Legenda jeziora Dżubdżub

Przygoda do Evernight: Zmierzchu bohaterów.

Autor: grubman Grafiki: grubman
Wersja polska: Łukasz Kita, Dorota Trojanowska i Przemek Bednarski
Redakcja: Jakub Góra i Paweł Kumorek

O przygodzie

Legenda jeziora Dżubdżub to lekka przygodą dla 3 Nowicjuszy, jednak można ją łatwo zmodyfikować z myślą o bardziej bądź mniej licznych drużynach.

Rzecz rozgrywa się w Waluzji, jednym z krajów świata Tarth (i miejscu akcji Zmierzchu bohaterów). Akcja toczy się przed wydarzeniami opisanymi w podręczniku i jest ich swoistym prologiem. Scenariusz można również rozegrać osobno, nie łącząc go nijak z kampanią.

Część pierwsza: Jezioro Dżubdżub

Na samym początku, zaraz po wejściu do Dżub, bohaterowie dowiedzą się, że ta niegdyś dobrze prosperująca rybacka osada stoi w obliczu niezwykle poważnego zagrożenia. Oprócz tego, mieszkańców, od pewnego czasu, nękają niewyjaśnione najazdy klanu goblinów.

Wstęp

Wędrujecie drugi dzień. Ruszyliście na wschód od Starydomia, wzdłuż błotnistego traktu handlowego. Wasza droga wiedzie przez Sotham do Królewskiego Portu, gdzie czeka na was życie pełne przygód i sława bohaterów.

Nie skorzystaliście z głównego gościńca, by zaoszczędzić parę dni drogi i, być może, napotkać podczas wędrówki wzdłuż południowych zboczy Gór Grozy jakąś przygodę.

Po pewnym czasie waszym oczom ukazuje się stary, sterany deszczem i słońcem znak: Dżub – 1 mila. Jest to mała wioska rybacka nad brzegiem Jeziora Dżubdżub, słynnego ze swych pysznych, złotych ryb. Po paru dniach na racjach podróżnych, wizja rozpływającej się w ustach, pieczonej ryby jest całkowicie nie do odparcia.

Niech każdy z graczy przetestuje wiedzę ogólną (rzut na Spryt). Posiadaczowi najwyższego wyniku przypomnij starą legendę o jeziorze Dżubdżub, zasłyszana w zapuszczonej karczmie, gdzieś w Starydomiu. Daj mu kopię tekstu, zamieszczonego poniżej; może podzielić się swoją wiedzą z innymi bądź zachować ją dla siebie.

Legenda o Jeziorze Dżubdżub

Powiadają, że w pradawnych czasach wśród klifów nad jeziorem mieszkał olbrzymi ptak Dżubdżub. Niczym starożytny smok, gromadził w swojej jaskini bogactwa o jakich nikomu się nawet nie śniło.

Gdy wzbijał się do lotu, monety i klejnoty, które wczep§iły się w jego skórę i pomiędzy pióra sprawiały, że błyszczał niby księżyc, odbijając chwalebnych promienie Boga Słońca, Solariona.

Tymczasem głęboko pod powierzchnią jeziora, zakopana w głębokim mule żyła olbrzymia, cuchnąca ryba zwana Czarnym Lewiatanem. Patrzyła na ptaka z zazdrością za każdym razem, gdy ten wzbijał się do lotu.

Pewnego dnia, kiedy Dżubdżub leciał wyjątkowo nisko nad taflą wody, Lewiatan zebrał całą siłę, wyskoczył ponad powierzchnię i pożarł ptaka w całości!

Lewiatan po dziś dzień śpi w odmętach Jeziora Dżubdżub, trawiąc nieszczęsnego ptaka. Stąd złoto i wszystkie skarby powoli przedostają się do wody. I właśnie dlatego ryby w jeziorze mają złote łuski.

Choć opowieść brzmi jak wyssana z palca bajka, jest oparta o prawdziwe wydarzenia. Około 3000 lat temu, kiedy Jezioro Dżubdżub było o wiele większe, nad jego brzegiem miała miejsce bitwa, którą toczyło dwóch pradawnych mocarzy z dano zaginionej rasy (której dzieje poznasz z kampanii *Evernight: Noc bohaterów*).

To właśnie wtedy niewielka grupa dzikich elfów ujrzała, jak przelatujący nisko nad wodą statek powietrzny zostaje zniszczony przez podwodną machinę rywala.

Elfy opowiedziały o wszystkim swym pobratymcom, najlepiej jak umiały. Po trzech tysiącach lat przekazywana z ust do ust historia zmieniła się w powyższą baśń.

Wejście do wioski

Zapach ryb: oto, co czujecie po wejściu do tej niewielkiej wioski. Składa się ona z dwudziestu kilku rozklekotanych chałup. Nad samym brzegiem jeziora Dżubdżub dostrzegacie zbiegowisko ponad trzydziestu mężczyzn, kobiet i dzieci, najprawdopodobniej mieszkańców.

Widzicie, że każdy członek tłumu wlepia wzrok w jeden punkt - łódkę na środku jeziora, około 200 metrów od brzegu. Dryfuje w miejscu, a siedzący w niej mężczyzna najpierw pozdrawia dłonią ludzi na lądzie, a potem zarzuca sieć. Po chwili macha ponownie, a tłum wydaje głośny pomruk zachwytu.

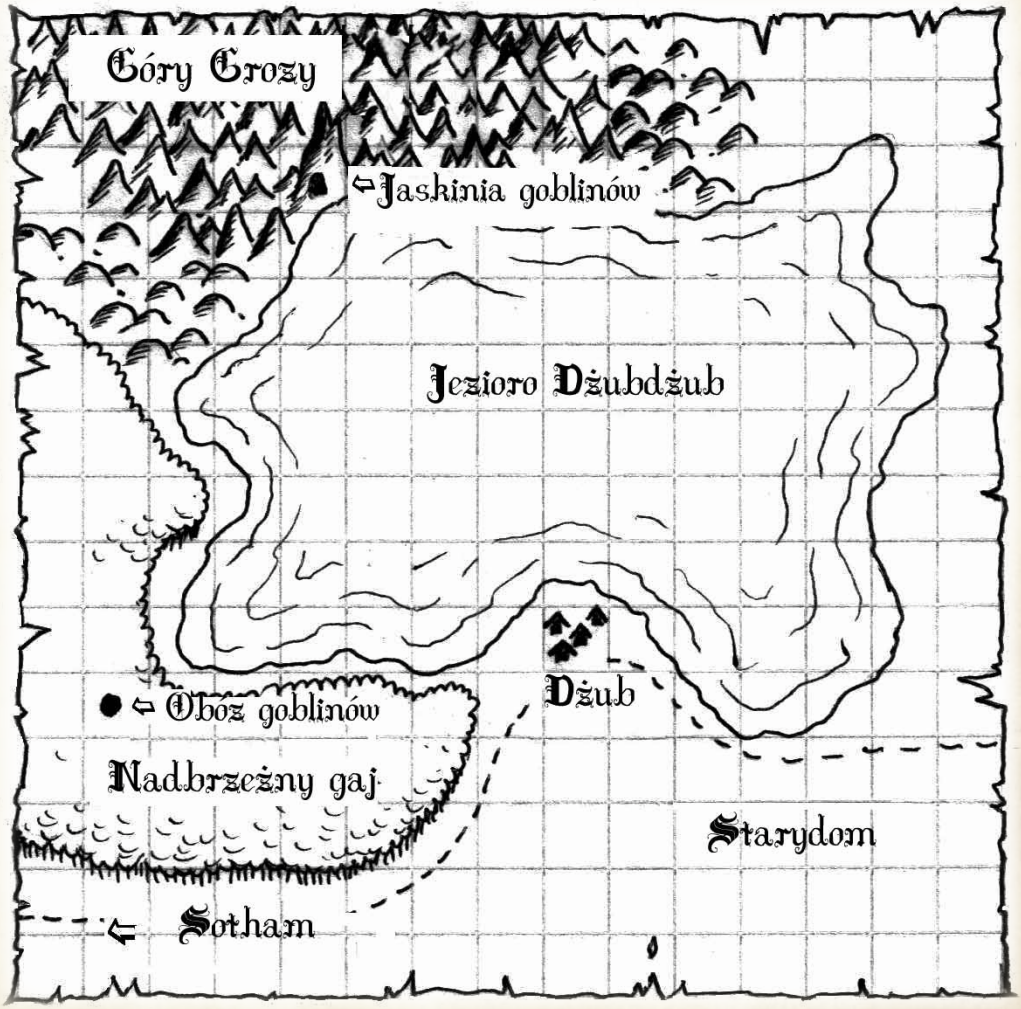
Nagle pod łódką pojawia się ciemny kształt. Daje się słyszeć wielki plusk – i cała łódka niknie pod wodą, jakby została połknięta przez olbrzymią rybę.

Tłum milknie i niemrawo zaczyna się rozchodzić, aż oprócz was na brzegu zostaje jedynie stary, wysuszony dziadyga, który kręcąc głową nabija fajkę jakimś zielskiem.

Stary człowiek nazywa się Reginald Tankfellow. Zauważył bohaterów w momencie, gdy wkroczyli do wioski. Dwadzieścia lat temu porzucił żywot awanturnika, by na starość osiąść w spokojnej wiosce Dżub.

Reginald uwielbia gadać, więc aż pali się, by przekazać drużynie najświeższe wieści z wioski. Oto i one:

- Około dwóch miesięcy temu pojawiły się pierwsze pogłoski o tym, że ktoś widział Czarnego Lewiatana. Początkowo większość włożyła je między bajki, lecz teraz wszyscy są już pewni, że legenda o wielkiej rybie jest prawdziwa.
- Sprawa okazała się poważna, więc mieszkańcy postanowili zabić bestię. Kilku rybaków przygotowało harpuny, po czym ruszyli na jezioro, by odnaleźć wielką rybę. Nigdy więcej ich nie widziano.
- Następnego dnia Lewiatan zżarł kolejnych rybaków, gdy wypłynęli na połów. Aż do dziś nikt więcej nie odważył się ruszyć na jezioro.
- Wiosce zaczyna dawać się we znaki brak silnych mężczyzn. Jeśli szybko nie znajdzie się jakieś rozwiązanie, cała osada będzie musiała spakować manatki i przenieść się gdzieś indziej.
- Teraz mieszkańcy są zmuszeni łowić ryby z brzegu jeziora – co przynosi marne rezultaty. Nie dość, że nie ma czym handlować, ale ryb nie starcza nawet by wykarmić wszystkich mieszkańców. Starzec wskazuje dwa wiadra stojące za jego plecami i mówi: „To cały dzisiejszy połów. Tylko tyle mamy do jedzenia!"
- Co gorsza, mniej więcej jednocześnie z pojawieniem się Czarnego Lewiatana, rozpoczęły się systematyczne najazdy goblinów. Dżub nigdy wcześniej nie miało problemów z goblinami z Gór Grozy. Głównym celem napastników jest kradzież pożywienia, co przy obecnych kłopotach może zakończyć się tragicznie. Podczas ataków wszyscy chowają się pod domach, więc nikt jeszcze nie ucierpiał.
- Mieszkańcy wioski są bogobojni, więc każdego świtu gromadnie modlą się do Solariona o wybawienie. Ich modły nie zostały na razie wysłuchane.



Mapa terenu, na którym rozgrywa się przygoda

Jedna kratka oznacza ¼ mili kwadratowej.

Jezioro Dżubdżub

Do jeziora wpada rzeka, kończąca się wodospadem. Większość brzegów Dżubdżub jest piaszczysta, tylko od północy wznoszą się skaliste zbocza Gór Grozy, wyrastające nad taflę wody na około 60 metrów. U ich stóp woda wydaje się nieco ciemniejsza. Jeżeli nie liczyć Czarnego Lewiatana, w jeziorze nie ma żadnych innych zagrożeń.

Wioska Dżub

Osada składa się z dwudziestu budynków: piętnastu domostw, świątyni, targowiska, dwóch lodowni na ryby oraz sporej szopy, gdzie mieszkańcy naprawiają łodzie i sprzęt rybacki. W wiosce mieszka obecnie trzydziestu pięciu mieszkańców: szesnaście kobiet w różnym wieku, dziesięcioro dzieci i dziewięciu starszych mężczyzn.

Nadbrzeżny gaj

Zagajnik jest tak naprawdę częścią większego lasu, który porasta sporą część okolicy. Jest ciemny i ponury, jednak nie kryje niebezpieczeństw poważniejszych niż chmary komarów. Poruszanie się po lesie jest wyjątkowo uciążliwe (trudny teren, połowa Tempa) i hałaśliwe (-1 do Skradania). Elfy i niziołki nie otrzymują kar do Skradania.

Obóz goblinów

Nowe obozowisko goblinów, opisane dokładnie w drugiej części przygody.

Góry Grozy

Góry Grozy, które otaczają jezioro Dżubdżub od północy, kończą się gładkim klifem o wysokości dwustu stóp. Niewielki wodospad z szumem uderza o powierzchnię wody. W górach panoszą się różnorakie potwory, w tym bandy barbarzyńskich orków. Przygoda nie prowadzi zbyt głęboko w te rejony, jeśli jednak bohaterowie będą chcieli się tam zapuścić, Mistrz Gry powinien napuścić na nich okoliczne monstra, by zawrócić drużynę do wioski.

Jaskinia goblinów

Opuszczone leże goblinów, opisane dokładniej w trzeciej części przygody.

Część druga: Gobliny

W tej części scenariusza bohaterowie odpierać będą atak grupy goblinów, odnajdą ich obozowisko w lesie i wyruszą tam, by położyć kres napaściom. Przy okazji dowiedzą się, co nęka zarówno mieszkańców Dżub, jak i gobliny.

Potworne, pradawne istoty które walczyły kiedyś nad Jeziorem Dżubdżub odznaczały się chorobliwą, nienasyconą ciekawością. To ona popchnęła je do wynaturzonego eksperymentu, jakim było skrzyżowanie orków z niziołkami. W ten sposób powstały gobliny.

Goblin to małe, wątłe stworzenia, pokryte skórą o niezdrowym, zielonkawym odcieniu i ogólnie nie grzeszące urodą. Niewielkie, świdrujące oczka sprawiają, że wydają się zawsze podejrzliwe. Wprawdzie większość groteskowej rasy wybito w zamierzchłych czasach, kilka jednak zdołało umknąć – a potem rozmnożyć się jak króliki.

Od czasu do czasu wśród goblinów rodzi się osobnik, który wykazuje więcej cech orczych, niż inni przedstawiciele jego gatunku. Takie istoty nazywa się hobgoblinami. Są zdecydowanie silniejsze, ale jeszcze bardziej tępe niż ich, i tak już niespecjalnie bystrzy, kuzyni.

Gobliny i hobgobliny nie znoszą światła i przeklinają Solariona, boga słońca. To zgorzkniałe stworzenia, które nienawidzą wszystkich – łącznie z innymi goblinami. Pilnują jednak swojego nosa i chcą, by zostawiono ich w spokoju. Spośród wszystkich żywych stworzeń lubią wyłącznie wargów, które żyją z goblinami i służą im za wierzchowce.

Gobliny łączą się w luźne klany, najczęściej rządzone przez króla, najsprytniejszego z całej zgrai. Hobgobliny służą zwykle jako królewska gwardia przyboczna.

Goblin

Cechy: Duch k6, Siła k4, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8
Umiejętności: Odwaga k4, Pływanie k6, Rzucanie k6, Skradanie k10, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wspinaczka k6, Wyśmiewanie k6
Tempo: 5; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5
Sprzęt: Goblińska dzida (Si+k4, odległość 1), nóż (Si+k4)
Zdolności specjalne: Infrawizja, Rozmiar -1 (gobliny mają około metra wzrostu)

Hobgoblin

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k6, Rzucanie k6, Skradanie k6, Strzelanie k6, Walka k8, Wspinaczka k6, Wyśmiewanie k6
Tempo: 5; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 6 (1)
Sprzęt: Krótki miecz (Si+k6), nóż (Si+k4), zbroja skórzana (+1)
Zdolności specjalne: Infrawizja, Rozmiar -1 (mają około metra wzrostu)

Warg

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k8
Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Zastraszanie k8
Tempo: 10; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 6
Zdolności specjalne: Ugryzienie (Si+k6), Zagryź! (przebicie trafia na najmniej opancerzoną część ciała), Chyży (k10 podczas biegu)

Gobliny atakują!

W momencie, gdy bohaterowie skończą rozmawiać z Reginaldem, do ich uszu dochodzi głośny dźwięk trąbki. Mieszkańcy wioski porzucają swoje zajęcia i biegną w stronę domów, krzycząc: „Gobliny! Gobliny!"

Zanim bohaterowie połapią się w sytuacji, zobaczą szarżującą w ich stronę grupę goblinów, dosiadających wargów. Z drugiej strony drużyna słyszy kobiecy głos, krzyczący: „Ryby! Zostawiliśmy ryby!"

By przeprowadzić walkę, możesz posłużyć się mapą taktyczną znajdującą się na następnej stronie. Celem goblinów jest zabranie wiader z rybami i jak najszybsza ucieczka. Dotychczas nie napotkały żadnego oporu ze strony wieśniaków, więc będą bardzo zaskoczone, gdy ktoś stanie im na drodze.

Atakująca grupa składa się z 6 goblinów i 6 wargów, które walczą jak wyszkolone wierzchowce (*Savage Worlds* – str. 79). Żaden z mieszkańców wsi nie pomoże bohaterom: wszyscy są zbyt przerażeni.

Gobliny potrzebują ryb równie desperacko, jak mieszkańcy Dżub, więc są gotowe oddać za nie życie. Gdy wszystkie ryby zostaną skradzione (na jedno wiadro potrzeba jednego goblina), atakujący wycofają się.

Wykonaj test Wigoru aby stwierdzić, w jakim stanie są wyeliminowani napastnicy (*Savage Worlds*, str. 75).

Obok znajduje się mapa taktyczna. Jeden kwadrat odpowiada 5 stopom kwadratowym.

„X" oznacza miejsce, gdzie zaczyna się napad goblinów. Zaznaczono również punkt, w którym znajdują się bohaterowie. Na północ znajduje się brzeg jeziora, gdzie znaleźć można kilka łodzi oraz sieć rybacką. Na południu jest kilka pustych beczek, śmierdzących tranem. Na wschodzie stoją dwie chaty. Dwa wiadra z rybami znajdują się na stole. przed jedną z chat.

Prośba mieszkańców

Po tej scenie mieszkańcy wioski zaczną błagać bohaterów o pomoc. Miejmy nadzieję, że gracze uznają gobliny za najłatwiejsze zadanie i zajmą się nimi w pierwszej kolejności.

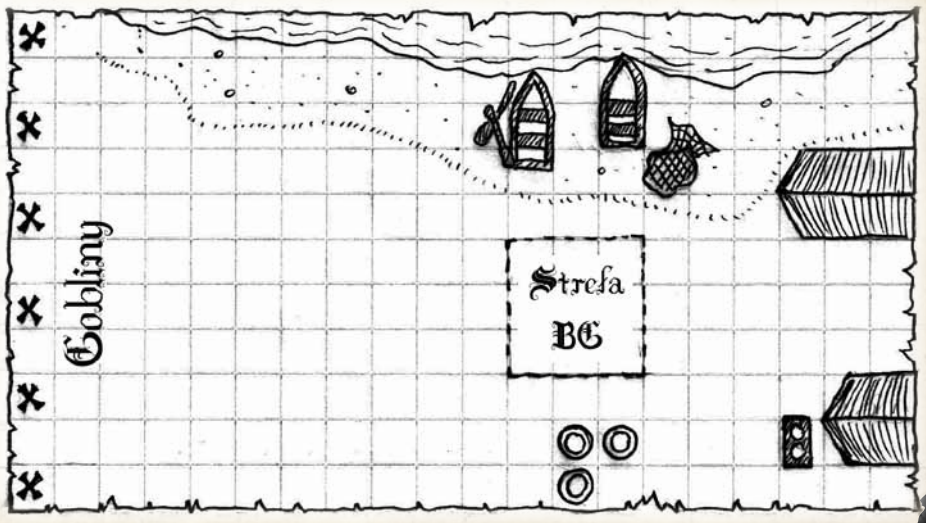
Przede wszystkim drużyna powinna dowiedzieć się, skąd przybywają potwory. Można to osiągnąć na dwa sposoby.

Po pierwsze, można przesłuchać gobliny, które przeżyły atak. Będą jedynie jęczeć i wypluwać z siebie łamane zdania w stylu: „My tylko chcieć trochu żarcia! My zdychać z głoda!", czy „My wygnane do fuj lasa!", oraz „My kcemy do doma!" Jeśli dobrze je potraktować i opatrzyć, gobliny zaprowadzą nawet drużynę do swego obozowiska (gdzie, jak sądzą, ich król zdoła rozprawić się z tymi całymi „bohaterami"), choć po drodze spróbują pewnie czmychnąć. Spacer odbędzie się w milczeniu, jako że stworzy nie mają nic specjalnie mądrego do dodania.

Po drugie, gobliny nie są specjalnie subtelne, więc jeśli tylko drużyna wyruszy zaraz po ataku, bez trudu znajdzie ich tropy.

Co się stało z Klanem Rybiego Ogona?

Gobliny należą do Klanu Rybiego Ogona, który jest stosunkowo pokojowo nastawiony – jak na gobliny, oczywiście. Pod mądrymi rządami króla Grubnutza, klan żył sobie spokojnie w kompleksie jaskiń pod Górami Grozy przez ponad dwadzieścia lat. Niższe partie pieczar zapewniały goblinom dostęp do jeziora Dżubdżub, z którego



stwory pozyskiwały tyle ryb, że nie potrzebowały dodatkowych źródeł pożywienia (ani zżerać się nawzajem, co się często goblinom przytrafia).

Około dwa miesiące temu klan został zaatakowany przez drużynę przerażających krasnoludów. Gobliny próbowały oczywiście wrócić do swojego leża, lecz zawsze odkrywały, że jaskinia jest wciąż pod okupacją krasnoludów, z którymi gobliny bały się walczyć.

Brak umiejętności polowania czy zbieractwa i niedosyt ryb przy brzegu jeziora sprowadziły na klan ciężkie czasy. By nakarmić swoje plemię, zdesperowany król Grubnutz musiał rozpocząć najazdy na wioskę Dżub, w celu kradzieży jedzenia.

Obóz goblinów

Wydarzenia w obozie goblinów w dużej mierze zależą od tego, jak i kiedy drużyna tam dotrze.

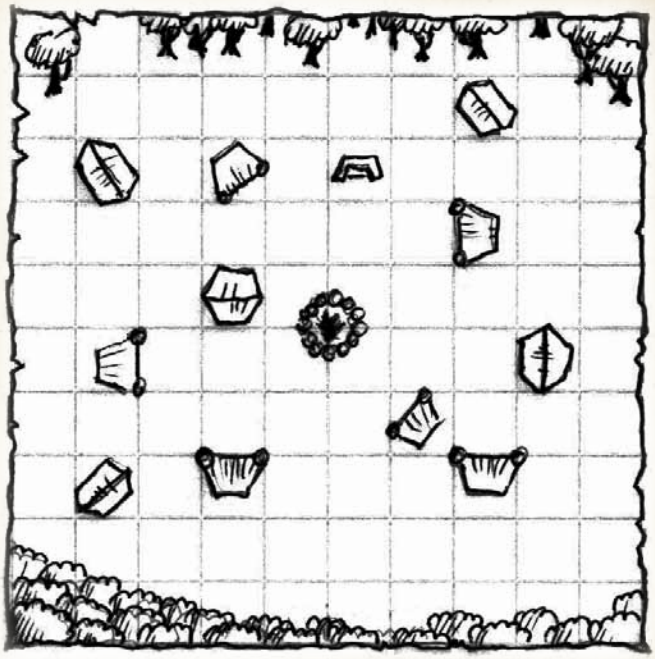
Obozowisko to kilka namiotów ze zwierzęcej skóry oraz drugie tyle pokrytych trawą szałasów. W samym środku znajduje się spore miejsce na ognisko, a odrobinę na północ od niego stoi prowizoryczny, drewniany tron króla Grubnutza. W obozowisku nie ma nic wartościowego.

Wieczorem, w nocy oraz wczesnym rankiem w obozie panuje gwar. Z ogniska głośno strzelają iskry, a około dwadzieścia goblinów obojga płci zajmuje się swoimi codziennymi obowiązkami: gotowaniem tego, co zrabowały, naprawą schronień, ostrzeniem broni i tak dalej. Dziesiątka goblińskich dzieci tarza się w błocie z ósemką wargów. Król Grubnutz naradza się z Zahazem – klanowym szamanem, a spokoju monarchy pilnuje czwórka hobgoblińskich strażników.

W ciągu dnia, klan pogrążony jest we śnie, lecz czwórka goblińskich jeźdźców wciąż strzeże obrzeży obozowiska (strażnicy co jakiś czas się zmieniają), a następnych dwóch patroluje okoliczny las.

Jeżeli bohaterowie zechcą walczyć z klanem, każdy dorosły goblin i warg dołączy do walki. Będzie ona trwała, dopóki przynajmniej połowa walczących nie zostanie ranna bądź zabita (w obozie znajduje się dwadzieścia sześć dorosłych goblinów, więc walka zakończy się po powaleniu trzynastu z nich), bądź do momentu upadku króla Grubnutza. W rezultacie któregoś z tych wydarzeń reszta plemienia rozpierzchnie się po lesie, gdzie przegrupuje się i za dzień lub dwa założy kolejne obozowisko.

Jeśli jednak gracze wybiorą pokojowe rozwiązanie, a jeńcy, których przyprowadzą, byli dobrze traktowani, król z chęcią wysłucha, co mają do powiedzenia. Tak czy inaczej klan ma przewagę liczebną i w dowolnym momencie może rozprawić się z intruzami. Jeżeli bohaterowie postawią odpowiednie pytania, Grubnutz będzie rad opowiedzieć im, co przytrafiło się plemieniu i z chęcią przyjmie oferowaną pomoc. Udzieli wszystkich informacji na temat drogi do jaskiń, a być może da nawet drużynie przewodnika.



Powyższa scena powinna opierać się na odgrywaniu postaci. MG może zażądać kilku rzutów na Przekonywanie, jeżeli uzna, że sytuacja tego wymaga, bądź gdy graczom idzie wyjątkowo kiepsko. W żadnym jednak razie gobliny nie będą towarzyszyć BG w drodze do jaskini. Stracili tam zbyt wielu pobratymców. Król Grubnutz może przydzielić jednego goblina jako przewodnika, jeżeli BG specjalnie go o to poproszą i wykonają test Przekonywania z przebiciem.

Mapa obozowiska znajduje się powyżej – jeden kwadrat, oznacza 5 stóp kwadratowych.

Król Grubnutz

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

Umiejętności: Odwaga k6, Pływanie k6, Rzucanie k6, Skradanie k10, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wspinaczka k6, Wyśmiewanie k6

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

Sprzęt: Szpikulec (magiczny sztylet elfiej roboty; Si+k4, świeci czerwonym blaskiem gdy w promieniu 48" znajduje się ork lub goblin. Co znaczy, że w rękach króla lśni cały czas, wzbudzając nabożny szacunek plemienia)

Zdolności specjalne: Infrawizja, Rozmiar -1 (ma nieco ponad metr wzrostu)

Zahaz

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

Umiejętności: Odwaga k4, Pływanie k6, Rzucanie czarów k8, Rzucanie k6, Skradanie k10, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k4, Wspinaczka k6, Wyśmiewanie k6

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

Sprzęt: Nóż (Si+k4)

Zdolności specjalne: Infrawizja, Rozmiar -1 (ma mniej niż metr wzrostu), Zdolności nadprzyrodzone (magia), punkty mocy 10, zaklęcia: pancerz, pocisk

Część trzecia: Leże Czarnego Lewiatana

W tej części przygody bohaterowie udają się do jaskiń goblinów, by stawić czoła krasnoludom. W tym czasie odkrywają zarówno ich sekret, jak i - najprawdopodobniej - tajemnicę Czarnego Lewiatana. Jeżeli drużyna zwycięży, rozwiąże problemy zarówno mieszkańców Dżub, jak i goblinów, a także... bliżej jej będzie do prawdziwych bohaterów!

Co się stało wcześniej?

Krasnolud Boros Toporny zostałby bohaterem już dawno temu, gdyby nie jego obsesyjna chciwość. Nigdy nie zdarzyło mu się pomóc słabym czy bezbronnym – wielkich czynów dokonywał jedynie w imię złota i skarbów. Taka reputacja przyciągnęła do niego kilku innych, podobnie myślących krasnoludów i po bardzo krótkim czasie Boros stanął na czele wesołej kompanii wojowników.

To właśnie z tą błazeńską ekipą Boros jakieś trzy miesiące temu ruszył w Góry Grozy. Otrzymał informację – fałszywą zresztą – że gdzieś na północ od Dżub znajduje się starożytna świątynia, wypełniona po brzegi złotem.

Głęboko w górach odkrył jaskinię, która wiodła do czegoś, co uznał za starożytną budowlę. Boros stanął w podziwie na widok kunsztu budowniczych, do którego nie umywa się krasnoludzkie rzemiosło.

Choć Boros nie odnalazł w jaskiniach złota, odkrył coś, co zdumiało go jeszcze bardziej. Coś, co nigdy nie powinno zostać odnalezione: starożytną machinę zagłady. Dokładnie tę samą, która dawno temu dała podwaliny pod legendę jeziora Dżubdżub. Technologia, którą odkryły krasnoludy, była zdecydowanie zbyt skomplikowana dla prostego Borosa, jednak jego brat, Grigby, był sprawnym inżynierem. Ten szybko doszedł do tego, czym właściwie jest maszyna... i co potrafi.

Boros przypomniał sobie wtedy legendę jeziora Dżubdżub i dodał dwa do dwóch: stwierdził, że skoro jedna część opowieści okazała się być prawdziwa, głębiny muszą być wręcz zaśmiecone złotem, pochodzącym z ptaka Dżubdżuba!

Boros i jego drużyna przetransportowali Lewiatana do jeziora, lecz wciąż potrzebowali bazy wypadowej. Jaskinia goblinów wydawała się wręcz idealna. Początkowo krasnoludy nie chciały mieszać w całą sprawę mieszkańców okolicy, lecz gdy rybacy próbowali zniszczyć Lewiatana podczas wynurzenia, Boros doszedł do wniosku, że będzie musiał się ich pozbyć, zanim spróbują dobrać się do skarbu. Po krótkim czasie stwierdził też, że pochłanianie mieszkańców wioski przy użyciu Lewiatana sprawia mu niemałą przyjemność. Na razie krasnolud nie znalazł jeszcze żadnego skarbu, a jego frustracja rośnie.

Od tego, ile z tych informacji zgromadzą bohaterowie, zależy, jak potoczy się kolejna część przygody.

Jaskinia goblinów

Wejście do jaskini goblinów to – dosłownie – dziura w ziemi, na porośniętej łopianem i mleczem równinie, położonej pomiędzy trzema górami. W okolicy wciąż można jeszcze znaleźć kilka stożków zaschniętych goblińskich odchodów (o ile, oczywiście, bohaterowie będą na tyle uparci, by ich szukać).

Tuż obok wejścia tkwi nabita na pal czaszka ogra. Ma ona odstraszać wszelkich intruzów (oczywiście, gobliny z Klanu Rybiego Ogona po prostu gdzieś tę czaszkę znalazły). Obok pala siedzi krasnolud z toporem na kolanach i sporych rozmiarów dzwonem, zawieszonym na kiju przerzuconym przez ramię.

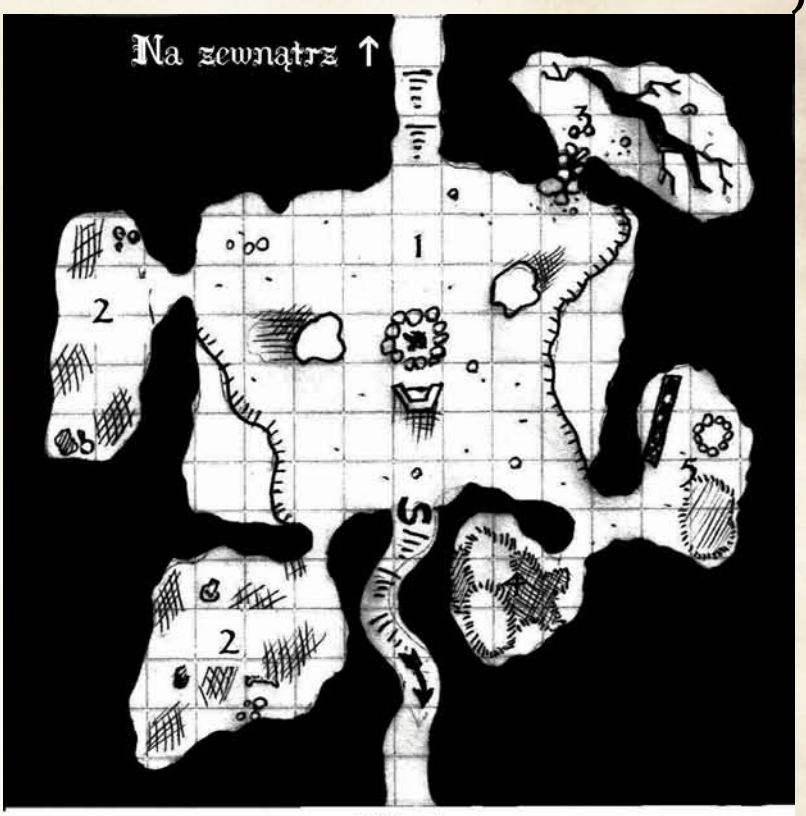
Krasnoludzki strażnik

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Wiedza (pijackie zabawy) k6
Tempo: 5; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 7 (1)

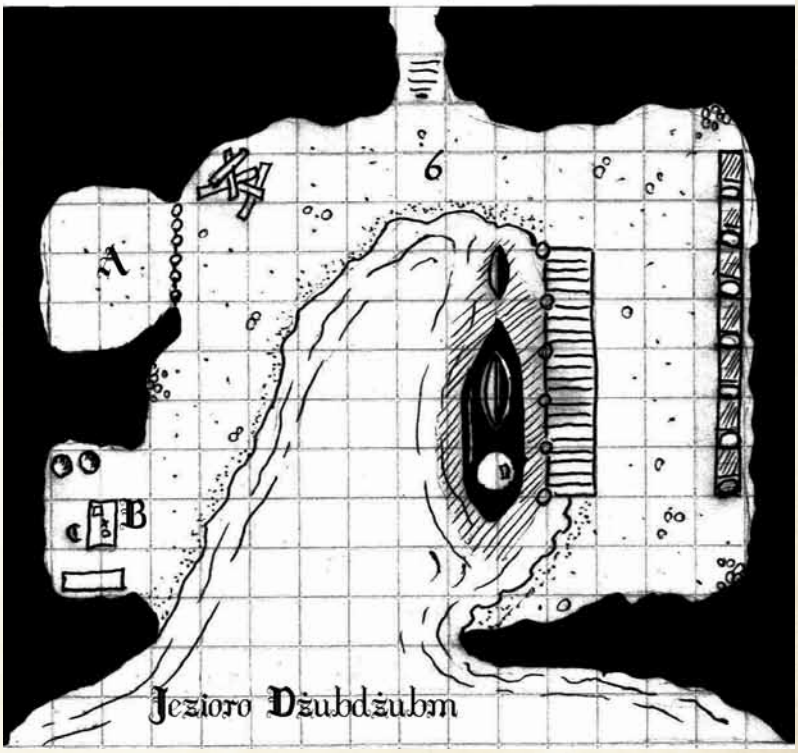
Sprzęt: Topór bojowy (Si+k8), zbroja skórzana (+1), duży dzwon, 20 słońc w sakiewce przy pasku
Zdolności specjalne: Widzenie w ciemności (ignoruje kary za półmrok i mrok)

Zadaniem strażnika jest dzwonić, gdy gobliny (bądź inne zagrożenia) powrócą. Nie trzeba chyba wspominać, że drużyna może sprytnie wykorzystać teren, by temu zapobiec. Jeżeli krasnolud upuści dzwon, ten stoczy się w dół po schodach, dając mniej więcej taki sam efekt, jakby strażnik świadomie uderzył na alarm.

Dziura w ziemi rozszerza się, ujawniając rząd nierównych schodów, które nikną gdzieś w czeluści.



500 stóp



Legenda mapy jaskini goblinów:

Wielka sala

Nierówne schody prowadzą jakieś pięćdziesiąt metrów w dół, zanim korytarz rozszerzy się, ujawniając wielką komnatę.

To wielkie pomieszczenie ma około piętnaście metrów szerokości, dziesięć długości i jakieś pięć wysokości. Pomimo palącego się na środku niewielkiego ogniska, za którym postawiono „tron" podobny do tego, na którym siedział w lesie król goblinów, jest dość wilgotno. Zapach goblińskiego łajna niczym amoniak wkręca się w nozdrza bohaterów i sprawia, że oczy zaczynają im łzawić.

Po krótkich oględzinach okazuje się, że cała komnata to naturalny twór, jedynie gdzieniegdzie rozkruszono skałę. Z sufitu zwisają stalaktyty, z podłogi niczym zęby sterczą stalagmity. Dwie pary urosły na tyle duże, by się spotkać i utworzyć potężne filary.

Z pomieszczenia prowadzi kilka różnych wyjść. Ponieważ znajdują się na różnych poziomach, przed każdym dynda lina, przywiązana do pobliskiego stalaktytu.

W pomieszczeniu znajdują się również dwie półki skalne, po obu stronach komnaty na wysokości około trzech metrów. Z miejsca, gdzie stoi drużyna nie można dojrzeć, co się na nich kryje.

Pomieszczenia pilnuje pięciu krasnoludzkich strażników.

5 krasnoludzkich strażników

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Wiedza (pijackie zabawy) k6
Tempo: 5; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 7 (1)
Sprzęt: 3 strażników uzbrojonych jest w młoty bojowe (Si+k6, PP1 przeciwko zbrojom płytowym), a 2 pozostałych dzierży kusze (15/30/60, 2k6, PP2, przeładowanie zajmuje 1 rundę).
Zdolności specjalne: Widzenie w ciemności (ignoruje kary za półmrok i mrok)

Jeżeli drużynie uda się przemknąć pomiędzy nimi niezauważenie, krasnoludy będą dalej siedzieć wokół ogniska i narzekać na smród w jaskini. Za każdym razem, gdy któryś z bohaterów znajdzie się w jego polu widzenia wartowników (choćby tylko wyjrzał zza rogu), wykonaj test Spostrzegawczości z Kością Figury, ze względu na dużą liczbę obserwatorów. Krasnoludy mają rozkaz atakować wszystkich intruzów.

Jeżeli strażnikom uda się zauważyć drużynę, dwóch schowa się za filarami, a kolejny ukryje się za tronem. Pozostałych dwóch wespnie się na skalne półki przy pomocy nierówno wyrzeźbionych szczebli i położy na krawędzi. Tam poczekają na odpowiedni moment, by zaskoczyć intruzów. Dwóch na górze zacznie strzelać z kusz (nieświadomi pozycji swych kompanów na dole), podczas gdy czający się na dole wojownicy zewrą się z bohaterami w wręcz.

Liny przywiązane do stalaktytów przy wejściach do pomieszczeń numer 2 oraz 4 i 5 służyły goblinom do ucieczki do tych właśnie pieczar (które znajdują się od trzech do sześciu metrów ponad poziomem podłogi komnaty). Mogą one spokojnie utrzymać niziołka lub elfa, jednak każdy człowiek, półork lub krasnolud ma szansę 1 na 20, że stalaktyt załamie się pod jego ciężarem. Upadek powoduje punkt Wyczerpania; gracz musi wykonać test Zręczności -1, albo spadający stalaktyt zada mu 2k6 obrażeń.

Ukryte drzwi prowadzące na niższy poziom wykonały już krasnoludy, więc są w dobrym stanie. Bohaterowie będą musieli uważnie się rozglądać i wykonać rzut na Spostrzegawczość, by je zauważyć. Jeżeli nie zdołają odnaleźć tego przejścia (lub nawet nie będą próbować), a ty jesteś wystarczająco szczodrym Mistrzem Gry, wprowadź klasyczną scenę: „Opierasz się o ścianę i nagle spadasz przez ukryte drzwi!". Powinno wystarczyć.

Sypialnie

Jeżeli wydawało wam się, że poprzednie pomieszczenie śmierdzi, to teraz musicie od nowa zdefiniować pojęcie „smrodu"!

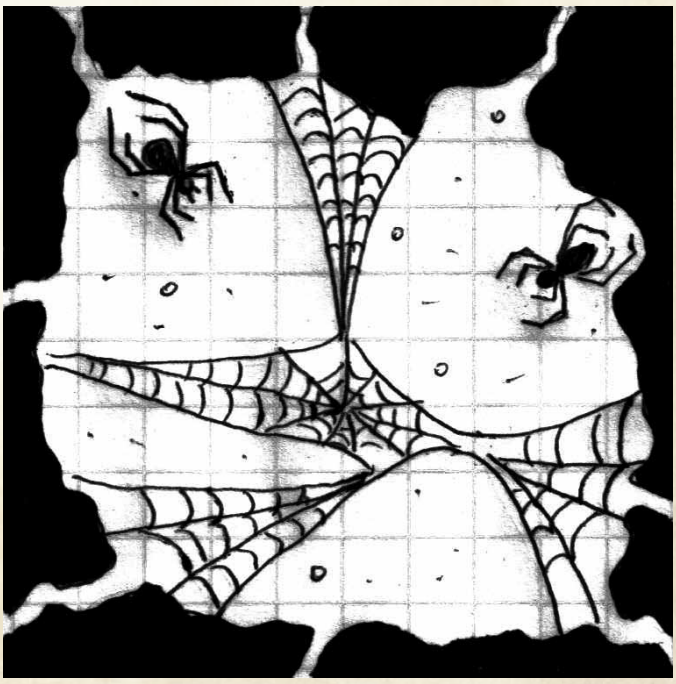
Po całym pokoju wala się siano, gnój i przeróżnego typu drobiazgi domowe: garnki i poduszki, a także fajki, które cuchną wątpliwej jakości zielskiem.

Tutaj spały gobliny - i jakkolwiek BG by się nie starali, nie znajdą tu niczego wartościowego.

Ponadto, przeszukujący pomieszczenie bohaterowie mają szansę 1 na 6 na złapanie pcheł. Nie sprawia to im wprawdzie większych problemów, lecz może spowodować karę -1 do Charyzmy do momentu, gdy wezmą gorącą kąpiel, a ich ubrania zostaną wyprane. Jeżeli jesteś w złym nastroju, możesz zarządzić test Wigoru – niepowodzenie pomorduje u pokąsanych poziom Wyczerpania.

Legowisko ogromnych pająków

Wejście na ten poziom jaskini od pewnego czasu jest zamknięte. Przejście zatkano błotem, kamieniami, patykami, a to wszystko połączono za pomocą... tak jest,



goblińskiego łajna. Zrobienie otworu na tyle dużego, by się przezeń przeczołgać, zajmie cztery osobo-godziny.

Następne pomieszczenie jest bardzo ciemne i brudne. Drużyna może usłyszeć niepokojący klekot, odbijający się echem wśród jego ścian. Pośrodku podłoga zapadła się, tworząc sporą rozpadlinę.

To właśnie powód, dla którego gobliny postanowiły odciąć ten korytarz.

Każdy bohater, który podejdzie na tyle blisko, by zajrzeć do rozpadliny, spowoduje, że kawałek podłoża runie do środka. Będzie musiał wykonać test Zręczności (-2), by uniknąć upadku.

Dobre wieści są takie, że mimo lotu z 5 metrów nic złego mu się nie stanie. Złe natomiast to fakt, że cudowny brak obrażeń jest wynikiem upadku prosto w sieć olbrzymiego pająka, który żywi się jaskiniowymi szczurami. Zazwyczaj. (Zobacz Pajęczyna w opisie potwora poniżej).

Mapka pomieszczenia na poprzedniej stronie – 1 kwadrat równa się 5 stopom kwadratowym.

MG może umieścić upadłego gracza w dowolnym miejscu.

Gdy ktoś spadnie do gniazda pająków, podłoga stanie się stabilna. Reszta drużyny ma dobry widok na to, co dzieje się wewnątrz i może strzelać ze skraju przepaści.

Pająk, ogromny (2)

Ogromne pająki żyją w gniazdach po 1k6+2 osobników, ale często wychodzą polować. W legowiskach tych stworów zalegają kości i skarby ofiar.

Cechy: Duch k6, Siła k10, Spryt k4 (Z), Wigor k6, Zręczność k10

Umiejętności: Odwaga k6, Skradanie k10, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k10, Walka k8, Wspinaczka k12+2, Zastraszanie k10

Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 5

Zdolności specjalne:

- Jadowity (-4): Ugryzienie pająka jest jadowite. Nieudany test Wigoru powoduje natychmiastowy paraliż na 2k6 minut.
- Pajęczyna: Pająki mogą wystrzelić z odwłoka pajęczynę (Mały Wzornik Wybuchu), na zasięg 3/6/12. Każdy trafiony nicią musi albo ją rozciąć (Wytrzymałość 7), albo odejmować -4 do wszystkich akcji fizycznych.
- Ścianołaz: Pająki potrafią poruszać się po pionowych płaszczyznach z normalnym Tempem.
- Ugryzienie: Si+k4

Komnata króla

W porównaniu z poprzednimi, to pomieszczenie jest niewiarygodnie czyste – nie widać w nim żadnych odchodów, a podłoga pokryta jest skórami przeróżnych zwierząt. Ponad nimi dostrzec można wypchanego czynuka, z głową i szponami w nienaruszonym stanie. Jego szklane ślepia zimno błyskają na bohaterów.

To siedziba króla Grubnutza. Znajdują się w niej różne skóry, futra, hełm, żelazny puchar (goblińskie wino, ohyda!) i słoik czegoś, co może być marynowanymi jajami... albo i nie.

Jeżeli bohaterowie odsuną wszystkie skóry na bok, okaże się, że w podłodze znajduje się niewielki otwór, zakryty zepsutą, zardzewiałą tarczą. W dziurze jest 27 złotych słońc i niewielkie, zabawnie wyglądające buty. To wszystko.

Buty małe, bo uszyte dla niziołka. I, rzecz jasna, magiczne: dodają +1 do testów Skradania posiadacza. Grubnutz rozpozna je po zdanym teście Spostrzegawczości i zażąda zwrotu.

Pokój szamana

W tym pomieszczeniu śmierdzi kadzidłami, co nie jest jakąś szczególną poprawą w stosunku do poprzednich. Olbrzymia derka przykrywa podłogę pod południową ścianą. Na środku znajduje się miejsce na ognisko; sufit powyżej pokryty jest grubą warstwą sadzy. Na północno-zachodniej ścianie znajduje się półka z kilkoma butelkami wypełnionymi podejrzaną zawartością, typu „pajęcze jajka", czy „kurze nóżki". Na najwyższej półce znajduje się parę zwiniętych rolek pergaminu.

Niemal wszystko, co się tu znajduje, to bezużyteczne śmieci. „Magiczne ingrediencje" służą do produkcji amuletów i maści, które tak naprawdę rzadko kiedy działają. Kawałki papieru to strony wyrwane z książek bądź plakaty, które Zahaz uznał za ciekawe. I tak nie potrafi czytać.

Jest tu jedna dziwna antycznie wyglądająca butelka, która zawiera dwie dawki różowego płynu. To rzadka Mikstura Leczenia Sa Karanów. Każda dawka leczy 1k4 Ran.

Leże Czarnego Lewiatana

Długie schody prowadzące do tego pomieszczenia rozszerzają się nagle, ujawniając przestronną pieczarę. Bohaterowie dojdą do wniosku, że z następnego pomieszczenia dochodzi światło słoneczne w momencie, gdy znajdą się jakieś piętnaście metrów od prześwitu. Drużyna może bez większych problemów zajrzeć do środka, jako że krasnoludy nie spodziewają się żadnych intruzów.

Schody prowadzą do przestronnej jaskini. Spory prześwit na przeciwległej ścianie wpuszcza do środka zarówno światło słoneczne, jak i wody jeziora Dżubdżub, które wypełniają wnętrze komnaty. Od zewnątrz jaskinie przesłania ściana wody z wodospadu . Stłumione światło odbija się od falującej wody sprawiając, że błyski i cienie tańczą na ścianach pieczary.

Pierwszą rzeczą, która przykuwa waszą uwagę jest ciemny, metaliczny obiekt w kształcie olbrzymiej ryby. Unosi się na wodzie pośrodku jaskini, przycumowany do drewnianego moli, wzdłuż którego nerwowo kręci się dobrze zbudowany krasnolud. Za nim, przy wschodniej ścianie, widzicie siedem prycz, w pobliżu których szóstka krasnoludów gra w kości, czyści ekwipunek bądź też zwyczajnie się obija.

Po dłuższych oględzinach zachodniej strony komnaty bohaterowie zauważają coś, co przypomina zamkniętą na kłódkę więzienną kratę. Obok leży stos desek. Za drzwiami, w ciemnej celi majaczą sylwetki kilku wyczer-

panych postaci. Dalej na południe widać niewielki, oddzielony od głównego pomieszczenia pokój. Dochodzi z niego sztuczne światło. Najprawdopodobniej to latarnia.

Nie trzeba chyba wspominać, że olbrzymie, czarne, rybopodobne coś, to starożytny okręt podwodny, czyli - innymi słowy - Czarny Lewiatan.

Krążący w kółko krasnolud to Boros. Jest sfrustrowany i skonsternowany faktem, że wciąż nie znalazł w jeziorze żadnych skarbów.

Szóstka krasnoludów to reszta drużyny Borosa. Są w tym momencie „po służbie" więc nie mają na sobie zbroi. Broń trzymają jednak zawsze pod ręką.

Prycze to miejsce, gdzie banda sypia: w pobliżu znajdują się zatem ubrania na zmianę, zbroje i broń. Wśród rzeczy osobistych bandy można znaleźć łącznie 56 słońc i złoty naszyjnik z symbolem Solariona, zawieszony na cienkim łańcuszku.

6A) W celi siedzi sześciu mieszkańców Dżub. To nieliczni rybacy, którzy przetrwali ataki Czarnego Lewiatana. Nie wiedząc, co zrobić z jeńcami, Boros postanowił trzymać ich pod kluczem dopóki nie skończy przeszukiwać jeziora. Wieśniacy są słabi i wynędzniali, ale bardziej niż chętni walczyć z krasnoludami o własną wolność, jeśli tylko uda im się uciec z celi. Przez ostatnie miesiące nie robili nic poza użalaniem się nad sobą, losem swoich rodzin i tym, ile musieli wycierpieć z rąk krasnoludów, oraz wspominaniem nieszczęsnych rybaków, którzy zginęli zatopieni przez Czarnego Lewiatana. Jeżeli uda im się uwolnić, zaopatrzą się w deski (z groźnie wyglądającymi gwoździami), które krasnoludy bezmyślnie pozostawiły obok celi. Zadają Si+k4 obrażeń, ale łamią się, gdy na kostce Walki wyrzucić 1.

6B) Ta niewielka wnęka to warsztat Grigby'ego. Pośrodku stoi biurko zagracone futurystycznie wyglądającymi drobiazgami, które wypadają z Czarnego Lewiatana. Na półce leży kilka zwojów. Dokumentują one postęp przeszukiwań dna jeziora oraz próby zrozumienia zasady działania łodzi. W pomieszczeniu jest również sam Grigby, który przy świetle lampy kontempluje kolejną dziwaczną część statku. Jeżeli wybuchnie walka, inżynier spróbuje czmychnąć na górę, zabierając tak dużo części, jak to tylko możliwe. Jest w końcu intelektualistą, a nie wojownikiem. Pojmany, podda się, lecz będzie szukał sposobności ucieczki.

Boros Axenhander

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k10, Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Zastraszanie k8, Żeglowanie k10
Tempo: 5; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 7
Sprzęt: Młot bojowy (Si+k6, PP 1 przeciw zbrojom płytowym)
Zdolności specjalne: Baczność! (+1 do rzutów na otrząśnięcie z Szoku dla podwładnych), Zaprawiony w walce (+2 do własnych rzutów na otrząśnięcie z Szoku), Widzenie w ciemności (ignoruje kary do testów za półmroki mrok)

Grigby Axenhander

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Reperowanie k10, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k4, Wiedza (inżynieria) k10, Wiedza (maszyny) k10
Tempo: 5; **Obrona:** 4; **Wytrzymałość:** 5
Sprzęt: Pistolet (5/10/20 2k6+1, przeładowanie 2), spora torba z narzędziami, 20 słońc w sakwie przy pasie
Zdolności specjalne: Widzenie w ciemności (ignoruje kary za półmroki mrok)

6 Krasnoludzkich wojowników

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Wiedza (pijackie zabawy) k6
Tempo: 5; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 6
Sprzęt: Topór (Si+k6),
Zdolności specjalne: Widzenie w ciemności (ignoruje kary za półmrok i mrok)

6 Rybaków z Dżub

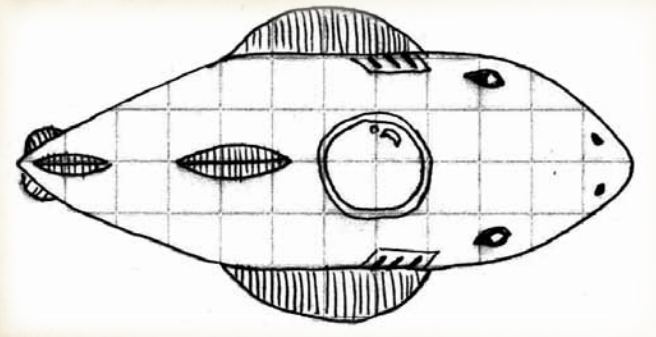
Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k4, Walka k4, Wiedza (Rybołóstwo) k10, Żeglowanie k10
Tempo: 6; **Obrona:** 4; **Wytrzymałość:** 5
Sprzęt: Deski, niektóre z gwoździami! (Si+k4)
Zdolności specjalne: Zemsta jest słodka! (Chociaż kiepscy z nich wojacy, rybacy z Dżub od 2 miesięcy nie robili nic, prócz rozmyślania o swych rodzinach i przyjaciołach cierpiących przez krasnoludy. Zapewnia im to +2 do ataku i obrażeń, lecz -1 do Obrony)

Czarny Lewiatan

Czarny Lewiatan jest okrętem podwodnym, używanym przez zapomnianą, pradawną rasę w rozmaitych celach. Niektóre okręty, stosownie uzbrojone, służyły do działań wojennych.

Ten jednoosobowy okręt wykorzystywany był do przeszukiwania dna jezior i kopania w mule. Dziób okrętu otwiera się, by zbierać muł, który jest później filtrowany i osuszany.

Maszynie nadano kształt ryby z powodów czysto estetycznych. Szklana kopuła obserwacyjna służy również jako właz wejściowy.



Ogniwo, które napędza statek jest prawdziwym cudem techniki. To mała, świecąca na zielono kula, o średnicy mniej więcej 3 centymetrów. Ładowana energią magiczną może służyć do zasilania tworów Niesamowitej nauki. Każdy, kto zna posiada Zdolności nadprzyrodzone (Magia) i jest w posiadaniu kuli dostaje dodatkowe 5 punktów magii. Każdy czarodziej, który zbliży się do maszyny, będzie wyczuwał płynącą z niej moc, a za wydanego fuksa zdoła ją ujarzmić.

Zakończenie

Walka z Borosem i odkrycie tajemnicy Czarnego Lewiatana jest punktem kulminacyjnym przygody. Wszystko, co stanie się po tej scenie jest jedynie zakończeniem, zależnym od dalszych zamiarów bohaterów.

Gobliny mogą spokojnie wrócić do swoich jaskiń, a co za tym idzie, przestać nękać mieszkańców wioski. Wieśniacy natomiast wrócą do połowu ryb i poprzedniego trybu życia.

BG są o krok bliżej do prawdziwego heroizmu!

Legenda o Jeziorze Dżubdżub

Powiadają, że w pradawnych czasach wśród klifów nad jeziorem mieszkał olbrzymi ptak Dżubdżub. Niczym starożytny smok, gromadził w swojej jaskini bogactwa o jakich nikomu się nawet nie śniło.

Gdy wzbijał się do lotu, monety i klejnoty, które wczepiły się w jego skórę i pomiędzy pióra sprawiały, że błyszczał niby księżyc, odbijając chwalebnych promienie Boga Słońca, Solariona.

Tymczasem głęboko pod powierzchnią jeziora, zakopana w głębokim mule żyła olbrzymia, cuchnąca ryba zwana Czarnym Lewiatanem. Patrzyła na ptaka z zazdrością za każdym razem, gdy ten wzbijał się do lotu.

Pewnego dnia, kiedy Dżubdżub leciał wyjątkowo nisko nad taflą wody, Lewiatan zebrał całą siłę, wyskoczył ponad powierzchnię i pożarł ptaka w całości!

Lewiatan po dziś dzień śpi w odmętach Jeziora Dżubdżub, trawiąc nieszczęsnego ptaka. Stąd złoto i wszystkie skarby powoli przedostają się do wody. I właśnie dlatego ryby w jeziorze mają złote łuski.