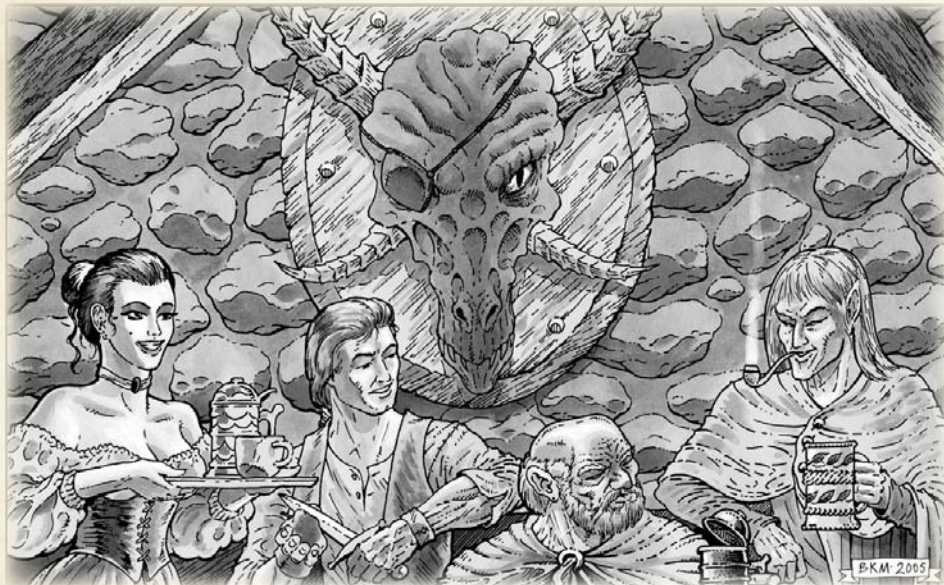




Przebiegły nekromanta stawia wszystko na jedną kartę, aby przeistoczyć się w licza!



strumieniami. Pierwszy raz od tygodnia czujecie się wypoczęci i zrelaksowani. Godziny mijają, tłum rzędnie. Ziewacie przeciągle, myśląc już tylko o ciepłym łóżku, które czeka na was na piętrze, gdy wtęmem ktoś staje w drzwiach oberży.

W drzwiach staje Arneson, jedyny członek straży, który pozostał w mieście – i z ponurą miną zwraca się do bohaterów: „Coś jest nie tak”. Strażnik jest znajomym bohaterów, towarzyszem broni ze skończonej właśnie bitwy. Wyprowadza grupę na zewnątrz i wskazuje ujście kanału „Szczury uciekają z kanałów. Coś złego musi dziać się na dole.”

Wprowadzenie

Miasteczko Sotham przez wiele dni odpierało atak hordy orków i nieumarłych. W końcu mężczyźni obrońcy zdołali przetrzebić szeregi wrogów na tyle, by orczy wojownicy odstępili od sojuszu z nekromantą i wycofali się w Góry Grozy. Sam nekromanta, niejaki Tomas Ochan, kiedyś radny Sotham, uciekł zarówno przed bohaterami, jak toporami żądnych zemsty za doznaną klęskę orków. Najbardziej doświadczona drużyna herosów w mieście ruszyła za nim w pościg. Młodszy bohaterowie, którzy zostali w Sotham, odkrywają tymczasem nikczemny plan – i muszą zmierzyć się z czarnoksiężnikiem, zanim przeistoczy się w licza!

Przygoda nada się najlepiej dla drużyny Doświadczonych postaci. Przygotuj ich z pomocą *Zmierzchu bohaterów*.

Zaczynamy

Gdy gracze będą gotowi do zabawy, przeczytaj lub sparafradzaj poniższy tekst:

Kilka dni temu najęli was ojcowie miasta Sotham, do pomocy w odparciu hordy nieumarłych stworzonej przez Tomasa Ochana – czarodzieja który zaczął parać się nekromancją. Wczoraj odnieśliście zwycięstwo. Jest późna noc, a wy pałaszujecie zasłużony posiłek w Szarym Jastrzębiu, lokalnej karczmie. Grupa bardziej doświadczonych herosów ruszyła tropem zbiegłego nekromanty w kierunku Gór Grozy, pozostawiając ochronę miasta na waszej głowie. Gawędzicie właśnie z mieszkańcami Sotham, którzy jeszcze wczoraj walczyli ramieniem z wami, a na scenę wchodzi tymczasem podstarzały minstrel. Śpiewa o obronie miasta i bohaterach, którzy je uratowali – w pieśni znajdują się też wasze imiona. Piwo leje się

Inni bohaterowie, którzy pozostali w mieście, są albo ranni, albo wyczerpani. Wszyscy zdolni do walki ruszyli na północ, tropem Ochana. Spośród przebywających w Sotham, czterech patroluje okolicę, a reszta odsypia litry piwa, które wiali w siebie w karczmie.

Główne wejście do kanałów znajduje się nieopodal świątyni. Arneson prowadzi tam bohaterów i prosi, aby zbadali sprawę. Być może w tunelach wciąż kryją się niedobitki armii nieumarłych.

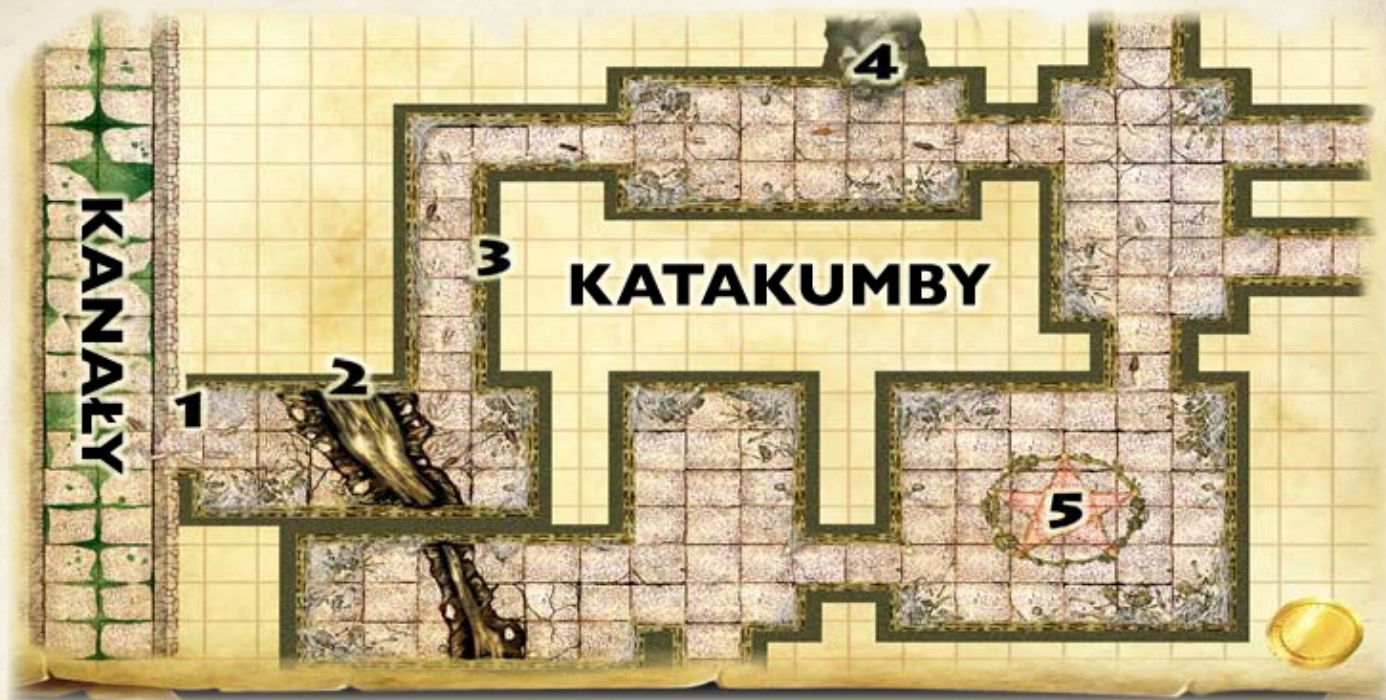
Każdy bohater, który pofolgował sobie w karczmie, musi zdać test Wigoru. Porażka oznacza, że postać ma problemy z trzeźwym myśleniem: odejmuje -2 od wszystkich testów Sprytu i związanych z nim umiejętności, dodaje jednak $+2$ do testów Wigoru.

Nieuniknione kanały

Sotham skanalizowano niedawno, już za panowania króla Kadena – pod miastem ciągną się jednak dużo starsze podziemia. Dawno temu, Sotham było potężnym miastem, zostało jednak zdziesiątkowane przez okrutną plagę. Tunele posłużyły za cmentarz dla licznych zmarłych.

Ochan wyczuł obecność setek ciał i uznał, że krypty pod miastem będą idealnym miejscem, by dokonać przeistoczenia w licza.

Szczury uciekają grupami – wyczuwają zawirowania mrocznej mocy, którą zbiera Ochan i czmychają w popłochu. Idąc w przeciwną stronę, drużyna bez trudu trafi do kryjówek nekromanty. Po drodze jednak musi pokonać kilka przeszkód.



1) Wyrwa w ścianie: Kanał prowadzi do pobliskiej rzeki, ale to nie stamtąd wypełzają szczury. Przeciskają się przez niewielką dziurę w zniszczonej ścianie. Kilkanaście porządnych uderzeń odsłoni stare przejście – zejście do katakumb!

Po obydwu stronach korytarza ciągną się wnęki, w których leżą stare, wyschnięte ciała. Kolejne walają się po ziemi: szczury i inne szkodniki zajęły się nimi już przed laty.

Sukces w teście wiedzy ogólnej –2 przypomni bohaterom, że Sotham było kiedyś dużo większe, niż obecnie. Przebicie doda informacje o zarazie, która zabrała tysiące mieszkańców. Właściwie, w zapomnianych katakumbach leży potencjalna armia umarłych. To dziwne, że Ochan ożywił trupy z pobliskich cmentarzy, skoro miał do dyspozycji hordę pod miastem.

2) Przepaść: W tym miejscu korytarz zawalił się pod wpływem rwącego podziemnego strumienia. Bohaterowie muszą przeskoczyć wyrwę (patrz zasady poruszania się) szeroką na 2" (około 6 metrów). Każdy, kto tego próbuje, musi wykonać test Siły. Sukces oznacza, że postać złapała się urwiska po drugiej stronie i musi wykonać kolejny test Siły, by się podciągnąć. Krytyczny pech oznacza nie tylko upadek z wysokości ale również zawalenie się korytarza po drugiej stronie, co uniemożliwi skok pozostałym bohaterom. W takim wypadku, drużyna musi wymyślić inny sposób pokonania wyrwy.

Przepaść ma ponad 10 metrów głębokości i zadaje 3k6 obrażeń nieszczęśliwcom, którzy w nią wpadną. Ściany są mocno nachylone, co znacznie utrudnia zejście lub wspinaczkę.

3) Chmara szczurów: Przerażone nagromadzeniem mrocznej mocy szczury uciekają z katakumb na oślep. Dwa stada gryzoni atakują bohaterów graczy, którzy przy-

padkowo znajdują się na ich drodze. Zobacz zasady Roju z podręcznika podstawowego (te stada nie mają zdolności Podzielny).

Korytarz jest w tym miejscu bardzo wąski (zwróć uwagę, który bohater idzie pierwszy). Szczury bez trudu manewrują między postaciami, ale bohaterowie napotkają dodatkowe trudności – nie zdołają przecisnąć się koło siebie podczas ataku, więc muszą skoordynować działanie. Trudność trzeba mieć na uwadze również decydując, jaką bronią walczyć ze szczurami. Czar obszarowy, zadający obrażenia od ognia, pewnie załatwi szczury, ale zagrazi też członkom drużyny.

4) Wykopaliska: W tym pomieszczeniu stoi beczynnym osiem zombie. Nad nimi znajduje się w połowie skończony tunel na powierzchni. Nieumarli oczekują dalszych instrukcji swojego pana, a ponieważ dostały rozkaz, by „czekać” będą się tylko beczynnym patrzeć na drużynę, kiedy ta wejdzie do środka. Zaatakowane zaczną się bronić, ale nie mów o tym graczom. Staraj się jak najdłużej utrzymać napięcie i niepewność.

W trzewiach zombie znajdują się fiołki z zabójczym zielonym gazem. Za każdym razem, kiedy ktoś Wyeliminuje nieumarłaka, rzuć kostką. Wynik nieparzysty oznacza, że fiołka się rozbija i uwalnia gaz (użyj Dużego Wzornika Wybuchu). Każdy, kto znajdzie się na obszarze chmury, musi zdać test Wigoru –2. Sukces oznacza punkt Wyczerpania, Przebicie neguje efekty gazu. W wypadku porażki postać otrzymuje Ranę i jest w Szoku.

5) Komnata przemiany: Na środku tej komnaty, u stóp góry kości, stoi Tomas Ochan. Recytuje właśnie błuzniercze słowa z opasłego, plugawego tomu, pisanego krwią.

Udany test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec między kośćmi nieoszlifowany czarny klejnot. Przebicie ujawni nadto dwie szczególnie masywne kości na spodzie sterty

– wyglądają prawie jak miecze. Cała sterta to kościany golem, który ożyje gdy tylko intruzi wejdą do pomieszczenia. Nie zapomnij o testach strachu, gdy góra kości zacznie się przekształcać się w przerażające monstrum!

Golem jest sprzężony z duszą Ochana. Dopóki „żyje”, jego mistrza chroni mroczna aura, uniemożliwiająca zranienie.

Podczas rytuału Ochan nie może rzucać żadnych zaklęć. Kiedy bohaterowie walczą z jego sługami, on kontynuuje inkantacje. Zaatakuj dopiero kiedy skończy lub ktoś mu przerwie.

Nekromanta potrzebuje jeszcze 5 rund, by dokończyć rytuał. Jeśli bohaterowie pokonają golema w krótszym czasie, bariera mrocznej mocy prysnie, umożliwiając zwyczajny atak. W tym samym momencie rytuał zostanie przerwany. W tym wypadku Ochan skieruje swój gniew na bohaterów. Jeśli czarnoksiężnik zdoła dokończyć obrząd, otrzyma zdolność Nieumarły i podwoi liczbę posiadanych punktów mocy. Ponadto, jeżeli w odległości 10” od Ochana zginie żywa istota, ten automatycznie odzyska 2k6 punktów mocy.

Wdzięczni mieszkańcy

Jeżeli bohaterowie wyjdą z opresji zwycięsko, mieszkańcy Sotham uhonorują ich z pełną pompą. Burmistrz nagrodi ich Białym Piórem za odwagę, a nowy Kapłan Słońca (ostatni zginął podczas oblężenia), przysięgnie zawsze leczyć ich na koszt świątyni.

Drużyna, która wyruszyła na północ, wróci wygłodniała i zmęczona. Przez cały czas uganiali się za przynętą, grupką kilku nieumarłych, których wysłał Ochan. To, czy podziękuj bohaterom za pomoc, czy będą zazdrośni o ich dokonania, rozstrzygnie się w innej opowieści...

Potwory



Thomas Ochan, nekromanta

Thomas urodził się i wychował w Sotham, gdzie zawsze uchodził za dziwoląga, ze względu na fascynację śmiercią. Potem odkrył w sobie talent magiczny i ukończył Mizrindor, w którego rzadko odwiedzanych piwnicach odkrył zakazaną księgę poświęconą magii śmierci. Doskonalił się w niej potajemnie, a teraz jest gotowy podjąć ostatni krok – żyć wiecznie jako liczy i w końcu zemścić się na mieszkańcach Sotham!

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k4

Umiejętności: Rzucanie czarów k8, Skradanie k8,

Spostrzegawczość k8, Walka k4, Wiedza (Okultyzm) k8,

Charyzma -2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 4; **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Wredny, Mściwy

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Magia), Charakterny, Mistrz ożywień (Ożywione przez niego zombie istnieją już zawsze).

Sprzęt: Opaska odporności (ignoruje jeden punkt modyfikatora od Ran), Karwasz walki (podwyższa o jeden stopień kość Walki – uwzględnione w statystykach), Kryształ mocy (5PM, czarodziej może napełnić go z własnej puli PM, aktualnie pełny), Pierścień jasnej myśli (+2 do wyjścia z Szoku), Szabla nienawiści (Si+k6+1, przy przebicium dodaje do obrażeń k8 zamiast k6), 8 czarnych klejnotów wartych 1k6x50 sztuk złota każdy, oprawiony w skórę dziennik należący do pradawnego, sa karańskiego nekromanty imieniem Acererack – aby użyć tej księgi, należy poświęcić pół życia na jej rozszyfrowanie. Można ją też sprzedać za cenę małej warowni czy zamku – o ile bohaterowie mogą żyć spokojnie, wiedząc, że ktoś ją studiuje.

Moce: [25 PM] *Pancerz, pocisk, wybuch, zombie*

Zombie

Patrz podręcznik do *Savage Worlds*.



Kościany golem

Golemy powstały z setek ludzkich kości, ożywionych przez zakłętą w klejnocie ducha. Jeśli czarny kamień zostanie zniszczony, golem rozpada się na kawałki.

Cechy: Duch k4, Siła k10, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Walka k8, Spostrzegawczość k6, Zastraszanie k6

Tempo: 6; **Obrona:** 6;

Wytrzymałość: 8

Zdolności specjalne:

- **Kościane ostrza:** Si+k6
- **Nieulekły:** Kościany golem jest odporny na Strach i Zastraszanie
- **Nawałnica ciosów:** Golem może wykonać dwa ataki w rundzie bez żadnych kar
- **Nieumarły:** +2 do wytrzymałości, +2 do wyjścia z szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- **Słabość (Klejnot):** Klejnot jest źródłem „nieżycia” golema. Wymierzone w niego ciosy otrzymują +4 do Obrażeń – wymagają jednak odjęcia -2 od testu trafienia.

