

KOŚCIOTRUPY



ANDRZEJ STÓJ

Kościotrupy

Opowieści nekromantyczne

Tekst: Andrzej Stój

Redakcja i korekta: Adrian Topa

Ilustracja na okładce: Dean Spencer

Konsultacje w zakresie Total Party Kill: Bartłomiej Kubiak

Ilustracje: Dean Spencer, Shutterstock, prace autoryzowane w ramach

Dungeon Masters Guild

Poniższy dodatek jest drugim z serii Opowieści Nekromantycznych – suplementów poświęconych ożywioncom oraz istotom, które je przywołują. Pierwszy to moduł Wyspa Żywych Trupów, który również można zakupić w [Gildii Mistrzów Podziemi](#).

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

Jak korzystać z tej książki.....	4
KOŚCIOTRUP.....	5
Źródło mocy	6
Nekromantyczny lód.....	7
Złośliwi umarli	8
Stare duchy.....	8
Typy kościotrupów.....	9
Strażnik grobu	9
Kościany mściciel.....	11
Siewca entropii.....	12
Kościotrup.....	14
Zlepiec	17
Bestia z kości	18
Pełzające dłonie	20
Czarotrup	23
Ożywiony stawonóg.....	25
TRUPI KRÓL.....	28
Źródło mocy	29
Typy trupich królów.....	31
Czarny Jarl.....	31
Pani Martwej Cytadeli	33
Gnijący szermierz	34
Trupi król	36
Cesarzowa węży	38
Ponurak.....	40

W światach *Dungeons & Dragons* zmarli kroczą między żywymi. Istnieją setki rodzajów ożywieńców – jedne wskrzeszone mocą nekromantów, inne przywrócone do parodii życia kłutwą, mocą artefaktu albo wolą boga. Część z nich jest świadoma. Inne to bezwolne automaty. Choć pospolite szkielety czy zombie nie stanowią większego zagrożenia dla bohaterów, postaci graczy mogą na swojej ścieżce spotkać potężniejsze, naprawdę niebezpieczne istoty. Od odciętych dłoni wampirów, przez gargantuiczne kościotrupy, zlepione z tuzina szkieletów, na ożywionej meduzie kończąc, żywotrupy stanowią potężne narzędzie w ręku Mistrzów Podziemi. Łatwo zgadnąć jakim istotom jest poświęcony ten dodatek.

Nieumarli są związani z fantasy równie mocno jak czarodzieje, magiczne pierścienie czy orkowie. Kościotrupy, ghule, wampiry, czarnotrupy czy utopce - nieumarli stanowią lwią część nieprzyjaciół, których spotykają na swojej drodze bohaterowie graczy.

Budzą lęk, obrzydzenie i nienawiść, ale w wielu postaciach mogą również wywołać zazdrość. Czarnotrupy są potężnymi czarnoksiężnikami, które oszukały śmierć. Nie muszą zaprzętać sobie głowy błahymi sprawami. Jedzenie? Picie? Sen? To, wokół czego toczy się całe życie większości ludzi, jest dla inteligentnego żywotrupa niczym. Jego uwaga jest skoncentrowana na ważniejszych sprawach. Cóż z tego, że nie jest mu dane odczuwanie ludzkich przyjemności? I czy aby na pewno? Magia dosłownie potrafi zdziałać cuda. O kościejach, czarnotrupach i wampirach porozmawiamy innym razem. Ten podręcznik koncentruje się na nieprzyjaciołach, których napotykają postaci na niższych poziomach. Im warto poświęcić szczególnie dużo uwagi.

Jak korzystać z tej książki

W *Kościotrupach* znajdziecie informacje dotyczące dwóch materialnych gatunków żywotrupów, które ukazywane są najczęściej w postaci szkieletów. Na pierwszy ogień pójdą kościotrupy – bezmyślne, słabe, używane jako pospolite mięso armatnie. Po nich poznacie charakterystykę trupich królów – niebezpiecznych arystokratów, którzy pożąдали czegoś tak mocno, że ich dusze powróciły do ciał po śmierci.

Każdy rodzaj żywotrupa został obszernie opisany. W poświęconych im rozdziałach znajdziecie fabularny wstęp, informacje dotyczące wykorzystania tych istot na sesjach oraz ich możliwe genezy. Właściwa treść to charakterystyki poszczególnych ożywieńców. Przy każdym z typów znajdziecie szereg istot – różniących się wyglądem, sposobem działania, posiadanymi mocami, jak również (w przypadku świadomych żywotrupów) pochodzeniem i celami. Wszystkie zaprojektowano z wykorzystaniem podręczników podstawowych. MG powinien jedynie zmodyfikować charakterystykę w przypadku, kiedy wykorzystuje nieumarłego władającego magią, a zaproponowane czary nie pasują do roli, jaką nieumarły pełni w scenariuszu.

Kościotrupy nie mają narzuconego świata gry. Były pisane z punktu widzenia uniwersalnego bestiariusza do settingu utrzymanego w konwencji fantasy. Pojawiają się tam takie istoty, jak orkowie, gobliny, smoki, karły (krasnoludy) oraz sidhe, ale łatwo je zastąpić innymi. Analogicznie, jako synonimy pojawiają się moc nekromantyczna, siły entropii, rozkładu i śmierci – to hasła reprezentujące źródło siły *tańczącego z żywotrupami* czarnoksiężnika.

ROZDZIAŁ 1

KOŚCIOTRUP



Ze wstydem przyznaję – wtedy po raz pierwszy opuściłem towarzyszy. Strach był tak wielki, że nie byłem w stanie unieść miecza. Stałem zahipnotyzowany, wpatrując się w płonące nienawiścią oczodoły kościotrupów, słuchając klekotania poruszających się kości. Nagle zobaczyłem, jak jeden z żywotrupów wykonuje zamach i ścina głowę stojącej w pierwszym szeregu Beth. Stała tak samo jak ja – sparaliżowana grozą. Kiedy jej krew trysnęła na moją twarz, rzuciłem broń i zacząłem wrzeszczeć. Nie pamiętam, co było dalej. Musiałem uciec, bo ocknąłem się kilka godzin później, wśród rannych.

Było wiele potyczek, podczas których uciekałem, ale tej jednej się szczerze, po ludzku, wstydzę. Po tej bitwie wiele razy walczyłem ze

szkieletami. Nigdy nie były wymagającymi przeciwnikami. Kiedy człowiek oswoił się z myślą, że to po prostu ożywione kości, które mogą ci zrobić tyle samo, ile wieśniak z kosą, rąbanie ich przestało sprawiać problem. To najłabsze z żywotrupów. Nadają się tylko do straszenia świeżaków. Do ochrony flank ważniejszych jednostek.

Jeśli spojrzeć na pełen przekrój żywotrupów, szkielety wydają się najmniej przerażające. Oczywiście, widok kości poruszających się mocą nekromantycznych zaklęć na pewno może wzbudzić strach, jednak w przeciwieństwie do utopców, zombie czy ghuli, grozę wywołuje jedynie ich widok. Są czyste. Nie przenoszą chorób. Nie wyją. Nie cuchną. Walcząc z nimi widzi się białe kości, nie napuchniętą,

gnijącą twarz towarzysza broni, znajomego, sąsiada czy dawnej miłości. Są bezwolnymi automatami, nie bestiami, których jedynym celem jest szarpanie ludzkiego ciała albo pożeranie mózgów.

Popkultura przyzwyczała nas do tego, że są to „słabe” potwory, prawdziwe mięso (kości?) armatnie, niszczone tuzinami przez protagonistów. Obraz, który idealnie oddaje powszechne postrzeganie tych żywotrupów to scena z *Armii ciemności*, w której pojawia się szkielet grający na flecie z ludzkiej piszczeli. Nie sposób traktować ich zupełnie serio. Pojawienie się kościotrupa oznacza, że nieopodal czai się ktoś znacznie groźniejszy: nekromanta, demon albo świadomy ożywieniec. Prawdziwym wyzwaniem szkielety stają się dopiero w grupie. Przebieg bitwy jest pomyślny dla ludzi do momentu, w którym czarnoksiężnik dowodzący żywotrupami rzuci zaklęcie wskrzeszające tysiące szkieletów – ofiar potyczki, która miała miejsce w tym samym miejscu setki lat temu. Armii kościotrupów nie da się zmusić do odwrotu. Prze do przodu, wykonuje rozkazy do ostatniej, ruchomej kości. Kiedy pojawia się na horyzoncie można być pewnym, że do zwycięstwa konieczne będzie poświęcenie grupki wyjątkowych jednostek – trzeba będzie odnaleźć istotę, która je stworzyła. Po unicestwieniu czarnoksiężnika kontrolującego szkielety, bitwa będzie formalnością.

Zdarza się, że kościotrupy okazują się elitarnymi żołnierzami. „Pamiętają” swoje wykształcenie, posiadają dobry ekwipunek, zaś magia je animująca pozwala na działanie nawet po utracie kończyn czy strzaskaniu części kości. Nawet wówczas ich bronią nie są atrybuty przypisywane większości nieumarłych, jak głód ludzkiego ciała, nadnaturalne moce albo rozsiewanie śmiertelnych chorób. Szkieletowojownik różni się od elitarnego szermierza

w niewielkim stopniu. Pełni w opowieści podobną rolę. Pojawia się przede wszystkim w scenach starć lub w tle, jako gwardzista antagonisty.

Prawdziwą grozę te żywotrupy budzą dopiero, kiedy obdarzy się ich nienaturalnymi zdolnościami. Niezwykła siła, odporność na zaklęcia, moc regeneracji (kości wracają na swoje miejsce, szkielet odbudowuje się nawet po rozbiciu na drobne kawałki) czy wzrok, przed którym nie sposób się ukryć – to najlepsze przykłady zdolności, zmieniające zwykłego kościotrupa w śmiertelnie groźnego nieprzyjaciela. Wystarczy dodać mu cząstkę świadomości i obdarzyć złym, wypaczonym intelektem, by zwykły szkielet stał się nemezis bohaterów – ta rola przypada jednak zwykle innym nieumarłym, jak czarnotrupy czy trupi królowie. T-800 z pierwszej części *Terminatora* to idealny przykład szkieletu, który jest właśnie takim, niezniszczalnym wrogiem.

Źródło mocy

To zadziwiająca, jak niewiele mocy potrzeba, by podnieść z grobu ludzki szkielet. Jeśli potrzebujesz wielu sług, sięgnij po to zaklęcie. Będą jeno bezwolnymi automatami, ale automatami bezgranicznie ci oddanymi, które przez lata nie będą wymagać niczego. Wiedz jednak, że siły entropii, które ożywią kościotrupa, uczynią kości kruchymi. Najdalej za dwie dekady szkielet rozsypie się w proch.

Co ożywia trupy? Wiadomo, nekromancja. Ale w jaki sposób? Wtłacza w szkielet złego ducha o zwierzęcym umyśle, który ślepo wykonuje polecenia swojego twórcy? Tworzy telekinezytyczną mgłę, która oplata kościotrupa i porusza jego członkami? Nasącza go mocą entropii, co czyni szkielet podobnym do golemów? Czy ta energia ulatuje z ożywienca? Czy jest wyczerpywalnym paliwem, zużywanym na aktywność kościotrupa? Może żywotrupy to per-

petuum mobile, żywe „maszyny”, które są zdolne do pracy przez nieskończoność?

Kościotrup z pewnością nie jest istotą wieczną. Prędzej czy później czas da o sobie znać – kości skruszeją, zetrą się na proszek. Może to zająć wiek, może milenium lub dziesięć tysięcy lat, jednak zwykły, szeregowy szkielet z pewnością podda się entropii. Co jednak, jeśli zostanie uszkodzony? Czy reaguje jak żywa istota i jest w stanie złączyć się w całość? Co dzieje się, gdy zostaje trafiony mieczem? Czy można zniszczyć go bronią strzelecką, jak łuki i kusze?

Najłatwiej sobie wyobrazić kościotrupa jako animowany szkielet. Kiedy zostanie trafiony mieczem, rozsypie się jak stos niemagicznych kości. Co jednak będzie dalej. Magia uleci, kiedy szkielet straci ramię? Będzie walczyć dalej, dopóki ma jako taką możliwość poruszania się? Co z odrąbaną ręką – będzie pełzać po polu bitwy, próbując chwytać za nogi albo rzucać się do gardeł? Jak poważne obrażenia trzeba zadać kościotrupowi, by nekromantyczna energia się wyczerpała?

Poniżej znajdują się trzy propozycje źródeł mocy szkieletów. Oczywiście nie ma potrzeby decydować się na jedno – inna siła może poruszać kościotrupami, inna siewcami entropii. Jeśli te żywotrupy mają pełnić istotną rolę w trakcie gry, warto dobrze to przemyśleć – ten temat daje duże pole do popisu przy tworzeniu przygód, jak również wpływa na narrację.

NEKROMANTYCZNY LÓD

Czarnoksiężnik sięga do tego fragmentu wieloświata, w którym energia entropii i zniszczenia przyjęła niemal materialną formę, i wydobywa nieco tej substancji. To czarny lód cieplej śmierci wszechświata – tak zimny, że nekromanta musi błyskawicznie cisnąć nim w animowane szkielety. Substancja pokrywa kości,



wsiąka w czaszki, wiążąc je ze sobą. Entropia pokrywa kościotrupa niczym pajęczyna. Dopóki niewidzialne nici nekromantycznej mocy nie zostaną przecięte, dopóty kości poruszają się, wykonując rozkazy twórcy.

Magia wzmacnia szkielet, czyniąc go twardszym, odpornym na uderzenia. Kiedy jednak jakiś element zostanie oddzielony od czaszki, przestaje się poruszać. By zniszczyć kościotrupa trzeba oddzielić jego głowę od reszty szkieletu (choć w takim wypadku te mówiące dalej mogą wyc i złorzeczyć) albo, po prostu, rozwalić czachę w drobny mak.

Sięgając po entropijny lód czarnoksiężnik igra z potężnymi siłami. Szkielety otacza aura rozkładu, która niszczy je same i otoczenie, jak również postarza istoty znajdujące się w pobliżu. Oddziałuje to przede wszystkim na słabe organizmy (niewielkie rośliny, owady, itd.), ale jeśli nekromanta będzie pozostawał w pobliżu kościotrupów przez dłuższy czas, nawet on może odczuć ten złowrogi wpływ. Sam szkielet z roku na rok staje się coraz bardziej kruchy. Wystarczy kilka lat by rozsypał się w proch.

ZŁOŚLIWI UMARLI

Nekromancja to nic innego, jak opętanie. Czarnoksiężnik wzywa ducha z nie-świata i wtłacza go w szkielet, tworząc w ten sposób nieumarłą istotę. Proces zadaje potworny ból (niekoniecznie w ludzkim znaczeniu tego słowa – w każdym razie uczucie odpowiadające cierpieniu śmiertelników) wezwanej istocie. Służą nekromancie tylko z jednego powodu – tylko on jest w stanie sprowadzić je z powrotem do nie-świata. Zabicie czarnoksiężnika albo doprowadzenie do unicestwienia materialnego ciała nie są rozwiązaniem. W pierwszym wypadku duch traci jedyną szansę na powrót do domu (choć inni nekromanci mogą twierdzić coś innego). W drugim wraz ze zniszczeniem zwłok kończy się istnienie zwią-

zanego z nimi bytu. Duch nie ma wyboru – służba to jedyna szansa na ucieczkę z tego piekła.

To, jaki duch zostanie sprowadzony, zależy od nekromanty. Ożywiając pospolite kościotrupy sięgają do nie-świata po najpodlejsze z nich, niezdolne do wyartykułowania nawet pojedynczego słowa. Potężniejsze żywotrupy otrzymują mocniejsze, sprytniejsze i bardziej inteligentne byty. Są pośród nich dumne i mściwe istoty, które wolą cierpieć przez wieczność w świecie materialnym, niż wykonywać rozkazy marnego śmiertelnika – stąd biorą się opowieści o żywotrupach, które wyrwały się spod kontroli i zgładziły swoich twórców.

Kościotrup to nic innego, jak duch obleczony w materialne ciało. Nie bez powodu opis ten przypomina śmiertelników – szkielety są ranione i giną podobnie, jak ludzie (z tym wyjątkiem, że nie potrzebują pożywienia i powietrza, nie krwawią, itd.). Im silniejsza jest jaźń istoty kontrolującej kości, tym trudniej jest je uszkodzić. Są nawet takie, które potrafią imitować proces leczenia obrażeń – utracone kończyny na powrót przyczepiają się do reszty szkieletu, złamania znikają, ukruszone fragmenty odtwarzają się. Jedyną pociechą dla ludzi walczących z takimi ożywieniami jest pewność, że w środku tkwi tylko jedna istota – odrąbane ramię nie będzie się samodzielnie poruszać. Duch jest związany w czaszce lub pod żebrami.

STARE DUCHY

Nie można ożywić zwłok w inny sposób, niż wiążąc w nich jakiegoś ducha. Czarty są zbyt potężne, żywiołaki nie mogą przyjąć tak podłej formy, zaś duchy natury w ogóle wymykają się władzy nekromanty. Czarnoksiężnik nie ma więc wyboru – musi korzystać z dusz ludzi i zwierząt.

Proces wiązania niematerialnego bytu ze szkieletem nie jest dla tego pierwszego zbyt przyjemny. Świadome żywotrupy opisywały to, jakby zostały oplecione przez rozżarzoną do czerwoności, metalową sieć, ale akurat ci ożywieńcy nie byli zbyt wiarygodni. W tych wynurzeniach tkwiło jednak ziarno prawdy – duch jest wezwany z zaświatów na powrót do materialnego ciała. Dostaje marną, plugawą formę, nad którą w dodatku nie ma pełnej kontroli. Może zapomnieć o swoich pragnieniach i celach – teraz przez lata będzie wykonywać polecenia czarnoksiężnika. Jeśli rytuał ożywienia nie zakończy się jakimś kontraktem (odesłanie po stuleciu wiernej służby), nekromanta będzie miał problem z takimi sługami. Wykonają jego rozkazy, ale złośliwie. Będą popełniać błędy, robić wszystko co w ich mocy, by ktoś je pokonał i dał szansę na wieczny spokój. Nie powinno zatem nikogo dziwić, że większość takich czarowników, kiedy tylko może, sięga po duchy zwierząt oraz innych nieświadomych istot.

Rytuał tworzący kościotrupa nie jest specjalnie trudny, ale zarazem niezbyt skuteczny. Magia nie sprawia, że szkielet staje się bardziej wytrzymały. Wystarczy solidny cios by skruszyć klatkę piersiową. Kościotrupy nie są automatami – jeśli odniosą większe uszkodzenia, duch opuści szczątki, które natychmiast się rozsypią. Co więcej, by utrzymać ducha w szkielecie, nekromanta musi nasycać go nekrotyczną energią – pospolite szkielety potrzebują „odnowienia” raz na kilka lat. Silniejsze rzadziej (strażnicy

grobów mogą trwać nawet przez wieki), ale koszt stworzenia jest o wiele wyższy.

Typy kościotrupów

Poniżej znajdziesz dziewięć gatunków kościotrupów – opis różnych istot wraz z zestawem kilku charakterystyk do wykorzystania bezpośrednio w grze.

STRAŻNIK GROBU

Strzępki munduru i zardzewiały pancerz płytowy wisiały na kościotrupie jak na wieszaku. Zbroja dzwoniła, gdy żywotrup się poruszał. Nie był to jednak zwykły ożywieniec, jakich pełno na zapomnianych polach bitew albo w szeregach nieumarłych armii. Do działania natchnęła go złowroga siła. Siła ta jednak obdarzyła go również świadomością. Kościotrup wiedział, że jest martwy, ale w niczym nie zmieniało to faktu, że wciąż miał strzec sarkofagu przed rabusiami grobów. Sięgnął po misternie zdobiony flamberg. Po chwili żywi zaczęli umierać.



Strażnik grobu to świadomy nieumarły, bezgranicznie oddany tym samym rozkazom, którym podlegał za życia. Chronić krypty przed obcymi. Nie dopuścić do zbezczeszczenia grobowca. Zabić żywych, którzy nie mają na szyi ochronnego amuletu. Jeśli coś ukradną, wyjść na zewnątrz, wytopić i zabić złodzieja, a następnie wrócić ze zrabowanymi przedmiotami.

Kościotrupy te niekoniecz-

nie muszą być złe – są złe w takim samym sensie, jak golem, którym rozkazano zabijać wszystkich intruzów. Biorąc jednak pod uwagę, jaka siła obdarowuje je nie-życiem oraz to, komu służyli przed śmiercią, śmiało można stwierdzić, że u zdecydowanej większości w środku tkwi duch psychopaty. Kogoś, kto lubił zabijać przed śmiercią i lubi robić to teraz. Strażnik grobu to nie bezwolna machina – ma bardzo dużą swobodę względem tego, jak działa. Często sprowadza się to do mordowania, zadawania bólu, zastawiania zasadzek i rozsiewania zarazy. Jeśli taki żywotrup stwierdzi, że najlepszym sposobem na ochronę grobu jest wykończenie wszystkich żywych mieszkających w okolicy, marny będzie los tych śmiertelników. Na szczęście istoty te spotkać można najczęściej w odosobnionych rejonach – czekające przez wieczność na nie wiadomo co z niezmiernym wigorem rzucają się w wir walki, byle tylko przerwać trwającą od dekad monotonię.

Strażnik grobu

Średni ożywienie, praworządny zły

Klasa Pancerza 15 (zbroja półpłytkowa)

PW 45 (6k8+18)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
15 (+2)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	10 (0)	6 (-2)

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 10

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 2 (450 PD)

Wieczna służba. Strażnik grobu wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciwko odpe-

dzaniu nieumarłych gdy znajduje się na obszarze, który ma obowiązek chronić.

AKCJE

Miecz dwuręczny. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 9 (2k6+2) obrażeń ciętych.

Szkielet o płomieniach gorejących w oczodołach, zakuty w starożytny, rdzewiejący pancerz. Jego dwuręczny miecz zdobią symbole dawno upadłego kraju. Po ruchach strażnika grobu widać doświadczenie wojownika. Nie jest to zwykły, rozsypujący się kościotrup, a niebezpieczny wróg potrafiący posługiwać się swoim orężem.

Nieśmiertelny strażnik

Średni ożywienie, praworządny zły

Klasa Pancerza 20 (zbroja płytowa i tarcza)

PW 60 (8k8+24)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
18 (+4)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	10 (0)	6 (-2)

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 10

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 3 (700 PD)

Wieczna służba. Nieśmiertelny strażnik wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciwko odpędzaniu nieumarłych gdy znajduje się na obszarze, który ma obowiązek chronić.

AKCJE

Atak wielokrotny. Nieśmiertelny strażnik wykonuje dwa ataki mieczem.

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

Lekka kusza. *Atak dystansowy bronią:* +2 do trafienia, strefa ataku 9/36 m, jeden cel. *Trafienie:* 4 (1k8) obrażenia kłute.

Szkielet rycerza w pełnej zbroi płytowej, z tarczą i mieczem. Po jego ekwipunku widać ślady zużycia, jednak nie jest to przerdzewiały oręż albo dziurawy pancerz. Kościotrup jest opanowany, nosi się godnie – jak gwardzista strzegący swojego suwerena.

KOŚCIANY MŚCICIEL

Biedni głupcy! Sądzili, że mają do czynienia ze zwykłym szkieletem. Nie zwrócili uwagi na chory, zielony płomień pełgający w jego oczodołach, na mgłę w tym samym kolorze, sącząca się z kości, ani na to, jak szybko i sprawnie pokonał dystans dzielący go od nich. Nie wysy-



łałbym na nich zwykłego kościotrupa! To było coś innego. Żywiący się duszami niegodziwych demon, obleczony w materialne ciało, głodny zemsty. Po tym, jak pochłonął człowieka, którego złożyłem mu w ofierze, jego jedynym pragnieniem było dokonać zemsty w moim imieniu. I dokonał jej, kiedy unicestwił dusze rycerzy po tym, jak rozerwał ich ciała na strzępy mocarnymi szponami.

Wydaje się, że jest to normalny szkielet, ale kiedy bohaterowie ujrzą, jak składa się w całość po otrzymaniu kilku solidnych ciosów, stanie się jasne, że mają do czynienia z kościanym mścicielem. Istota ta jest tworzona mocą demonologów, nie nekromantów. W jego ciele jest zaklęty czart, głodny ciał i dusz śmiertelników. Wezwany plugawym rytuałem, jest związany kontraktem, który nakazuje mu ścigać wskazany cel. Oczywiście, zemsta nie jest warunkiem koniecznym, ale kościane mściciele wzywane są najczęściej do usunięcia z drogi czarnoksiężników osób, które nadepnęły im na odcisk.

Regeneracja jest najłatwiej rozpoznawalną cechą tych ożywieńców, ale nie tylko ona wyróżnia je na tle innych żywotrupów. Kościane mściciele są piekielnie silne i szybkie. Ich dłonie i stopy kończą się eterycznymi szponami, rozrywającymi ciało jakby było kartką papieru. Instynktownie wyczuwają obecność swoich ofiar – nie sposób się przed nimi ukryć. Trudno je zniszczyć. Pewnym sposobem na unieszkodliwienie kościanego mściciela jest odnalezienie demonologa, który go stworzył. Śmierć czarnoksiężnika to jedna z opcji. Drugą jest spalenie kontraktu, jaki spisał z czartem zamieszkującym szkielet. Często o wiele łatwiejsze jest uwięzienie żywotrupa – nie potrafi się teleportować, więc wrzucenie go do metalowej skrzyni i zakopanie jej sześć stóp pod ziemią powinno załatwić sprawę.

Kościany mściciel

Średni ożywieniec, praworządny zły

Klasa Pancerza 15 (naturalna)

PW 75 (10k8+30)

Szybkość 12 m (8 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (0)	18 (+4)	17 (+3)	11 (0)	13 (+1)	7 (-2)

Rzuty obronne Zrc +7, Kon +6

Umiejętności Akrobatyka +7, Percepcja +4, Skradanie się +7

Odporność na obrażenia obuchowe, sieczne oraz klute z niemagicznych źródeł

Niepodatność na obrażenia nekrotyczne, truczizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 14

Języki piekielny, wspólny

Skala wyzwania 6 (2300 PD)

Regeneracja. Kościany mściciel odzyskuje 10 punktów wytrzymałości na początku swojej tury. Jeśli odniesie promieniste (radiant) obrażenia, ta cecha nie działa do początku następnej tury ożywienca. Kościany mściciel umiera wyłącznie, jeśli rozpocznie turę mając 0 punktów wytrzymałości i nie zregeneruje obrażeń.

Odporność na magię. Kościany mściciel wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciwko czarom i innym, magicznym efektom.

Odporność na odpędzanie. Kościany mściciel wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciwko odpędzaniu nieumarłych.

Diabelska szybkość. Kościany mściciel może wykonać akcję sprintu (dash) w ramach akcji dodatkowej.

AKCJE

Atak wielokrotny. Kościany mściciel wykonuje dwa ataki eterycznymi szponami.

Eteryczne szpony. *Atak wręcz bronią:* +7 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 8 (1k8+4) obrażenia cięte plus 13 (3k8) obrażeń nekrotycznych.

Okryty zieloną mgłą szkielet, którego dłonie są zakończone długimi, półmaterialnymi szponami. Porusza się jak zwierzę, jak drapieżnik węszący za ofiarami. Gdy dostrzeże cel, rzuca się na niego z furią minotaura.

SIEWCA ENTROPII

To nieprawda, że karły kochają złoto. Kochamy też stal, srebro platynę, brąz... wszystkie metale i stopy, po równo. Dlatego tak mocno przeżywałem utratę dziadkowej zbroi i młota po ojcu. Ale kto mógł przewidzieć? Szkielet to szkielet, uderzysz to, to padnie. Tamte były inne. Cuchnęły rdzą na milę. Czuło się tę rozkładającą wszystko aurę. Kiedy szły, rośliny pod nimi więdły, ziemia wysychała na wiór i pękała. Wiedziałem, co jest grane, ale musiałem spróbować. Młot popękał, w pancerzu pojawiły się dziury wielkości pięści. A najgorsze jest to, że te kościotrupy były praktycznie bezbronne. Jeden cios i leżały na glebie.

Siewca entropii to szkielet, w którego wtłoczono kilkukrotnie więcej nekromantycznej energii niż w przeciętnego żywotrupa. Nekromancja to moc śmierci, zniszczenia i rozkładu. Zwłoki nie są w stanie utrzymać jej w sobie – wycieka z nich w formie cuchnącej żelazem, rudej mgły, która postarza wszystko, czego dotknie, w błyskawicznym tempie. Mocy tej wystarcza jedynie na kilka tygodni – potem siewca staje się zwyczajnym kościotrupem –



ale to zwykle wystarczający czas by nekromanta osiągnął swój cel.

Żywotrupy te są bardzo rzadko spotykane z dwóch powodów. Po pierwsze, ich twórca musi dysponować większym talentem, niż przeciętny czarownik. Po drugie, są mało... ekonomiczne. Jeśli nekromancie nie zależy na niszczeniu murów obronnych, rozbijaniu kwadratów ciężkozbrojnej piechoty albo pustoszeniu świętych gajów, lepiej ożywić kilka zwykłych kościotrupów. Przewaga liczebna przyda się bardziej.

Siewca entropii

Średni ożywieniec, praworządny zły

Klasa Pancerza 14 (tarcza)

PW 11 (2k8+2)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (0)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	8 (-1)	4 (-3)

Podatność na obrażenia obuchowe

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 9

Skala wyzwania 1/2 (100 PD)

Rdzawa mgła. Opary uszkadzają niemagiczny, metalowy ekwipunek istoty, która rozpocznie swoją rundę w odległości do 1,5 m (1 pola) od siewcy entropii. Taka broń otrzymuje trwałą i kumulatywną karę -1 do zadawanych obrażeń. Gdy kara osiągnie -5, broń zostaje zniszczona. W przypadku pancerza kara wynosi -1 do zapewnionej Klasy Pancerza. Zbroja jest zniszczona, jeśli kary zredukują wartość KP do 10.

AKCJE

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

Masywny szkielet uzbrojony w pałkę, z drewnianą tarczą przypiętą do lewego ramienia. Wyglądałby jak zwykły kościotrup, gdyby nie cuchnąca kwaśno, rdzawa mgła wydobywająca się z jego czaszki i klatki piersiowej.

Pan entropii

Średni ożywieniec, praworządny zły

Klasa Pancerza 14 (tarcza)

PW 19 (3k8+6)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (o)	15 (+2)	14 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	4 (-3)

Podatność na obrażenia obuchowe

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 9

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 1 (200 PD)

Rdzawa mgła. Opary uszkadzają niemagiczny, metalowy ekwipunek istoty, która rozpocznie swoją rundę w odległości do 1,5 m (1 pola) od siewcy entropii. Taka broń otrzymuje trwałą i kumulatywną karę -1 do zadawanych obrażeń. Gdy kara osiągnie -5, broń zostaje zniszczona. W przypadku pancerza kara wynosi -1 do zapewnianej Klasy Pancerza. Zbroja jest zniszczona, jeśli kary zredukują wartość KP do 10.

AKCJE

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

Korozyjny pocisk. *Atak dystansowy bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 18 m, jeden cel. *Trafienie:* 7 (2k6) obrażeń od trucizny. Ponadto, jeśli cel nosi niemagiczny, metalowy pancerz,

otrzymuje karę -1 do zapewnianej Klasy Pancerza. Zbroja jest zniszczona, jeśli kary zredukują wartość KP do 10.

Skryty w oparach rdzawej, cuchnącej mgły, stary szkielet uzbrojony w pałkę i drewnianą tarczę. Gdy się porusza, z jego ciała unoszą się kłęby szarego pyłu, jakby z każdą chwilą się rozpadał i jego kości rozsypywały się w proch – co zresztą jest prawdą.

KOŚCIOTRUP

Niesamowity widok – morze kości, falujące niczym fale podczas sztormu. Horda kościotrupów przelała się przez pole bitwy i rozbiła o mur tarcz naszych piechurów. Powodzi ożywieńców nie było końca. Na każdy zniszczony szkielet wskakiwały dwa nowe. Siekły, rąbały, uderzały, gryzły i szarpały szponami. Nasi stali niewzruszeni i robili co trzeba. W pół godziny było po wszystkim – nekromanci rozproszyli zakłęcia ruszające kościotrupami. Wiedzieli, że będą potrzebować czegoś więcej. Tego wieczora zwycięstwo było nasze. Umierać zaczęliśmy następnego ranka.

Szkielet, jaki jest, każdy widzi. Ale czy na pewno? Nekromanci nie są wybredni, wykorzystają wszystko, co będzie działać. Jeśli ma nogi i jakieś chwytne kończyny, prawie na pewno da się to ożywić, a potem posłać do boju. Można pójść nawet o krok dalej – nie musi mieć rąk, jeśli szkielet jakiegoś drapieznika. Kościotrupy z wilków, minotaurów albo olbrzymich węży są równie skuteczne, jak szkielet karła.

Tylko z tą skutecznością nie jest najlepiej. Zakłęcie podnosi kości do pionu, ale nie obdarza żywotrupa choćby najmniejszą częścią świadomości. Kościotrupy wykonują rozkazy – w dodatku tylko proste. Ich słownik składa się z kilkuset słów. Wydając im jakiegokolwiek skomplikowane polecenie można mieć wyłącznie nadzieję, że jakoś to przełożą na swoje

i wykonają rozkaz po swojemu. Zwykle kończy się to kompletną katastrofą.

Kościotrupy trzeba traktować jak dzieci. Tłumaczyć wszystko powoli, nie denerwować się, kiedy zaczną działać po swojemu, zniszczą coś przypadkiem albo staną w miejscu i przestaną robić cokolwiek. To proste żywotrupy, stworzone z myślą o prostych celach. Zaatakować, zabić, zniszczyć, zaorać – tylko tyle i aż tyle.

Kościany poskładaniec

Średni ożywieniec, praworządny zły

Klasa Pancernia 13 (resztki pancerza)

PW 9 (2k8)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (0)	10 (0)	10 (0)	6 (-2)	8 (-1)	4 (-3)

Podatność na obrażenia obuchowe

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna



percepcja 9

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 1/8 (25 PD)

AKCJE

Pałka. *Atak wręcz bronią:* +2 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 4 (1k8) obrażenia obuchowe.

Żałosny, zdekompletowany kościotrup, poruszający się nieporadnie, jakby został złożony z niepasujących do siebie elementów. Chronią go strzępki przerdzewiałej zbroi, dzierży w dłoni improwizowaną broń – pałkę wyglądającą jak trzonek topora.

Kościany legionista

Średni ożywieniec, praworządny zły

Klasa Pancernia 18 (zbroja łuskowa i tarcza)

PW 18 (3k8+6)

Szybkość 6 m (4 pola)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (0)	15 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	4 (-3)

Podatność na obrażenia obuchowe

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 9

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 1/2 (100 PD)

AKCJE

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

Lekka kusza. *Atak dystansowy bronią.* +4 do trafienia, strefa ataku 9/36 m, jeden cel. *Trafienie:* 4 (1k8) obrażenia kłute.

Gdyby nie szczerząca się złośliwie czaszka zamiast twarzy, kościotrup ten mógłby uchodzić za zwykłego gwardzistę. Chroniony solidnym pancerzem, z mieczem i tarczą oraz kuszą przewieszoną przez plecy, wygląda jak normalny żołnierz.

Czwororęki szkielet

Średni ożywieniec, praworządny zły

Klasa Pancerza 12

PW 39 (6k8+12)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	4 (-3)

Podatność na obrażenia obuchowe

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 9

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 2 (450 PD)

AKCJE

Atak wielokrotny. Czwororęki szkielet wykonuje cztery ataki sejmitem.

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

Wielka, nieumarła bestia złożona z kości rosłego humanoidea, przekształconego tak, by znalazło się miejsce dla dwóch par ramion uzbrojonych w sejmitary. Porusza się szybko i zwinnie, jednak nie cicho – niedopasowane do siebie kości trzeszczą, zachodząc za siebie.

Kościany ogr

Duży ożywieniec, praworządny zły

Klasa Pancerza 12 (naturalna)

PW 66 (7k10+28)

Szybkość 12 m (8 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
19 (+4)	10 (0)	18 (+4)	7 (-2)	8 (-1)	6 (-2)

Podatność na obrażenia obuchowe

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 9

Języki rozumie giganci, ale nie może mówić

Skala wyzwania 2 (450 PD)

AKCJE

Młot. *Atak wręcz bronią:* +6 do trafienia, strefa



ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie*: 13 (2k8+4) obrażeń obuchowych.

Wielki jak dąb kościotrup pokracznego humanoida o przerośniętych rękach i krótkich, krzywych nogach. Szkielet ma kości grube jak ramiona dorosłego mężczyzny. W dłoniach dzierży wielki młot – bez wątpienia wystarczy jeden celny cios, by powalił nim rycerza w zbroi płytowej.

ZLEPIEC

To coś wygląda jak nieudany eksperyment. Wyobraź sobie szkielet ogra, który ma zbyt wiele kości. Trzy, cztery razy więcej niż ma normalny, leżący pod ziemią. Wszystko to ciągle trzeszczy i skrzypi. Kości zawadzają o siebie i łamią się tylko po to, żeby po chwili się zrosnąć. Czaszka przypomina spreparowaną główkę – jest zbyt mała jak na tę całą masę. Trzeba jednak przyznać, że zlepiec to twardy przeciwnik. To nie kościotrup, którego powalisz jednym uderzeniem.

Rekomenduję magię ofensywną, maszyny obłąznicze i tarany.

Zlepiec to ożywienie powstały w wyniku nieudanego eksperymentu. Potężny nekromanta desperacko potrzebował strażnika, miał jednak pod ręką wyłącznie zdekompletowane szkielety, w dodatku tylko ułamek z nich należał do humanoidów. Spróbował ożywić kości wtłaczając w szczątki tyle mocy, ile udało mu się zgromadzić i... udało się aż za dobrze. Zamiast legionu kościotrupów, powstał jeden, monstrualny szkielet. Nie utrzymał go długo, ale kilkanaście godzin wystarczyło, by pozbyć się pościgu. Jego zapiski i badania dotyczące udoskonalenia rytuału zostały przekazane dalej i dalej. Obecnie znajomość tego zaklęcia nie jest sekretem, choć nakład potrzebnej mocy sprawia, że te żywotrupy nie są na szczęście zbyt często spotykane.

Zlepce istnieją krótko. Przepalają ogromne ilości nektorycznej energii w krótkim czasie – marnują ją na ruch, na regenerację oraz inne, rozmaite moce, którymi mogą zostać obdarzone. „Przeciętny” zlepiec potrafi jedynie zionąc wyziewami osłabiającymi żywe istoty, znane są też przypadki takich, które były w stanie wywoływać śmiertelne prerażenie, „strzelać” nadmiarowymi kośćmi, a nawet tworzyć mniejsze kościotrupy, „strzepując” z barków i ud nadmiarowe elementy szkieletu.

Zlepiec

Duży ożywienie, niesprzymierzony

Klasa Pancerza 14 (naturalna)

PW 66 (7k10+28)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
22 (+6)	6 (-2)	18 (+4)	2 (-4)	8 (-1)	4 (-3)

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 9

Skala wyzwania 4 (1100 PD)

Kolczasta skorupa. Każda istota, która zaatakuje zlepca znajdując się od niego nie dalej, niż 1,5 m (1 pole) i nie trafi, otrzymuje 4 (1k8) obrażeń kłutych.

AKCJE

Atak wielokrotny. Zlepiec wykonuje dwa ataki kolczastymi ramionami.

Kolczaste ramię. *Atak wręcz bronią:* +8 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 15 (2k8+6) obrażeń kłutych.

Kościana szpila. *Atak dystansowy bronią:* +8 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 10 (1k8+6) obrażeń kłutych.

Nekrotyczne wyziewy (Odświeżenie 5-6): Zlepieć zionie nekrotycznymi wyziewami w stożku o promieniu 9 m. Każda istota w tym obszarze musi wykonać rzut obronny na Kondycję (ST 14). Odnosi 22 (4k10) obrażeń w przypadku porażki lub połowę, jeśli rzut zakończył się sukcesem.

Posklejany ze szkieletów różnych istot, pokraczny stwór, który wydaje z siebie potworne trzaski podczas ruchu – kości wyginają się i łamią, tylko po to, by po chwili się poskładać. Olbrzymia paszcza złożona ze szczęk kilku istot kłapie nieustannie. Istota porusza się na dwóch nogach, podpira się jednak łapami niczym małpa – zwłaszcza przy biegu, co jeszcze mocniej upodabnia ją do żywotrupiego goryla.

Kościana gargantua

Wielki ożywieniec, niesprzymierzony

Klasa Pancerza 12 (naturalna)

PW 105 (10k12+40)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
25 (+7)	5 (-3)	19 (+4)	2 (-4)	6 (-2)	2 (-4)

Rzuty obronne Sił +9, Kon +7

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 8

Skala wyzwania 6 (2300 PD)

Odporność na odpędzanie. Kościana gargantua wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciwko odpędzaniu nieumarłych.

AKCJE

Atak wielokrotny. Kościana gargantua wykonuje trzy ataki kościanymi mackami.

Kościana macka. *Atak wręcz bronią:* +9 do trafienia, strefa ataku 4,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 18 (2k10+7) obrażeń kłutych.

Kościani pomagierzy. Kościana gargantua może, poświęcając akcję dodatkową, „strząsnąć” z siebie część kości, które przybierają postać szkieletów. Za każde 1k6 obrażeń, które otrzyma (nie może ich w żaden sposób uniknąć ani zredukować), tworzy jednego, kościanego poskładańca. W jednej akcji dodatkowej może stworzyć maksymalnie trzech. Żywotrupy wykonują swoje akcje w kolejnej rundzie (należy wykonać dla nich normalny rzut na inicjatywę). Pojawiają się w odległości do 3 m (2 pól) od kościanej gargantui.

Gargantuiczne monstrum, poskładaniec zebrany z dziesiątek różnych szkieletów, upiorna układanka utrzymywana w całości wyłącznie dzięki nekrotycznej energii, jaką jest nasycona. Przemieszcza się płynąc niczym szlam, wysuwając przed siebie kościane pseudomacki.

BESTIA Z KOŚCI

Cztery metry wysokości, cały najeżony kostnymi wyrostkami. To nic, że nie miał ciała, jako żywotrup był jeszcze bardziej przerażający. Potwór wbił się w środek formacji tratując biednych ochotników, a potem zaczął wierzyć, machać ogonem i czaszką uzbrojoną w trzy, potężne rogi. Horror. Było mi okropnie żal tych biedaków. Ich poświęcenie nie poszło jednak na marne. Ich śmierć pozwoliła nam dopaść dowódcę – kiedy z barków spadła mu głowa, pół armii ożywieńców poszła w rozsypkę. Reszta spróbowała się taktycznie wycofać i rozproszyć, ale wtedy wpadła w nią nasza ciężka kawaleria.

Bestie z kości, zwane czasem kościanymi drapieżcami, to ożywione szkielety wielkich potworów, na jakie łatwo się natknąć w dzikich ostępach. Gigantyczne jaszczury, wiwerny,

gargantuiczne małpy czy inne, nienaturalnie wielkie stworzenia to idealni kandydaci do ożywienia. Sam rytuał jest piekielnie trudny i wymaga olbrzymich pokładów magicznej energii, jednak jeśli się powiedzie, nekromanta zyskuje potężnego sługę – istotę, która jest zdolna w pojedynkę niszczyć całe formacje.

Bestie z kości są niesamowicie wytrzymałe i nienaturalnie silne. Znane są przypadki samodzielnego przełamywania oblężeń. Zwykle strzały, topory i miecze nie są w stanie uczynić im najmniejszej krzywdy. By je powalić potrzeba magii, machin oblężniczych albo zakłętego oręża. Biorąc pod uwagę, iż kościani drapieżcy są w stanie działać nawet po odniesieniu poważnych obrażeń (uszkodzeń?), nic dziwnego, że sam ich widok sprawia, że wróg oddaje pole.

Istnieje jeden, łatwy sposób na unieszkodliwienie bestii z kości – zabić jej twórcę. Kierują nimi te same siły, które ożywiają zwykłe szkielety. Kiedy zabraknie złej woli, wydającej mu mentalne polecenia, żywotrup znieruchomieje. Wówczas wystarczy tuzin rzemieślników z dłutami – uwiną się z bestią w ciągu kilkadziesiąt minut.

Rogata bestia z kości

Duży ożywieniec, niesprzymierzony

Klasa Pancerza 12

PW 45 (6k10+12)

Szybkość 12 m (8 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
20 (+5)	10 (0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (0)	4 (-3)

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 10

Skala wyzwania 2 (450 PD)

Szarża. Jeśli bestia z kości poruszy się co najmniej 6 m (4 pola) prosto w kierunku celu i zaatakuje go rogiem w tej samej turze, ofiara otrzyma 9 (2k8) dodatkowych obrażeń obuchowych. Jeśli cel jest istotą, musi dodatkowo zdać rzut obronny na Siłę na ST 15 albo zostanie przewrócony.

AKCJE

Róg. *Atak wręcz bronią:* +7 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 14 (2k8+5) obrażeń kłutych.

Szkielet wielkiego nosorożca, pokryty strzępkami mięśni i grubą, poczerniałą skórą. Z jego rogu wydobywa się czarny dym, w oczodołach pełgają diabelskie, czerwone ogniki.

Kościany drapieżca

Duży ożywieniec, niesprzymierzony

Klasa Pancerza 13

PW 68 (8k10+24)

Szybkość 15 m (10 pól), wspinaczka 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	4 (-3)

Umiejętności Percepcja +4, Skradanie się +5

Odporność na obrażenia nekrotyczne

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 15

Skala wyzwania 5 (1800 PD)

Czuły słuch. Kościany drapieżca wykonuje z ułatwieniem rzuty na Mądrość (Percepcja) oparte o zmysł węchu.

Szarża. Jeśli kościany drapieżca poruszy się co najmniej 6 m (4 pola) prosto w kierunku celu i zaatakuje go szponami w tej samej turze, ofia-

ra musi zdać rzut obronny na Siłę na ST 14 albo zostanie przewrócona. Jeśli cel się przewróci, kościany drapieźca może zaatakować ugryzieniem w ramach akcji dodatkowej.

AKCJE

Szpony. *Atak wręcz bronią:* +7 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 11 (2k6+4) obrażeń ciętych plus 7 (2k6) obrażeń nekrotycznych.

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +7 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 15 (2k10+4) obrażeń kłutych plus 7 (2k6) obrażeń nekrotycznych.

Przerażający kościotrup olbrzymiego, drapieżnego kota, o kolcach wyrastających z kręgosłupa. Z jego wnętrza wydostają się pasemka czarnego, duszącego dymu – rozwiewają się, gdy rusza do ataku szybki niczym gepard.

Kościany krokodyl

Wielki ożywieniec, niesprzymierzony

Klasa Pancerni 14 (naturalna)

PW 94 (9k12+36)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
20 (+5)	9 (-1)	19 (+4)	2 (-4)	10 (0)	4 (-3)

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 10

Skala wyzwania 5 (1800 PD)

AKCJE

Atak wielokrotny. Kościany krokodyl wykonuje dwa ataki: jeden ugryzieniem i jeden ogonem.

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +8 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 21 (3k10+5) obrażeń kłutych i ofiara jest pochwycona (rzut na ST 16 by uciec). Dopóki ofiara się nie uwolni, jest unieruchomiona, a kościany krokodyl nie może ugryźć innego celu.

Ogon. *Atak wręcz bronią:* +8 do trafienia, strefa ataku 3 m, jeden cel. *Trafienie:* 14 (2k8+5) obrażeń obuchowych. Jeśli cel jest istotą, musi dodatkowo zdać rzut obronny na Siłę na ST 16 albo zostanie przewrócony.

Skórzasta powłoka skrywa kościotrupa gigantycznego krokodyla. Bestia porusza się niezdarnie, dziwacznie, bardziej jak automat, niż sprytny, czujny drapieźnik.

PEŁZAJĄCE DŁONIE

Okropne cholerstwo. Mam wrażenie, że tworząc pełzające dłonie nekromanci sięgają po najbardziej wredne, najsprytniejsze duchy. Są czujne, inteligentne i piekielnie szybkie. Wydaje się, że to bardziej utrapienie niż zagrożenie, ale kiedy zobaczy się namiot pełen uduuszonych żołnierzy albo generała z poderżniętym gardłem, od razu jest jasne, z czym ma się do czynienia. I jasne stanie się, dlaczego stworzenie jednej pełzającej dłoni jest trudniejsze od ożywienia tuzina kościotrupów.

Pełzająca dłoń to szpieg i skrytobójca w jednym. Obdarzona czujnymi, nienaturalnymi zmysłami, poruszana wolą inteligentnego ducha, okazuje się być groźniejszym wrogiem niż jej twórca. Pełzająca dłoń jest bardzo silna, potrafi przyczepiać się do ścian i stropów. Zna ludzkie słabości – korzysta z trucizn i magicznych maści. Krąży plotka, że najpotężniejsze potrafią nawet rzucać zaklęcia oparte wyłącznie na gestach – ale w obecności żywych wykonywały jedynie obraźliwe gesty.

Nie są to oczywiście najtwardsze z żywotrupów, jednak zdecydowanie bardziej wytrzyma-

łe, niż może się wydawać na bazie ich rozmiaru czy wyglądu. Magia, która je ożywia, jednocześnie wzmacnia strukturę kości, czyniąc je twardymi jak kamień. Bardzo mało wiadomo na temat tego, jak pełzające dłonie postrzegają świat – z obserwacji wynika, że kierują się wzrokiem, słuchem i dotykiem, ale nie są to ich jedyne zmysły. Reagują na bliskość żywych, odczuwają temperaturę, wilgoć, potrafią też wykrywać magiczne aury. Wydaje się, że są w stanie postrzegać również myśli, bo nawet niewidzialność nie daje szansy na atak z zaskoczenia.

Kościana dłoń

Malutki ożywieniec, neutralny zły

Klasa Panczerza 12

PW 5 (2k4)

Szybkość 9 m (6 pól), wspinaczka 6 m (4 pola)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (0)	15 (+2)	10 (0)	6 (-2)	10 (0)	4 (-3)

Umiejętności Skradanie się +4

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 10

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 1/8 (25 PD)

Taktyka sfory. Kościana dłoń ma ułatwienie w testach ataku, jeśli w obrębie 1,5 m (1 pola) od celu znajduje się przynajmniej jeden z jego sojuszników, który nie jest obezwładniony.



AKCJE

Uderzenie. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 3 (1k4+1) obrażeń ciętych albo obuchowych.

Kościana dłoń humanoida o startych paliczkach. Porusza się niczym pająk, bezszelestnie.

Trupi szpon

Malutki ożywieniec, neutralny zły

Klasa Pancerza 13

PW 14 (4k4+4)

Szybkość 9 m (6 pól), wspinaczka 6 m (4 pola)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	4 (-3)

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +5

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 13

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 1/4 (50 PD)

Taktyka sfory. Trupi szpon ma ułatwienie w testach ataku, jeśli w obrębie 1,5 m (1 pola) od celu znajduje się przynajmniej jeden z jego sojuszników, który nie jest obezwładniony..

AKCJE

Uderzenie. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 3 (1k4+1) obrażeń ciętych albo obuchowych oraz 5 (2k4) od trucizny.

Ociekająca czarnym szlamem kościana dłoń, pokryta wyschniętą skórą. Porusza się ostrożnie, powoli, niczym czający się do skoku lampart.

Dłoń wampira

Malutki ożywieniec, neutralny zły

Klasa Pancerza 14

PW 21 (6k4+6)

Szybkość 9 m (6 pól), wspinaczka 6 m (4 pola)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	10 (0)	12 (+1)	4 (-3)

Umiejętności Percepcja +4, Skradanie się +6

Odporność na obrażenia nekrotyczne

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 14

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 1 (200 PD)

Taktyka sfory. Dłoń wampira ma ułatwienie w testach ataku, jeśli w obrębie 1,5 m (1 pola) od celu znajduje się przynajmniej jeden z jego sojuszników, który nie jest obezwładniony..

AKCJE

Atak wielokrotny. Dłoń wampira może wykonać dwa ataki. Jednym z nich może być wysysanie życia.

Uderzenie. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k4+2) obrażeń ciętych albo obuchowych oraz 7 (2k6) nekrotycznych obrażeń.

Wysysanie życia. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 10 (3k6) nekrotycznych obrażeń. Dłoń wampira leczy tyle obrażeń, ile zadała w tym ataku.

Sucha dłoń ożywieńca odcięta zaraz za nadgarstkiem. Niegdyś miała ostre szpony, teraz jednak są kompletnie starte, tępe. Jest bardzo

ostrożna, wygląda, jakby była świadoma – obserwuje teren, odwraca się w kierunku usłyszanych dźwięków (kierując w ich stronę wierzch dłoni, jakby miała tam oko), wycofuje gdy dostrzeże wroga, z którym nie byłaby w stanie sobie poradzić.

CZAROTRUP

Ruiny jeszcze płonęły, gdy pierwsze kościotrupy zaczęły się wygrzebywać. Poczerniałe kości ze strzępkami zwęglonego ciała, palące się czaszki, dłonie pokryte zielonkawym ogniem. Wiedzieliśmy, że jest niedobrze, ale spodziewaliśmy się co najwyżej zwykłych żywotrupów. Można było się spodziewać, że gildia nie będzie respektować traktatów – czego się zresztą spodziewać po nekromantach, poszanowania prawa?

Kościotrupy nie były normalne. Cuchnęło od nich magią – i nie bez powodu, bo jak tylko stanęły na równe nogi, zaczęły razić nas czarami. Pochowałem tego dnia czworo przyjaciół, sam straciłem rękę – uszła, gdy jeden ze szkieletów dotknął jej lodowatą, szponiastą łapą.

W miejscach skąpanym w aurze nekromantycznej magii mogą rodzić się najróżniejsze gatunki ożywieńców, w tym czarotrupy. To wyjątkowo niebezpieczni nieumarli. Choć mają kruche ciała, są o wiele sprytniejsze od zwy-



kłych szkieletów, a na dodatek dysponują magicznymi zdolnościami, z których bardzo chętnie korzystają. Potrafią działać w grupie i wykazywać się pomysłowością przy wykonywaniu rozkazów. Są magowie twierdzący, że czarotrupy zachowują świadomość, a przynajmniej tę jej częśćkę, która pozwala kreatywnie myśleć i reagować na napotkane problemy.

Czarotrup

Średni ożywieniec, neutralny zły

Klasa Pancerza 12

PW 16 (3k8+3)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (0)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	4 (-3)

Podatność na obrażenia obuchowe

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 9

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 1/2 (100 PD)

Wrodzone czarowanie. Czarotrup rzuca czary oparte na Intellekcji (ST rzutu obronnego 11). Zna następujące zaklęcia:

Do woli: *nieziemskie uderzenie* (*eldritch blast*)

3/dzień: *magiczny pocisk* (*magic missile*)

AKCJE

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

Na pierwszy rzut oka wydaje się być zwykłym kościotrupem, jednak gdy przyjrzy się mu dokładniej, widać drobne runy wryte na powierzchni czaszki i palczkach. Niepewność

ginie, gdy zaczyna czarować – jego oczy rozpalają się błękitnym ogniem, a cała sylwetka łśni od zgromadzonej w nim mocy.

Wysysacz życia

Średni ożywieniec, neutralny zły

Klasa Pancerza 12

PW 22 (4k8+4)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (0)	8 (-1)	4 (-3)

Podatność na obrażenia obuchowe

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 9

Języki rozumie wspólny, ale nie może mówić

Skala wyzwania 1 (200 PD)

Wrodzone czarowanie. Wysysacz życia rzuca czary oparte na Intelcie (ST rzutu obronnego 12). Zna następujące zaklęcia:

Do woli: *przeszywający dotyk (chill touch)*

3/dzień: *zadawanie ran (inflict wounds)*

1/dzień: *wampiryczny dotyk (vampiric touch)*

AKCJE

Pięść. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 2 (1k4) obrażenia obuchowe plus 4 (1k8) obrażenia nekrotyczne.

Dopóki nie użyje swoich nadnaturalnych mocy, wysysacz życia wygląda jak normalny, nieuzbrojony kościotrup. Gdy zaczyna walkę, z jego kości wydobywa się cuchnący, czarny smar. Tam, gdzie spada na ziemię, więdną rośliny, a trawa czernieje się i schnie, krusząc się pod stopami każdej istoty, która na nią nastąpi.

Płonący szkielet

Średni ożywieniec, neutralny zły

Klasa Pancerza 13 (naturalna)

PW 32 (5k8+10)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
10 (0)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (0)	8 (-1)

Niepodatność na obrażenia ogień, trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 10

Języki wspólny

Skala wyzwania 2 (450 PD)

Wrodzone czarowanie. Płonący szkielet rzuca czary oparte na Intelcie (ST rzutu obronnego 13). Zna następujące zaklęcia:

Do woli: *ognisty pocisk (fire bolt)*

3/dzień: *płonące dłonie (burning hands)*

1/dzień: *kula ognia (fireball)*

Aura ognia. Każda istota, która rozpocznie swoją turę w odległości do 1,5 m (1 pola) od płonącego szkieletu otrzymuje 5 (1k10) ognistych obrażeń.

AKCJE

Pięść. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 2 (1k4) obrażenia obuchowe plus 7 (2k6) ogniste obrażenia.

Poczerniały kościotrup humanoida wielkości człowieka, z płomykami pełgającymi po jego kończynach i czaszce. Gdy rusza do walki, ogień rozprzestrzenia się, pokrywając go w całości.

OŻYWIONY STAWONÓG

Kapitan Goren i jego nieumarła załoga znani byli z okrucieństwa. Zatopili dziesiątki statków, zabijając wszystkich pasażerów co do jednego. Plądrowali porty, palili nadmorskie wsie, wyprawiali się nawet w podmorskie krainy syren i trytonów. Nic jednak nie budziło większego przerażenia, jak opowieść o zdobyciu Czarnego Fortu. Goren wykorzystał swe nekromantyczne moce by ożywić szczątki skorupiaków, którymi wypełniona była ładownia jego okrętu. Bohaterskich obrońców niezdobytego do tej pory fortu dosłownie rozszarpały nieumarłe kraby.

Gdy ludzie wyobrażają sobie kościotrupy, na myśl przychodzą poruszające się szkielety. Mogą być otoczone złowrogą aurą, nosić pancerze, władać orężem albo nawet magią. Jeśli kościotrupem ma być bestia, będzie to wielki szkielet jaszczura albo węża. Na południu i na obszarach ciepłych mórz nekromanci korzystają ze swoich mocy by ożywiać stawonogi. Taki kościotrup nie różni się mocno od żywego stworzenia – tylko uważny obserwator dostrzeże, że pod chitynowym pancerzem kryją się wysuszone resztki mięśni i ścięgien albo... nic.

Kościotarantula

Malutki ożywieniec, niesprzymierzony

Klasa Pancerza 12

PW 2 (1k4)

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

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
2 (-4)	15 (+2)	10 (0)	3 (-4)	10 (0)	2 (-4)

Umiejętności Skradanie się +4

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 10

Skala wyzwania 1/8 (25 PD)

Pajęcza wspinaczka. Kościotarantula może się wspinać z normalną prędkościami po ścianach, a nawet chodzić po suficie, bez konieczności testowania cech.

Wycucie sieci. Jeśli kościotarantula ma kontakt z siecią, wyczuwa położenie innych istot mających kontakt z tą samą siecią.

Chodzący po sieci. Sieć nie zwalnia prędkości kościotarantuli.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 1 obrażenie kłute i cel musi wykonać rzut obronny Kondycji o ST 10. Jeśli się nie powiodł otrzymuje 3 (1k6) dalszych obrażeń od trucizny lub połowę jeśli rzut się udał.

Żywotrup z wyschniętego pająka. Gdyby nie puste oczodoły i paskudny zapach, mógłby zostać pomyłony z żywym zwierzęciem.

Trupi skorpion

Duży ożywieniec, niesprzymierzony

Klasa Pancerza 15 (naturalna)

PW 59 (7k10+21)

Szybkość 12 m (8 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	3 (-4)	10 (0)	2 (-4)

Niepodatność na obrażenia trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, zatrucie, zauroczenie

Zmysły ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 10

Skala wyzwania 3 (700 PD)

AKCJE

Atak wielokrotny. Trupi skorpion wykonuje trzy ataki: dwa szczypcami oraz jeden żądłem.

Szczytce. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 6 (1k8+2) obrażenia obuchowe ponadto ofiara zostaje pochwycona (ST rzutu na ucieczkę 12). Trupi skorpion ma dwoje szczypiec, każdymi może pochwytać tylko jeden cel.

Żądło. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 7 (1k10+2) obrażenia kłute i cel musi wykonać rzut obronny Kondycji o ST 12. Jeśli się nie powiodł otrzymuje 16 (3k10) dalszych obrażeń od trucizny lub połowę jeśli rzut się udał.

Zielona mgła utrzymuje w całości wyschnięte ścierwo olbrzymiego skorpiona. Gdy żywotrup się przemieszcza, chitynowy pancerz skrzypki i trzeszczy. Porusza się szybko, zdecydowanie, jakby nieustannie szukał celów, które mógłby przebić ociekającym jadem żądłem.

Rój nieumarłych pajęczaków

Średni rój malutkich nieumarłych, niesprzymierzony

Klasa Panczerza 12 (naturalna)

PW 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, kłute

Niepodatność na obrażenia trucizna

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

Zmysły ślepowidzenie 6 m, pasywna percepcja 9

Skala wyzwania 1/2 (100 PD)

Rój. Rój może zajmować pole innej istoty i vice versa, ponadto może przemieszczać się przez

szczeliny wystarczające dla malutkich 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) obrażenia kłute lub 5 (2k4) obrażenia kłute, jeśli rój ma połowę lub mniej pw.

Klekożąca masa niewielkich pajęczaków, przesuwaną się niczym fala, z prędkością biegnącego człowieka. Unosi się znad niej zielonkawa mgielka, przenosząc smród trupiego rozkładu.

Rój widmowych krabów

Duży rój malutkich nieumarłych, niesprzymierzony

Klasa Panczerza 13 (naturalna)

PW 45 (10k8)

Szybkość 6 m (4 pola)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
2 (-4)	13 (+1)	10 (0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Odporność na obrażenia obuchowe, cięte, kłute

Niepodatność na obrażenia trucizna

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

Zmysły ślepowidzenie 6 m, pasywna percepcja 9

Skala wyzwania 2 (450 PD)

Wrażliwość na światło. W słonecznym świetle rój widmowych krabów ma utrudnienie do rzutów na atak oraz rzutów na Mądrość (Percepcję) opartych na wzroku.

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

Szczypce. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku o m, jeden cel w polu zajmowanym przez rój. *Trafienie:* 1 (4k4) obrażenia kłute lub 5 (2k4) obrażenia kłute, jeśli rój ma połowę lub mniej pw. Ponadto cel musi wykonać rzut obronny Kondycji o ST 12. Jeśli się nie

powiodł otrzymuje 11 (2k10) nekrotycznych obrażeń lub połowę jeśli rzut się udał. Obrażeń tych nie można wyleczyć dopóki cel nie zakończy długiego odpoczynku.

Horda krabich pancerzy, ożywiona widmową siłą, ukazującą się jako srebrzystobiała aura. Masa porusza się jak automaty, mechanicznie. Kraby zderzają się ze sobą, rozsypują tylko po to by kilka sekund później ponownie zebrać się w całość. Im bliżej są, tym głośniejsze jest stukot ich pokrytych zakrzepłą krwią szczypiec.



ROZDZIAŁ 2

TRUPI KRÓL



„Mylisz się królu” – powiedział żywotrup, stojąc naprzeciwko młodego władcy. Widać było przerażenie na jego obliczu. Próbował się opanować, ale strach był zbyt wielki. Nie mógł wydusić z siebie ani słowa.

„Mylisz się” – kontynuował trupi król. „Jestem tu, bo choć jestem potworem, wciąż pozostaję wierny koronie. Nie przyjechałem tu, by zgładzić żywych, ale by ochronić ich od śmierci. Mamy jeszcze czas. Moje legiony czekają w Pustej Dolinie. Jeśli przyjmiesz pomoc żywotrupów, możemy wydać Czerwonym bitwę, po której będą lamentować przez pokolenia” – dodał, uśmiechając się paskudnie. Ogień zapłonął w pustych oczodołach ożywieńca, gdy

chłopiec skinął głową na potwierdzenie, że przyjmuje pomoc swojego nieumarłego dziadka.

Królowie zapomnianych królestw. Prorokinie. Barbarzyńscy wodzowie. Faworyty sułtanów. Jest wiele dróg do szczytów, bogactwa i władzy. Na tych, którzy są na szczycie czekają śmiertelne pułapki. Giną od miecza i magii, od trucizny, choroby, klątwy, zdrady oraz kłamstwa. Niektórzy otrzymują zasłużoną nagrodę – brali udział w grze, postawili na szali swoje życia i przegrali. Inni zginęli niesprawiedliwie. Padli ofiarą spisku, politycznych gier albo zawiści bliskich. Mogli osiągnąć wiele, ale czekał na nich jedynie zimny grób.

Trupi królowie i królowe powstają, gdy śmierć poniesie istota o żelaznej woli, która jeszcze nie zakończyła swoich ziemskich spraw. To najczęściej arystokraci, kapłani, mistrzowie gildii oraz generałowie – ludzie, którzy decydowali o losach tysięcy. Ich duch jest na tyle silny, że wnika w martwe ciało, wskrzeszając je do potwornej, żywotrupiej postaci. Mogą tak trwać w nieskończoność, walcząc o ideały, które znaczą cokolwiek tylko dla nich samych.

Trupi król to gnijący wódz zapomnianego plebienia, od wieków strzegący świętych relikwii, z którymi go pochowano. To nieumarły rycerz toczący wojnę z nieprzyjaciółmi swojej dawno pokonanej ojczyzny. To żywotrupia, orcza wiedźma trzymająca w garści klany swoich pobratymców, próbująca zjednoczyć ich przeciwko zniechęconym ludziom. Łączy ich wyraźny cel, wybitny umysł, ambicja oraz determinacja. Byle kto nie zostanie trupim królem, a co najwyżej duchem, senną marą nawiedzającą miejsce swojej śmierci.

Taki ożywieniec wyróżnia się na tle swoich pobratymców. Prócz bycia żywotrupem nie łączy go nic z prymitywnymi ghulami, złowieszczymi wampirami czy pozbawionymi świadomości kościotrupami. Jego umysł jest w pełni sprawny. Może mieć złe cele, ale będzie to wyłącznie kwestia wiary we własną sprawę. Widzi siebie jako dobrego, sprawiedliwego. Owszem, są pośród nich obłąkańcy, których jedynym celem jest sprowadzanie na żywych cierpienia i śmierci, ale to jednostki. Trupi król to żywotrup o wolnej woli, w pełni świadomy swoich posunięć.

Źródło mocy

„Kto mnie stworzył? Racysz żartować” – powiedział trupi król, z wyrazem gniewu na gnijącym obliczu. Gestem wskazał zbutwiałe biurko. Rozkazał otworzyć kronikę i notować. Przez dziesiątki godzin spisywała historię jego ży-

*cia – i tego, co spotkało go po śmierci. Nie mam najmniejszych wątpliwości. To protopla-
sta mojego rodu. Starożytny władca, który
zjednoczył klany i ustanowił dynastię, do tej
pory władającą naszym królestwem. Ten sam,
którego imię zostało przeklęte i nie może zo-
stać wypowiedziane.*

Nikt go nie stworzył. Przebudził się – dosłownie, wskrzesił się – w rok po zapiecztowaniu go w grobowcu. Od tamtej pory czuwa nad swoją ojczyzną. Ukazuje się tym, których wybiera na władców. Reszta ginie – od miecza, trucizny, nekromantycznych czarów. Mówię to nie dlatego, że pragnę korony, lecz dlatego, iż lękam się o twoje życie. Zginiesz z ręki trupiego króla jeśli nie abdykujesz.

By powstał trupi król trzeba czegoś więcej niż nekromanty z odpowiednim arsenałem zaklęć. Nie da się stworzyć takiego żywotrupa. Wielu próbowało, ale w najlepszym wypadku powstawały świadome kościotrupy albo mumie. Trupi król to duch, który powstaje z martwych i wnika w swoje zwłoki, ponieważ takie jest jego życzenie. Coś przyciąga go do świata materialnego. Coś nie pozwala mu odejść na wieczny spoczynek. W odróżnieniu od duchów, widm i zmór nie jest to jednak wszechogarniająca, odbierająca rozum myśl. Kluczem do powstania takiego żywotrupa nie jest idée fixe, a wola pozostania w świecie materialnym. Mówiąc prościej, duch trupiego króla ma moc samowskrzeszenia w gnijącym, martwym ciele.

Nie wszyscy tacy ożywieńcy byli władcami, ale wszyscy pełnili jakieś zaszczytne funkcje. Księżę, arcykapłanka, mistrzyni gildii, głowa heretyckiego kultu, przybrany syn starożytnego smoka – każdy z nich miał prawo czuć się ważny, wszyscy (może za wyjątkiem pierwszego) musieli ciężko pracować, by dotrzeć tak wysoko. Nie ma znaczenia, kiedy spotkała ich śmierć. Liczy się to, że stalowa wola, żelazny

charakter i bystry, zdeterminowany umysł sprawiły, iż dusza zdołała odnaleźć drogę do swojego ciała.

Trupi król nie jest najgroźniejszym z żywotrupów. Owszem, jest zdecydowanie bardziej niebezpieczny niż ghul czy kościotrup, ale daleko mu do czarotrupa czy kościeja. Jego siłą jest intelekt, doświadczenie, posiadane umiejętności, a nie nadnaturalne moce. Kiedy zniszczy się ciało tego ożywieńca, ma się praktycznie pewność, że duch nie wróci ponownie. Historia zna jeden przypadek trupiego króla potrafiącego wskrzesić cudze zwłoki. Kroniki opisują takich, którzy posiadali różne zdolności, ale czarownicy nie potrafili odpowiedzieć na pytanie, co było ich źródłem. Mogła być to moc entropii, ale równie dobrze cecha posiadanego artefaktu.

Wielu ożywieńców trwa w niezmiennej formie. Nie są w stanie się zestarzeć, ale również nie mogą urosnąć w potęgę. Są również i takie żywotrupy, które z czasem gasną. Entropia wypala im kości, dezintegruje ciała, otępia resztkę świadomości. Dekada, może dwie i rozsypują się w proch. Nie dotyczy to trupich królów. Ci nieustannie czerpią ze źródła nekrotycznej energii. Choć są tacy, którzy nie potrafią z niej korzystać, wielu czyni to instynktownie. Odbudowują swoje ciała, nasączają ziemię aurą śmierci i rozkładu, wzywają nieumarłe sługi. Źródło to nigdy nie wysycha. Z czasem trupi król staje się coraz mocniejszy. Entropia sprawia, że staje się silniejszy, szybszy, bardziej wytrzymały. To ci najstarsi są śmiertelnie niebezpieczni. Nie da się pokonać



ich w boju – przynajmniej nie są w stanie tego dokonać normalni ludzie. Zwykła broń przestaje czynić im jakąkolwiek krzywdę. Zakłęcia odbijają się albo są wchłaniane. Trupi król w pojedynkę pokonuje całe oddziały elitarnych żołnierzy. Na szczęście, takie żywotrupy pojawiają się na kartach historii niezwykle rzadko – jedno stulecie może zrodzić co najwyżej kilku.

Typy trupich królów

Poniżej znajdziesz sześć rodzajów trupich królów (i królowych) – opis różnych istot wraz z zestawem charakterystyk do wykorzystania bezpośrednio w grze.

CZARNY JARL

Istnienie Czarnego Jarla jest powodem wielkiego bólu i smutku wśród klanów karłów. Wielu nie wierzy, że jeden z nich mógł zdradzić wszelkie ideały przyświecające tej rasie od zarania dziejów. Odrzucić dar śmierci i trwać w żalosnej formie żywotrupa? Nie mieści się to nikomu w głowie. To jednak wierchołek góry

lodowej. Co z jego dowódcami? Co z żołnierzami, niewolnikami? Oni wszyscy są nieumarłymi. Cały klan karlich żywotrupów? W to nie wierzy absolutnie nikt.

Wśród karłów nie istnieje strach przed śmiercią. Dzieci są z nią oswajane od najmłodszych lat. Moment umierania jest radosną chwilą – dusza opuszcza niedoskonałe ciało i dołącza do przodków przebywających w raju. Karły prędzej będą lękać się życia niż śmierci.

Są rzecz jasna wyjątki. Czarny Jarl lękał się śmierci, ponieważ nie wierzył w ani jedno słowo wypowiedane przez kapłanów. Był wyjątkowo inteligentnym przedstawicielem swojej rasy. Nie wierzył w coś tylko dlatego, że było częścią tradycji. Podważał zdanie starszyny. Za nic miał największe świętości. Atakował wszystko, co jego zdaniem było absurdalne. Zadawał niewygodne pytania. Jak można wierzyć w zaświaty, skoro nikt nigdy ich nie widział, nie rozmawiał z przodkami? Skąd wiadomo, że raj wygląda tak, jak opisywały go



święte kroniki? Przez sceptycyzm przypięto mu łątkę dziwaka. Inne klany odcięły się od niego i jego ludzi. Podwładni zaczęli wypowiadać mu służbę. Gdyby sam nie zadał sobie śmierci, w końcu byłby panem władającym pustą twierdzą.

Jarl ukrywał przed wszystkimi zainteresowanie magią. Nikomu wcześniej nie śniło się, by karzeł mógł podważyć podwaliny tradycji swej rasy. Nikt również nie podejrzewał, by władca klanu mógł parać się nekromancją. Wypadek, który zabił Czarnego Jarla i jego ludzi, był próbą przygotowania naczynia dla jego nieśmiertelnej duszy. Filakterium dla pierwszego licza z rasy karłów. Magiczny wir zabrał życie wszystkim mieszkańcom twierdzy, a wraz z nim odebrał mu umiejętność rzucania zaklęć. Trupi król spełnił marzenie o życiu po śmierci, ale nie w takiej postaci, jaką sobie wymarzył.

Jego klan istnieje nadal. Twierdza została wymazana z wszelkich map, ale wciąż istnieje. Czarny Jarl jest jednym z niewielu trupich królów, którzy zachowali jasność myśli. Trzyma żywotrupy pod ścisłą kontrolą. Nie pozwala im zabijać żywych, atakować podróżnych, przemieniać śmiertelników czy rozkopywać grobów. To wciąż górnicy, robotnicy, żołnierze i kronikarze. Ich praca podporządkowana jest marzeniu Czarnego Jarla o odzyskaniu magicznych mocy, o dopełnieniu przemiany w czarnotrupa.

Czarny jarl

Średni ożywieniec, praworządny zły

Klasa Pancernia 22 (zbroja płytowa +1 i tarcza +1)

PW 161 (17k8+85)

Szybkość 7,5 m (5 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
20 (+5)	10 (0)	20 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

Umiejętności Arkana +6, Atletyka +8, Wyczuwanie pobudek +4, Zastraszanie +4

Rzuty obronne Sił +8, Kon +6, Int +6

Odporność na obrażenia obuchowe, cięte i klute od niemagicznych źródeł

Niepodatność na obrażenia nekrotyczne, truczna

Niepodatność na stany oczarowanie, ogłuszenie, paraliż, wyczerpanie, wystraszenie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 11

Języki krasnoludzki, wspólny

Skala wyzwania 9 (5000 PD)

Zaklęty ekwipunek. Pancierz, tarcza i topór czarnego jarla są magiczne.

Aura nekromancji. Czarny jarl jest odporny na efekty odpędzania nieumarłych. Ponadto wszyscy nieumarli w odległości do 6 m (4 pól) od niego wykonują z ułatwieniem rzuty obronne przeciwko efektom odpędzania nieumarłych.

Nie do powstrzymania (3/dzień). Czarny jarl przerzuca nieudany rzut obronny.

AKCJE

Atak wielokrotny. Czarny jarl wykonuje trzy ataki toporem.

Topór. *Atak wręcz bronią:* +8 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 10 (1k8+6) obrażenia cięte plus 9 (2k8) nekrotycznych obrażeń. Trafienie krytyczne ma miejsce, gdy w rzucie na atak wypadnie 19 lub 20.

Topór rzucony. *Atak dystansowy bronią:* +8 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 9 (1k6+6) obrażeń ciętych. Trafienie krytyczne ma miejsce, gdy w rzucie na atak wypadnie 19 lub 20.



Czarny jarl jest zakutym w misternie zdobiony pancerz płytowy kościotrupem karła. Mimo tego, że wewnątrz zbroi znajdują się jedynie gołe kości, żywotrup wygląda na prawdziwego moczarza. Postać jarla wydaje się pochłaniać światło. Spod jego hełmu sączą się czarne opary, wyglądające jak widmowa broda.

PANI MARTWEJ CYTADELI

Ciało czarne jak węgiel, spękane, wypalone do cna. Bezwłosa czaszka o pustych oczodołach, w których goreje piekielny ogień. Dłonie zakończone żelaznymi szponami, tnącymi skórę jak papier. To wizerunek Pani Martwej Cytadeli, miejsca, gdzie moi towarzysze dokonali swojego żywota.

Legendy nie kłamią. Zamek i okolica jest nawiedzana przez upiora w ludzkiej skórze. Nie ma dnia, kiedy nie żałowałabym przyjęcia tego zadania. Byliśmy głupcami. Spodziewaliśmy się prostej misji i solidnego zarobku. Czekał na nich jednak grób, a na mnie kalectwo. To samo czeka na was, jeśli nie zmienicie zdania.

Pani Martwej Cytadeli nie zaznała w życiu niczego dobrego. Jako przybrana córka wiedźmy musiała harować od świtu do nocy, znosić wrzaski i bicie. Ludzie z pobliskich wsi darzyli

je szacunkiem, ale i strachem. Skrycie nienawidzili. Przychodzili po pomoc, płacili złotem – bo musieli. Kiedy magia zawiodła i mała dziewczynka z niedalekiej wioski zmarła, wściekły tłum rozprawił się z jej macochą. Jej samej cudem udało się zbiec.

Po kilku chudych latach wydawało się, że szczęście się do niej uśmiechnęło. Młody szlachcic zakochał się w niej i poprosił o rękę – zauroczona, naiwna, zgodziła się, tym samym przypieczętowując swój los. Człowiek ten wziął ją za żonę, gdyż była spadkobierczynią olbrzymiego majątku, wykradzioną z kołyski przez czarownicę. Kwestią czasu było oskarżenie o paranie się czarną magią, sąd i kara spalania na stosie.

Gdy tylko jej serce przestało bić, trupia królowa zerwała nadpalone więzy i uciekła w mrok. Wynurzała się z niego tylko po to, by zabić. Nie tylko zdrażliwego małżonka, ale również jego żołnierzy, służbę i chłopów. Wezwani łowcy czarownic skończyli z rozszarpanymi gardłami. Ludzie mieli dość. Uciekli z tej przeklętej ziemi na zawsze.

Pani Martwej Cytadeli jest wyjątkową trupią królową, ponieważ nie ma przed sobą konkret-

nego celu. Jej motywacją jest nienawiść. Gniew skierowany do wszystkich, bo od nikogo nie zaznała w życiu ciepła. Krąży po swojej niszczonej domenie polując na nierozważnych, którzy chcieli skrócić sobie podróż albo spenetrować puste korytarze Martwej Cytadeli. Morduje wszystkich – nawet nekromantów oraz inne żywotrupy, którzy chcą sprzymierzyć się z nią w walce z żywymi.

Pani Martwej Cytadeli

Średni ożywieniec, chaotyczny zły

Klasa Pancerza 17 (naturalna)

PW 112 (15k8+45)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
20 (+5)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	10 (0)	13 (+1)

Umiejętności Percepcja +3

Rzuty obronne Zrc+6, Kon +6, Int +5

Odporność na obrażenia obuchowe, cięte i kłute od niemagicznych źródeł

Niepodatność na obrażenia nekrotyczne, truczizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, wystraszanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 13

Języki wspólny

Skala wyzwania 8 (3900 PD)

Zew krwi. Pani Martwej Cytadeli zadaje dodatkowe 9 (2k8) obrażeń istotom, które zraniła w ciągu ostatniej godziny.

Niewrażliwość na odpędzanie. Pani Martwej Cytadeli jest odporna na efekty odpędzania nieumarłych.

Odporność na magię. Pani Martwej Cytadeli wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciw czarom oraz innym magicznym efektom.

Wrodzone czarowanie. Pani Martwej Cytadeli rzuca czary oparte na Charyzmie (ST rzutu obronnego 12). Zna następujące zaklęcia:

1/dzień każde: *niewidzialność (invisibility)*, *przyspieszenie (haste)*, *nałożenie klątwy (bestow curse)*

AKCJE

Atak wielokrotny. Pani Martwej Cytadeli wykonuje dwa ataki szponami.

Szpony. *Atak wręcz bronią:* +8 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 8 (1k6+5) obrażenia cięte.

Sylwetka tego żywotrupa przypomina ghulę, zostało jednak na niej znacznie mniej ciała – to praktycznie sam szkielet okryty wyschniętą, pomarszczoną skórą. Porusza się zwinnie jak elf, dokonując niemożliwych wręcz akrobacji. Już na pierwszy rzut oka widać, że jest niebezpieczna – długie szpony Pani Martwej Cytadeli tną równie łatwo ciało, co stal.

GNIJĄCY SZERMIERZ

To była scena rodem z sennego koszmaru. Surrealizm w prawdziwej, namacalnej postaci. Odziany w łachmany żywotrup stanął naprzeciw nas i wezwał wszystkich do walki. Zwłoki były poorane bliznami. Wystawały z niego ułamane strzały, w głowie tkwił jeszcze sztylet. On tego w ogóle nie zauważał. Stał z mieczem w dłoni i czekał. Naprzeciw niego wyszedł Bjorn, nasz najsilniejszy wojownik. Machnął toporem, starając się przeciąć żywotrupa wpół. Tamten chciał uskoczyć i wyprowadzić pchnięcie, ale coś mu się zaklinowało między kośćmi. Potknął się i wywrócił w gęste krzaki. Kiedy ruszyliśmy w dalszą drogę, dało się sły-



chać „To jeszcze nie koniec! Wkrótce się spotkamy!”. Biedny, martwy głupiec.

Gnijący szermierz złożył przed wiekami przysięgę – przyrzeczenie, którego po prostu nie dało się spełnić. Wezwał bogów na świadków, po czym wykrzyczał, że będzie wędrował po świecie i walczył aż osiągnie perfekcję w szlachetnej sztuce walki mieczem. Bóstwa okrutnie z niego zadrwiły. Pewnego dnia spotkał na trakcie lepszego od siebie. Śmierć w pojedynku nie była jednak kresem jego życia. Powstał z martwych i jako trupi król wznowił wędrówkę, poszukując godnych przeciwników. Jego strzaskane, poranione ciało staje się z roku na rok coraz mniej sprawne, jednak gnijący szermierz nie rezygnuje ze swojej szalonej krucjaty.

Jest mistrzem we władaniu mieczem, ale co z tego, skoro ciało odmawia mu posłuszeństwa? Nie ma mocy regeneracji uszkodzeń. Jego zwłoki to historia wszystkich walk, w których wziął udział po śmierci. Gdyby napotkał jakiegoś nekromantę i ten przywrócił mu ciało do pełnej sprawności, stworzyłby śmiertelnie groźną istotę. Na szczęście szansa nie jest zbyt

duża. Czarnoksiężnika też pewnie wyzwiałby na pojedynek i zamordował albo przepędził.

Gnijący szermierz

Średni ożywieniec, praworządny zły

Klasa Panczerza 14 (napierśnik i tarcza)

PW 66 (12k8+12)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
20 (+5)	6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (0)	14 (+2)

Rzuty obronne Kon +4, Cha +5

Odporność na obrażenia obuchowe, cięte i klute od niemagicznych źródeł

Niepodatność na obrażenia nekrotyczne, trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, wystraszanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 10

Języki wspólny

Skala wyzwania 4 (1100 PD)

Magiczny oręż. Ataki gnijącego szermierza są magiczne.

Niewrażliwość na odpędzanie. Gnijący szermierz jest odporny na efekty odpędzania nieumarłych.

Odporność na magię. Gnijący szermierz wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciw czarom oraz innym, magicznym efektom.

Zaklinowana broń. Wszystkie rzuty na Siłę i Zręczność, w tym rzuty obronne na te cechy, oraz rzuty na atak gnijący szermierz wykonuje z utrudnieniem.

Niezniszczalny. Gnijący szermierz nie ginie po utracie ostatniego punktu wytrzymałości. Traci przytomność na kolejne 1k6 godzin, po czym

budzi się mając 1 pw. Ulega zniszczeniu dopiero gdy liczba jego pw spadnie do -66.

AKCJE

Atak wielokrotny. Gnijący szermierz wykonuje dwa ataki mieczem.

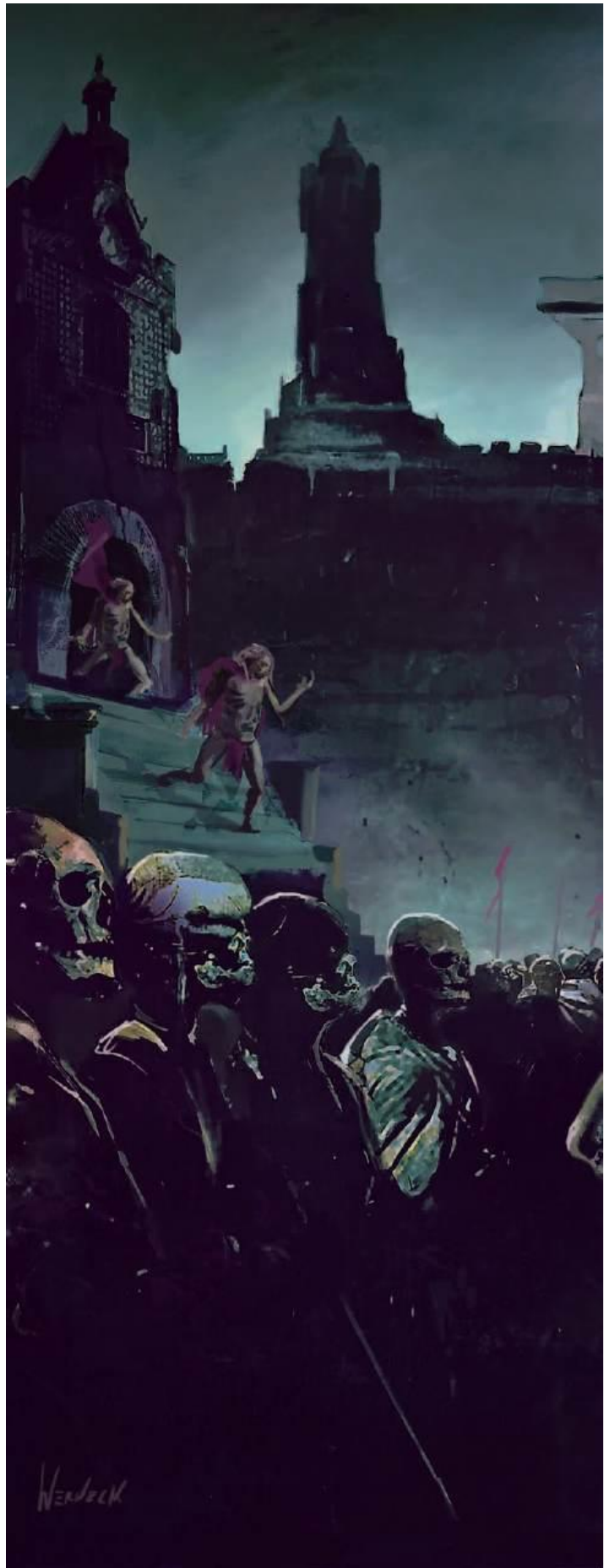
Magiczny miecz. *Atak wręcz bronią:* +8 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 10 (1k8+6) obrażenia cięte plus 11 (2k10) nekrotycznych obrażeń.

Gnijące zwłoki smukłego humanoida, odziane w brudne, zniszczone, szlacheckie szaty. Z trupa wystają ułamane strzały i sztylety, wbite po samą rękojeść. Ciało jest poznaczone dziesiątkami blizn – rany nie goją się, co znacznie utrudnia ruchy tego żywotrupa. Co chwilę potyka się i traci równowagę, gdy jednak walczy, widać, że w trupie tkwi dusza znakomitego szermierza.

TRUPI KRÓL

„Odejdźcie stąd. To miejsce należy do martwych, nie do żyjących” – powiedział spokojnym tonem. Chciałem odejść. Możecie mi nie wierzyć, ale chciałem. Nie dlatego, że przejmowałem się jego gadaniną. O nie. Ale on świecił się od magii, i błyszczało od niej powietrze wokół niego. Baron nie chciał o tym słyszeć. Burknął coś na temat tego, że on jest teraz panem tych ziem i wszystko na niej oraz pod nią należy do niego. Wszystko, czyli też skarby z kurhanu. Trupi król wściekł się, kiedy to usłyszał. Wydał potworny wrzask, sygnał do ataku dla swoich kościotrupów, ghuli i upiorów. Uciekliśmy stamtąd tylko my trzej.

Trupi król to żywotrup, który najlepsze lata ma już za sobą, a teraz trwa w niezyciu, często w jakimś zapomnianym grobowcu, strzegąc skarbów. Śni o wielkich





zwycięstwach, o chwale, jaka była jego udziałem. Trwa tak przez całe wieki, czekając na odrodzenie się ideałów, które kierowały nim za życia. Tyle, że czas nie leczy takich ran. Ludzie nie pamiętają starożytnych królestw. Trupiego król może czekać aż do skończenia świata.

Z czasem zaczyna popadać w szaleństwo. Widzi świat przez krzywe zwierciadło, w którym on jest ostatnim sprawiedliwym, a inni władcy, podłymi uzurpatorami. Kolejni intruzi utwierdzają go w przekonaniu, iż dla żywych nie ma niczego świętego. Po którymś razie trupiego król uznaje, że miarka się przebrała. Wdziewa przedzewiały ekwipunek i rusza naprawiać świat. Owa naprawa to nic innego, niż inwazja żywotrupów. Trupiego król przyciąga pod swój sztandar całe hordy nieumarłych, nekromantów i różnych dewiantów. Jednych przyciąga wizja własnego kawałka świata, rządzonego przez żywo-

trupów. Inne po prostu chcą się nażreć ludzkich mózgow. Jeszcze inni wyczuwają okazję by móc zwiększyć zasięg działania swoich plugawych kultów.

Trupiego król

Średni ożywieniec, praworządny zły

Klasa Pancerza 20 (zbroja płytowa i tarcza)

PW 120 (16k8+48)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
20 (+5)	10 (0)	16 (+3)	14 (+2)	10 (0)	17 (+3)

Umiejętności Zastraszenie +7

Rzuty obronne Sił +8, Kon +6, Int +5, Cha +6

Odporność na obrażenia obuchowe, cięte i klute od niemagicznych źródeł

Niepodatność na obrażenia nekrotyczne, trucizna

Niepodatność na stany wyczerpanie, wystraszanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 10

Języki smoczy, wspólny

Skala wyzwania 8 (3900 PD)

Aura zniszczenia. Każda żywa istota, która rozpocznie swoją turę w odległości do 4,5 m (3 pól) od trupiego króla otrzymuje 5 (1k10) nekrotycznych obrażeń. Nieumarli, którzy rozpoczynają swoją turę nie dalej, niż 4,5 m (3 pola) od trupiego króla, odzyskują 5 (1k10) punktów wytrzymałości. Aura zniszczenia nie działa na samego trupiego króla. Żywotrup jest w stanie wstrzymać działanie tej zdolności tak długo, jak tego pragnie.

Magiczny oręż. Ataki trupiego króla są magiczne.

Niewrażliwość na odpędzanie. Trupi król jest odporny na efekty odpędzania nieumarłych.

Odporność na magię. Trupi król wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciw czarom oraz innym magicznym efektom.

Wrodzone czarowanie. Trupi król rzuca czary oparte na Charyzmie (ST rzutu obronnego 14). Zna następujące zaklęcia:

3/dzień: *zadawanie obrażeń (inflict wounds)*

1/dzień każde: *unieruchomienie osoby (hold person), animowanie zmarłego (animate dead)*

AKCJE

Atak wielokrotny. Trupi król wykonuje dwa ataki mieczem.

Miecz+1. *Atak wręcz bronią:* +8 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 10 (1k8+6) obrażenia cięte plus 11 (2k10) nekrotycznych obrażeń.

Wyschnięty trup, odziany w starożytny pancerz płytowy, na którym widnieje królewski herb. Spokojny i opanowany, nosi się jak jakiś arystokrata, którym – jak sam nie ukrywa – był. Roztacza się wokół niego aura śmierci. Rośliny usychają, zwierzęta uciekają w popłochu. Świadome istoty czują rozdzierający ból, jakby ich ciało gniło – i tak w istocie jest, gdy trupi król korzysta ze swojej mocy.

CESARZOWA WĘŻY

W środku musiało się stać coś bardzo złego. To była taka starożytna świątynia. Sądziliśmy, że kultysty wyginęli dawno temu, bo wszystko było popękane, a wokół kolumn wiły się trujące powoje. Zostałem z wierzchowcami, kiedy pozostali poszli na zwiad. Nie słyszałem nic, ani krzyków, ani szczęku broni. Po prostu,

weszli, a godzinę później wyszli... ale jako żywotrupy. Nie wahałem się ani chwili. Wsiadłem na konia i popędziłem tą samą ścieżką, którą tu przybyliśmy. Gdy ruszałem, usłyszałem jeszcze jakiś upiorny, kobiecy śmiech, ale nie obracałem się, by zobaczyć co ich zabiło.

Spółceństwo szmaragdowych meduz jest zorganizowane na podobieństwo ludzkiego. Jest meduzi plebs, są kapłani i arystokraci. Istoty te, choć są potworami, nie są dzikusami. Mają swoje zwyczaje, swoją kulturę, swój język oraz swoje prawa. Meduzy nie zajmują się drobnostkami. Jeśli ktoś okazał słabość, a ktoś inny ją wykorzystał, to jest to problem słabego. Są jednak czyny bezwzględnie zabronione. Pomoc śmiertelnikom kosztem swoich. Zamordowanie młodych innej meduzy. Pertyfikacja cudzych niewolników. Najcięższe kary czekają tych, którzy złamią prawo kanoniczne. Na bluźnierców i heretyków czeka łańcuch, rytualny stół oraz głodowa śmierć w zamurowanej celi.

Czasem coś jednak może pójść nie tak.

Cesarzowa węży to wiarołomczyni, która przebudziła się po śmierci w nieumarłym ciele. Rządzi obecnie kamieniem, piachem i pyłem – po tym, jak zemściła się na swoich, w mieście nie było ani jednej żywej istoty. Posiada ludzkie sługi. To nędzne kreatury oddające jej boską cześć. W zamian za nieprzebrane bogactwa umarłego miasta szmaragdowych meduz sprowadzają jej nowe ofiary. Czasem ginie jeden z wyznawców – gdy cesarzowa odkryje, że ów wierzy nie w nią, a w jej skarby, nie ma litości. Takie zdarzenie ma miejsce bardzo rzadko, bo kult nieumarłej meduzy istnieje od wieków. Dzieci wysysają wiarę w nią z mlekiem matki. Zdradzić mogą jedynie nowi akolici.



Owa wiara jest wszystkim, co trzyma cesarżową na tronie. Bez celu odeszłaby w pustkę albo zatraciła się w szaleństwie mordowania. Jeśli więc komukolwiek uda się odkryć kult cesarżowej węży, musi pamiętać, by zgładzić nie tylko ludzi, ale też żywotrupa.

Cesarżowa węży

Średni ożywieniec, praworządny zły

Klasa Pancerza 17 (naturalna)

PW 138 (2ok8+48)

Szybkość 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)

Umiejętności Intuicja +5, Oszukiwanie +6, Percepcja +6, Religia +5, Skradanie się +7

Rzuty obronne Zrc +7, Int +5, Cha +6

Odporność na obrażenia obuchowe, cięte i kłute od niemagicznych źródeł

Niepodatność na obrażenia nekrotyczne, truczna

Niepodatność na stany wyczerpanie, wystraszenie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 16

Języki wspólny

Skala wyzwania 9 (5000 PD)

Czary. Cesarżowa węży jest klerykem na dziewiątym poziomie (rzut obronny przeciw jej czarom ST 14, +6 by trafić). Ma przygotowane następujące zaklęcia:

Sztuczki: *wskazówki (guidance)*, *naprawa (mending)*, *odporność (resistance)*, *taumaturgia (thaumaturgy)*

1. Krąg (4 komórki): *leczenie ran (cure wounds)*, *wykrycie magii (detect magic)*, *zadawanie ran (inflict wounds)*

2. Krąg (3 komórki): *głuchota/słepota (blindness/deafness)*, *strefa prawdy (zone of truth)*, *unieruchomienie osoby (hold person)*
3. Krąg (3 komórki): *rozmawianie z umarłymi (speak with dead)*, *rozproszenie magii (dispel magic)*, *nałożenie klątwy (bestow curse)*
4. Krąg (3 komórki): *kamienny kształt (stone shape)*, *swoboda ruchu (freedom of movement)*
5. Krąg (1 komórka): *większe przywrócenie (greater restoration)*

Niewrażliwość na odpędzanie. Cesarzowa węży jest odporna na efekty odpędzania nieumarłych.

Odporność na magię. Cesarzowa węży wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciw czarom oraz innym, magicznym efektom.

Petryfikujący wzrok. Jeśli istota, która może dostrzec oczy cesarzowej węży rozpocznie swoją turę w odległości do 9 m (6 pól) od niej, cesarzowa węży – o ile nie jest nieprzytomna i widzi ofiarę – może zmusić ją do wykonania rzutu obronnego na Kondycję na ST 15. Jeśli cel obleje rzut o 5 albo więcej, jest natychmiast spetryfikowany. W innym przypadku, istota która odniosła porażkę zaczyna zamieniać się w kamień i jest unieruchomiona. Unieruchomiona ofiara musi powtórzyć rzut obronny na końcu swojej następnej tury. W przypadku porażki zostaje spetryfikowana, natomiast sukces kończy ten efekt. Petryfikacja trwa dopóki istota nie zostanie uwolniona zaklęciem większe przywrócenie (greater restoration) albo innymi efektami magicznymi.

Jeśli nie jest zaskoczona, ofiara może odwrócić głowę by uniknąć rzutu obronnego na początku swojej tury. Jeśli tak zrobi, nie widzi cesarzowej węży do początku swojej następnej tury, kiedy to może zadeklarować ponownie, że odwraca głowę. Jeśli w między czasie spojrzy na

cesarzową węży, musi natychmiast wykonać rzut obronny.

W przypadku gdyby cesarzowa węży zobaczyła swoje odbicie na wypolerowanej powierzchni nie dalej, niż 9 m (6 pól) od niej i znajduje się w obszarze jasnego światła, sama pada ofiarą tego efektu.

AKCJE

Atak wielokrotny. Cesarzowa węży wykonuje trzy ataki wręcz – jeden atak berłem i dwa ataki węzowymi włosami – albo dwa ataki trującym pociskiem.

Berło. *Atak wręcz bronią:* +6 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 7 (1k8+3) obrażenia obuchowe plus 14 (4k6) nekrotycznych obrażeń.

Węzowe włosy. *Atak wręcz bronią:* +7 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 6 (1k4+4) obrażeń kłutych plus 14 (4k6) obrażeń od trucizny.

Gnijące zwłoki meduzy o szkieletach węży zamiast włosów, normalnie ukrytych pod obszernym kapturem. Ożywieniec jest odziany w bogato zdobione kapłańskie szaty, na których wyszyty jest wizerunek przedstawiający samą meduzę. W dłoni dzierży kolczaste berło, z którego skapuje lepka, zielona substancja.

PONURAK

Nie mówię, że go widziałam. Widziałam coś. Ciebie, ruch, jakąś sylwetkę. Wtedy nie zwracałam sobie głowy tym, co mogło ich zabić. Ryczałam, wołałam o pomoc, próbowałam ratować tych, którzy jeszcze żyli. Na próżno. Pół godziny później, kiedy było po wszystkim i zaczęli się budzić jako żywotrupy wszystkim musiałam poodcinać łby. Dopiero wtedy przypomniałam sobie legendę o Ponuraku. O tym, że każdy żywy, który go zobaczył musi umrzeć. Ale mówię, nie widziałam go. Widziałam tylko

kumpli, których coś rozrzuciło po polanie, jakby to były szmaciane lalki. I to coś zaraziło ich trupim jadem.

Ponurak to władca, któremu odebrano koronę, przez lata trzymano w lochu jak pospolitego przestępcę, a na koniec skazano na śmierć z głodu w zamurowanej celi. Niejeden ginie w taki sposób, ale mało kto dysponuje utajonym talentem oraz tak wielką dumą, że powstaje

z grobu jako Ponurak. Po świecie krążą legendy o tym żywotrupie. Mało kto zdaje sobie sprawę, że historia zna więcej przypadków samoożyczenia.

Przepis na Ponuraka jest prosty. Wysuszone zwłoki arystokraty, w którym przez lata dojrzewała nienawiść, talent magiczny (najlepiej ukierunkowany na nekromancję), cel do zrealizowania oraz miejsce śmierci obmywane przez siły entropii. To nie dzieje się od razu – trzeba pięciu, sześciu lat zanim w zwłoki wsiąknie tyle mocy, by uniosły się z grobu i odzyskały świadomość. Proces jest widoczny o wiele wcześniej, bo ciała przyszłego ponuraka nie żrą robaki – schnie na wiór i trwa tak, z mumifikowane, czekając na swoją szansę. Kiedy dojdzie już do ożywienia, Ponurak wygrzebuje się z gleby (wybija otwór w celi, łamie pręty klatki, itd.) i rusza wyrównać rachunki.

Jest spór wśród czarodziejów i wiedźm na temat tego co dzieje się, kiedy już dokona zemsty. Jedni mówią, że duch Ponuraka odchodzi w zaświaty, a ciało pozostaje pod kontrolą demona. Drudzy sądzą, że entropia wykrzywia duszę i to sam monarcha rusza mordować śmiertelników. Może czasem jest tak, a czasem tak? To detal. Faktem jest, że kiedy już zabije winnych swojej śmierci, Ponurak zmienia się w prawdziwego potwora. Atakuje z kanałów, zasadza się na podróżujących przez rzadko uczęszczane trakty, wybija do nogi całe wsie.

Legenda o chudym, okrytym w zniszczony płaszcz, bladym ożywieńcu krąży po całym świecie nie bez powodu. W dziewięciu przypadkach na dziesięć winni są ludzie albo bardziej pospolite potwory, jednak za dziesiątym razem to Ponurak jest odpowiedzialny za zbrodnię.

Ponurak

Średni ożywieniec, chaotyczny zły

Klasa Pancerza 16 (naturalna)

PW 120 (16k8+64)

Szybkość 12 m (8 pól)

Sił Zrc Kon Int Mdr Cha

23 (+6) 10 (0) 19 (+4) 12 (+1) 10 (0) 8 (-1)

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +3

Rzuty obronne Sił +9, Kon +7

Odporność na obrażenia obuchowe, cięte i klute od niemagicznych źródeł

Niepodatność na obrażenia nekrotyczne, truczna

Niepodatność na stany wyczerpanie, wystraszanie, zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 m, ślepowidzenie 9 m, pasywna percepcja 13

Języki wspólny

Skala wyzwania 8 (3900 PD)

Aura cieni. Tak długo, jak ponurak nie jest w pełnym świetle, może wykonać akcję ukrywania się (hide) jako akcję dodatkową

Magiczny oręż. Ataki ponuraka są magiczne.

Niewrażliwość na odpędzanie. Ponurak jest odporny na efekty odpędzania nieumarłych.

Odporność na magię. Ponurak wykonuje z ułatwieniem rzuty obronne przeciw czarom oraz innym, magicznym efektom.

Wrodzone czarowanie. Ponurak rzuca czary oparte na Charyzmie (ST rzutu obronnego 10). Zna następujące zaklęcia:

Do woli: *pajęczy chód (spider climb)*, *przejście bez śladu (pass without trace)*

AKCJE

Atak wielokrotny. Ponurak wykonuje dwa ataki pięściami.

Pięść. *Atak wręcz bronią:* +9 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 13 (2k6+6) obrażeń obuchowych plus 11 (2k10) nekrotycznych obrażeń.

*Trudno dostrzec prawdziwy kształt tej okrytej obszernym płaszczem istoty. Gdy go zrzuci, nie ma wątpliwości, że ma się do czynienia z żywo-
trupem. Poczerniała, wyschnięta skóra okrywa wysuszone zwłoki rosnącego humanoida. Tam, gdzie stąpa, cienie stają się głębsze, a światło słabsze.*

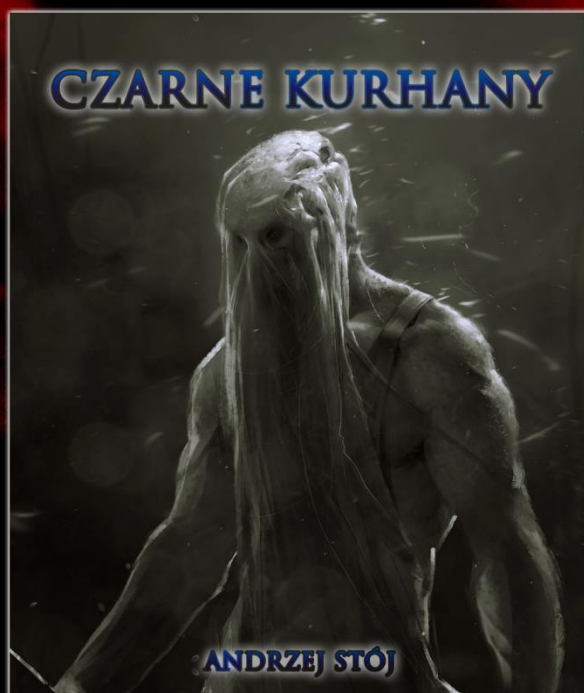
OPUBLIKOWANE



Bohaterowie graczy, w pogoni za złotem, magią i emocjonującymi przygodami, trafiają na tajemniczą, tropikalną wyspę. Ma być to samotnia błogosławionego pustelnika, jednak – jak to zwykle bywa – nic nie jest takim, jakim się początkowo wydaje. Na drużynę czeka cała horda nieumarłych, tropikalne koboldy, szalona driada, ożywiona syrena i wiele innych, niebezpiecznych istot.

Eksploracja, interakcje społeczne oraz walka – znajdziesz tu wszystko, czego potrzeba w dobrej przygodzie do Dungeons & Dragons!

W PRZYGOTOWANIU



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