



Jared Dane urodził się i wychował na ponurych Czerwonych Bagnach, miejscu oddalonym od Królewskiego Portu o kilka dni jazdy konnej. Jak wszyscy młodzieńcy w jego wieku, pragnął zostać wspaniałym bohaterem – takim, jak sławni członkowie Siedmiorga. Niestety, los obdarzył chłopca wątłym ciałem i zmusił go, by pozostał na bagnach i pomagał rodzinie sprzedawać węgorze i inne ryby mieszkańcom okolicy, by jakoś wiązać koniec z końcem. O wspaniałym życiu poszukiwacza przygód młody Jared mógł jedynie pomarzyć.

Przynajmniej do czasu nadejścia potworów.

## Wprowadzenie

Nasza opowieść zaczyna się na Czerwonych Bagnach, w małej wiosce Dyrianka. Leży ona przy jednym z głębszych kanałów, w którym mieszkańcy łowią srebrzany i węgorze.

Tydzień temu na osadę najechała grupa bagiennych trolli, wielkich, humanoidalnych ryboludzi z ogromnym apetytem na ludzkie mięso. Mieszkańcy połączyli siły i odparli atak bestii, jednak trolli wciąż przybywało, a straty wśród rybaków rosły.

Jared powozi należącym do całej osady wozem, którym dostarcza wędzone ryby mieszkającemu na równinach władcy okolicy, baronowi Geraldowi Redsparowi. Był on w swoim czasie poważanym bohaterem, jednak dawno odwiesił na kołek swój magiczny miecz, Smoczy Kieł.

Ponieważ baron Gerald nie ma synów, którym mógł go przekazać, trzyma oręż nad kominkiem.

Młody rybak wiedział, że nie potrafi walczyć z trollami, które zaatakowały Dyriankę. Pomyślał jednak, że gdyby miał magiczny oręż, taki jak Smoczy Kieł, mógłby pokonać potwory, ocalić wioskę i stać się prawdziwym bohaterem. Oczywiście po walce zamierzał zwrócić broń, z nadzieją, że baron niczego nie zauważy.

Jared „pożyczył” zatem bezcenne ostrze i ruszył na bagna. Z początku szło mu całkiem dobrze, zdołał nawet samodzielnie uśmiercić jednego trolla. Zdumionym sąsiadom powiedział, że Redspar użył mu artefaktu w celu ocalenia wioski.

To było tydzień temu. Baron Redspar w końcu zorientował się, że jego magiczny miecz zaginął. Podróżujący przez równiny tropiciel opowiedział mu jednak o chłopcu z Dyrianki, który twierdził, że władca pożyczył mu oręż.

## Hej Mistrzu Gry!

Bohaterowie *Zmierzchu Bohaterów* to nie byle kto. Wszyscy chcą nimi zostać, naśladują więc największe sławy, tak samo jak dziś odmóżdżone nastolatki wielbią swoich idoli. To oznacza, że twoja grupa powinna wręcz skakać z radości, gdy ktoś proponuje jej prawdziwą misję.





## Scena pierwsza: Baron Redspar

Baron Gerald Redspar wezwał bohaterów, by odzyskali jego artefakt. Doskonale wie, że nowicjusze szukają chwały, więc to proste zadanie powinno być dla nich na początek w sam raz.

Nagroda nie jest wysoka, ale drużyna wie dobrze, że dobrze wykonane polecenie Redspara będzie jej przepustką do bardziej lukratywnych i lepiej płatnych misji w przyszłości.

Redspar wie wyłącznie to, co powiedział mu tropiciel: młody chłopak imieniem Jared używał Smoczego Kłosa, broniąc wioski Dyrianka przed trollami, wielkimi i dzikimi ryboludami. Te bestie to naturalni mieszkańcy Czerwonych Bagien, rzadko jednak zapuszczają się w zamieszkane regiony.

Baron Redspar chce, by bohaterowie znaleźli Jareda i doprowadzili go – a przede wszystkim Smoczy Kieł – na dwór. Nie chce natomiast, by złodziej zginął: jest stanowczym, ale litościwym panem.

Redspar nagrodzi bohaterów za ich trud, płacąc po 20 słońc na głowę. Nie zamierza natomiast wypożyczać drużynie koni czy jakiegokolwiek sprzętu – uważa, że prawdziwi bohaterowie muszą radzić sobie w życiu.

## Czerwone Bagno

Ludzie Redspara wskażą drużynie drogę do Dyrianki. Marsz na skraj Czerwonych Bagien zajmie cały dzień. Aby dostać się do wioski, trzeba spędzić kolejne pół dnia podróżując przez mokradła.

Gdy drużyna trafi na trzęsawisko, przeczytaj lub sparafradzaj poniższy tekst:

*Równiny kończą się nagle gęstą ścianą drzew. Na pierwszy rzut oka wygląda jak normalny las, jednak z każdym krokiem pojawia się coraz więcej sadzawek i przysadzistych bagiennych drzew o wypukłych korzeniach, leniwie płożących się nad*

## Aligatomania!

Jeśli jeszcze się nie zorientowałaś, ta mała potyczka z naszym jaszczurczym przyjacielem pozwoli wam dobrze zrozumieć, jak działa walka. Lepiej będzie to szybko złapać, bo w następnej scenie czeka was prawdziwa masakra! Jeżeli zaś masz już zaprawionych w bojach graczy – pomini ten punkt. Jeszcze się nawalczą.

*stęchłą wodą. Grube pnącza zwisają z gałęzi, a rozmaite stworzenia kryją się wśród gęstego listowia.*

*Zmienia się też zapach. Wasze ubrania przenika wilgotna, nieprzyjemna woń. Zaczynają cieknąć wam nosy – a wraz z katarą pojawia się obawa, że bezustanne pociąganie nosem współtowarzyszy może sprowadzić jakąś dziką bestię z głębokich bagien.*

Większość trasy drużyna musi pokonywać gęsiego, zorientuj się więc, w jakiej kolejności maszerują bohaterowie.

Po mniej niż dwóch godzinach wędrówki grupa napotka pierwsze problemy. Ktoś przeciął linowy most: jego deski leniwie dryfują na powierzchni szerokiego na 6 metrów potoku.

Bohaterowie muszą znaleźć sposób na pokonanie tej przeszkody, nim ruszą w dalszą drogę. Najłatwiej będzie im przepłynąć. Postaci, którym test Pływania się nie uda dotrą wprawdzie na drugą stronę rzeki, będą jednak Zmęczone (otrzymają karę -1 do wszystkich testów współczynników, póki nie odpoczną co najmniej 10 minut).

Inną opcją jest przejście po splecionych nad potokiem gałęziach drzew. Przejście wymaga testu Wspinaczki. Ci, którym się nie uda, spadają do wody i otrzymują 1k6 obrażeń.

W obu przypadkach, gdy jeden z członków drużyny znajdzie się w połowie rzeki, z głębin wynurzy się sporych rozmiarów wygłodniały aligator!

## Aligator

Ten jaszczur już długo nie miał nic w szczękach, będzie więc walczył dopóki on lub jego ofiara nie padnie martwa.

**Cechy:** Duch k6, Siła k12, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k4

**Umiejętności:** Odwaga k6, Pływanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k8

**Tempo:** 5 (na lądzie)/5 (w wodzie); **Obrona:** 6;

**Wytrzymałość:** 9 (2)

**Specjalne Zdolności:**

- **Pancerz +2:** Gruba, łuskowata skóra
- **Ugryzienie:** Siła+k6
- **Tarmoszenie:** Aligatory i krokodyle słyną z tego, że kiedy zacisną potężne szczęki na ofierze, wymachują łbem, aby zadać jak największe obrażenia. Za każdym



razem, kiedy trafiają z przebicciem, zadają ofierze dodatkowe 2k4 obrażeń.

- **Rozmiar +1:** Aligatory mierzą 3,5 metra
- **Wodny:** Tempo 5

## Podsumowanie

Gdy aligator wyzionie ducha, przemoknięci bohaterowie mogą brnąć dalej w kierunku Dyrianki. Ten spacer zajmie im w przybliżeniu cztery godziny.

## Scena druga: Dyrianka

Dyrianka postawiona jest w stan gotowości: bezustannie atakują ją trolle i inni mieszkańcy bagien. Gdy bohaterowie zbliżą się do wioski, przeczytaj poniższy akapit:

*Miasteczka i wioski w tych okolicach są dość spokojne. Dyrianka natomiast wygląda jakby się przetoczyło się przez nią wojsko – i prawdopodobnie tak było. Wioskę otaczają prowizoryczne barykady, pomiędzy którymi stoi pół tuzina uzbrojonych w dzidy mężczyzn. Gdy się zbliżacie, jeden z nich patrzy na was z nadzieją i woła: „Baron Redspar przysłał nam bohaterów!”*

Zwykli ludzie często za bardzo polegają na bohaterach (co, jak zobaczycie w kampanii *Evernight: Noc Bohaterów*, miewa tragiczne skutki). Uważają, że baron Redspar przysłał drużynę, by uratowała wioskę. Tak naprawdę, Redspar nie podejrzewa, że Dyrianka jest w kłopotach – chce po prostu odzyskać swój miecz!

Pierwszą osobą, którą bohaterowie spotkają, jest Janna Strang, atrakcyjna, około dwudziestoletnia dziewczyna. Podchodząc zdejmuje hełm i rozpusza długie, rude włosy. Następnie wita drużynę wręcz niebiańskim uśmiechem.

Szybko oprowadza drużynę po wiosce, po czym zmierza do stołu przed jednym z domostw, prosząc matkę, by przyniosła trochę piwa.

Zapytana o Jareda i Smoczy Kieł, Janna powie, co następuje:

*„Większości z nas wydawało się dość dziwne, że baron Redspar pożyczył swój miecz Jaredowi. Ale on tak dobrze sobie radził z tą bronią... Cóż, jakieś dwa dni temu ruszył z grupą kilku starszych mężczyzn głębiej w bagno, dowiedzieć się co sprowadza dzikie bestie do naszej wioski.”*

Jeżeli w drużynie znajduje się mężczyzna z przewagą Ładny lub Śliczny, Janna sama zgłosi chęć pomocy. Po dołączeniu do drużyny, może rozpocząć romans z przystojnym bohaterem, o ile ten nie odrzuci zalotów.

## Janna Strang

Janna nie uważa się za bohaterkę, ba, sądzi nawet, że całe to „czczenie” bohaterów jest przesadą. To niezbyt popularne poglądy, więc zachowuje je dla siebie i po prostu robi co do niej należy. Ostatni kryzys pokazał jednak, że takie podejście do życia może być więcej niż pomocne, gdyż była kluczowym ogniwem obrony miasteczka.

**Cechy:** Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6  
**Umiejętności:** Odwaga k6, Pływanie k8, Spostrzegawczość k6, Tropienie k8, Walka k6

**Tempo:** 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 6 (1)

**Zawady:** Lojalna

**Przewagi:** Czujna, Ładna

**Ekwipunek:** Trójząb (Siła +k6; Odległość 1), Skórzana zbroja (+1)

## Atak trolli!

Po ewentualnym przyjęciu do drużyny, Janna proponuje nowym towarzyszom poczęstunek z ryb i zajmie się nadzorowaniem wioskowej straży, którą sama zorganizowała. Rybacy słuchają dziewczyny, chociaż wyglądają na lekko zaniepokojonych i cały czas zerkają na bohaterów graczy, w poszukiwaniu otuchy.

Reszta mieszkańców wioski przygotowuje tymczasem jedzenie dla dzielnych wybawców, by mogli się posilić, nim wyruszą w głąb bagna. Zapach ryb, kukurydzy i świeżego chleba powinien wywołać u zmęczonych poszukiwaczy przygód burczenie brzucha – los jednak ma inne plany i ucztą będzie musiała poczekać.

Gdy tylko bohaterowie otrzymają pierwszą porcję, jeden ze strażników bełkotliwie ostrzeże resztę i pobiegnie w kierunku barykady wrzeszcząc „trolle!”

Czas na akcję! Tuzin stworów, zwabionych zapachem ciepłego jedzenia, gna w kierunku wioski.

Na szczęście bohaterowie mają do pomocy pięciu strażników (k6 we wszystkich najważniejszych dla sceny współczynnikach), a także Jannę. Rozdziel sojuszników pomiędzy graczy i poinformuj ich, że żaden z rybaków, oprócz Janny, nie ruszy się za barykadę.

Stwory, próbujące sforsować barykadę, muszą wykonać test Zręczności i nie mogą w tej samej rundzie atakować. Porażka oznacza, że potwór otrzymuje 2k6 obrażeń od ostrych kolców i zostaje unieruchomiony. By się uwolnić musi wykonać test Siły. Porażka oznacza kolejne 2k4 obrażeń.





## Trolle

Te żarłoczne bestie opuściły swoje siedliska w odległych regionach Czerwonych Bagien ze względu na zagrożenie, które poznasz w następnej scenie. Są rozwścieczone, głodne i dzikie, ale nie samobójcze. Kiedy połowa padnie, reszta rzuci się do ucieczki.

**Cechy:** Duch k6, Siła k10, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k6, Pływanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k8

**Tempo:** 5; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 10 (2)

**Zdolności specjalne:**

- **Pancerz +2:** Trolle pokryte są grubą, obwisłą skórą
- **Szpony:** Siła+k4
- **Nawałnica ciosów:** Ryboludzie w każdej turze mogą wykonać dwa ataki, szponami i kłami, bez żadnych modyfikatorów.
- **Rozmiar +1:** Potwory mierzą ponad 2 metry
- **Wodny:** Tempo 5

## Podsumowanie

Po walce Janna wraz z rybakami pogratuluje bohaterom zwycięstwa i będą nalegać, by drużyna, zanim wyruszy na bagna w poszukiwaniu Jareda zjadła cokolwiek.

Jedna ze starszych kobiet jest dobrą znachorką. Posiada umiejętność Leczenie k10+2 (przewaga Uzdrowiciel), i chętnie udzieli pomocy rannym obrońcom.

Najedzeni i połatani bohaterowie powinni wyruszyć w głąb Czerwonych Bagien, by odnaleźć Jareda i Smoczy Kiel.



## Scena trzecia: Smoczy Kiel

Jeśli Janna dołączyła do drużyny, poprowadzi bohaterów przez bagno, bezbłędnie tropiąc ślady poszukiwanej grupy. Jeżeli nie towarzyszy bohaterom, drużynowy tropiciel musi zdać trzy testy Tropienia, nim dojdzie do następnego wydarzenia w przygodzie. Każda próba zajmuje godzinę czasu.

Każda godzina spędzona na wędrówce przez duszne i parne bagno wymaga testu Wyczerpania. Osoba, której się nie powiedzie, otrzyma poziom Wyczerpania. Wprawdzie droga nie jest tak męcząca, by Wyeliminować postać, ale by wrócić do pełni sił bohater musi odpocząć godzinę.

Pierwszym niepokojącym znakiem będzie odkrycie całkowicie zmasakrowanego ciała. Jeśli w grupie jest Janna, rozpozna w nim Belora, podstarzałego, ale nadal zdolnego wojownika, który wyruszył razem z Jaredem. Rzut na Spryt ujawni, że nieszczęśnika zmasakrowała jakaś ogromna bestia, której łapy mają po trzy szpony. Przebicie pozwoli ustalić, że Belor został ponadto stratosowany przez coś dużego i ciężkiego – przynajmniej wielkości młodego smoka.

Po niedługim czasie tropiciel znajdzie dwa kolejne, podobnie zmiążdżone ciała. Ten makabryczny trop zaprowadzi bohaterów prosto do głównego wyzwania tej przygody – leża bagiennego draka.

W sadzawce na samym środku smoczego leża leżą zmasakrowane zwłoki Jareda. Tuż obok, z błota wystaje Smoczy Kiel, magiczny miecz barona Redspara. Bohater, któremu uda się pochwycić broń, na pewno będzie miał większe szanse na pokonanie straszliwej kreatury.

## W bagnie

Podmokłe leże uznaje się za trudny teren. Oznacza to, że każdy cal odległości liczy jak 2. Woda sięga tylko do kolan, więc nie trzeba pływać.

## Smoczy Kiel

Czym byłaby walka ze smokiem bez magicznego miecza? Artefakt barona Redspara jest całkiem potężną bronią. Drużyna może mieć jednak problem z dotarciem doń. Pamiętaj też, że aby używać broni, bohater musi wydać fuksa!

Miecz zadaje normalnie Si+k6+1 obrażeń, ale jeżeli przeciwnik jest większy od konia, obrażenia zwiększają się do Si+2k6+1.



## Młody smok bagienny

Smoki bagiennie to potężne potwory o smukłych, długich na ponad 10 metrów ciałach, przystosowanych doskonale do życia na bagnach, gdzie się gnieźdzą. Rodzeństwo tego potwora padło ostatnio od mieczy kilku bohaterów po drugiej stronie bagna, ten



więc przeniósł się na wschód w poszukiwaniu bezpieczniejszych terenów łowieckich. To właśnie w związku z jego obecnością trolle i inne stworzenia musiały szukać nowego miejsca bliżej Dyrianki. Ten smoczek potrafi latać, ale nie lubi tego robić – jednak w ostateczności, jeżeli walka pójdzie nie po jego myśli, wzbije się w niebo i ucieknie.

**Cechy:** Duch k8, Siła k12+4, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k10, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k10 (trującym oddechem), Walka k8, Zastraszanie k10

**Tempo:** 5 Łąd/6 Pływanie; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 15 (3)

#### Specjalne Zdolności:

- **Duży:** Smok co prawda jest jeszcze mały, ale i tak już jest wielką bestią. Postacie otrzymują premię +2 do trafienia w niego.
- **Lotny:** Ten osobnik lata w Tempie 12 i wznosi się w Tempie 3.
- **Nawałnica ciosów:** Jeśli smok nie zjeje trującym oddechem, w każdej turze może wykonać dwa ataki szponami i kłami, bez żadnych kar.
- **Opanowany:** Potwór ciągnie dwie karty inicjatywy i działa na wyższej
- **Pancerz +3:** Łuskowata skóra
- **Rozmiar +4:** Nawet młody smok bagienny imponuje wielkością.
- **Szpony/Ugryzienie:** Siła+k8
- **Trujący oddech:** Smoki bagienne potrafią ziać trującym gazem, który osłabia ofiary i uniemożliwia im walkę. Każda istota, której dotyka wzornik zionięcia, musi wykonać test Wigoru – porażka oznacza Szok. Smok nie może atakować szponami i kłami w rundzie, w której używa trującego oddechu.
- **Uderzenie ogonem:** Potwór może ściąć z nóg wszystkich wrogów znajdujących się za nim (prostokąt długi na 2 cale i szeroki na 4). To normalny atak, którego obrażenia równe są Sile jaszczura.

## Podsumowanie

Wdzięczni wieśniacy urządzają kolejną ucztę na cześć tych, którzy przeżyli, a także postarają się połatać rannych.

Janna jest szczególnie wdzięczna, twierdzi jednak przy tym, że musi się upewnić, czy bohaterowie zwrócą Smoczy Kieł baronowi Redsparowi. Tak naprawdę, chce wykorzystać pretekst, by dalej podróżować z drużyną, być może zainteresowana towarzystwem jednego z bohaterów.



Redspar będzie pod wielkim wrażeniem dokonania drużyny, jeśli tylko dowie się, że misja była o wiele trudniejsza niż myślał. Wyczyn bohaterów przekona go, że drużyna zasługuje na wysłanie po kolejną, tym razem bardziej niebezpieczną, lecz znacznie bardziej zyskową, przygodę...