne, by ujrzeć światło dzienne – ale przynajmniej Lisa zna prawdę. Podobno ciekawość to pierwszy stopień do piekła, ale Lisa uważa, że odrobina ryzyka tylko podkręca adrenalinę.

Atrybuty: Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Okultyzm k4, Przekonywanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wiedza ogólna k8, Wysportowanie k4, Wyszukiwanie k8
Tempo: 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Ciekawska, Świr (Drobna: kupuje teorie spiskowe), Wróg (Drobna: rywalizująca reporterka)
Przewagi: Badacz, Charyzmatyczna, Co się nawinie, Dzielna, Szósty Zmysł
Sprzęt: telefon komórkowy, srebrny łańcuszek z krzyżykiem.


OPĘTANY
OPĘTANY
OPĘTANY
OPĘTANY
LANEY
LAYLAH COLLINS
KAYLA DUPREE
LISA GARCIA
OPĘTANY
OPĘTANY
OPĘTANY
OPĘTANY
LUKE
LAMONT WHITE
KYLE CHU
MARCUS MILLER