

WYSPA ŻYWYCH TRUPÓW

ANDRZEJ STÓJ



Wyspa żywych trupów

Opowieści nekromantyczne

Tekst: Andrzej Stój

Redakcja i korekta: Marcin Segit

Konsultacje ds. powergamingu: Bartłomiej Kubiak

Ilustracja na okładce: Shutterstock

Ilustracje: Dean Spencer, prace autoryzowane w ramach Dungeon Masters Guild

Mapy: Andrzej Stój (z wykorzystaniem [Inkarnate Pro](#))

Podziękowania dla Janka Sielickiego za wskazówki dotyczące przygotowania tekstu do publikacji w ramach Dungeon Masters Guild.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2019 by Andrzej Stój and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild

Spis treści

Zarys przygody	3
Wprowadzenie	3
Zasady eksploracji.....	4
Przebieg przygody	4
Opis wyspy.....	4
Drzewo Piorunów.....	4
Zatoka Syreny.....	6
Piraci.....	7
Szalona driada	8
Jaskinie koboldów	10
Ruiny klasztoru.....	10
Spotkania losowe.....	13
Charakterystyki	16
Skarby.....	23



Wyspa żywych trupów to przygoda dla 4–5 postaci na drugich lub trzecich poziomach, której rozegranie powinno zająć od 5 do 9 godzin gry. Choć została napisana z myślą o *Zapomnianych Krainach*, można ją osadzić w dowolnym świecie *Dungeons & Dragons*, gdzie istnieją ciepłe morza, tropikalne wyspy, rekiny-zombi i nieumarłe syreny.

Przygoda ma luźną strukturę i nie przebiega wedle ustalonego z góry klucza. Wydarzenia rozgrywane są w odpowiedzi na decyzje podejmowane przez bohaterów oraz w obrębie kluczowych miejsc opisanych w przygodzie.

Zarys przygody

Bohaterowie graczy lądują na opuszczonej tropikalnej wyspie, na której rzekomo zamieszkuje Arkon, pustelnik powszechnie uznawany za błogosławionego. Eksplorując ląd, postacie odkrywają kolejne ślady wskazujące na to, że w ruinach, gdzie miał przebywać Arkon, bytują ożywieńcy. Nie są to jednak jedyni mieszkańcy wyspy – w niewielkiej zatoczce czeka na swoje ofiary nieumarła syrena, środkową część lądu terroryzuje szalona driada, a południowy krańiec patrolują grupy tropikalnych koboldów. Z kolei trójka piratów, cudem ocalałych z rzezi dokonanej przez ożywieńców, którzy błagają o pomoc w wydostaniu się z wyspy, okaże się zdrajcami. Nie są to jednak niebezpieczeństwa mogące odstraszyć poszukiwacze przygód.

Wprowadzenie

Bohaterowie graczy trafiają na wyspę na pokładzie dużej łodzi. Wraz z nimi podróżuje troje doświadczonych żeglarzy, którzy po wysadzeniu grupy na plaży odbiją od brzegu i zarzucą kotwicę w bezpiecznej odległości. Zgodnie z umową będą czekać dwa dni na powrót grupy. Gdy żaden z bohaterów nie wróci bądź

też drużyna będzie potrzebować więcej czasu, mogą poczekać jeszcze jeden dzień, lecz później odpłyną do macierzystego portu. Mogą umówić się z drużyną na powrót po określonym czasie (jednak nie wcześniej niż po ośmiu dniach – na wyspę płynie się z portu 2–3 dni, zależnie od pogody).

Cel podróży drużyny jest zależny od jej składu, motywacji i wcześniejszych przygód (o ile takowe miały miejsce). Obok najbardziej oczywistego, czyli poszukiwania skarbów (na niejednej, mniejszej wysepce znajdowano ruiny wypełnione złotem i cennymi przedmiotami), w grę wchodzi następujące pobudki:

- Bohaterowie zostali wynajęci do odnalezienia pustelnika, który ma tu swą samotnię, bądź do sprowadzenia jego szczątków. Żywemu mędrcom mają wręczyć list od kościelnego hierarchy i poczekać na odpowiedź (korespondencja zawiera rozprawę teologiczną oraz prośbę o rozstrzygnięcie sporu dotyczącego wiary).
- Brat jednego z bohaterów znajdował się na pokładzie pirackiego statku, który prawdopodobnie zatonął w okolicy. Postać otrzymała od rodziny mieszek ze złotem (50 sz) i polecenie, by nie wracała, jeśli nie sprowadzi zaginionego (bądź jego zwłok).
- Podczas upojnego wieczoru w tawernie jeden z bohaterów usłyszał legendę o przeklętej syrenie, która w okolicy wyspy poluje na nieostrożnych marynarzy. Ponoć została przeklęta przez okrutnych bogów morskich głębin: zabrali jej głos i ukryli w przepięknej muszli. Wystarczy odnaleźć muszlę i przyłożyć ją do ucha, by poznać imię syreny – wypowiedzenie go przywróci jej mowę i rozum.

Zasady eksploracji

Na następnej stronie znajdziesz mapkę wyspy. Obszar, na którym rozgrywa się przygoda, został podzielony na hekty o przekątnej odpowiadającej jednemu kilometrowi. O ile bohaterowie graczy nie dysponują nadnaturalnymi metodami podróży, pokonanie jednego pola mapy zajmie im godzinę marszu. Forsując się, można skrócić ten czas dwukrotnie, wiąże się to jednak z utrudnieniem przy rzutach na Zręczność (Skradanie się) oraz Mądrość (Percepcję). Dodatkowo po każdej godzinie marszu należy wykonać rzut obronny na Kondycję (ST 8 + liczba godzin forsownego marszu) – porażka oznacza otrzymanie jednego poziomu Zmęczenia, który znika dopiero po długim odpoczynku.

Należy również pamiętać o zasadach dotyczących przyjmowania płynów opisanych w podręcznikach źródłowych. Wyspę traktujemy jako gorące środowisko, co oznacza konieczność wypicia 7–8 litrów wody każdego dnia.

Przebieg przygody

Bohaterowie graczy lądują na wschodnim brzegu wyspy (miejsce jest zaznaczone na mapie). Wiedzą, że ruiny klasztoru znajdują się w jej północnej części. Na południu widać wysokie wzniesienie o gołych zboczach, na którego szczycie stoi poczerniałe, bezlistne drzewo – to jedyny charakterystyczny punkt widoczny z plaży.

Zgodnie z umową, po wyładowaniu ekwipunku żeglarze odbiją od brzegu i zarzucają kotwicę niecałe sto metrów od miejsca lądowania. W przypadku burzy mają przyplłynąć na plażę i spróbować wciągnąć łódź na piach, a następnie zabezpieczyć ją drewnianymi balami. Na powrót postaci będą czekać dwa dni – po tym czasie wrócą do macierzystego portu. Żeglarze

nie są wojownikami i nie będą chcieli wziąć udziału w eksploracji lądu (ani tym bardziej w bitwie). W przypadku ataku podniosą żagiel i odpłyną.

Przebieg przygody zależy wyłącznie od decyzji podejmowanych przez bohaterów. Poniżej znajduje się opis wszystkich charakterystycznych miejsc wyspy. W dalszej części tekstu znajdziesz również tabelę spotkań losowych, które dodatkowo skomplikują działania drużyny. Pamiętaj, że w tej przygodzie nie ma obowiązku zakończenia misji sukcesem ani pokonania wszystkich nieprzyjaciół. To, co się wydarzy, będzie wyłącznie skutkiem działań bohaterów oraz reakcji istot żyjących na wyspie.

Opis wyspy

Poniżej opisano charakterystyczne punkty wyspy zaznaczone na mapie. Plan podziemi pod ruinami klasztoru znajduje się przy poświęconych im częściach tekstu.

Drzewo Piorunów

Samotne drzewo, poczerniałe od uderzeń piorunów, stoi na wypalanej ziemi na szczycie wysokiego wzgórza. To dobry punkt obserwacyjny – widać stąd Zatokę Syreny oraz fragment zarośniętych schodów prowadzących do klasztoru. Niestety działa to w obie strony – jeśli bohaterowie pozostaną w tym miejscu dłużej niż kilka minut, z pewnością zostaną dostrzeżeni przez tropikalne koboldy. Zauważyć mogą ich również piraci (rzucić k20: wynik 12 lub więcej oznacza, że obserwowali w tym czasie wzgórze) bądź sługi pustelnika (wynik powyżej 15 na k20, MG wybiera jakie istoty dostrzegą bohaterów). Nocą, jeśli grupa oświetla sobie drogę, zostanie automatycznie dostrzeżona.

Pod drzewem znajduje się ukryty skarb, do którego prowadzi mapa leżąca w kryjówce sy-





reny: stara, spróchniała skrzynia chroniona przerdzewiałą kłódką. By ją otworzyć, wystarczy zdać rzut na Siłę albo Zręczności (Zwinne dłonie) na ST 8. Skrzynia zawiera:

- sakwę wypełnioną srebrnymi monetami (345 ss)
- sakiewkę ze złotem (75 sz)
- złotą bransoletę (wartą 50 sz) zawiniętą w aksamitną chustę
- złoty puchar (wart 100 sz)
- niewielki sztylet z ostrzem wykonanym z kości słoniowej (sztylet +1)

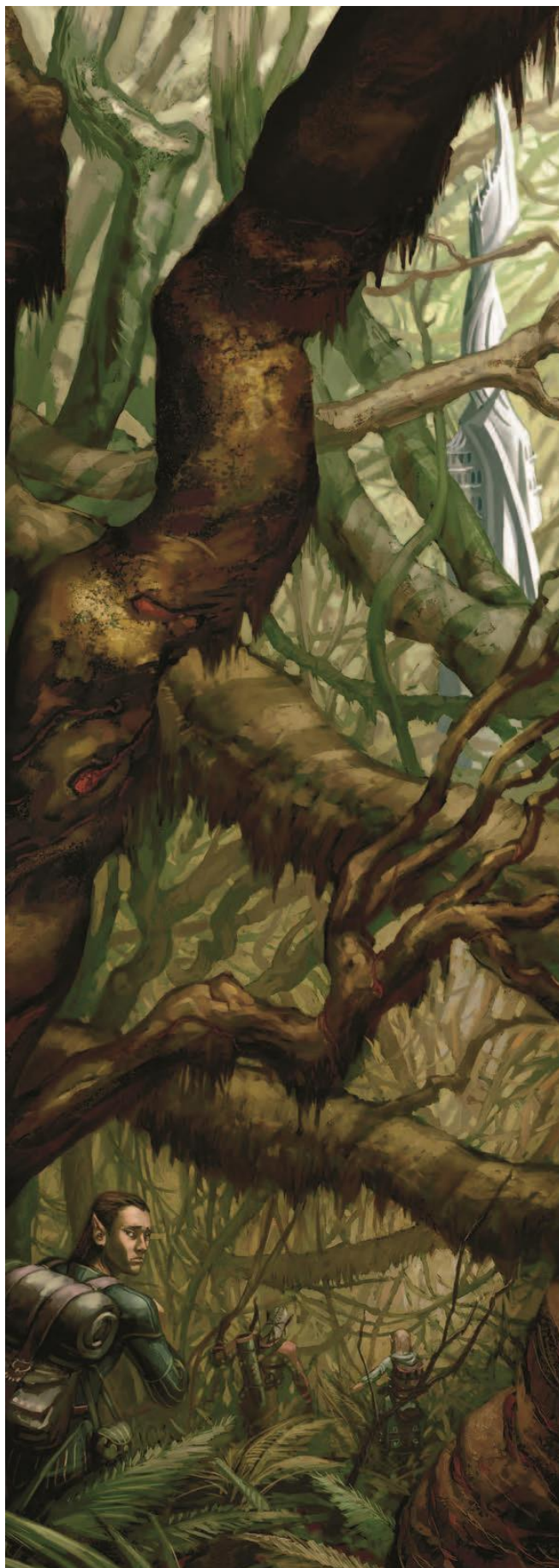
Uwaga: Nie powinienes przekazywać graczom wskazówek dotyczących skarbu, sugerując, że coś ukryto pod drzewem. Skrzynia została zakopana dawno temu, w dodatku bardzo głęboko. Miejsce to było odwiedzane przez wiele istot – z pewnością odnalazłyby skarb już dawno temu.

Zatoka Syreny

To spokojne, urokliwe miejsce osłonięte jest z obu stron wysokimi skałami, wbijającymi się prosto w morze. Szeroka, piaszczysta plaża byłaby idealnym miejscem do odpoczynku, gdyby nie istota, która znalazła legowisko w częściowo zatopionej jaskini. To nieumarła syrena, przemieniona wskutek klątwy za zdradę swych sióstr, które zostały pożarte przez wodne ghule. Gdy ożywieńcy zaatakowali, Adella uciekła, pozostawiając rodzeństwo na pastwę losu. Syrenie nie udało się jednak uniknąć śmierci, a za swoją zbrodnię zapłaciła utratą imienia. By z niej zakpić, bogowie głębin ukryli je w muszli, którą złożyli w skrzyni, gdzie przechowywała swe najcenniejsze skarby. Jeśli ktoś odzyska i wypowie utracone imię w obecności Adelli, klątwa zostanie zdjęta, a do ciała syreny powróci życie.

Teraz syrena jest groźnym, sprytnym drapieżnikiem czyhającym na nieostrożnych podróżników bądź inną łatwą zdobycz. Jest wiecznie głodna. Koboldy dawno temu nauczyły się unikać tego miejsca, dlatego jedynym posiłkiem, na jaki może liczyć, są rozbitkowie i przypadkowi goście – na przykład piraci bądź bohaterowie graczy. Czeką cierpliwie, aż ofiary zbliżą się do brzegu lub wejdą do wody (jeśli trzeba, wabi je śpiewem). Następnie rozkazuje zaatakować swoim trzem pupilkom, rekinom-zombi, które chwytają zdobycz za nogi i wciągają w mroczną głębinę. Ofiary paraliżuje lub topi, po czym zaciąga do swojej jaskini, gdzie może je w spokoju pożreć.

Kryjówka syreny musiała być niegdyś pięknym miejscem. Niewielka sadzawka łśni w promieniach słońca, oświetlając wnętrza ciepłym, złocistym blaskiem odbitego światła. Ściany i strop są pokryte freskami, lecz z biegiem lat syrena zasłoniła je błotem, wodorostami oraz resztkami swych ofiar. W najciemniejszym



kącie jaskini stoi zbutwiała skrzynia, w której syrena trzyma swoje „pamiątki”. Są to:

- Magiczna, nieprzemakalna tuba zawierająca mapę wyspy z zaznaczonym miejscem ukrycia skarbu przy Drzewie Piorunów.
- Niewielki, aksamitny worek zawierający 2k6 pereł (każda z nich jest warta 10 sz).
- Piękna, biało-różowa muszla wielkości dużej pomarańczy. Gdy przyłożyć do niej ucho, słychać szum morza oraz dziwny szelest. Jeśli ktoś wsłucha się przez chwilę w ten dźwięk, dosłyszyci cichy, dziewczęcy szept wypowiadający raz za razem jedno słowo – „Adella”. Jest to imię nieumarłej syreny.
- Ciemnoniebieska, podłużna muszla długa jak przedramię dorosłego mężczyzny. W środku czuwa niewielki, nieumarły krocionóg, któremu syrena rozkazała zaatakować każdego, kto przyłoży ucho do muszli. Stwór wykonuje wówczas atak. Uniknięcie go wymaga zdania rzutu obronnego na Zręczność (ST 15). W przypadku porażki cel otrzymuje 1k4 kłujących oraz 2k8 trujących obrażeń. Jeśli cel padnie nieprzytomny, krocionóg wciska się przez przewód słuchowy do głowy ofiary, powodując w każdej rundzie dodatkowe 1k4 obrażenia. Zabicie stwora wymaga skutecznego trafienia (ma 1 pw). Jego KP jest równa 10.

Jest niewielka szansa na to, że gracze zdecydują się przeszukać brzeg i trafią do jaskini syreny, zanim Adella zginie. Istotę mogą napotkać w zatoce lub gdy spróbują dopłynąć do wraku okrętu pirackiego (szansa 11–20 na k20; jeśli choć jedna postać jest ranna, rekiny wyczuwają krew i syrena na pewno zainteresuje się przybyszami). Piraci wiedzą o zagrożeniu i znają lokalizację jaskini. Mogą zatem skierować tam bohaterów, licząc, że syrena zabije ich lub na

tyłe uszczupli siły drużyny, by sami mogli dokończyć dzieła.

Uwaga: Być może bohaterowie wejdą w posiadanie muszli, w której jest zakłete imię syreny, zanim ta zostanie zglądzona. Adella jest inteligentna i nie będzie walczyć do ostatniej kropli krwi. Ucieknie, gdy postacie zdobędą przeważę, nawet kosztem porzucenia rekinów-zombi. Może dać to grupie okazję do przeszukania jaskini i późniejszego zdjęcia kłątwy.

Piraci

Swego czasu piraci, pod wodzą krasnoludzkiego nawigatora Karnoxa Czarnego, musieli ratować się ucieczką przed szubienicą. Na wyspę dotarli z ładownią wypełnioną zrabowanymi dobrami. Miejsce wydawało się idealne do założenia nowej bazy – wyspa była wystarczająco duża, miała pod dostatkiem zwierzyny i słodkiej wody oraz znajdowały się tam ruiny klasztoru, które można było z czasem zmienić w obronny fort. Ludzie Karnoxa nie mieli jednak szczęścia.

Część załogi wraz z kapitanem ruszyła w głąb lądu w poszukiwaniu miejsca na tymczasową kryjówkę. Pozostali, z wyjątkiem warty pozostawionej na okręcie, obozowali na plaży. Pierwsza grupa dotarła do ruin niedługo po zmierzchu i tuż przed świtem została zaatakowana przez ożywieńców. Pięciu ocalałym udało się wyrąbać drogę ucieczki. Na plaży czekały na nich trupy kompanów oraz płonący okręt. W akcie desperacji piraci rzucili się do wody, chcąc ocalić chociaż część dobytku. Dwóch najszybszych dopadły nieumarłe rekiny. Pozostała trójka zdołała wrócić na ląd. Miało to miejsce dwa tygodnie temu.

Od tamtej pory piraci ukrywają się na wyspie, unikając tubylców. Trzymają się też z dala od klasztoru. Nie zostają długo w jednym miejscu, przenosząc się do kolejnych kryjówek. Za dnia

obserwują morze, licząc na ratunek ze strony podróżników – być może takich samych morskich rozbójników jak oni. Widząc łódź bohaterów, zmieniają zamiary. Liczą, że uda im się wciągnąć część załogi w zasadzkę, a resztę zastraszyć, przejąć statek i wrócić do interesu. Planują także wydobyć przynajmniej część zrabowanych skarbów – w ładowni okrętu znajdowało się dość złota, by zapewnić im długie lata dostatniego życia. Plany te oczywiście znowu ulegną zmianie, jeśli wśród bohaterów będzie brat jednego z piratów. Szczegóły dotyczące zawartości ładowni zatopionego okrętu znajdziesz w sekcji *Skarby* na str. 22.

Piraci ukrywający się na wyspie:

- **Baroa** – rosły, ciemnoskóry wojownik o porywczym charakterze i nieznoszącym sprzeciwu głosie. Jest bezwzględny, bez wahania porzuciłby towarzyszy, jeśli zapewniłoby mu to bezpieczeństwo. Na okręcie był bosmanem, co widać na pierwszym rzut oka.
- **Kus** – młody, cichy półelf o paranoicznym spojrzeniu. Podczas rozmowy ciągle się rozgląda i próbuje uciszać wszystkich, którzy podnoszą głos. W walce z ożywieńcami zginęło jego dwóch braci. Choć lęka się ponownego spotkania z nieumarłymi, marzy mu się rewanż i pokonanie pustelnika.
- **Cavani** – mrukliwy barbarzyńca o niegdyś bladej skórze, obecnie czerwonej od poparzeń słonecznych. Przybył na południe przed kilkoma miesiącami, marząc o złocie, dziewczkach i winie. Podczas karczemnej popijawy stracił przytomność. Obudził się na okręcie jako przymusowy załogant. Początkowo zamierzał opuścić pokład przy pierwszej nadarzącej się okazji, lecz po udanym ataku, gdy ładownia wypełniła się złotem, zmienił zdanie. Jest chciwy i tylko przyparty do muru zgodzi się opuścić wy-

spę bez skarbów spoczywających w zatopionym okręcie.

Piraci początkowo zainteresowani będą jedynie swoim bezpieczeństwem, jednak bardzo szybko da o sobie znać ich natura. Zaczną kombinować, jak uniezależnić się od bohaterów i przejąć inicjatywę. Jeśli postacie graczy są im obce, wcześniej czy później zostaną zdradzone. Piraci nie są jednak głupcami i nie ma mowy o frontalnym ataku. Prędzej spróbują wciągnąć grupę w zasadzkę: zaprowadzą ją w pobliże Zatoki Syreny, w miejsce, gdzie łatwo spotkać koboldy, bądź wskażą drogę do ruin klasztoru (sami tam jednak nie pójdą, chyba że pod groźbą śmierci).

Idealny plan piratów zakłada zastraszenie wart na łodzi, podpłynięcie do wraku okrętu, wydobywanie skarbów i rejs zdobytym statkiem drużyny do jednego z portów, gdzie będą mogli wydać zrabowane złoto. Jeśli zamiar się powiedzie, bohaterowie graczy zajmą miejsce piratów i będą musieli przetrwać na wyspie przez jakiś czas. Gdyby faktycznie doszło do takiej sytuacji, rzuć k20 po każdym tygodniu spędzonym na wyspie:

- 1–15 – w okolicy nie pojawił się żaden statek, którego kapitan byłby zainteresowany ratowaniem podejrzanej bandy.
- 16–17 – w pobliżu przepływa okręt piracki; bohaterowie zostaną zabrani z wyspy, gdy zaciągną się do załogi.
- 18–19 – nieopodal wyspy przepływa statek kupiecki; ratunek będzie kosztował bohaterów po 20 sztuk złota od osoby.
- 20 – na wyspę trafia ekspedycja przyjaciół bądź sojuszników, którzy natknęli się na zrabowany statek drużyny.

Szalona driada

Avamuella żyła na wyspie od dziesiątek lat. Nie pamięta, kto zasadził jej drzewo, musiało być



to jednak bardzo dawno temu. Była nieco samotna, jednak udało się jej zaprzyjaźnić z żyjącymi tu koboldami. Jej obecność łagodziła ich obyczaje i hamowała agresję.

Do nowego gościa na wyspie podeszła z naiwną ciekawością, pustelnik okazał się jednak dobrym towarzyszem. Potrafili rozmawiać całymi dniami, poruszając wszelkie tematy, z kwestiami wiary włącznie. Ich przyjaźń została wystawiona na próbę w ostatnich latach życia starca, gdyż pustelnik stawał się coraz bardziej zgryźliwy. Avamuella okazywała olbrzymią cierpliwość, jednak ataki agresji pustelnika stały się z czasem nie do zniesienia. Zaczęła go zatem unikać. Ten, zdradzony, w swoim szaleństwie poprzysiął zemstę, która dokonała się po jego śmierci. Trupim jadem zaraził drzewo Avamuelli, zatruwając tym samym jej charakter. Szalona driada stała się równie złośliwa i agresywna jak Arkon. Wciąż chciała dbać o koboldy, zamierzała je jednak wychować różgą, a nie łagodnym słowem.

Driada całymi dniami trzyma się swojego drzewa, walcząc z narastającym szaleństwem.

Czasem odzyskuje zmysły – stara się wówczas (bezsukutecznie) znaleźć sposób na uzdrowienie swojej siedziby. W gorszych momentach, gdy popada w obłąd, driada zmienia się w niebezpiecznego upiora i wędruje po wyspie w poszukiwaniu ofiar. Podczas podróży bohaterowie graczy bez wątpienia natrafiają na wypatroszone ptaki i rozetrwane na strzępy gryzonie.

Każdego dnia podczas pobytu postaci na wyspie rzuć k20, by określić stan umysłu Avamuelli:

- 1–5 – popada w obłąd (jest agresywna, zaatakuje każdą żywą istotę w polu widzenia).

- 6–15 – szaleństwo trzyma ją w garści (jest arogancka i władcza, zaatakuje, jeśli zostanie sprowokowana).
- 16–19 – walczy z szaleństwem (jest nieco arogancka, nie znosi słowa sprzeciwu, lecz nie jest agresywna).
- 20 – w pełni kontroluje swoje zachowanie (poprosi o pomoc, gdy tylko dostrzeże bohaterów).

Wyniki 1–15 oznaczają szansę na spotkanie Avamuelli z dala od jej drzewa. Rezultaty 16–20 wskazują, że można się na nią natknąć wyłącznie na polanie, pośrodku której stoi drzewo driady – rozłożysty mahoniowiec o skarłałych liściach i pniu oznaczonym rubinowymi żyłkami.

Szamani koboldów wiedzą, że źródłem szaleństwa driady jest jad, którym pustelnik zatruł drzewo, lecz nie potrafią jej pomóc. Jeśli bohaterom uda się z nimi porozumieć, mogą zaofiarować pomoc plemienia (w dowolnej sprawie) w zamian za uleczenie Avamuelli. Jeśli grupie uda się uzdrowić driadę, zyska nie tylko wdzięczność szamanów, lecz także cennego



sojusznika w walce z ożywieńcami. Uleczona driada nie będzie miała wątpliwości, że jedynym sposobem, by pomóc dawnemu przyjacielowi, jest zniszczenie jego nieumarłego ciała.

Jaskinie koboldów

Tropikalne koboldy żyją na wyspie od dziesiątek pokoleń. Nie pamiętają, w jakich okolicznościach trafili tutaj ich przodkowie. Nie czują się zagrożone przez obcych. Do tej pory na wyspę docierali jedynie nieliczni rozbitkowie. Nawet pustelnik, który zamieszkał w zrujnowanym klasztorze, wydawał się nieszkodliwy. Z rzadka pojawiały się latające potwory, im jednak można było uciec, skryć się w jaskini i poczekać, aż odlecą. Koboldy rodziły się, przeżywały swoje życie we względnym spokoju i umierały ze starości.

Na wyspie żyje około stu koboldów, z czego tylko połowa jest zdolna chwycić za broń i stanąć do walki. Mieszkają w kompleksie jaskiń położonym w południowej części wyspy. Zajmują się polowaniem, zbieractwem, hodowlą ptactwa i łowieniem ryb. Choć przez wiele pokoleń nic im nie zagrażało, populacja utrzymuje się na stałym poziomie, gdyż z większości złożonych jaj nie wykluwają się młode. Każde zdrowe dziecko to dla plemienia prawdziwy skarb.

Plemię nie jest agresywne względem obcych, za to wykazuje daleko posuniętą ostrożność. Koboldy starają się unikać intruzów tak długo, jak to możliwe. Gdy przybysze trafią w okolice jaskiń, plemię organizuje zbrojną wycieczkę (szaman, 1k4 trucicieli oraz 2k6 wojowników) – oddział staje na drodze obcych i stara się przekonać ich do odejścia. Koboldy walczą w ostateczności, lecz nawet wtedy próbują jedynie przepędzić intruzów. Choć gdy zginie członek plemienia, nie mają litości dla nieprzyjaciół.

Za dnia około połowa koboldów pracuje poza jaskiniami – łowi ryby, zbiera owoce, poluje lub patroluje okoliczne tereny, w tym plażę (nie zapuszczają się zbyt daleko od domu). Patrole składają się z 1 truciciela oraz 1k6+3 wojowników, natomiast w skład każdej grupy roboczej wchodzi 2 wojowników i 1k6+3 członków plemienia. W przypadku ataku koboldy starają się uciec i ukryć w dżungli lub dotrzeć do najbliższego patrolu. Walczą, gdy mają sporą przewagę liczebną (oczywiście zwykli członkowie plemienia nie biorą udziału w starciu). Jeśli dojdzie do choćby jednej potyczki z bohaterami graczy, wszystkie koboldy zbiorą się w okolicy jaskiń, by bronić słabszych członków plemienia.

Koboldzią społecznością rządzi najstarszy szaman, który ma do pomocy czworo uczniów. W przypadku walki będą dowodzić, ukrywając się za plecami wojowników. Jeśli bitwa potoczy się na niekorzyść koboldów, pozostali przy życiu uciekną w dżunglę. Jest jednak mało prawdopodobne, że do tego dojdzie – bohaterowie, nawet przy wsparciu trójki piratów i załogi swojej łodzi, nie zwyciężą w walce z kilkudziesięcioma koboldami. Gdyby grupa rozbiła kilka patroli, szamani dysponowaliby wówczas o wiele mniejszymi siłami, lecz nawet wtedy magiczne moce przywódców dałyby koboldom sporą przewagę.

Ruiny klasztoru

Zabudowania klasztorne stoją w tym miejscu od kilkuset lat. Były tu, gdy koboldy trafiły na wyspę. Wydaje się, że nie naruszył ich ząb czasu – choć są zarośnięte mchem i chaszczami, puszcza trzyma się z dala od naznaczonych ruinami kamieni. Również koboldy unikają tego miejsca. Zła aura nie przeszkadzała jednak Arkonowi. Wręcz przeciwnie, pustelnik cenił sobie ciszę i spokój, kiedy zaś potrzebował czyjeś towarzystwa, spotykał się z Avamuellą.

Arkon przybył na wyspę w poszukiwaniu spokoju i oświecenia. Choć bogowie nie odpowiadali na modły, on nigdy nie stracił wiary i każdego dnia modlił się długimi godzinami. Z biegiem lat robił się coraz słabszy. Coraz więcej kaszlał, zaczął płuć krwią. Magia nie była w stanie go uzdrowić.

Arkon umierał i doskonale zdawał sobie z tego sprawę. Prosił o uzdrowienie, lecz jego patroni milczeli. Błagał o odsunięcie bólu, lecz cierpiał jeszcze bardziej. Być może była to próba wiary, której nie sprostał. W ostatnich miesiącach życia zaczął się modlić do tych, którymi gardził: bogów śmierci, zepsucia i nieumarłych. Zaprzysięgłych wrogów, których sługi zabijał dziesiątkami w czasach swojej młodości. Wreszcie Orkus odpowiedział na błagania pustelnika. Podczas pewnej burzliwej mocy Arkon zmarł i odrodził się jako nieumarły. Zdeformowana, wypaczona dusza ponownie objęła we władanie zniekształcone ciało. Nowy patron przysłał mu do pomocy kilkoro sług – szkielety oraz zombi, stworzone z ciał ludzi pogrzebanych na wyspie.

Od tamtego czasu armię Arkona zasilali rozbitkowie oraz kilkoro złapanych i zamordowanych koboldów. Obecnie, prócz swojego porucznika, Gnılca, pustelnik ma pod swoimi rozkazami cztery ghule, sześć zombi oraz osiem szkieletów. Gnilec i ghule przemierzają się swobodnie po wyspie w poszukiwaniu nowych ofiar, natomiast zombi i szkielety strzegą ruin klasztoru. Sam Arkon przebywa w ciągu dnia w sali tronowej, nocą zaś wychodzi na powierzchnię i wędruje po okolicy w towarzystwie wszystkich szkieletów. Jeśli bohaterowie trafią do klasztoru po zachodzie słońca, rzuc 20 – wynik poniżej 11 oznacza, że pustelnik jest jeszcze w lochach, natomiast wyższy rezultat wskazuje na możliwość spotkania go na powierzchni.



Podziemia ruin klasztoru są skryte w ciemności. Wyjątek stanowi sala tronowa, gdzie (przynajmniej przez chwilę) palą się pochodnie. Bohaterowie będą zmuszeni korzystać z własnych źródeł światła, o ile ich potrzebują.

Grobowiec

W niewielkiej niszy stoi stary sarkofag. W środku na nieostrożnych czeka rój nieumarłych insektów – jeśli bohaterowie otworzą skrzynię, natychmiast zostaną zaatakowani. Owady kęsażą wszystkie żywe istoty, które zeszły pod ziemię, ignorując jedynie inne ożywieńce.

Skarbiec

Niewielkie pomieszczenie, do którego dostępu broni zardzewiała krata. Podnoszący ją mechanizm już dawno się zaciął, przeszkodę trzeba zatem wyłamać lub rozgiąć (rzut na Siłę na ST 20). Wewnątrz, niedbale rozrzucone



i pokryte kurzem i pajęczynami, leżą wszystkie cenne przedmioty znalezione przy ofiarach Arkona.

Skarbca pilnuje zmija-zombi, zagrzebana pod rdzewiejącymi zbrojami. Dostrzeżenie jej wymaga udanego rzutu na Mądrość (Percepcja) na ST 15. Porażka oznacza, że zmija kąsa, wykonując atak z ułatwieniem.

W skarbcu znajdują się:

- 120 sz, 400 ss i 872 sm rozsypanych po całym pomieszczeniu
- koszulka kolcza (lekko rdzewieje, wymaga zdania rzutu na narzędzia kowalskie na ST 12, by przywrócić ją do użytku)
- napierśnik (ma dziurę w okolicy mostka – potrzebne rzucenie czarą *naprawa (mending)*, by chronił jak trzeba)

- kasetka z dwoma złotymi bransoletami i rubinowymi kolczykami do pary (komplet wart 300 sz)
- skrzyneczka z 4 eliksirami leczenia ran
- zdobiony, zakrzywiony sztylecik (wart 15 sz)

Kapliczka

Pomieszczenie jest puste z wyjątkiem kości ułożonych na posadzce w kształt potwornej czaszki w miejscu, w którym Arkon modli się do Orkusa. W komnacie jest wyraźnie chłodniej niż w sąsiednich pomieszczeniach. Ściany i posadzka pokryte są szronem, a oddechy zamieniają się w mgiełkę. Jest to efekt klątwy rzuconej na czaszkę. Pierwsza żywa istota, która dotknie kości, stanie się celem zaklęcia *zadawanie ran (inflict wounds)* rzuconego na



3. poziomie. Czar ma formę widmowej, lodowej dłoni chwytającej istotę, która bezczęści kościany krąg. Uwolnienie zaklęcia ostrzega Arkona o intruzach (o ile wcześniej nie był świadomy ich obecności).

Sala tronowa

Tu zwykle przebywa szóstka zombi. Sala jest dobrze oświetlona przez sześć pochodni tkwiących w ściennych uchwytych, lecz zaraz po

zjawieniu się bohaterów pustelnik zgasi je jednym gestem. Nieumarły kapłan będzie krył się za plecami swoich sług, rażąc postacie graczy zaklęciami ofensywnymi. Sam wkroczy do walki, gdy wyczerpie zasób przydatnych czarów.

Spotkania losowe

Na wyspie żyje jedynie kilka istot, które mogą zagrozić bohaterom (oczywiście nie licząc koboldów, piratów, driady, syreny oraz pustelnika wraz z jego sługami). Po każdym dwóch godzinach wędrówki rzuć k20 – wynik powyżej 15 oznacza, że grupa natknęła się na ciekawe miejsce, bądź niebezpieczną istotę. Rodzaj spotkania określa się rzutem k12. Gdyby wynik okazał się bezsensowny (np. wskazał na piratów, a ci zostali już wcześniej zabici), sprawdź kolejną pozycję w tabeli. W ten sam sposób możesz potraktować powtarzające się rezultaty (trzecie z rzędu spotkanie z małpami debatującymi nad gnijącymi zwłokami z pewnością nie będzie emocjonujące).

1. Olbrzymie kraby – od strony plaży rusza ku bohaterom 1k4+2 olbrzymich krabów. Ich kolorowe pancerze są doskonale widoczne na tle zieleni lasu, jednak to żadna pociecha, gdyż potwory pędzą z szybkością biegnącego elfa.

2. Małpy – 1k6 goryli stoi w kręgu, najwyraźniej oglądając coś skrytego w wysokim krzaku. Okazuje się, że podziwiają ciało kolorowo odzianego marynarza – na pierwszy rzut oka leży tam co najmniej kilka dni. Małpy są zafascynowane złotymi ozdobami (bransoletami, kolczykami, pierścieniami). Goryle zaatakują z iście lwią furją, jeśli bohaterowie spróbują je przepędzić lub odebrać znalezisko.

3. Piraci – trzech obdartusów (piratów) stoi plecami do drzewa, opędzając się tępyimi kordami od grupy 2k6 tropikalnych koboldów. Z jednym i drugim uda się porozumieć, jednak bardzo trudno będzie przekonać koboldy, by puściły marynarzy wolno (mają dość podkradania żywności przez piratów, dlatego wysłały drużynę łowców, by pozbyć się problemu).

4. Ręka diabła – bohaterowie natykają się na fragment gigantycznego posągu (w całości mierzyłby ponad sto metrów wysokości) przedstawiający ludzkie przedramię zakończone szczypcami kraba. Leży tu od dawna, porośnięty pnączami i mchem. Dokładniejsze oględziny i zdany rzut na Intelpekt (Przeszukiwanie) na ST 10 pozwolą dostrzec zagrzebane w ziemi kości humanoida wielkości człowieka, który wygląda, jakby został zmiażdżony szczypcami. Rozgrzebując ziemię, można znaleźć ułamany kostur z lekko lśniącym szafirem (wartym 200 sz). Badanie fragmentu posągu, po zdanych rzucie na Intelpekt (Medycyna) na ST 10, umożliwi dostrzeżenie kości, mięśni i żył, niczym w żywym organizmie – jakby było to przedramię gigantycznego, spetryfikowanego wynaturzenia.

5. Jaszczur – wędrując przez dżunglę, bohaterowie dostrzegają gigantyczną sylwetkę smoka, lecącego nad ich głowami. Gad ląduje gdzieś nieopodal. Kilka minut później widać, jak odlatuje, trzymając w łapach fragment wraku (to okręt piratów – smok zabrał większą część zatopionego złota). Jeśli to zdarzenie ma miejsce za dnia, rzuć dodatkowo k20 – wynik mniejszy niż 10 oznacza, że żeglarze na łodzi, którą przypłynęli bohaterowie, przerazili się tak mocno, że podnoszą kotwicę i natychmiast odpływają. Pościg za gadem nie będzie prosty. Załoga łodzi nie chce nawet słyszeć o polowaniu na smoka, tym bardziej że ma mocne podejrzenia, co to za jaszczur. Virsax to znany wśród wilków morskich młody smok o łuskach barwy miedzi. Jest zatwardziałym hazardzistą. Złoto prawdopodobnie wykorzysta, by spłacić karciane długi lub wziąć udział w grze o wysoką stawkę.

6. Gnilec – wysoko na drzewie siedzi olbrzymia, gnijąca małpa. To pupil pustelnika, wysyłany na zwiad, gdy Arkon przeczuwa zbliżające się zagrożenie. Jeśli nie zostanie dostrzeżony



(rzuć na Zręczność (Ukrywanie), przy przebi-
ciu pasywnej Percepcji wszystkich postaci Gni-
lec działa z zaskoczenia), skoczy na ostatnią
osobę w szeregu, próbując złamać jej kark,
a następnie rzuci się z
pięściami na kolejną.
Stwór jest bardzo sprytny i nie będzie ryzyko-
wał starcia z przygotowa-
waną drużyną – po
pierwszej rundzie walki
wespnie się na drzewo i
spróbuje zniknąć w
dżungli, niosąc ostrze-
ostrzeżenie dla swego
pana. Natomiast z po-
ranionymi, osłabionymi
postaciami spróbuje
sobie poradzić sam.

7. Rój insektów – boha-
terowie słyszą nagle po-
krzykiwania małych i wi-
dzą, jak jedna z nich
strąca z drzewa olbrzymie gniazdo, które roz-
pada się pod nogami postaci. Z wnętrza wyla-
tują dwa roje rozwścieczonych os, które na-
tychmiast atakują bohaterów.

8. Szkielet na drzewie – do wielkiego figowca
przybito kilkoma niewielkimi włóczniami ja-
kąś ludzką istotę (wygląda to na robotę kobol-
dów). Został z niej jedynie obciągnięty skórą
szkielet. Jest w nim coś nienaturalnego. Trawa
pod stopami trupa poczerniała i uschła, po-
dobnie jak kora drzewa
w miejscu, gdzie szkielet dotyka figowca. Boha-
terowie bez problemu dostrzegają ciężki, złoty
wisior z amuletem w kształcie czaszki byka
tkwiący w klatce piersiowej trupa. Jest to prze-
klęty *Amulet trędowatego* (jego opis znajdziesz
na str. 23).



9. Ghule – dwa wychudłe stwory pożywają się
resztkami tropikalnego kobolda. Są bardzo
czujne, dlatego bohaterom raczej nie uda się
ich zaskoczyć (konieczność zdania grupowego
rzutu na Zręczność
(Ukrywanie) na ST
14).

W przypadku ataku
natychmiast roz-
dzielają się i ucieka-
ją. Różnymi droga-
mi dotrą do klaszto-
ru, by ostrzec Ar-
kona przed intru-
zami. Jeśli spotka-
nie ma miejsce da-
leko od ruin, za-
miast tego mogą
zwabić grupę do
Zatoki Syreny.

10. Driada – prze-
bieg spotkania zale-
ży od miejsca,

w którym bohaterowie zobaczą Avamuellę.
Jeśli stanie się to w okolicy jej mahoniowca,
rzuć k20, by określić stan umysłu driady. Gdy
grupa spotka Avamuellę daleko od drzewa,
przyjmij automatycznie, że na kostce wypadł
wynik 1–5.

11. Grupa koboldów – 1k6+3 członków plemie-
nia zajmuje się zbieraniem żywności. Pilnuje
ich 2 wojowników. W przypadku agresywnego
zachowania drużyny koboldy natychmiast roz-
biegną się po dżungli, próbując ukryć się lub
wezwać pomoc. Można próbować się z nimi
porozumieć – znają jednak wyłącznie język
smoczy.

12. Patrol koboldów – 1 truciciel oraz 1k6+3 wo-
jowników wędruje przez dżunglę w poszuki-
waniu zagrożeń dla koboldziej społeczności –
na przykład bohaterów graczy. Nie zaatakują

od razu, lecz będą starali się sprawić, by drużyna nie zapuściła się zbyt daleko na południe (jeśli zmierza w innym kierunku, będą ją śledzić z bezpiecznej odległości przez 30 minut). W przypadku agresji dwóch wojowników od razu pobiegnie wezwać pomoc.

Charakterystyki

Poniżej znajdziesz charakterystyki istot pojawiających się w przygodzie.

Driada Avamuella

Średni fey, chaotyczna neutralna

Klasa Pancerza 11 (16 z korową skórą)

Punkty wytrzymałości 22 (5k8)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (o)	12 (+1)	11 (o)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Umiejętności Percepcja +4, Skradanie się +4, Sztuka przetrwania +3, Zastraszanie +5

Zmysły Widzenie w ciemności 18 m, pasywna Percepcja 14

Języki elfi, leśny

Stopień wyzwania 1 (200 PD)

Wrodzona magia. Driada rzuca czary oparte na Charyzmie (ST rzutu obronnego 13). Zna następujące zaklęcia:

Do woli: *druidzkie sztuczki (druidcraft)*

3/dzień: *sen (sleep)*

1/dzień każde z: *korowa skóra (barkskin)*, *przejście bez śladu (pass without trace)*, *shillelagh*

Odporność na magię. Driada wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciw czarom i innym efektom magicznym.

Spętanie. Raz w ciągu swojej tury może ożywić rośliny w promieniu 1,5 m od wskazanego punktu (1 pole), by spróbowały pochwycić znajdującą się tam istotę. Ofiara musi wykonać rzut obronny na Siłę (ST 10), lub zostanie unieruchomiona. Ofiara może ponawiać rzut obronny na koniec każdej ze swoich tur, kończąc ten efekt w przypadku sukcesu.

AKCJE

Ciernisty bicz. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 3 m, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k8+1) obrażeń kłutych oraz 5 (2k4) od trucizny.

Upiorny krzyk (Odświeżenie 5–6). Driada wydaje z siebie przerażający krzyk, który rani wszystkie istoty w promieniu 6 m (4 pól) od niej. Każda istota otrzymuje 10 (3k6) obrażeń psychicznych i zostaje wystraszona na 1 minutę. Jeśli zda rzut obronny na Wolę na ST 12, otrzymuje połowę obrażeń i nie jest już wystraszona.

Ghul

Średni nieumarły, chaotyczny zły

Klasa Pancerza 12

Punkty wytrzymałości 22 (5k8)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
13 (+1)	15 (+2)	10 (o)	7 (-2)	10 (o)	6 (-2)

Niepodatność na obrażenia od trucizny

Niepodatność na stany oczarowanie, wyczerpanie, zatrucie

Zmysły Widzenie w ciemności 18 m, pasywna Percepcja 10

Języki wspólny

Stopień wyzwania 1 (200 PD)

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +2 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 9 (2k6+2) obrażeń kłutych.

Szpony. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 7 (2k4+2) obrażeń ciętych. Jeśli cel jest istotą inną, niż elf bądź nieumarły, musi zdać rzut obronny na Kondycję na ST 10 lub zostanie sparaliżowany na 1 minutę. Ofiara może ponawiać rzut obronny na koniec każdej ze swoich tur. W przypadku sukcesu paraliż mija.

Gnilec

Średni nieumarły, chaotyczny zły

Klasa Pancerza 13 (naturalna)

Punkty wytrzymałości 37 (5k8+15)

Szybkość 9 m(6 pól), wspinaczka 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (o)	11 (o)	7 (-2)

Umiejętności Akrobatyka +4, Skradanie się +4

Niepodatność na obrażenia od trucizny

Niepodatność na stany oczarowanie, wyczerpanie, zatrucie

Zmysły Widzenie w ciemności 18 m, pasywna Percepcja 10

Języki rozumie wspólny, lecz nie może mówić

Stopień wyzwania 2 (450 PD)

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +4 b do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 11 (2k6+4) obrażeń kłutych.

Szpony. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 7 (2k4+2) obrażeń ciętych. Jeśli cel jest istotą inną niż elf bądź nieumarły, musi zdać rzut obronny na Kondycję na ST 12 lub zostanie sparaliżowany na 1 minutę. Ofiara może ponawiać

rzut obronny na koniec każdej ze swoich tur, kończąc ten efekt w przypadku sukcesu.

Goryl

Średnia bestia, niesprzymierzona

Klasa Pancerza 12

Punkty wytrzymałości 19 (3k8+6)

Szybkość 9 m (6 pól), wspinaczka 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Umiejętności Atletyka +5, Percepcja +3

Zmysły pasywna Percepcja 13

Stopień wyzwania 1/2 (100 PD)

AKCJE

Atak wielokrotny. Goryl wykonuje dwa ataki pięściami.

Pięści. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 6 (1k6+3) obrażenia obuchowe.

Kamień. *Atak zasięgowy bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 7,5/15 m, jeden cel. *Trafienie:* 6 (1k6+3) obrażenia obuchowe.

Nieumarła syrena

Średni nieumarły, chaotyczna zła

Klasa Pancerza 14

Punkty wytrzymałości 38 (7k8+7)

Szybkość pływanie 12 m (8 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (o)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Umiejętności Przyroda +3, Skradanie się +6, Sztuka przetrwania +4

Niepodatność na obrażenia od trucizny

Niepodatność na stany zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 12 m, pasywna Percepcja 12

Języki rozumie wspólny, lecz nie może mówić

Stopień wyzwania 3 (700 PD)

Odporność na magię. Nieumarła syrena wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciwko czarom i innym efektom magicznym.

Zwodnicza pieśń. Nieumarła syrena śpiewa magiczną piosenkę. Każdy humanoid i gigant w promieniu 60 metrów od niej, który słyszy zwodniczą pieśń, musi wykonać rzut obronny na Mądrość (ST 11) lub zostanie oczarowany do momentu przerywania śpiewu. W każdej rundzie syrena musi poświęcać akcję bonusową, by kontynuować śpiewanie. Może ją przerwać w dowolnym momencie. Zwodnicza pieśń kończy się automatycznie, gdy nieumarła syrena straci przytomność.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +6 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 8 (1k8+4) obrażeń klutych.

Oszłamiający dotyk. Nieumarła syrena dotyka jedną istotę znajdującą się w odległości do 1,5 metra od niej. Cel musi zdać rzut obronny na Inteligencję (ST 13), lub otrzymuje 13 (3k6+3) obrażeń psychicznych i jest ogłuszony (stunned) do początku jej następnej tury.

Obdartus (pirat)

Średni humanoid (człowiek), chaotyczny neutralny

Klasa Pancerza 12 (skórzana zbroja)

Punkty wytrzymałości 11 (2k8+2)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
11 (o)	12 (+1)	12 (+1)	10 (o)	10 (o)	10 (o)

Zmysły pasywna Percepcja 10



Stopień wyzwania 1/8 (25 PD)

AKCJE

Szabla. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 4 (1k6+1) obrażenia cięte.

Olbrzymi krab

Średnia bestia, niesprzymierzona

Klasa Pancerza 15 (naturalna)

Punkty wytrzymałości 13 (3k8)

Szybkość 9 m (6 pól), pływanie 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
13 (+1)	15 (+2)	11 (o)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Umiejętności Skradanie się +4

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna Percepcja 9

Stopień wyzwania 1/8 (25 PD)

Ziemnowodny. Olbrzymi krab może oddychać powietrzem i wodą.

AKCJE

Szczypce. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 4 (1k6+1) obrażenia obuchowe, ponadto ofiara zostaje pochwycona (ST rzutu na ucieczkę 11). Krab ma

dwoje szczypiec, każdymi może pochwycić tylko jeden cel.

Pustelnik Arkon

Średni nieumarły, chaotyczny zły

Klasa Panczerza 14 (naturalna)

Punkty wytrzymałości 16 (4k8)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10(0)	10 (0)	10 (0)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Umiejętności Historia +3, Religia +3, Zastraszanie +3

Zmysły Widzenie w ciemności 18 m, pasywna Percepcja 13

Języki wspólny, leśny

Stopień wyzwania 2 (450 PD)

Czary. Pustelnik jest klerikiem na czwartym poziomie (rzut obronny przeciw jego czarom ST 13, +4 by trafić). Ma przygotowane następujące zaklęcia:

Sztuczki: *wskazówki (guidance), naprawa (mending), odporność (resistance), święty płomień (sacred flame)*

1. Poziom (4 komórki): *zadawanie ran (inflict wounds), tarcza wiary (shield of faith), zguba (bane), rozkaz (command)*

2. Poziom (3 komórki): *głuchota/słepota (blindness/deafness), unieruchomienie osoby (hold person), cisza (silence)*

AKCJE

Maczuga. *Atak wręcz bronią:* +2 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 3 (1k6) obrażenia obuchowe.

Uleczenie nieumarłych (Odświeżenie 6). Po poświęcając akcję, pustelnik może przywrócić

wszystkim nieumarłym (poza sobą) w promieniu 9 m (6 pól) 1k8+4 punkty wytrzymałości.

Rekin-zombi

Średni nieumarły, niesprzymierzony

Klasa Panczerza 12

Punkty wytrzymałości 16 (3k8+3)

Szybkość pływanie 12 m (8 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (0)	4 (-3)

Niepodatność na obrażenia od trucizny

Niepodatność na stany zatrucia

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna Percepcja 10

Stopień wyzwania 1/2 (100 PD)

Trupia odporność. Jeśli rekin-zombi otrzyma cios redukujący jego PW do 0, może wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 5 + liczba zadanych ciosem obrażeń, jeśli nie było to trafienie krytyczne albo obrażenia od światłości. Udany rzut oznacza, że liczba jego PW spada do 1.

Taktyka sfory. Jeśli w pobliżu wroga, którego atakuje rekin, znajduje się przynajmniej jeden sojusznik, potwór wykonuje atak z ułatwieniem.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 6 (1k8+2) obrażeń kłutych.

Rój os

Średni rój małych bestii, niesprzymierzony

Klasa Panczerza 12

Punkty wytrzymałości 22 (5k8)

Szybkość 1,5 m (1 pole), latanie 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
4 (-3)	14 (+2)	10 (0)	1 (-5)	8 (-1)	1 (-5)

Odporność na obrażenia obuchowe, cięte, klute

Niepodatność na stany oczarowanie, ogłuszenie, paraliż, petryfikacja, pochwycenie, przewrócenie, unieruchomienie, wystraszenie

Zmysły ślepowidzenie 3 m, pasywna Percepcja 9

Stopień wyzwania 1/2 (100 PD)

Rój. Rój może zajmować pole innej istoty i vice versa, ponadto może przemieszczać się przez szczeliny wystarczające dla małych istot. Rój nie może odzyskiwać punktów wytrzymałości ani otrzymywać tymczasowych pw.

AKCJE

Ukąszenie. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 0 m, jeden cel w polu zajmowanym przez rój. *Trafienie:* 10 (4k4) obrażeń kłutych lub 5 (2k4) obrażeń kłutych, jeśli rój ma połowę lub mniej pw.

Rój nieumarłych insektów

Średni rój małych nieumarłych, niesprzymierzony

Klasa Pancerza 12 (naturalna)

Punkty wytrzymałości 22 (5k8)

Szybkość 6 m (4 pola), wspinaczka 6 m (4 pola)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
4 (-3)	13 (+1)	10 (0)	1 (-5)	8 (-1)	1 (-5)

Odporność na obrażenia obuchowe, cięte, klute

Niepodatność na obrażenia od trucizny

Niepodatność na stany oczarowanie, ogłuszenie, paraliż, petryfikacja, pochwycenie, przewrócenie, unieruchomienie, wystraszenie, zatrucie

Zmysły ślepowidzenie 6 m, pasywna Percepcja 9

Stopień wyzwania 1/2 (100 PD)

Rój. Rój może zajmować pole innej istoty i vice versa, ponadto może przemieszczać się przez szczeliny wystarczające dla małych istot. Rój nie może odzyskiwać punktów wytrzymałości ani otrzymywać tymczasowych pw.

AKCJE

Ukąszenie. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 0 m, jeden cel w polu zajmowanym przez rój. *Trafienie:* 10 (4k4) obrażeń kłutych lub 5 (2k4) obrażeń kłutych, jeśli rój ma połowę lub mniej pw.

Szkielet

Średni nieumarły, praworządny zły

Klasa Pancerza 13 (resztki zbroi)

Punkty wytrzymałości 13 (2k8+4)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (0)	11 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Podatność na obrażenia obuchowe

Niepodatność na obrażenia od trucizny

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły Widzenie w ciemności 18 m, pasywna Percepcja 9

Języki rozumie wspólny, ale nie mówi

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

AKCJE

Krótki miecz. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k6+2) obrażeń kłutych.

Krótki łuk. *Atak dystansowy:* +4 do trafienia, strefa ataku 24 m, jeden cel. *Trafienie:* 6 (1k6+2) obrażeń kłutych.

Zombi

Średni nieumarły, neutralny zły

Klasa Pancerza 8

Punkty wytrzymałości 22 (3k8+9)

Szybkość 6 m (4 pola)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Niepodatność na obrażenia od trucizny

Niepodatność na stany zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 10

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

Trupia odporność. Jeśli zombi otrzyma cios redukujący jego PW do 0, może wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 5 + liczba zadanych ciosem obrażeń, jeśli nie było to trafienie krytyczne albo obrażenia od światłości. Udany rzut oznacza, że liczba jego PW spada do 1.

AKCJE

Uderzenie. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 4 (1k6+1) obrażenia obuchowe.

Żmija-zombi

Malutki nieumarły, chaotyczny zły

Klasa Pancerza 13

Punkty wytrzymałości 3 (1k6)

Szybkość 9 m (6 pól), pływanie 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
2 (-4)	16 (+3)	10 (0)	1 (-5)	10 (0)	3 (-4)

Umiejętności Skradanie się +5

Niepodatność na obrażenia od trucizny

Niepodatność na stany zatrucie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna Percepcja 10

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

Trupia odporność. Jeśli żmija-zombi otrzyma cios redukujący jej PW do 0, może wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 5 + liczba zadanych ciosem obrażeń, jeśli nie było to trafienie krytyczne albo obrażenia od światłości. Udany rzut oznacza, że liczba jej PW spada do 1.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 1 obrażenie klute plus 7 (2k6) obrażeń nekrotycznych.

Tropikalne koboldy

Tropikalne koboldy to niewielkie, jaszczurowate stworzenia o skórze i łuskach w kolorze soczystej zieleni.

Członek plemienia

Mały humanoid, neutralny

Klasa Pancerza 12

Punkty wytrzymałości 5 (2k6-2)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
7(-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Zmysły Widzenie w ciemności 18 m, pasywna Percepcja 8

Języki smoczy

Stopień wyzwania 0 (10 PD)

AKCJE

Pałka. *Atak wręcz bronią:* +0 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 1 (1k6-2) obrażeń obuchowych.

Wojownik

Mały humanoid, neutralny

Klasa Pancerza 14 (tarcza)



PW 10 (3k6)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
7(-2)	15 (+2)	10 (0)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Zmysły Widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 8

Języki smoczy

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

Taktyka sfory. Jeśli w pobliżu wroga, którego atakuje wojownik, znajduje się przynajmniej jeden sojusznik, kobold wykonuje atak z ułatwieniem.

AKCJE

Krótki miecz. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k6+2) obrażeń kłutych.

Krótki łuk. *Atak dystansowy:* +4 do trafienia, strefa ataku 9/36 m, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k6+2) obrażeń kłutych.

Truciciel

Mały humanoid, neutralny

Klasa Pancerza 12

Punkty wytrzymałości 5 (2k6-2)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
7(-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Umiejętności Skradanie się +4, Sztuka przetrwania +1

Zmysły Widzenie w ciemności 18 m, pasywna Percepcja 8

Języki smoczy

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

Taktyka sfory. Jeśli w pobliżu wroga, którego atakuje wojownik, znajduje się przynajmniej jeden sojusznik, kobold wykonuje atak z ułatwieniem.

AKCJE

Pałka. *Atak wręcz bronią:* +0 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 1 (1k6-2) obrażenia obuchowe.

Dmuchawka. *Atak dystansowy:* +4 do trafienia, strefa ataku 7,5/30 m, jeden cel. *Trafienie:* 1 obrażenie kłute + 5 (1k6+2) obrażeń od trucizny.

Szaman

Mały humanoid, neutralny

Klasa Pancerza 12

Punkty wytrzymałości 13 (3k8)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
7(-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	14 (+2)	8 (-1)

Umiejętności Przyroda +1, Skradanie się +4, Sztuka przetrwania +4

Zmysły Widzenie w ciemności 18 m, pasywna Percepcja 12

Języki smoczy

Stopień wyzwania 1 (200 PD)

Taktyka sfory. Jeśli w pobliżu wroga, którego atakuje wojownik, znajduje się przynajmniej jeden sojusznik, kobold wykonuje atak z ułatwieniem.

Czary. Szaman jest druidem na trzecim poziomie (rzut obronny przeciw jego czarom ST 12, +4 by trafić). Ma przygotowane następujące zaklęcia:

Sztuczki: *druidzkie sztuczki (druidcraft)*, *trujący rozprysk (poison spray)*

1. Poziom (4 komórki): *leczenie ran (cure wounds)*, *oplątanie (entangle)*, *fala gromu (thunderwave)*

2. Poziom (2 komórki): *płomienna kula (flaming sphere)*, *unieruchomienie osoby (hold person)*

AKCJE

Sztylet. Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 4 (1k4+2) obrażenia kłute.

Skarby

Poniżej znajdziesz informacje na temat skarbu zamkniętego w ładowni pirackiego okrętu oraz opis działania *Amuletu trędowatego*.

Skarb piratów

Wydobycie skarbu z ładowni zatopionego okrętu nie będzie proste. Nietrudno jednak wyobrazić sobie, że bohaterowie poświęcą na to tyle czasu, ile będzie trzeba. Dno w miejscu, gdzie utkwiał wrak, znajduje się na głębokości około piętnastu metrów. Niestety, część ładunku (bele cennego jedwabiu, barwniki, wonne olejki oraz inne delikatne towary) została zniszczona przez słoną wodę.

W ładowni okrętu znajdują się:

- skrzynia wypełniona monetami (2500 sz i 140 sz)



- dwie skrzynki wypełnione monetami i klejnotami (każda zawiera ok. 250 sz oraz tuzin kamieni szlachetnych wartych 10 sz za sztukę)
- marmurowy posążek wielkości niziołka przedstawiający Sune (wart 100 sz)
- skrzyneczka z eliksirami (zawiera osiem fiolek z eliksirem leczenia)

Na dnie wokół okrętu można znaleźć:

- rozsypane monety (razem 2300 sm, 1100 ss oraz 140 sz)
- nie do końca wodoodporną tubę z mapą, na której oznaczono kryjówkę załogi Karnoxa (mapa jest rozmokła, odczytanie jej wymaga zdania rzutu na Intelpekt na ST 20)
- jadeitową figurkę orientального smoka (warta 250 sz)

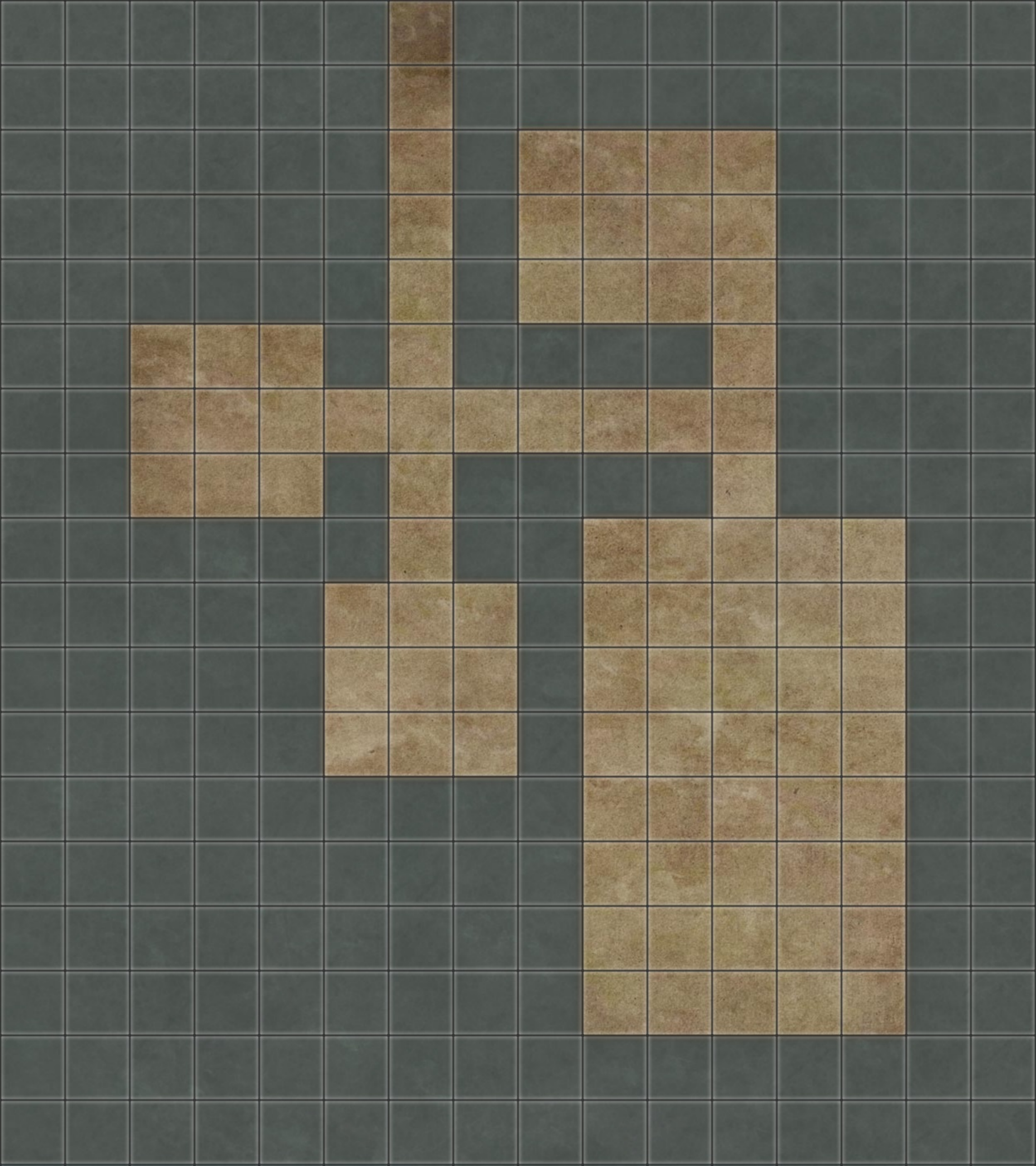
Amulet trędowatego

Cudowny przedmiot, rzadki

Kiedy amulet zostanie założony, wnika w skórę właściciela – nie można go usunąć bez pomocy czaru *zdejście klątwy* (*remove curse*) lub potężniejszych zaklęć.

Dobę po założeniu amuletu bohater nabywa niewrażliwość na choroby (w tym magiczne). Jeśli w momencie założenia amuletu był chory, natychmiast zdrowieje. Jego ciało, wysysane z życia przez amulet, zaczyna jednak gnić. Po każdym siedmiu dniach noszenia amuletu postać traci punkt Kondycji. Nie można go odzyskać do momentu zdjęcia amuletu.





SKARBIEC

GROBOWIEC

KAPLICZKA

SALA TRONOWA



STATEK
BOHATERÓW



DRZEWO PIORUNÓW

RUINY
KLASZTORU

DRZEWO DRIADY

STATEK
BOHATERÓW

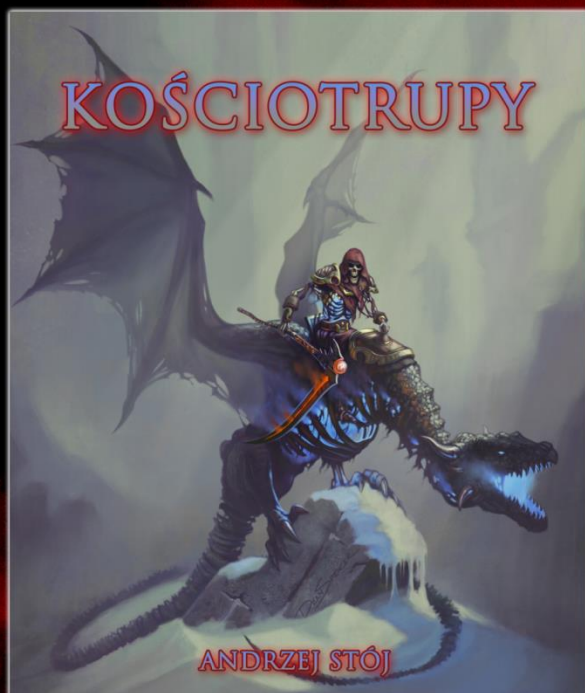
WRAK STATKU

ZATOKA
SYRENY

DRZEWO PIORUNÓW

JASKINIE KOBOLDÓW

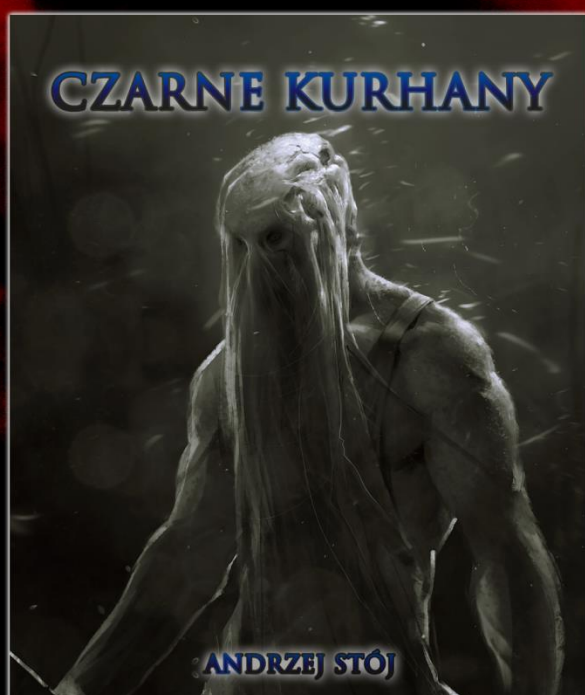
W PRZYGOTOWANIU



Szkielety. Pełzające dłonie. Kościani drapieżcy. Trupi królowie. Spotkania z żywotrupami są chlebem powszednim dla poszukiwaczy przygód. Dzięki temu dodatkowi staną się ciekawsze.

Kościotrupcy to suplement poświęcony ożywiencom. Kilkadziesiąt nowych potworów, pomysły na sesję, opis genezy, celów i możliwości tych istot oraz porady dotyczące wykorzystania ich na sesjach.

Maj/Czerwiec 2019



W Crossfell przebudziło się zło. Straszliwa zbrodnia budzi wspomnienia o krwawej bitwie, jaka miała miejsce kilkadziesiąt lat temu. Bitwa, zdrada i klątwa wracają do świadomości mieszkańców. Czy zło pochodzi z Czarnych Kurhanów? Czy winni zabójstwa są barbarzyńcy, których przodkowie przeklęli Crossfell?

Czarne Kurhany to przygoda do dowolnego świata Dungeons & Dragons przeznaczona dla postaci na drugich lub trzecich poziomach.

Czerwiec/Lipiec 2019