



## Baby? Chłopy? Zbłąkane dusze.

K6	K8	IMIĘ
1	1	Aerg-Tval
	2	Agn
	3	Arvant
	4	Belsum
	5	Belum
	6	Brint
	7	Börda
	8	Daeru
2	1	Eldar
	2	Felban
	3	Gotven
	4	Graft
	5	Grin
	6	Grittr
	7	Haerü
	8	Hargha
3	1	Harmug
	2	Jotna
	3	Karg
	4	Karva
	5	Katla
	6	Keftar
	7	Klort
	8	Kratar

K6	K8	IMIĘ
4	1	Kutz
	2	Kvetin
	3	Lygan
	4	Margar
	5	Merkari
	6	Nagl
	7	Niduk
	8	Nifehl
5	1	Prügl
	2	Qillnach
	3	Risten
	4	Svind
	5	Theras
	6	Therg
	7	Torvul
	8	Törn
6	1	Urm
	2	Urvarg
	3	Vagal
	4	Vatan
	5	Von
	6	Vrakh
	7	Vresi
	8	Wemut

## **K10 BLUŻNIERCZYCH ŁUPÓW**

- 1 POPIELNA OBRĄCZKA na palec. Doszczętnie niszczy wszystko, co przez nią przejdzie.
- 2 Lament tego małego PODŁEGO FLETU ożywia mięsnego golema wielkości płodu w pobliskich zwłokach.  
**PŻ 5 Morale - Brak pancerza**  
**Pokąsanie K4** *odporny na Moce*
- 3 Notatka głosi: strawa skosztowana tą ŁYŻKĄ GŁODU nieodzownie skutkuje powolną śmiercią z niedożywienia.
- 4 Spojrzenie w to nikczemnie dokładne LUSTERKO ukaże jedynie haniebną istotę własnej duszy.
- 5 WAMPIRZY PUGINAŁ wyleczy cię o rany zadane twojemu celowi (K3), ale zważaj: po kradzieży łącznie 6 PŻ, rzuć Opanowanie ST14 lub popadniesz w uzależnienie—musisz wówczas codziennie rzucać Opanowanie ST12. W przypadku porażki musisz ugodzić kogoś tym sztyletem przed najbliższym wschodem słońca, albo obrócisz się w proch ledwo słońce wzejdzie na nieboskłon.
- 6 Czarna PERŁA. Upuszczona w mroku, potoczy się samoistnie ku światłu dnia, w stronę najbliższego wyjścia.
- 7 POCHODNIA ŚWIATŁA WIEKUISTEGO. Utrzymaj ją w dłoni i żyj. Możesz tracić kończyny i mieć ujemną liczbę PŻ, a śmierć nie nadejdzie — dopóki nie upuścisz pochodni lub jej płomień nie wypali się.
- 7 Srebrna WOLIERA powoli, w jedną długą noc, unicestwia dowolną istotę uwięzioną za jej zimnymi prętami. Każda jej ofiara powstanie z martwych ze zdwojoną siłą, jako rozszalały i nieokiełznany nieumarły.
- 9 CZARNA KORONA OKALECZONEGO KRÓLA. Gdy tylko nałożysz ją na swe skronie, zgarbi twoje ciało ciężarem zrozumienia, że zarówno ty, jak i wszystkie istoty w promieniu stu jardów dodajecie +10 do testów ataków, ale odejmujecie -10 od testów obrony. Rzuty powyżej 20 liczą się jako kryty, a poniżej 1 jako skuchy. Koronę można zdjąć jedynie w bladym uścisku pełni księżyca.
- 10 Każdy, kto zakryje swoje oczy tą OPASKĄ, staje się niewidzialny dla tych, którzy wciąż oddychają, ale nieumarli atakują go w ślepej furii. Pobliskie truchła budzą się z jękiem, przepelnione bezbożnym gniewem.

## **PUŁAPKI I DIABELSKIE PODSTĘPY (K12)**

- 1 Wykwintnie ubrane zwłoki skrywające spust pułapki
- 2 Zatrute strzały wylatują z otworów w ścianach
- 3 Dzwonki i szklane kulki rozsypane na podłodze
- 4 Kosz pełen skorpionów, ustawiony na krawędzi
- 5 Haczyki rybackie zawieszono na wysokości oczu
- 6 Skrzynia naznaczona eksplodującymi runami
- 7 Zamek skrywający flakonik z trującym gazem
- 8 Zabranie kryształu powoduje zawalenie się stropu
- 9 Pochyła posadzka, przezroczysty olej, dziura
- 10 Klatki z węzami na opadających kasetonach
- 11 Złowrogie urny uwalniają z siebie zimne zjawy
- 12 Monety umazane syfem i trucizną

## **POGODA (K12)**

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| 1 Zamarła szarość     | 7 Oberwanie chmury    |
| 2 Dudniący deszcz     | 8 Gęsta jak zupa mgła |
| 3 Przeszywający wiatr | 9 Trzaskający mróz    |
| 4 Ogluszająca burza   | 10 Natrętna mżawka    |
| 5 Czarno jak w nocy   | 11 Ryczące grzmoty    |
| 6 Martwa cisza        | 12 Grobowy chłód      |

## **GRABIENIE ZWŁOK (K66)**

- 11–16 Bezwartościowe resztki rozpadają ci się w dłoni.
- 21 Tygiel z niezwykle skuteczną, swędzącą maścią.
- 22 Naszyjnik z ludzkich zębów.
- 23 Mieszek pełen wściekłych, jadowitych ciem. Rzuć Wytrzymałość ST6 lub szeźnij.
- 24 Kieszeń pełna zbitego szkła, PG otrzymuje k2 obrażenia.
25. Obląkany manifest. Po przeczytaniu rzuć Opanowanie ST12 lub na stałe zmniejsz Opanowanie o 1 w wyniku nabytych wåtpliwości.

## **GRABIENIE ZWŁOK (K66) CD.**

- 
- 26 Klucz do pobliskich drzwi. Kradziony.
- 
- 31 Mapa wskazująca drogę do domu słabej, ale mającej rodzinę.
- 
- 32 Beznadziejnie wiele pajaków.
- 
33. Metalowy rulon z prochem i knotem. Rzuć k6. 1-2 tracisz dłoń. 3-6 3kro obrażeń tam, gdzie wylądaje.
- 
- 34 Twarz znanego i poważanego/pogardzanego łowcy czarownic. Oprawiona.
- 
- 35 Kartka z imionami PG. Jedno jest przekreślone.
- 
- 41 Mapa do miejsca, które nie powinno istnieć.
- 
- 42 Nieoznaczony flakon z cieczą o zmiennej barwie, od czerwieni po zieleń.
- 
- 43 Obligacja. Miejscowy potentat ma znaczny dług u okaziciela.
- 
- 44 Maską pośmiertną jednej z PG.
- 
- 45 „Woda żywa”. Leczy k8. Rzuć Wytrzymałość ST10 albo stracisz wzrok. Wysoka zawartość alkoholu.
- 
- 46 Coś tu poszło bardzo nie tak. Twoje dłonie są pokryte ciepłą, brązową i kwasową substancją. Otrzymujesz k2+1 obrażenia i cuchniesz niemiłosiernie przez k4 dni.
- 
- 52 Podpisana buteleczka trucizny. Rzuć Wytrzymałość ST12 albo obniż losową Cechę o k4. Cecha może być podniesiona przy awansie.
- 
- 53 Skalp z długimi, czarnymi włosami.
- 
- 54 Złota kulka z niewidzialną spoiną, którą można otworzyć poprzez przekroczenie.
- 
- 55 Zakrwawiony kastet.
- 
- 56 Dwie kantowane kostki.
- 
- 61-66 Wynik rzutu w sztukach srebra.
-

# Kolofon

## **Pierwotny tekst, pomysły, projekt gry**

Pelle Nilsson

## **Projekt graficzny i ilustracje**

Johan Nohr oraz trochę dzieł z Domeny Publicznej

## **Angielski tekst i wsparcie kreatywne**

Patrick Stuart

## **Przelanie na czarno-białe wydanie tekstowe**

Walton Wood

*Na podstawie wydania drugiego*



MÖRK BORG to © Ockult Örtmästare Games & Stockholm Kartell 2019, 2026

MÖRK BORG oznacza po szwedzku MRO CZNY FORT i jest wymawiany jako *MERK BORJ*

MÖRK BORG jest dedykowany Pellemu 'Dead' Ohlinowi (1969–1991).

*Let the good times roll.*

## **TESTERZY**

---

Adrian Madden, Christian Sahlén, Dan Algstrand, Elin Hedström, Felix Dester Hultgren, Gunnar Landqvist, Karl Stjernberg, Markus Linderum, Nina Åkesson, Simon Perstrand, Stefan Hedström and Tobias Tarnvik-Laesker.

## **KOREKTA/REDAKCJA**

---

Christian Sahlén, Dan Algstrand, Fiona Maeve Geist (MRC), Jarrett Crader (MRC), Johan Eriksson, Vi Huntsman and Skander Fanni.

## **ORYGINALNY PRZEKŁAD**

---

Johan Nohr

## **PODZIĘKOWANIA**

---

Calle Niblaeus, Christian Plogfors, Christian Sahlén, Dan Algstrand, Domkraft, Fredrik Jarl, Gunnar Landqvist, Heimat der Katastrophe, Helene Rothstein Sylvesten, Jim Magnusson, Joakim Malmquist, Johan Eriksson, Jonas Stattin, Karl Druid, Karl Stjernberg, Niklas Wistedt, Simon Perstrand, Sofie Nohr, Tiina Pyykkö Nilsson, Tomas Härenstam, członkowie naszego serwera na Discordzie, wszyscy wspierający, nasi fani oraz hejterzy.

## **WYDANIE POLSKIE**

---

Jakub Miszewski, Kuba Skurzyński, Szymon Gosek

## **KOREKTA POLSKA**

---

Magdalena Kozuńko

## **POMOCNA MUZYKA**

---

Ash Borer. Batushka. Bell Witch. Belzebong. Black Tremor. Bongripper. Bongzilla. Cathedral. Conan. Dark Buddha Rising. Darkthrone. Domkraft. Dragged Into Sunlight. Dödsrit. Earth. Electric Wizard. Eyehategod. Gnoll. Godspeed You! Black Emperor. KTL. Mammoth Weed Wizard Bastard. Mayhem. Mephorash. Monolord. Morbid. Murg. Phurpa. Primitive Man. Profetus. Shadowmaster. Sleep. Slomatics. Sunn O))) . The Body. This Gift Is A Curse. Thou. Tiamat. Ufomammut. Urfaust. Weedeater. With the Dead.



Wiatr z zachodu, znad rozbitych  
krain. Zgnilizna i odór krwi w każdym  
podmuchu. Przeklęty wędrowcze, czy  
ruszysz tam? Do Nieużytku Nieszczęście  
Nieumarłych? Nasi potomkowie znikają,  
pojmani przez Tergola, złodzieja  
dzieci, nie-sławnego swymi podłymi  
zbrodniami i sekretami alchemii ciała.

ODLEGŁOŚCI ZMIENIAJĄ SIĘ. ŚCIEŻKI MIĘDZY MIEJSCAMI  
KRZYWIĄ. Zupełnie jakby ten blade, bezświetny świat posiadał  
krztę woli i własny, gorzki żywot. Jego litość zwarzyła i ścięła się  
w gniew przez zbyt długie lata. A kim ty jesteś? Hieną cmentarną  
ze srebrem połyskującym między spękanymi paznokciami?  
Mistykiem, który odciągnąłby nędzne serce świata z dala od jego  
nieuniknionej zguby?

Po prawdzie, nieszczęśliwa wielka to różnica. Od lat nikomu nie  
dane było ujrzeć słońca. Starszyzna bardziej dba o ofiary i dary  
dla bożków, niż o własne skomlące młode. Majaki proroków  
zagłady raz za razem zyskują potwierdzenie, kiedy skryte siły  
biorą ich w objęcia. Może należy się poddać — zaufać własnym  
instyngtom i rzemiosłu aniżeli ślepotie rzuconych kości, nim  
wszystko zaleje upragniona cisza? Życie już dawno jest spętane  
i udrećzone w **MROCNYM FORCIE**.

# Co Raz Spisane Zostało, Niechaj Zawsze Będzie Znane

## I

ANUK SCHLEGER, mnich zakonu kretońskiego, napotykając bazyliuszka Verhu w roku 565, spisał przepowiednie wyszeptane przez bestię. Te uważane za utracone manuskrypty pamiętane były jako Pisma Nienazwane.

300 lat później, podczas budowy nowej Katedry pod wezwaniem Dwugłowych Bazyliusków, ortodoksyjny odłam zakonu odkrył kryptę Schlegera — a wraz z nią i Pisma.

Od tego czasu, wszystkie opisane w nich wydarzenia ziściły się. Przepowiednie okazały się prawdą absolutną, spychając w zapomnienie wszelkie wcześniejsze ewangelie. Wokół tej katedry wyrosło Galgenbeck, najwspanialsze miasto w historii.

## II

BAZYLISZKI SĄ DWA I PO DWIE GŁOWY MAJĄ. Cztery te głowy toczą spory od setek lat. Verhu głosi nieodzowną zagładę, obrastając w pychę, jako że nigdy nie jest w błędzie.

Jego głowa jest tą najczęściej czczoną. Gdybyśmy znali szyfry apokalipsy, być może odpowiednią ofiarą moglibyśmy jej uniknąć? Verhu uwielbia swoje powołanie i oczekuje wznoszenia świątyń ku swojej czci.

### III

GDY ŚWIAT wstanowiły jedynia woda, pył i gęste chmury tłustych, morowych much, przybyła ONA, pierwsza z bazyliżków.

Wypelzła ze szczelin Khryptonoskich. Dźwiga ONA głowę Zaprzeczenia — Lusi, która w górę i w dół spogląda. Mimo to, wszystko potoczy się dobrze. Arkh — jej bliźniacza Głowa Podstępu, twierdzi jakoby ona była pierwszym prorokiem prawd stręczonych obecnie przez Verhu. Mało kto widział Ją, najstarszą, ale wielu kroczy po jej bliźniaczych ścieżkach.

ONA z zarania dziejów sprowadziła liczne pomioty, poczęte nie bez cierpienia. Wszystkie zostały zrzuczone z Khryptonoskowych urwisk. Przeżył jedynie ON. Tam na dole, na Nieużytku Nieszczęśnie Nieumarłych wzrokiem świdrującym zimny szczyt przeklina ON imię swej podłej matki. Jedna z głów — Gorgh, jest zgorzkniały, przepełniony zawiścią, że jedynie jego brat Verhu zna przekłętą prawdę. Raz za razem, jego przepowiednie się ziszczają, a złote kopce bogatych darów od jego wiernych wznoszą się tak wysoko, jak same głowy.

### IV

ŚWIAT UMIERA NAWET TERAZ. Rzeczywistość próchnieje, jawa staje się snem, a sen — jawą. Pęknięcia łamią nieskalane niegdys odbicia przeszłości, pozwalając bytom plugawym i niegodziwym wpełzać w niknące objęcia jutrzeńki. Znany świat marnieje, ograniczony z zachodu przez ogromne Khryptonosze — ich katakumby i zlodowacone granie, Morze. Wielu próbowało przeciąć nieubłagane fale a od północy, południa i wschodu okalany przez Bezkresne w poszukiwaniu nowego lądu. Wbrew własnej woli wszyscy z nich wracali. Żywi lub martwi.

# Galgenbeck

GALGENBECK W KRAJU ZWANYM TVELANDEM to najwspanialsze miasto w historii. Ni Król, ni Królowa nie włodarzy w Galgenbecku, bowiem rządy tam sprawuje arcykapłanka: Josilfa Migol. Głęboko pod Katedrą pod wezwaniem Dwugłowych Bazyliisków, w chłodnej czarnej komnacie oświetlonej rozproszonym blaskiem, jest skryty jej tron. Josilfa — wiekowa, a nadal we wiośnie życia, stanowi temat plotek chłopów, według których miała wdać się w konszachty z bogiem Nechrubelem i zostać obdarzona przez niego wiecznym żywotem. Nechrubelem — cieniem, który spowija wszystko. Nechrubel jest melancholią, nieurodzajem, zwadą i wojną. Mówi się, że to jego szept zdradził Verhu zapowiedź końca.

Z każdym zatraconym dniem, coraz większa desperacja cechuje prozelityzm Dwugłowych Bazyliisków. Zamach na własne życie jest uznawany za akt grzesznego tchórzostwa. Zbawienie wypływa z wybatożonej martwiczej tkanki; koniec świata należy przyjąć bez odwracania wzroku. Tylko wówczas dusza może odnaleźć drogę do Migoczących Niw. Świętokradcy i apostaci są tropieni oraz publicznie i pieczołowicie karani przez Inkwizycję.

W Tvelandzie leży również

# Sarkash

OSTATNIMI CZASY PUSZCZA ta zdaje się rozrastać w nienaturalnym tempie. Ścieżki plotą się i wiją w porośłym cieniu, skazując wędrowców na tułaczkę bez celu. Głęboko w sercu Sarkash — zawsze tam, gdzie najmniej można się go spodziewać — krąg obumarłych drzew otacza Graven-Tosk.

Zaprawdę prastary cmentarz obejmujący mauzolea, zamglone spojrzenia cherubinów, zatęchłe fontanny, mogiły morowe i przeciętne groby.

Lecz, czy nie czujesz, że ciepło skaziło uprzedni chłód tego miejsca? Nie słyszysz oszalałego skrobania? Trudno wziąć oddech w zastanej i ciężkiej atmosferze.

Ponad Graven-Toskiem, niczym furia, wzrasta

## Pałac Cienistego Króla

GOTYCKI CZARNY ZAMEK, jakoby lustrzane odbicie Katedry pod wezwaniem Dwugłowych Bazyliżków w Galgenbecku. Większość fortecy dawno legła w gruzach, goszcząc pod zrujnowanym dworem niefortunne dusze poszukujące schronienia. Nikt nie śmie choćby śnić o tym, co mogłoby leżeć pod rumowiskiem kryjącym katakumby i kazamaty. Tunele wiją się niczym powykręcane korzenie, głębiej i głębiej, drążąc zimną glebę niczym głodny nowotwór. Skrzydło wewnętrzne ostało się, pełniąc funkcję dworu Cienistego Króla – bytu skrytego za rytuałem. Niewolnicy sług dworzan Króla spełniają jego wolę.

Monarszy tytuł jest dziedziczny, a w rodzie Cienistego Króla przychodzą na świat sami synowie. Szepty mówią, że Księżęta tego rodu pozorują się na zwykłych ludzi, przemierzając ruiny, łżąc i kantując, byleby zwielokrotnieć męki swoich podwładnych.

# Grift

OD DAWIEN DAWNA Grift rozrastał się na wschodnim półwyspie Bezkresnego Morza. Odcięty od świata przez bezdenne Múr. To kwitnące wolne miasto można odwiedzić jedynie przez trzy mosty, tak wielkie i rozległe, że – jak mówią – chyba wznieść je mogły jedynie zniewolone olbrzymy. Grift stanowił niegdyś ostoję pokoju i rozsądku, osłaniając swoich mieszkańców przed plagami i konfliktami świata poza swymi rogatkami.

Lecz czas płynie i nawet Múr nie zatrzyma nieubłaganego upadku Griftu.

Król Sigfúm Miłosierny jest obiektem kpin. Znaczna część Griftu popadła w zaniechanie, gdy ohydne bestie zaczęły wylaźić spod spękanej, wysuszonej ziemi. Każdej nocy, trzy mosty stękają jak okręty orzące kamienisty brzeg. Sigfúm jest pokonany. Wie, jak blisko jest koniec, a wiara w słowa Verhu nakazuje mu litościwie przygotować swój lud na śmierć. Ulice usiane są płachtami pergaminu – kalendarzami rozpaczy opisującymi dokładne przygotowania i czas na ich należyte poczynienie. Z każdym dniem kolejna karta zostaje przewrócona, a gdy ostanie się tylko jedna, Sigfúm ruszy z poddanymi na urwisko Terion, by dopełnić przepowiedni tam, gdzie niestrudzone morskie fale uderzają o pionową, kamienną ścianę tego kilometrowego klifu.

Inkwizycja Dwugłowych Bazyliszków nie ma wcale dobrego zdania o bluźnierczym pakcie samobójczym Sigfúma Miłosiernego.

# Kergüs

SPUSTOSZENIE SPOWIJA KERGÜS, niczym zawieja na zamrażającym pustkowiu. Szumowiny i wyrzutki wędrują po skutym lodem bezmiarze, pełząc wśród równin lub kuląc się w spękanej ziemi, by uniknąć Krwawej Hrabiny anthelii. Na północy, skąd dudni wiatr, leży Alliąns – miasto-iglica, której czarne szkło przeszywa szare tumany huraganu. Wewnątrz, niczym zamrażający wodospad białego kamienia, stoi zamek: tron Anthelii. Jest ona blada, niczym mury jej fortecy, a lico jej młode, jak świeżo stopniała kropla. Mówią niektórzy, że jej młodość jest wieczna. Mewy wykrzykują imiona Rycerzy, którzy niegdyś starali się o jej rękę, przypominając, że zalotnicy i oznaki wieku Anthelii jednakowo znikają. Lecz kto słuchałby krzyku mewy? W Kergüs nawet mewy kostnieją na chłodzie spływającym z marzeń Hrabiny – marzeń o wiecznej młodości.

## Ambiwalencja Anthelii

Anthelia zdaje sobie sprawę z bliskości końca. Ciężą jej nerwice. „*Czemu wszystko jest tak blade? Tak chłodne?*” W głos błaga o choćby odrobinę ciepła lub koloru w swoim życiu, lecz z każdym spojrzeniem, dotykiem, oddechem, odbiera światu obie te rzeczy. Wspaniałe nagrody obiecowane są dla każdego, kto nasyci jej życie, ale nikomu nie starcza odwagi. Tłumaczenia i wymówki zajmują miejsce barw. Hrabina jest wrażliwa, a jej moce – nieokielznane. Dworskie życie wlecze za sobą obfitość szarości, nerwowe podniecenie i lęk.

# Zachodnie Królestwo

ZACHODNIE KRÓLESTWO, znane w pieśniach prostaków i wersach nędzników jako Pustkownia – niegdyś gdy jeszcze Jezioro Onda pełne było ryb, a handel rzeczny kwitł, opływało w bogactwo i pokój.

Obecnie ich miejsce zajęły terror i tyrania. W tajnej cytadeli skrytej w jaskrawym, acz ponurym mieście Schleswig, knuje Król Fathmu IX.

Nawiedzony, gruby i coraz bardziej obłąkany, pochłaniany przez paranoje i skryte przed wzrokiem lęki.

Przez obsesję na punkcie prorocत्व Verhu, Król najeżdża i napada na domostwa i wioski, stodoły i świątynie. Nikt, ani nic nie jest bezpieczne, a już zdecydowanie nie biedacy. Wygłodzeni przez podatki, obserwują jak zawartość ich spiżarni i składów zabierają siepacze Fathmu.

Miejscem, o którym mało kto pragnie mówić, jest

## Świeżytek Świeżynie Świeżmarłych

WEDŁUG PŁOTEK, BAZYLISZEK *ON* zwinął się w tychże kryptach, stanowiąc widok, jaki rzadko można przetrwać. Duby smalone i wierzenia okrywają tę dolinę, zasłaniając wszelkie prawdy. Domokrażcy głoszą, że gleba i powietrze same w sobie są mordercze. Niosą za sobą bezsensną, powłóczącą nogami śmierć. Nie jest to proste zakończenie doczesnego żywota, a powolna rozpacz przekraczająca ludzki rozum, zalewająca umysł wędrowca zatrutymi wspomnieniami i czarnymi myślami tak długo, aż iskra jego życia nie zostanie stłumiona w żalobną beznadzieję nie-śmierci.

Inni twierdzą, jakoby zagubieni podróżnicy mogli po upadku zapaść się głęboko pod czarną, głodną ziemię, wciągnięci aż do Krainy Zmarłych.

Ci, którzy nie mają nadziei przybywają tu, licząc, że ich cierpienie zostanie ukrócone na rzecz błogich zaświatów z dala od tej mrocznej, zrujnowanej krainy. Zbierają się w samobójczych kultach i zawisnąwszy, niczym dziwaczne owoce na konopnych linach, obrastają wykręcone drzewa doliny. Inni włączają do krypt w poszukiwaniu Verhu, naiwnie wierząc, że uda im się namówić Go na odmianę losu. Niektórzy głupcy składają dary i ofiary mocy, której nie potrafią pojąć. Smutek zniekształca świat, jak osmolony witraż.

# Latopis Rechrubelski

ŚWIAT DRŻY. Czuć to na różne sposoby - wyraźnie i subtelnie, nieokreślenie i klarownie. Nieuniknione klęski, jedna za drugą, domagają się swojego czasu.

Obrazując to Mistrz Gry (MG) rzuca kostką każdego ranka. Wyrzucona i aktywuje nową Mękę. O rodzaju kostki do tego rzutu decydują MG i gracze.

MG rzuca następnie k66, by wskazać, która Męka ma miejsce. Ta sama Męka nie spadnie na świat dwa razy.

## 7:7

Siódmą Męką zawsze będzie 7:7, po której świat w końcu umrze. Siódma pieczęć zostanie zerwana siódmy i ostatni raz. Gra oraz wasze życia dobiegają końca.

Spal ten podręcznik.

### **KIEDY MINIE TA AGONIA?**

Lata cierpienia	K100
Posępne półrocze	K20
Bolesna jesień	K10
Okrutny miesiąc	K6
Koniec jest blisko!	K2

# **Latopis Nechrubelski** **– Pisma Nienazwane.**

*Spisane przez mnicha Anuka Schlegera.*

## **PSALM I**

1:1 Miasto zostanie wypatroszone. Znikną z oczu ci, którzy spoczywają w pustce.

1:2 A ziemia zadrży i spęka cała. I z potrzaskanej skorupy uleci mgła morowa, co po dziesięciu dniach okryje świat.

1:3 Ci co budowali solidnie, kamień na kamieniu, tak też padną, a kamień na kamieniu po nich nie ostanie.

1:4 I otchłań zaświatów wypluje latające zjawy i monstra pełznące. Gdy one przeminą, czerw opłynie w tłuszcz, a sęp w marazm.

1:5 Ukoronowana zostanie wątpliwość. Lojalni zwrócą swe ostrza przeciw tym, którzy ofiarowali srebro.

1:6 A kaszel krwawy rozsiej się niczym na suszą spękanych pustkowiach pożoga.

## **PSALM II**

2:1 Tak na początku, jak i na końcu, powietrze gęste będzie od much i os maści wszelakiej.

2:2 A gleba zblednie od larw.

2:3 A z Włóczni: zamróż. Zawieje z Khryptonoszy i okryje wszystko.

2:4 A po dziesięciu i jednym dniu, jak powietrze, czarnoksiężskie manuskrypty nikle się staną.

2:5 A szkło w kwarc się przeistoczy.

2:6 A ONA ujrzy, jak ON rośnie w siłę. I ujawni się ONA, a wszyscy zostaną zgładzeni.

## PSALM III

3:1 W Graven-Tosku ziemia ogrzeje kurhany i powłóczą nogami ci spoczywającą wiecznie.

3:2 W sercu Sarkashu zamglony zmierzch odetchnie pod rozbudzonymi pniami. To, co niegdyś rąbane z ludzkiej ręki było, rąbać zacznie w równej mierze.

3:3 I głód wkradnie się w progi. Wykopiecie korzenie i odciągnięcie niemowlęta od piersi. Zmarniali zapołużą na wychudzonych.

3:4 Zamożni popadną w biedę, a biedacy jeszcze więcej stracą.

3:5 Wtedy nadejdzie deszcz bez końca i w jego cieniu dzień w noc się przeobrazi.

3:6 Brat uśmierci Brata, a Siostra Siostrę zatruje.

## PSALM IV

4:1 Przez pięć dni i nocy pięć, ciało matki będzie opończą demonów.

4:2 A przez dni pięć i pięć nocy, ojcowie ronić będą łzy.

4:3 Spójrzcie na Zachód. Nadciągają pożoga i horda, a Królestwa w ogniu stają.

4:4 Kłamca Arkh zwiąże z ludzkich serc węzły, w pól łamiąc najsilniejsze więzi.

4:5 Ujrzyjcie Bezkresne Morze, gdzie Lewiatan podburza fale, by stały się górami.

4:6 I między was wkroczy ów Lewiatan. Skradnie zarówno dzieci w zimę urodzone jak i te, którym pisane przed śniegami zemrzeć.

## PSALM V

5:1 Jezioro wraz ze strumykiem szernieją, wody w smołę przemienione.

5:2 Drzewa uschną i zginą skurczone.

5:3 A ptaki spadną z nieboskłonu, martwe.

5:4 Jednej nocy umrą wszyscy ci, co nie mają jeszcze siedmiu lat i siedmiu dni. Zrodzeni i nieurodzeni. I świt tchnie w nich nowe życie jako pożeraczy ludzi.

5:5 Niebiosy zapłaczą ogniem i ogromny gład spadnie, niby miasto zrzucone z raju. Jego darem jest Śmierć, a zwiastunem – szaleństwo.

5:6 A ostatni Król i ostatnia Królowa w pył się obróćą. Wilki pożrą ich żalosne dwory.

## PSALM VI

6:1 Wiedźcie, że ostatni dzień nadszedł. Słońce zajdzie i nigdy już nie zaświeci.

6:2 A dzień stanie się jak noc i noc jak dzień. Nie dane będzie wam spocząć, ni się zbudzić.

6:3 Anthelia dopełni swą wolę, spijając kolor ze wszystkich krain.

6:4 Ci, co na dwóch nogach kroczą, będą bez imienia, niby zwierzęta pól.

6:5 Grunt okryje się żyłami, wypełzną zeń czarne żmije.

6:6 A bezimienni zejdu pod ziemię i przekroczą Woal, bowiem rozbił go Daejmon, sierocy podwładny Nechrubela.

## PSALM VII KOŃCZĄCY

7:7 Chwała Yetsabu-Nechowi, marze zaświatów, czarnemu dyskowi, który to przesłonił słońce! Chwała Verhu, który to z zachwytu zęby szczyrzy! Chwała płomieniom, które to zwęglają wszystko! A ciemność ta pochłonie tę ciemność.

# Stwórz Postać Gracza (PG)

1. Wylosuj swój początkowy ekwipunek na tej stronie.
2. Wylosuj broń i pancerz.
3. Rzuć na swoje Cechy.
4. Rzuć na swoje Punkty Życia.
5. Nadaj imię swojej postaci, jeżeli chcesz. Nie zbawi cię to.

## ZASADY OPCJONALNE:

- 
- † Zaczynij od wybrania lub wylosowania klasy (strona 46 i dalej) i zastosuj się do instrukcji danej klasy na temat rzucania na ekwipunek, broń i pancerz.
- 
- † Rzuć na tabelki na stronach 38-42.
  - † Rzuć na liczbę Omenów (strona 37).
- 

W ŚWIECIE można spotkać śmiałków szukających bogactw lub odkupienia. Niektórzy głoszą, że przed końcem świata można uciec, że można mu nawet zapobiec. Jednym z nich jesteś ty – kroczący wśród niezgody i rozpaczy. Jedną dłoń kurczowo trzyma  $2D6 \times 10$  srebra (s), drugą zaś buklak i żywność na  $K_4$  dni. Dusza i srebro są twoje, ale stracić je możesz równie łatwo, jak je zyskałeś. Po pierwsze, jesteś tym, co posiadasz:

## K6

- 
- |     |                                                            |
|-----|------------------------------------------------------------|
| 1-2 | nic                                                        |
| 3   | plecak na 7 przedmiotów normalnej wielkości                |
| 4   | sakwa na 10 przedmiotów normalnej wielkości                |
| 5   | mały wóz lub jeden z powyższych przedmiotów — ty wybierasz |
| 6   | osiół, klawo. Lub wybierz jeden z powyższych przedmiotów   |
-

**K12**

1	lina 12 metrów
2	pochodnie, sztuk Opanowanie+4
3	lampa z olejem na Opanowanie+6 godzin
4	blok magnezowy
5	losowy plugawy zwój
6	ostra szpila
7	apteczka do użycia Opanowanie+4 razy (zatrzymuje krwawienie/infekcję i leczy k6 PŻ)
8	pilnik do metalu i wytrychy
9	potrzask (Opanowanie ST14 by wykryć, k8 obrażeń)
10	bomba (zalakowana butelka, k10 obrażeń)
11	flakonik czerwonej trucizny, k4 dawki (Wytrzymałość ST12 lub k10 obrażeń)
12	srebrny krucyfiks

oraz

**K12**

1	eliksir życia k4 dawki (leczy k6 PŻ i usuwa infekcję)
2	losowy uświęcony zwój
3	mały, ale zajadły pies (k6+2 PŻ, ugryzienie k4, posłuszny jedynie tobie)
4	k4 małpy, które cię ignorują, lecz kochają (k4+2 PŻ, uderzenie/ugryzienie k4)
5	wyrafinowane perfumy warte 25s
6	przyborek 10 gwoździ, szczypce, młotek, mała piła, wiertło
7	ciężki łańcuch 6 metrów
8	hak do liny
9	tarcza (-1 PŻ obrażeń lub zdecyduj, że tarcza została zniszczona, aby zignorować jeden atak)
10	łom (k4 obrażeń)
11	łój (w razie tarapatów można go potraktować jako 5 posiłków)
12	namiot

Zwoje to spaczona magia MÖRK BORGA. Więcej przeczytasz na stronie 34.

### **BRONIE K10** (*K6, jeśli zaczynasz ze zwojem*)

	Nieuzbrojony	K2 obrażenia
1	Gnat	K4
2	Kostur	K4
3	Miecz krótki	K4
4	Nóż	K4
5	Młot bojowy	K6
6	Miecz	K6
7	Łuk	K6, dodatkowo Opanowanie +10 strzał
8	Kiścień	K8
9	Kusza	K8, dodatkowo Opanowanie + 10 bełtów
10	Dwurak	K10

### **PANCERZ K4** (*K2, jeżeli zaczynasz ze zwojem*)

1	brak pancerza (zerowy poziom)	
2	lekki (futro, przesywanica, skóra itp. -K2 obrażeń, pierwszy poziom) 20s	
3	średni pancerz (zbroja łuskowa, kolczuga itp. -K4 obrażeń, drugi poziom) 100s <i>ST +2 do rzutów Zwinności, włącznie z obroną.</i>	
4	ciężki pancerz (zbroja lamelkowa, płytowa itp. -K6 obrażeń, trzeci poziom) 200s <i>ST +4 do rzutów Zwinności, obrona na ST+2</i> tarcza -1 obrażenie 20s	

*Możesz zignorować wszystkie obrażenia jednego ataku, ale tarcza się wówczas rozpada.*

Zwoje nigdy nie zadziałają, gdy korzystasz z broni dwuręcznej lub średniego/ciężkiego pancerza.

# Ekwipunek

Bloczek magnezi	4s	
Bukłak	4s	Woda na 4 dni
Ciężki łańcuch	12s	6 metrów
Drabina	7s	
Duży żelazny hak	9s	
Hak do liny	12s	
Kaganiec	6s	
Kajdany	10s	
Koc	4s	
Kolczatki	7s	k4 obrażeń + szansa 1 na 6 na infekcję
Kreda	1s	
Krucyfiks,drewniany	8s	
Krucyfiks,srebrny	60s	
Krzesiwo	4s	
Lampa olejna	10s	
Lina	4s	12 metrów
Lusterko	15s	
Łój	5s	Może zapewnić 5 posiłków
Łom	8s	
Mały wóz	25s	
Młotek	8s	
Namiot	12s	
Nożyce	9s	
Olej do lamp	5s	Opanowanie+6 godzin
Ostra szpila	3s	
Pilnik do metalu	10s	
Plecak	6s	Mieści 7 przedmiotów normalnej wielkości
Pochodnia	2s	
Potrząsk	20s	Opanowanie ST 14 by wykryć, k8 obrażeń
Przybornik	20s	10 gwoździ, młotek, mała piła, szczypce
Pudełko lekarstw	15s	Zatrzymuje krwawienie/infekcję i +k6 PŻ. Opanowanie+4 dawki

Sakwa	3s	Mieści 10 przedmiotów normalnej wielkości
Siennik	3s	
Sól	4s	
Spreparowany trup	66+k6s	
Stryczek	5s	
Suszona żywność	1s	1 dzień
Tasak	15s	
Trucizna (czarna)	20s	Wytrzymałość ST14 lub k6 obrażeń + ślepota przez godzinę. 3 dawki
Trucizna(czerwona)	20s	Wytrzymałość ST12 lub k10 obrażeń. 3 dawki
Tytoń do żucia	1s	
Wyborne perfumy	25s	
Wytrychy	5s	
Zwój	dla odpowiedniego kupca wart koło 50s	
Żelazne gwoździe	10s	10 sztuk

Broń improwizowana zadaje k4 obrażeń. Na co komu rękoczyn, gdy masz linę z hakiem?

## **USŁUGI**

Łapówka, hołota	5-15s
Łapówka, strażnik	20-40s
Łapówka, urzędnik	30-60s
Napitek	1s
Nocleg w schronisku	3s
Solidny posiłek	2s
Naprawa pancerza*	
Z poziomu 1 na 2	25s
Z poziomu 2 na 3	40s

\*Pancerz nie może zostać naprawiony powyżej swojego startowego poziomu.

## **BRONIE**

K6	Buzdygan	25s
K10	Dwurak	60s
K4	Gnat	nic nie wart
K2	Bicz	5s
K8	Kiścień	35s
K4	Kostur	5s
K8	Kusza	40s
K6	Łuk	25s
K4	Łuk krótki	13s
K6	Maczuga	10s
K6	Miecz	30s
K4	Miecz krótki	20s
K6	Młot bojowy	30s
K4	Nóż	10s
K4	Proca	8s
K6	Toporek	15s
K8	Topór bojowy	35s
	20 strzał	10s
	10 beltów	10s

## **BESTIE**

Koń	80s
Muł	10s
Pies (dziki)	10s
Pies (tresowany)	25s
Szczur (oswojony)	8s

# Cechy

OPANOWANIE	Dostrzeganie, celowanie, urzekanie, władanie Mocami
SILA	Miażdżenie, dźwiganie, uderzanie, mocowanie się
WYTRZYMAŁOŚĆ	Opieranie się truciznie/zimnie/gorącu, przeżywanie upadków
ZWINNOŚĆ	Bronienie się, trzymanie równowagi, pływanie, pierzchanie

RZUĆ 3K6 i nadaj każdej Ceszce wartość od -3 do +3, zgodnie z tabelką poniżej. Wyrzucona suma nie ma zastosowania w grze, służy jedynie do odczytu wartości z tabeli.

Postaci Graczy, które nie zostały stworzone w oparciu o opcjonalne klasy mogą rzucić 4k6 i odrzucić najniższą kość dla dwóch ze swoich Cech. Podczas późniejszego awansu Cecha nie może przekroczyć +6, ani spaść poniżej -3

## CECHY

1-4	-3
5-6	-2
7-8	-1
9-12	±0
13-14	+1
15-16	+2
17-20	+3

# Rzuty

TESTY WYKONUJE SIĘ WZGLĘDEM OKREŚLONEGO STOPNIA TRUDNOŚCI. By odnieść sukces, rzuć  $K20 \pm$  odpowiednią Cechę i osiągnij wynik równy lub większy niż ST. Potwory nie mają Cech, rzucają jedynie  $K20$  z danym ST. Na przykład: znajdź potrzask  $ST14$  lub oprzyj się czerwonej truciźnie  $ST12$ .

## STOPNIE TRUDNOŚCI (ST)

6	na tyle banalny, że zostaniesz wyśmiany w razie porażki
8	rutynowy, z pewną szansą na niepowodzenie
10	dość prosty, ale jeszcze nie na tyle, by nie rzucać wcale
12	standardowy
14	trudny
16	bardzo ciężki
18	nie powinien być możliwy

# Wdźwig

MOŻESZ BEZ PROBLEMU NOSIĆ ZE SOBĄ  $SIŁA+8$  przedmiotów normalnej wielkości (np. łomy, łoj, zwoje, pochodnie, lecz już nie kowadła, skrzynie, drabiny, truchła). Jeżeli przekroczysz ten limit, ST rzutów na Siłę i Zwinność zwiększa się o 2 (z 12 na 14 itd.). Nie da się nosić więcej niż dwa razy  $Siła+8$ .

# Punkty Życia

NA POCZĄTKU MASZ ICH WYTRZYMAŁOŚĆ + D8. W najgorszym przypadku 1 PŻ, ale nigdy mniej.

**Zero PŻ:** rozbity    **Ujemne PŻ:** martwy

## **ROZBITY (K4)**

---

- 1        Tracisz przytomność na K4 rundy, następnie budzisz się z K4 PŻ.

---

- 2        Rzuć K6: 1-5 = Złamana lub odcięta kończyna. 6 = Tracisz oko. Nie możesz działać przez K4 rundy, następnie wracasz do akcji z K4 PŻ.

---

- 3        Krwawisz: Jeżeli nie zostaniesz opatrzony, umierasz w ciągu k2 godzin. Wszystkie rzuty mają ST16 podczas pierwszej godziny. ST18 podczas ostatniej godziny.

---

- 4        Giniesz.

# Przemoc

## **INICJATYWA (K6)**

---

1–3 przeciwnicy zaczynają

---

4–6 PG zaczynają

---

*Zwinność + K6 dla indywidualnej inicjatywy lub by sprawdzić, kto zaczyna w danej grupie.*

Gracze rzucają zarówno w przypadku swoich ataków, jak i prób obrony. Potwory i wrogowie nie rzucają kostkami w ramach walki.

ST ataków oraz obrony modyfikuje się jak każdy inny rzut.

## **WRĘCZ**

---

Rzuć na Siłę ST12

## **NA DYSTANS**

---

Rzuć na Opanowanie ST12

## **OBRONA**

---

Rzuć na Zwinność ST12

Twój przeciwnik trafia cię w przypadku niepowodzenia  
Wrogowie atakują raz na turę, o ile zasady nie mówią inaczej.

## **KRYT (NATURALNA 20)**

---

Atak: Podwójne obrażenia, pancerz/osłona zostaje obniżona o jeden poziom.

---

Obrona: PG może wykonać darmowy atak

## **SKUCHA (NATURALNA 1)**

---

Atak: Broń zostaje uszkodzona lub utracona.

---

Obrona: PG dostaje podwójne obrażenia, pancerz obniżony o poziom. Ubytek pancerza nie ma wpływu na modyfikatory Siły i Zwinności.

*Pancerz uszkodzony poniżej pierwszego poziomu zostaje nieodwracalnie zniszczony. Koszt naprawy zbroi możesz sprawdzić w sekcji Ekwipunku na stronie 24.*

## **Ile trwa jedna runda?**

Runda to wystarczająco czasu, by wykonać atak (lub wykorzystać Moc) i przebyć standardowej wielkości pomieszczenie.

Przeważnie w minucie mieści się 10 rund.

## **Odpoczynek**

† Zaczerpnij oddechu, napij się czegoś. Odzyskaj K4 PŻ.

---

† Przespanie całej nocy przywraca K6 PŻ.

---

† Odpoczywanie bez jedzenia lub picia nie przywraca PŻ, a po dwóch dniach głodująca PG traci K4 PŻ każdego dnia.

---

† Zainfekowane postaci nie mają żadnego pożytku z odpoczynku. Zamiast tego tracą codziennie K6 PŻ.

# Reakcja (2K6)

GDY NAPOTYKASZ KREATURY, których reakcji nie jesteś pewien.

2–3 Zabijać!

---

4–6 Rozsiedzona

---

7–8 Obojętna

---

9–10 Niemal przyjazna

---

11–12 Pomocna

## Morale

WIĘKSZOŚĆ WROGÓW NIE BĘDZIE WALCZYŁA do ostatniej kropli krwi.

### **RZUĆ NA MORALE, JEŻELI**

---

herszt został ubity

---

połowa grupy nie żyje

---

działającemu w pojedynkę wrogowi została 1/3 PŻ

---

Jeżeli wyrzucisz na 2k6 więcej niż wartość Morale danego wroga, jest on wstrząśnięty. Rzuć k6, aby sprawdzić, czy następnie (1-3) ucieka, czy (4-6) się poddaje.

# Stawanie Się Lepszym

*lub gorszym*

MISTRZ GRY DECYDUJE, kiedy postać powinna się rozwinąć. Może to nastąpić po zakończeniu scenariusza, zabiciu potężnych wrogów lub zagarnięciu skarbów.

Gdy się to zdarzy, mają miejsce następujące rzeczy:

## Więcej PŻ

Rzuć 3K10. Jeżeli wynik jest równy lub większy od twoich maksymalnych PŻ, zwiększ je o K6.

## Wykopujesz z gruzu

### K6

1-3	nic
4	3K10 srebra
5	plugawy zwój
6	uświęcony zwój

## Zmiana cech

Rzuć K6 dla każdej Cechy. Wyniki równe lub większe od Cechy, zwiększają ją o 1, maksymalnie do +6. Wyniki poniżej Cechy, obniżają ją o 1.

Cechy od -3 do +1 zwiększają się zawsze o 1, chyba że na K6 wypadnie 1. Wówczas, Cecha obniża się o 1, ale nigdy poniżej -3.

# Moce

KILKA Z TAK ZWANYCH MOCY jest znanych i zazwyczaj zapisywanych na zwojach.

Każdego ranka rzuć Opanowanie + K4, aby sprawdzić, ile razy danego dnia będziesz mógł wykorzystać Moce; wybierz z dostępnych ci zwojów. Czytając zwój, rzuć Opanowanie ST12. W przypadku sukcesu ziszcza się efekt Mocy i możesz odjąć jedno użycie z puli na dany dzień. W przypadku porażki Moc nie robi kompletnie nic, tracisz K2 PŻ i masz zawroty głowy przez najbliższą godzinę. Wszystkie próby użycia w tym okresie Mocy zawiodą w najgorszy możliwy sposób.

MG określa efekt krytycznych sukcesów i porażek, ale na stronie 43 znajduje się opcjonalna tabela klęsk ezoterycznych.

## **PLUGAWE ZWOJE K10**

- 
- 1 DŁONIE ROZEWRZĄ BRAMĘ POŁUDNIOWĄ: Kula ognia trafia K2 istoty, zadając K8 każdej z nich.

---

  - 2 OZÓR ERIS: Wybrana istota jest zdezorientowana przez 10 minut.

---

  - 3 TE-LE-KI-NE-ZA: Przesuń obiekt do K10×4 metrów na K6 minut.

---

  - 4 NA BEL-ŻARA, WZNIEŚ SIĘ: Wznoś się w powietrzu przez Opanowanie + K10 rund.

---

  - 5 CZART KAPILARNY: Jedna istota dusi się przez K6 rundy, tracąc K4 PŻ każdej rundy.

---

  - 6 DZIEWIĘĆ ZNAKÓW FIOLETU UWOLNI WICHURĘ: Przyzywasz K2 pioruny zadające po K6 obrażeń.

## **PLUGAWE ZWOJE K10, CD.**

---

- 7 METZHUOTL ZAMGLI TWOJE OCZY: Istota staje się niewidzialna na czas K6 rund lub póki nie zostanie zraniona, atakuje/broni się na ST6.

---

- 8 PARSZYWY PSYCHOMPOMP: Przyzwij (K6): 1–3 K4 szkielety  
4–6 K4 zombi

---

- 9 POWIEKI ZACIEMNIAJĄ UMYŚL: K4 istoty zasypiają na godzinę, chyba że zdadzą rzut ST14.

---

- 10 ŚMIERĆ: Wszystkie istoty w promieniu 12 metrów tracą łącznie 4K10 PŻ.

## **UŚWIĘCONE ZWOJE D10**

---

- 1 ŁASKA ZMARŁEGO ŚWIĘTEGO: K2 istoty regenerują po K10 PŻ.

---

- 2 ODPUST DLA GRZESZNIKA: Wybrana istota dodaje K6 do jednego rzutu (obrażeń, testów itp.).

---

- 3 SZEPTY ZZA BRAMY: Zadaj trzy pytania zmarłej istocie.

---

- 4 PIECZA BOLEŚCI: Wybrana istota uzyskuje dodatkowe 2K6 PŻ na 10 rund.

---

- 5 NIEZISZCZONY LOS: Istota, która zginęła mniej niż tydzień temu, powstaje z martwych z przerażającymi wspomnieniami.

---

- 6 MOWA BESTII: Potrafisz rozmawiać ze zwierzętami przez K20 minut.

---

- 7 FAŁSZYWY BRZASK/RYDWAN NOCY: Światło lub nieprzenikniona ciemność przez 3K10 minut.

---

- 8 HERMETYCZNY KROK: Przez 2K10 minut znajdujesz wszystkie pułapki na swojej drodze.

---

- 9 GRUŻLICZE SPOJRZENIE ROCHA: K4 istoty tracą po K8 PŻ.

---

- 10 SYNTAKSA ENOICKA: Jedna istota ślepo spełni jeden twój rozkaz.

# Wazyliszki Żądają (K20)

- 1 Miecza, który odebrał dokładnie tuzin żyć
- 2 Ślubnej obrączki wdowca
- 3 Srebra z mogiły grzesznika
- 4 Oczu, które ujrzały Migoczące Niwy
- 5 Pierwszej kozy urodzonej tego roku
- 6 Pieczywa z obrządku krwawej ofiary
- 7 Naskórka niewinnego straceńca
- 8 Zastawek serca trolla
- 9 Sztyletu, na którym skazaniec wyźłobił imię swej ofiary
- 10 Rzadkiego antyobsydianu z Uryliańskich krypt
- 11 Zakazanej potrawki pustelnika z Terionu
- 12 Larwy orgh z Kergüsowego lodu
- 13 Zwłok okaleczonych z rąk tych, którzy je za życia kochali
- 14 Biesiadnego paszkwila spisanego krwią
- 15 Żółci khryptonoskiego sępa
- 16 Mchu, na którym śnił umierający
- 17 Dziecka, urodzonego z trzecim okiem
- 18 Ciała wyłowionego z jeziora Ond
- 19 Zęba trzonowego Głodomora
- 20 Klejnotów z przepelnionych kieszeni

# Opcjonalne Zasady

## Omeny

*“järtecken”*

EWIDENTNIE ŚLEDZĄ CIĘ ŚLEPIA OBCYCH SIĘ – niezależnie czy mowa o postronnych Dziwadłach, czy poplątanych Losach alternatywnych rzeczywistości. Możesz to określić fartem, jeśli bardzo chcesz. Każda klasa otrzymuje określoną liczbę Omenów. Jeżeli nie korzystasz z klas, każda postać zaczyna z K2 Omenami. Po wykorzystaniu całej puli, twoja postać może zregenerować Omeny poprzez rzut kostką wskazaną przez swoją klasę (K2 w przypadku braku klasy), jeżeli odpoczywa przez przynajmniej sześć godzin.

### UŻYWAJ OMENÓW, BY:

- † zadać jednym atakiem maksymalne obrażenia
- † powtórzyć dowolny rzut (twój lub kogoś innego)
- † obniżyć zadawane tobie obrażenia o K6
- † zignorować efekt Skuchy lub Kryta
- † obniżyć ST dowolnego testu o -4

# Dodatkowe Tabelki

Trauma, fatalne dzieciństwo, skryta historia lub piętno losu ciągnące od twoich narodzin uczyniły cię tym, kim jesteś.

## **PASKUDNE PRZYWARY, K20 (RZUĆ DWUKROTNIE)**

1	Nieustannie rozjuszony
2	Kompleks niższości
3	Na bakier z autorytetami
4	Niewyparzona gęba
5	Okrutnik
6	Egocentryk
7	Tendencje nihilistyczne
8	Skłonność do uzależnień
9	Wewnętrznie rozdarty
10	Podstępny
11	Mściwy
12	Tchórzliwy
13	Leniwy
14	Nieufny
15	Bezwzględny
16	Frasobliwy
17	Zgorzkniały
18	Zakłamaný
19	Marnotrawny
20	Zadufany

## **FATALNA FIZJONOMIA, K2o**

- 1 Przenikliwy, maniakalny wytrzeszcz.
- 2 Pokryty bluznierczymi (dla niektórych) tatuażami.
- 3 Podgniła twarz. Skryta za maską.
- 4 Brak trzech palców u stopy, kuleje.
- 5 Zagłodzony: wychudły i blade.
- 6 Przeżarty rdzą hak w miejscu jednej z dłoni (K6 obrażeń).
- 7 Próchniejące zęby.
- 8 Hipnotycznie piękny, niepokojąco chędogi.
- 9 Dłonie pokryte wrzodami.
- 10 Oczy zmętniałe postępującą zaćmą.
- 11 Długie kołtuny, przynajmniej jeden karaczan odnalazł w nich schronienie.
- 12 Zmiażdżone, bezużyteczne uszy.
- 13 Jąkanie się i drżenie od nadszarpniętych nerwów lub ze stresu.
- 14 Otyły, łakomy, zaśliniony.
- 15 Brakuje kciuka oraz palca wskazującego na jednej dłoni, która ma chwyt niby szczypce homara.
- 16 Spuchnięty, pąsowy kulfon alkoholika.
- 17 Twarz zamrożona w wariackim grymasie. Trudno budować nowe relacje.
- 18 Przewlekła grzybica stóp. Cuchnie.
- 19 Skryte za opaską, niedawno rozcięte i zaropiałe oko.
- 20 Spękane i zacernione paznokcie. Wyglądają jakby miały odpaść.

## **ZŁE NAWYKI, K20**

- 1 Obsesyjnie kolekcjonuje ostre kamyczki.
- 2 Nie dobędzie ostrza, którego nie spróbował na swojej skórze. Ramiona okraszone bliznami.
- 3 Nie możesz przestać chlać, gdy tylko zaczniesz.
- 4 Nałogowy hazardzista. Każdego dnia musisz obstawiać zakłady. Po przegranej podbij i obstawiaj znowu.
- 5 Nie radzisz sobie z żadną krytyką. Skutkuje ona furią i szlochem.
- 6 Nie umiesz dojść do sedna. Nie zakończyłeś żadnej opowieści.
- 7 Najlepszy przyjaciel jest czaszką. Noś ją wszędzie, mów jej wszystko, nie ufaj nikomu więcej.
- 8 Dłubiesz w nosie aż do krwi.
- 9 Płaczesz ze śmiechu po własnych żartach, które następnie szczegółowo wyjaśniasz.
- 10 Nihilista. Nie omieszkaż powiedzieć każdemu, że jesteś nihilistą, wraz z wyjaśnieniem dlaczego.
- 11 Nałogowo zjadasz robale.
- 12 Odreagowujesz stres wykwintnym ubiorem. Im jest gorzej, tym bardziej ekstrawagancki musisz być.
- 13 Gardło stale przepełnione flegmą. Bezustannie kaszlesz, prychasz, spluwasz, przelżykasz.
- 14 Piroman
- 15 Ciągłe gubisz ważne przedmioty i zapominasz istotne twarze.
- 16 Niepewny siebie mąciwoda. Obsmaruje każdego, kto opuścił właśnie pomieszczenie.
- 17 Jąkasz się, gdy kłamiesz.
- 18 Chichoczesz szaleńczo w najgorszym możliwym momencie.
- 19 Gwiżdżesz, gdy tylko próbujesz się ukryć. Zaprzeczasz temu. Zagwiżdź, gdy na K20 wypadnie 5, 7, 9, 11 lub 13.
- 20 Tworzysz biżuterię z trupich zębów.  
*O ile można to nazwać złym nawykiem.*

Całą drużynę może łączyć jedna historia lub poszczególne podgrupy mogą mieć wspólną opowieść. Albo MG może naprędce uwić bajdę o na pierwszy rzut oka normalnej postaci.

### **PONURE GAWĘDY, K20**

- 1 Ścigany za mord. Oferują nagrodę.
- 2 Zadłużony po uszy. Wierzytelność jest przekazywana coraz bardziej bezlitosnym windykatorom
- 3 Posiadasz rzadki, pożądany przedmiot.
- 4 Oznaczony raną przeklętą, by nigdy się nie zasklepić.
- 5 Miałeś zakazany, amoralny, potajemny romans z członkiem rodziny królewskiej. Są dowody.
- 6 Uciekłeś z sekty. Żyjesz w ciągłej paranoi. Wszędzie są twoi byli współwyznawcy.
- 7 Złodziej tożsamości zabił i zastąpił tę osobę. Niedawno.
- 8 Odrzucony i wygnany za nieokreślone występki. Nigdy nie może powrócić do domu.
- 9 Zdezerterował po zobaczeniu masakry, więc ma nagrodę za swoją głowę. Ścigają go byli towarzysze broni.
- 10 Świeżo po zamordowaniu bliskiego krewnego. Bardzo świeżo.
- 11 Sześcienna układanka została źle skalibrowana (czyżby?), budząc uśpione wynaturzenie.
- 12 Złe istoty uwielbiają zapaszek twojego tropu i podążają za nim, sprowadzając nieszczęście gdziekolwiek się nie zjawisz.
- 13 Rana wojenna pchnęła odłamek metalu w stronę twojego serca. Każdego dnia jest 2% szans, że w końcu je osiągnie.
- 14 Jatka zmusiła cię do życia w dziczy. Myślisz, że chwiejne drzewa szepczą. Rozmawiasz, kłócisz się i walczysz z drzewami.
- 15 Skazany na przeżywanie cudzych koszmarów, śpisz tak daleko od innych, jak się da.
- 16 W ciągłym konflikcie z wszystkimi krukowatymi. Każdy kontakt plami się krwią. Nosisz ze sobą procę.

- 17 Po snach o podziemnej świątyni zapomnianego boga,  
rozumiesz pieśni insektów i robaków.
- 
- 18 Śledzi cię i obserwuje golem. Wynika to z umowy, o której  
wiesz, że została wymazana z twojej pamięci.
- 
- 19 *“Pal lub splot”* to los, na który przystałeś.
- 
- 20 Twoje rany zasklepiają się dwa razy szybciej, ale twoich  
kompanów dwa razy wolniej. Widujesz „anioła stróża”  
o wielu oczach.

## Klęski Niezglębione

JAK ŻEŚ TO PRZECZYTAŁ, TY NIEPIŚMIENNY DURNIU!

*Efekty zapisane kursywą to aspekty, których niedoszły czarnoksiężnik może nie być od razu świadom.*

Mag, który dwa razy wyrzuci ten sam wynik, staje w czarnych ryczących płomieniach, w których odbijają się lica zmarłych. K6 obrażeń każdej rundy. Woda jedynie podsyca ten ogień.

### **KLĘSKI NIEZGLĘBIONE (K20)**

- 
- 1 Twoje zęby wypadają jeden po drugim. W ich miejsce, w dziąsłach rosną długie, łamliwe paznokcie. *Masz straszny uśmiech i problemy z jedzeniem.*
- 
- 2 Czujesz się w porządku. Wszystko jest **w porządku**. *Pokrywają cię krosty magicznej choroby wenerycznej. Ci, z którymi dzielisz łożę, umrą w ciągu K4 dni, po czym powstaną jako zbolale, szlochające zombi, które odnajdą cię w snach, nim odnajdą cię w rzeczywistości.*
- 
- 3 Twój szkielet jest opętany przez nieziemską moc i zrobi wszystko, byle tylko cię zabić i uciec. Utopienie lub zadżganie to preferowane rozwiązania, jako że nie uszkodzą tak kości. Rzuć Siłę ST10 podczas stresujących sytuacji albo dostajesz K4 obrażeń. *Gdy w końcu zginiesz, powstaniesz jako żywy trup.*
- 
- 4 Zburzona została iluzja firmamentu, teraz dostrzegasz to, co leży dalej. Spoglądanie na czyste nocne niebo zalewa cię szaleńczym lękiem.
- 
- 5 Bezustannie śnieży wokół ciebie czarny całun popiołu. Postrzegają go jedynie obląkańcy i ty. *Od teraz, woda cię obrzydza. Jedynie popiół, kopeć i szlaka mogą zaspokoić twoje pragnienie.*

## **KLĘSKI NIEZGLĘBIONE (K20) CD.**

- 
- 6      Gleba gnije przy tobie niby przemoczone mięso. Zapadasz się na metr i nie możesz samemu się z niej wydostać. Lgnie do ciebie K4 przezroczystych, rakowatych dzieci o twojej twarzy. Wrzeszczą i gryzą.
- 
- PŻ 3 Morale - Brak pancerza Ugryzienie/szczypnięcie K4**
- 
- 7      Twoja skóra strzępi się jak papier, mięso topnieje jak wosk, a jelita pęcznią jak balony, pękając i wypadając, póki jedyne co zostanie, to chodzący i gadający szkielet.
- 
- 8      Twoją szyję rozszczenia zgrzytająca gęba ze szparami między zębami. Papla o twoich tajemnicach i najgłębszych myślach, *a uśpić ją można jedynie krwią.*
- 
- 9      Niebo zakrzywia się, a gwiazdy wirują jako koła. Wyrzucony o jeden dzień w przyszłość, pojawiaasz się, rzygając Czasem jako parującą, srebrzystą żółcią. *Ziszcza się jedna Męka.*
- 
- 10     Gardzi tobą światło jako takie. Gdy tylko spojrzysz na świecę, lampę lub pochodnię – natychmiast gaśnie.
- 
- 11     *W ciągu K4 dni, paskudny kokon wypączkuje z ziemi, niedługo później pęknie i wyrzuci z siebie twoją dokładną kopię. Jest ona niepojętna i szybko zaczyna szerzyć szkody i cierpienie. Ma to miejsce raz na parę dni, tak długo, aż gleba nie zostanie oczyszczona wodą święconą lub ogniem.*
- 
- 12     Nieznośny ból świdruje twoje oczy, które obficie krwawią, do czasu aż po chwili poluzują się i wypadną z oczodołów. Cały czas przez nie widzisz, gdziekolwiek by się nie znajdowały.
- 
- 13     Ty oraz losowa pobliska istota tracicie przytomność. *Po zbudzeniu wasze dusze zamieniły się miejscami. Witaj w swoim nowym ciele.*
- 
- 14     Z pleców wyrasta ci pięć pogiętych, kościanych ramion. Dłonie są psotne, brutalne i nad wyraz okrutne.

## **KLĘSKI NIEZGLĘBIONE (K20) CD.**

---

- 15 Twoja skóra blednie i zaczyna mienić się mdłym zielonkawym światłem. *Żywe istoty zbliżone do ciebie powoli zapadają na chorobę. Słabną, ich kości kruszeją, a zęby i włosy wypadają.*
- 
- 16 Moc działa, ale los lub demoniczna interwencja odменя jej efekt na twoją dokładną niekorzyść.
- 
- 17 Zwój kruszy się na pnącza z drobnego czarnego pyłu, które sięgają twoich ust i nosa. Rzuć Wytrzymałość ST14 lub strać K10 PŻ.
- 
- 18 Moc tnie przez ciebie jako nóż, żerując na twojej duszy. Jesteś na stałe wychudzony i wyczerpany, skazany na wiecznie nienasycony głód. *Gdy odpoczywasz, odzyskujesz jedynie połowę wyrzuconych PŻ.*
- 
- 19 Łamie się pod tobą Refva i wpadasz do ezoterycznego wymiaru Sześciennego-Fioletu, miejsca pełnego mitycznej złudności. Okalają cię wygładzone, opalizujące i chłodne ściany. Wysoko nad tobą goreje piekło bez końca.
- By uciec (K4):**
1. Ubij pełnego zagadek Kulvana (silnego goblina, str. 58), który ma przy sobie trzy bezbarwne perły.
  2. Otruj bliskiego przyjaciela pokruszonym halucynomorem sromotnikowym (Wytrzymałość ST16 lub -K6 HP oraz halucynacje). Występują jedynie w środkach sześcianów.
  3. Sięgnij po złoty klucz skryty powyżej płomieni. k4 palce spalone na popiół.
  4. Sześcian jest nieskalany... i pusty. Pozostaje ci jedynie czekać w doprowadzającej do szaleństwa, zawieszanej w czasie ciszy, póki nie zjawi się kolejny głupiec.
- 
- 20 Może właśnie tak będzie najlepiej. Z cieni wyłania się ON. Przynajmniej twoje cierpienie nie trwa długo, niemal natychmiast pożerając dwugłowa bestia.

# Opcjonalne Klasy (K6)

## I. Zębaty włóczęga

MASZ OKOŁO TRZYDZIESTU DOBRYCH PRZYJACIÓŁ, na których nigdy się nie zawiodłeś – TWOJE KŁY. Nielojalny, obłąkany lub po prostu nieokiełznany, opuściłeś każdą szajkę, która sama cię wcześniej nie wyrzuciła. Ale twoje zbiorowisko zębów – olbrzymich, wystających, grubych i ostrych zawsze staowało w twojej obronie.

UGRYZIENIE: atak o ST10, K6 obrażeń. Musisz być blisko swojego celu. 1–2 na K6 oznacza, że przeciwnik może wykonać darmowy atak.

Zaczyna z 2K6 × 10s i K2 Omenami. PŻ: Wytrzymałość + K10

### NAJWCZEŚNIEJSZE WSPOMNIENIA (K6)

- 1 Zwęglony budynek w Sarkashu. Twój dom?
- 2 Porzucony, gnijący statek kołyszany falami szarego morza.
- 3 Burdel w Schleswig. Całkiem przyjazne środowisko.
- 4 Spanie z psami w kącie karczmy, czekając na czyjś powrót.
- 5 Podążanie za armią we wschodniej Pustkowni.
- 6 Wilczyca karmiąca cię własnym mlekiem w Khryptonoskiej dziczy.

### CECHY

SILNY JAK BYK, rzuć 3K6+2 na Siłę. BYSTRY JAK STOJĄCA WODA, rzuć 3K6-1 na Zwinność i Opanowanie. Standardowe testy Zwinności mają ST14 zamiast ST12, z wyjątkiem obrony. NIEPIŚMIENNY, , nie jesteś w stanie pojąć zwojów. Jeżeli z jakimś zaczynasz, powtórz rzut, zjedz go, albo użyj, by się podetrzeć.

## **DODATKOWO, MASZ NA START JEDNO Z PONIŻSZYCH (K6):**

- 1 WYMIĘTOLONA POTWORNA MASKA: Budzi pierwotny lęk u pomniejszych istot, takich jak gobliny, gnomy i dzieci. Tak długo, jak masz ją na głowie, każdej rundy rzucają one na Morale.

---

- 2 BRUNATNY BUŁAT GALGENBECKU: Cuchnący miecz, który żeś wytachał z żołnierskiej latryny. K6 obrażeń. Tak długo jak go dzierzysz, atak i obrona są na ST10. I na 6 szans, że trafiony przeciwnik zarazi się paskudnie silną sepsą, umierając po 10 minutach.

---

- 3 ZĘBY CZAROWNIKÓW: Cztery dziwaczne zęby szczękają w poczernionej sakiewce. Przed walką rzuć dla każdego K6. Za każdą 6, jeden z twoich ataków zadaje maksymalne obrażenia.

---

- 4 PROCA STAREGO SIGÛRDA: Sigûrd był najsilniejszym człowiekiem, którego gardło rozszarpałeś zębami. Ta proca spleciona z jego długich siwych włosów nigdy cię nie zawiodła. 2K4 obrażeń, ładowana jest kamieniami wielkości dłoni, które – niestety, albo stety, można znaleźć wszędzie.

---

- 5 SĘDZIWIY OGAR GOŃCZY: O astmatycznym oddechu, postrzępionym rozumie i resztkę sił, ta pomarszczona bestia nadal ma doskonale powonienie i wywęszy skarby w najbardziej obrzydliwych rumowiskach. Atakuje na ST10 (ugryzienie K6). Broni się na ST12, 10 PŻ. Wpada w amok w pobliżu goblinów oraz berserków.

---

- 6 PODKOWA CHABETY ŚMIERCI: Wygląda na zwykłą, ale od kiedy znalazłeś ją w mrocznej krypcie, żyjesz w przekonaniu, że ta podkowa należała niegdyś do konia samej Śmierci. W twoich dłoniach trafia na ST10, K4 obrażeń. I na 6 szans, że podkowa roztrzaska czaszkę, zabijając natychmiast małe i średnie istoty. Podkowa wraca do ciebie jak bumerang.

## 2. Rynsztokowa Łajza

GWIAZDA NIEDOLI KRZYWO SIĘ DO CIEBIE UŚMIECHNĘŁA W DNIU TWOICH NARODZIN. Nędza, przestępczość i fatalne rodzicielstwo również nie pomogły. W twoim otoczeniu uczciwa praca nigdy nie wchodziła w grę. Nie żebyś nawet próbował, bo co, jesteś jełop jakiś? Brzytwa w bezksiężycową noc warta jest tydzień frajerskiej pracy.

Zaczyna z 1K6×10s i K2 Omenami. PŻ: Wytrzymałość+K6

### NĘDZNE NARODZINY (K6)

- 1 Wrzucony na jadący wózek z gnojem, nadal w czepku po porodzie.
- 2 Matka zawisała na drzewie nieopodal Galgenbecku, ty wypadłeś z jej truchła.
- 3 Wychowany przez szczury w ściekach Griftu.
- 4 Skopany i pobity pod piekarniczym blatem w Schleswigu.
- 5 Zbiegły z tvelandzkiego sierocińca.
- 6 Odchowany w ruderze banitów na południe od Alliánsu.

### CECHY

DROBNY, rzuć 3K6-2 na Siłę. SZPICEL, wszystkie rzuty Opanowania i Zwinności mają ST obniżone o 2 (standardowe testy mają ST10 zamiast ST12). Rzuć K6 na broń i K2 na pancerz.

## **MASZ RÓWNIŻ NA START JEDNĄ SPECJALNOŚĆ (K6):**

---

- 1 **FRAJERSKIE DŻGNIĘCIE:** Gdy atakujesz z zaskoczenia, rzuć Zwinność ST10. W przypadku sukcesu, trafiasz automatycznie lekką bronią jednoręczną, zadając normalne obrażenia +3.

---

- 2 **PASKUDNY KIESZONKOWIEC:** Twoje wijące się paluchy wpełzają do kieszeni i majstrują przy zamkach przy rzucie na Zwinność ST8. Dodatkowo zaczynasz grę z wytrychami!

---

- 3 **WSTRĘTNY MIOTACZ PLWOCINY:** Twoja flegma jest kleista, grudkowata i celna na krótki dystans. Rzuć Opanowanie ST8 na trafienie. Cele są oślepione i rzygają przez K4 rundy. Każdy, kto to widzi — czy to przyjaciel, czy wróg — musi zdać test Wytrzymałości, aby uniknąć wymiotów. PG rzucają na ST10, a wrogowie na ST12.

---

- 4 **OSZUKANIE LOSU:** Za każdym razem, gdy używasz Omenu, masz 50% szans, że go nie zużyjesz.

---

- 5 **ODCHODOWE PODCHODY:** Masz zaskakującą, niemal nieludzką umiejętność ukrywania się w gnoju, gruzie i brudzie. Gdy chowasz się w takim miejscu, potrzeba rzutu Opanowania ST16, aby cię dostrzec.

---

- 6 **WYRWANIE SIĘ ŚMIERCI:** Jesteś tak niemily, błahy, obrzydliwy i niegodziwy, że nawet Śmierć woli cię unikać. W przypadku zgonu, jeżeli jest choćby najmniejsza szansa, że przetrwałeś, masz 50% szans, że jakimś cudem ci się udało. W przypadku sukcesu, po 10 rundach powstajesz z martwych z K4 PŻ i nieprawdopodobnym wyjaśnieniem, jak udało ci się umknąć.

Za pierwszym razem, gdy Łajza staje się lepsza (zobacz Stawanie się lepszym, str. 33), rzucasz na dodatkową specjalność. Za drugim i kolejnym razem, gdy Łajza staje się lepsza, możesz przerzucić obie specjalności lub jedną z nich.

### 3. Hermetyczny pustelnik

SKAŁA TWEJ GROTY pojednała się z gwiazdami. Cisza i doskonałość. Wtem bezład upadłego świata zakłóca twoje rytuały, a otrzewna nocy czarniejsza staje się od oćmy twojej jaskini. Nieznośne!

Zaczyna z 1K6×10s i K4 Omenami. PŻ: Wytrzymałość+K4

#### **DZIWACZNE POCZĄTKI (K6)**

---

- 1 Ocknąłeś się jako dorosły w kręgu rytualnym pod północnym mostem do Griftu.

---

- 2 Wylazłeś bezpamiętny z otworu jaskini na Terionowym urwisku.

---

- 3 Jako dziecko, jedyny przeżyłeś tragedię na Nieużytku Nieszczęście Nieumarłych.

---

- 4 Konając na pomór w Khryptonoskiej szopie, tknąłeś coś spoza świata.

---

- 5 Byłeś przeciętnikiem, póki nie napotkałeś czegoś na przyciemnionej polanie w Sarkashu.

---

- 6 Wychowany na samotnej wysepce na Jeziorze Onda. Nikt inny nie słyszał o tym miejscu, a ty nie możesz tam powrócić.

#### **CECHY**

---

ROZTROPNY, rzuć 3K6+2 na Opanowanie. WĄTŁY, rzuć 3K6-2 na Siłę. Zwyczajny początkowy ekwipunek z jednym dodatkowym zwojem (uświęconym lub plugawym). Rzuć K4 na broń i K2 na pancerz.

## **ZACZYNASZ RÓWNIŻ Z JEDNYM Z PONIŻSZYCH (K6):**

---

- 1 WŁADCA LOSU: Jaki pożytek z map, gdy masz dostęp do samej istoty przyczynowości? Znasz odpowiednią drogę przy rzucie Opanowania ST8.

---

- 2 KSIĘGA KOTŁUJĄCEJ KRWI: Raz dziennie możesz otworzyć i odczytać ten wolumin. Twój przeciwnik musi zdać test o ST12, aby to uniemożliwić. W przypadku porażki K2 Berserków-zabójców (str. 59) przybywa z odmętów zapomnianego wymiaru krwi. Rzuć K6. Na 1-4 te istoty walczą ramię w ramię z tobą. Na 5-6 obracają się przeciw tobie i próbują cię zgładzić, a księgę zniszczyć. Po walce wracają do karceru.

---

- 3 ZWIASTUN PRAWD: Dwa razy dziennie możesz powołać się na swoją roztropność, wiedzę, radę i wyciszenie, by obdarzyć wybraną istotę jasnością umysłu. ST jej kolejnego rzutu będzie obniżony o 4.

---

- 4 NOWICJAT UTAJONEJ SZKOŁY: Raz dziennie możesz przyzwać K2 zwoje, których moc można wykorzystać tylko raz. Rzuć k4, 1-2 oznacza, że zwoje są uświęcone, 3-4 plugawe. Zwoje niewykorzystane przez brzaskiem obracają się w popiół.

---

- 5 PIEWCA NIEUMARŁYCH: Uczyłeś się swych intonacji w Zaświatach. Śpiew twojej Harfy dodaje +K4 do rzutów na reakcję.

---

- 6 JASTRZĄB BOJOWY: Twój zmyślny, niemal inteligentny jastrząb jest lojalny tylko tobie. Nawet bez wspólnego języka, rozumiesz jego krzyk, gdy ten czuwa, patroluje, czy pikuje, atakując wrogów.  
**Atak/obrona ST10 (szpony/dziób K4) PŻ 8.**

## 4. Nędzne Królewiatko

POKŁONY BIJĄ CI JEDYNIE WSPOMNIENIA minionej chwały, ale ty nigdy nie mógłbyś paść przed kimś na kolana. Nie ty, o błękitnej krwi!

*(Oczywiście, żaden z tych parobków nie byłby w stanie pojąć ciężaru twego żalu).*

Zaczyna z 4K6×10s i K2 Omenami. PŻ: Wytrzymałość + K6.

### **WSZYSTKO SZŁO PO TWOJEJ MYŚLI, WTEM... (K6)**

- 1    twój pałac w Pustkowni leży w gruzach.
- 2    tabory twojego tvelandzkiego kupieckiego królestwa popadły w biedę.
- 3    brat króla Fathmu IX, Zigmund, czyli twój ojciec, został zamordowany.
- 4    południowe cesarstwo Südglans osunęło się do morza.
- 5    Anthelia zażądała szlacheckiej krwi w darze.
- 6    dwójka młodych książąt została porwana na zachód od Khryptonoszy. Przepadli w czarnych rozpadlinach wschodniego zbocza.

BOLEŚNIE PRZECIĘTNY, nie zmieniasz żadnego rzutu na Cechy. Rzuć K8 na broń. Rzuć K4 na pancerz, ale przerzuć, jeżeli miałbyś mieć ciężki pancerz.

## **PONADTO ZACZYNASZ Z DWOMA Z PONIŻSZYCH (K6):**

---

- 1 KLINGA PRZODKÓW TWYCH: Ten dostoyny i ewidentnie magiczny gadający miecz jest skretyniały, nierzetelny i darzy cię cichą pogardą. Wyśmiewa twoje porażki i jeżeli będziesz go ciągle rozczarowywał, wyrobi sobie szansę 1 na 6, by 'omyłkowo' godzić ciebie lub twoich towarzyszy. Zadaje K6+1 obrażeń. ST ataku/obrony wynosi 10.

---

- 2 TRZĘSIDUPIEC, DWORSKI BŁAZEN: Wprawdzie nie umie on nic pożytecznego poza psuciem krwi i drenażem emocjonalnym, ale harce i podskoki Trzęsidupca, o dziwo, odwracają uwagę wrogów podczas walki. Przez pierwsze dwie rundy ty i twoi sojusznicy dodajecie +2 do ataku/obrony.

---

- 3 BARBARISTER, OGIER NADZWYCZAJNY: Barbarister jest magiczny, błyskotliwy, butny i próżny. Umie również gadać. Jeśli namówisz go, by się zaangażował, to czasami dodaje +2 do rzutów Opanowania opartych o logikę i intelekt. Wierzchowiec ten jest pewnie i mądrzejszy od ciebie, z czego doskonale zdaje sobie sprawę.

---

- 4 HAMFUND, GIERMEK: Ten nad wyraz strachliwy pachół nadaje się jedynie do sprawowania pieczy nad pochwą z Eureka, przeklętym mieczem. Raz w trakcie walki, o ile Ham jest w pobliżu, można zdobyć Eureka. Miecz ten zadaje 2K6 obrażeń i z każdym jego zamachem rzuć K6. Na 1, laufer zostaje ubity, a Eureka nieodwracalnie przepada.

---

- 5 PODAREK W WĘŻOWEJ SKÓRCIE: Kosztowna szkatuła z sandałowca obitego skórą węża. Zawiera na pierwszy rzut oka kompletnie zwyczajny sztylet owinięty jedwabiem. Zadaje on K4 obrażeń, ale na 1 ugodzony cel momentalnie ginie, uśmiercony trucizną spływającą z ostrza.

---

- 6 RÓG WŁADCÓW SCHLESWIGU! Raz dziennie zadmij w tę starą obitą trąbę i rzuć Opanowanie ST12. Jedna istota może potraktować jej najbliższy rzut poza walką jako automatyczny sukces.

## 5. Heretycki Kaznodzieja

TROPIONY PRZEZ DWUGŁOWE BAZYLISZKI Jedynej Prawdziwej Wiary, ten heretyk majaczy przy ruinach, włóczy się po zapomnianych drogach oraz bezcześci katedry nocą.

Zaczyna z 3K6 × 10s i K4 Omenami. PŻ: Wytrzymałość + K8

### **BEZBOŻNE POCZĄTKI**

---

- 1 Galgenbeck, nieopodal Katedry Pod Wezwaniem Dwugłowych Bazylišków

---

- 2 Jedyny ocalały ze zmasakrowanego kultu w Alliánsie

---

- 3 Krypty Griftu.

---

- 4 Zrujnowana świątynia na Nieużytku Nieszczęście Nieumarłych.

---

- 5 Jeden z wielu Graven-Toskowych złodziejskich tuneli.

---

- 6 Tajemny kościół w Khryptonoszach.

### **CECHY**

---

PRZENIKLIWY, rzuć 3K6+2 na Opanowanie. CHERLAWY, rzuć 3K6-2 na Siłę. Rzuć K8 na broń i możesz używać Mocy mając na sobie średni pancerz.

## **ZACZYNASZ Z JEDNYM Z PONIŻSZYCH (K6):**

---

- 1 PASTORAŁ NAJŚWIĘTSZEGO PASTORA: Jego krzywaśń wykonana jest z ludzkich kości pokrytych wieloma warstwami antypacierzy. Sam pastorał sięga przez wiele światów. Laska zadaje 2K4 obrażeń wszystkim poza niewiernymi ludźmi.
- 
- 2 SKRADZIONA MITRA: Po założeniu tego święconego nakrycia głowy, plugawe ciało kapłana rozmywa się, utrudniając weń trafienie (Obroń ST10). Naciągnięta poza walką na uszy czyni kaznodzieję niemal niewidzialnym; rzuty na skradanie z ST8.
- 
- 3 SPIS GRZECHÓW: Długa i dokładna lista sporządzona w oparciu o rzeczywistość i dokumentująca zbłąkane owce. Sukces Opanowania ST10: dziwaczna poświata okala złe istoty. Przeciwno tak ujawnionym bytom właściciel Spisu Grzechów broni się na +2.
- 
- 4 BLUŻNIERCZA BIBLIA NECHRUBELA: Tak profanacyjna, że i sam Kaznodzieja jedynie raz dziennie może ją przejrzeć. Po przeczytaniu rzuć kostką. Parzysty wynik: Do końca dnia PG leczą K4 PŻ po ledwie pięciominutowym spoczynku. Nieparzysty wynik: Kaznodzieję nawiedzają demoniczne majaki. MG może zmyślić K3 rzeczy widziane jedynie przez Kaznodzieję i opisać je graczowi tak, jakby były one rzeczywiste.
- 
- 5 KAMIENIE SKRADZONE Z ZAGINIONEJ ŚWIĄTYNI THEL-EMASA: Ciśnij nimi w ziemię. Ich ułożenie zdradza, czy niebezpieczeństwo czyha w sąsiednim pomieszczeniu. Mogą skłamać. Kapłan rzuca Opanowanie ST10, by zweryfikować wróżbę, ale w przypadku niepowodzenia, ponownie będzie można się upewnić dopiero po zachodzie słońca.
- 
- 666 KRUCYFIKS (ZE ZŁYM JESUSEM): Może zostać wykorzystany przeciw napotkanym nieumarłym oraz pomniejszym trollom i goblinom. Rzuć na morale (modyfikując rzut o Opanowanie Kaznodziei), by sprawdzić, czy bestie padną na kolana i usuną się z drogi.

## 6. Okultystyczny zielarz

Z GRZYBA ZRODZONY, na polanie wychowany, w srebrzystym rozlewisku pod czujnym księżycowym okiem.

Zaczyna z 2K6 × 10s i K2 Omenami. PŻ: Wytrzymałość + K6

### **NAJPEWNIJ WYCHOWANY (K8)**

---

1-3 na spokojnym odosobnieniu w cieniu Sarkashu.

### **...ALE MOŻE TEŻ POCHODZIĆ Z**

---

- 4 nielegalnych nocnych targów w Schleswigu.
- 5 Crëlut, heretyckiej wyspy dwie mile morskie na wschód od Griftu.
- 6 zamarzniętych, wiekowych ruin nieopodal Alliánsu.
- 7 wiedźmiej chatki w Galgenbecku.
- 8 ruin majątku Cienistego Króla spowitych warstwą wspomnień po grzybach i dymie.

### **CECHY**

---

MOCNY JAK DĄB, rzuć 3K6+2 na Wytrzymałość. NISKOBIAŁKOWA DIETA, rzuć 3K6-2 na Siłę. Rzuć K6 na broń i K2 na pancerz. Tachasz ze sobą PRZENOŚNE LABORATORIUM i ciągle uzupełniasz zużywane na bieżąco odczynniki. Każdego dnia masz wystarczająco składników, by przyrządzić dwa losowe wywary w łącznej liczbie K4 dawek. Nieużyte tracą skuteczność po dobie.

## **WYWARY OKULTYSTYCZNEGO ZIELARZA (K8)**

- 1 CZERWONA TRUCIZNA: Wytrzymałość ST12 lub -K10 PŻ.
- 2 INHALACJE EZUMIELSKIE: Zdaj test o ST14 lub doświadczasz poważnych (i nawet zabawnych) halucynacji przez K4 godziny.
- 3 POTRAWKA Z ŻABY POŁUDNIOWEJ: Rzygasz przez K4 godziny. Zdaj test o DR14 albo nie możesz robić nic innego.
- 4 ELIKSIR ŻYCIA: Leczy K6 PŻ i usuwa infekcję. Potencjalnie uzależniający.
- 5 ROSÓŁ Z SOWOPAJĄKA: Widzisz w ciemności i możesz łązić po ścianach przez pół godziny.
- 6 EKSTRAKT FERNORA: Bezbarwny olejek aplikowany bezpośrednio na oko. Leczy infekcję i dodaje +2 do rzutów na Opanowanie przez K4 godziny.
- 7 OŻYWCZA TABAKA HYPHOSA: Furia! Dwa ataki na rundę, ale bronisz się na ST14. Trwa jedną walkę. Wciągana nosem, powoduje kichanie.
- 8 CZARNA TRUCIZNA: Wytrzymałość ST14 lub -K6 PŻ i ślepotą przez godzinę.

# Stwory

## Seth, Goblin

**PŻ 6 Morale 7 Lepka skóra -K2 Nóż/luk krótki K4**

**Specjalność:** Chyży, atak i obrona na ST14.

WSZYSTKIE GOBLINY SĄ NOSICIELAMI KLĄTWY. Niegdyś takie jak ty, teraz tkwią bezsilne w więzach swoich oszalałych goblinich ciał. Jeny oczy zdradzają okropną prawdę: zdruzgotaną jaźń bezsilnego świadka okropnych czynów swojego mięsnego więzienia. Już sam atak goblinów, napędzany ich bezkresną nienawiścią, dalej rozsiewa tę klątwę. Nie ma znaczenia czy trafią, czy spudłują. Brzdęk ich luków wypluwających strzały w stronę przejezdnych niesie się echem wśród drzew Sarkashu Musisz odnaleźć i ukatrupić tego goblina, nim tryby twojego umysłu się zatrą. Jeśli nosiciel klątwy wciąż żyje k6 dni po ataku, przemienisz się nieodwracalnie w taką samą bestię. Wówczas jedynie cień Sarkashu cię przygarnie.

*Łeb 7s Pojmany 150s Ubity 20s*

## Bent, Menda

**PŻ 7 Morale 8 Brak pancerza Zatruty nóż K4 + specjalność**

**Specjalność:** Zatruty nóż. Rzuc Wytrzymałość ST10 by uniknąć infekcji.

MAŁO JEST BIESÓW OKRUTNIEJSZYCH od nędzy i monstrów o potęgę większej niż nienawiść. Dzielnice biedy i czarne uliczki tego bolejącego świata płodzą niezliczone, odrażające łachudry. Na początku starcia PG z najwyższym Opanowaniem rzuca test o ST14. Porażka oznacza, że losowy członek drużyny zostaje automatycznie frajersko ugodzony w plecy – normalne obrażenia +3.

*Pojmany 50–120s (ścigany, poważne zbrodnie)*

*Ubity 20–70s (ścigany, poważne zbrodnie)*

## Zukuma, berserk

PŻ 13 Morale 9 Zahartowana skóra -K2

### Włada (K4)

---

1 Cepem bojowym K8

---

2 Ciężką wekierą K6

---

3 Mieczem na łańcuchu K6

---

4 Wielkim młotem K10

MAJĄ CIĘ! Niby znikąd – zdziaczała zasadzka w zakurzonej sieni, czy zza czarnych kamiennych płyt grobowca.

**Specjalność** Atakuje dwa razy na rundę, ale nie ma czasu na obronę (ST10 by go trafić).

*Ubity 20s Pojmany 55s Krew, za litr 3s*

## Wrat, Zjawa

PŻ 15 Morale – Brak pancerza Dotyk K4 + specjalność

---

**Specjalność:** Ręcza, nieuchwytna i trudna do trafienia (ST14).

TE BEZDŹWIĘCZNE WIDMA zawsze przejmują inicjatywę. Ich dotyk obniża Siłę, Opanowanie i Zwinność o 1 na czas walki.

*Pojmana 120s Czerep 70s Ektoplazma 25s*

## **Belze, okrwawiony kościotrup**

**PŻ 7 Morale 8 Brak pancerza Miecz krótki K4 lub Nóż K4**

**Kościste pięści K2**

**Specjalność:** Przemyka, niemożliwie bezgłośny. Atakuje z zaskoczenia.

POTRAFI NAŚLADOWAĆ GŁOSY, by wabić ofiary, ale umie jedynie powtórzyć zasłyszane zwroty. Ataki bronią kłującą przeciwko nim mają ST14. Dowolny cios, zadający 5 lub więcej obrażeń, niszczy całkowicie kościotrupa.

*Pojmany 35s Unicestwiony 7s*

## **Lisz, Nieumarły (lichy) nekromanta**

**PŻ 15 Morale – Bariera (nekro) -K4 Cios K6 + specjalność**

**Specjalność:** Paralizujący dotyk (Opanowanie ST14 każdej rundy, by się wyrwać).

NIE MOŻNA STOSOWAĆ MOCY w pobliżu tej antymagicznej wyrwy w rzeczywistości. Każdej rundy może ukraść zawartość pobliskiego zwoju i obrócić jego Moc przeciw właścicielowi.

*Pojmany 200s Szczątki 130s Czerep 100s*

## **Arbint, Troll**

**PŻ 32 Morale special Gruba skóra -K2 Łapa 2K6**

**Specjalność:** Łatwy do trafienia; atak na ST0.

TCHÓRZLIWY POMIMO SWOJEJ POSTURY. Ciężko raniony przeważnie ucieka. Nigdy nie zapomina kto go zranił. Rośnie jeszcze bardziej podczas regeneracji i powraca silniejszy niż wcześniej. Wyleczone PŻ dodają się do jego maksymalnych PŻ. Za każdym razem, gdy wraca, dodaj k6 do zadawanych przez niego obrażeń.

*Pojmany 200s Truchło 70s Róg 25s*

## Nodh, zombi

**PŻ 7 Morale – Rzemienne skrawki -K2 Pazury/ugryzienie K2**

**Specjalność:** Wszyscy ugryzieni rzucają Wytrzymałość ST8 albo umierają w ciągu dwóch dni, po czym powstają na nowo jako zombi. Mówi się, że jedyne lekarstwo lub szczepionkę znaleźć można na szczycie bladej góry, pośrodku nieskończonej marnego lasu o czarnych liściach.

KRÓL FATHMU IX Z PUSTKOWNI intensywnie poszukuje tego leku, zna nazwę oraz położenie lasu u podnóża tej góry.

*30s Pojmany 5s Kreu, za litr*

## Pani Porcelanka, nieumarła lalka

**PŻ II Morale – Porcelana -K2 Szpony/przeszywające kły K4**

W TVELANDZIE kara o wymyślnym i wielce niepraktycznym okrucieństwie czeka złodziei relikwii, oszczerców i przekupnych urzędników. Ich potomkowie zostają okalani porcelaną i ustawieni jako lalki w katedralnych oknach, konając powoli z głodu i gorąca. Mimo ochronnych obrzędów, wielu z nich powraca jako mściwi nieumarli, częstokroć tworząc liczne rojowiska, by wytropić swoich katów. Ich obłąkańcze spojrzenia wymagają rzutu rzutu Opanowania ST12 na początku walki, by uniknąć zamarcia na K4 rundy.

*Główka 20s Pojmana 80s*

## Thinx, Groteska

**PŻ 18 Morale – Glina/głaz –K6 Szpony K6 Piorunujący wzrok K8**

NAWIEDZA OKOLICE KOŚCIOŁÓW i cmentarzy, podpełzając bliżej i bliżej, gdy tylko nie patrzysz. Zastygniętą niepokojąco w bezruchu, trudno odróżnić od szarej skały i rozpoznać nawet po zobaczeniu. Ospala i łatwa do trafienia (ST10).

Każdej rundy rzuć K6, na 1–2 używa swojego przerażającego spojrzenia. Zawsze trafia.

*Pojmana 190s Ubita (w całości) 100s Ubita (w kawałkach) 10s*

## Aland, Knotoleb nożownik

**PŻ 10 Morale 7 Brak pancerza Nóż z zakrzepłą krwią K4**

ZAKRADA SIĘ ZA SWOJE OFIARY w martwej ciszy. Czai się na obrzeżach miast oraz w gęstwinach Sarkashu. 25% szans, że w rany po jego nieprawdopodobnie przebrzydłym nożu wda się infekcja.

**Specjalność:** Potrafi magicznie zagasić wszystkie pobliskie źródła światła, oślepiając przy tym blaskiem własnego łba, po czym zaatakować. Następnie znika w mroku.

*Pojmany 60s Odrąbana latarnia 15s Truchło 20s*

## Eulotha, Wiwerna

**PŻ 25 Morale 10 Gruba łuska –K4 Ugryzienie/użądlenie K6**

**Specjalność:** 60% szans, że ugryzie. Jad z żądła zwiędzającego ogon może sparaliżować ofiarę. Rzuć Wytrzymałość ST14, by uniknąć godziny bolesnego porażenia.

GDZIE WIWERNY LATAJĄ ZBIORY PADAJĄ

*200s Pojmana 100s Truchło 60s Gruczol jadowy 60s Kolec ogonowy*

# Wyrzutki (stronnicy)

SREBRO MOŻE I PRZEJŚĆ Z RĘKI DO RĘKI, ale rekrutacja tych dziwaków z zasady nic nie kosztuje. Ci koczownicy i zbiegowie pragną jedynie gdzieś przynależeć. Co jest głównym powodem tego, że tak często biorą nogi za pas i znikają, przeważnie w najbardziej kluczowym momencie.

Raz na jakiś czas, MG sprawdza morale (przy sukcesie wyrzutek zostaje z PG), dodając do rzutu najwyższe Opanowanie wśród grupy. MG powinien również mieć na uwadze, czy grupa zapewnia wyrzutowi to, czego on/ona/ono pragnie.

## I. Skundleniec

### **PŻ 8 Morale 7 Skórzana zbroja -K2 Kostur/Gnat K4**

TE DZIWOŁĄGI TO W TRZECH CZWARTYCH LUDZIE, a w ćwierci ogary. Społeczeństwo postrzega je jako ohydnych, schorowanych i niełojalnych nosicieli psiej krwi. Banicja i pogarda przekuły je w samowystarczalnych tułaczy.

### **RYS (K4)**

- |   |              |
|---|--------------|
| 1 | Butny        |
| 2 | Wycofany     |
| 3 | Żartobliwy   |
| 4 | Hipochondryk |

### **SPECJALNOŚĆ (K4)**

- |   |                                                   |
|---|---------------------------------------------------|
| 1 | Wybitny kucharz (dodatkowe 4K PŻ przy odpoczynku) |
| 2 | Odnajduje właściwą drogę                          |
| 3 | Wyczuwa zagrożenie                                |
| 4 | Wyrabia/naprawia przedmioty                       |

### **CENI (K6)**

- |   |                              |
|---|------------------------------|
| 1 | Rozmowy przy ognisku         |
| 2 | Pochwałę                     |
| 3 | Wysyp zadań                  |
| 4 | Wynagrodzenie przedmiotami   |
| 5 | Bliskość cielesną            |
| 6 | Rozcieńczoną czarną trucizną |

## 2. Zdziczały Knotoleb

**PŻ 10 Morale 7 Brak pancerza Nóż K4**

KNOTOGŁOWI SĄ Z NATURY SAMOTNIKAMI, jednak najbardziej opętańczych i okrutnych z nich czeka wygnanie nawet z tak małą zżytej wspólnoty. Przemierzając lasy i kręte ruiny, przystają na każde napotkane towarzystwo. Są kapryśni, podejrzliwi i źli – najrozsądniej byłoby trzymać ich na łańcuchu.

### **RYS (K4)**

1 Zrządny

2 Apatyczny

3 Beztroski

4 Markotny

### **SPECJALNOŚĆ (K4)**

1-2 Łączące oświetlenie

3 Fachowy nożownik (K4+2)

4 Dźgnięcie w plecy (MG rzuca ST8. Zadaje obrażenia broni + 3)

Poza swoją specjalnością, może targać dodatkowo pięć przedmiotów.

### **CENI (K6)**

1 Paplanie długich egocentrycznych monologów

2 Sprzeczkę w szajce

3 Zapłatę ostrymi przedmiotami

4 Spalone mięso

5 Dołujące opowieści

6 Złapanych niewolników

### 3. Bładolice

#### **PŻ 5 Morale 8 Brak pancerza nieuzbrojone K2**

---

TAK JAKBY OPADŁE Z NOCNEGO NIEBA, bładolice nigdzie nie są u siebie. To wyobcowanie wbrew własnej woli czyni je destrukcyjnymi oraz oderwanymi od rzeczywistości.

#### **RYS (K4)**

---

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| 1 | Zgorzkniałe              |
| 2 | Bezlądne                 |
| 3 | Nieme                    |
| 4 | Skłonne do samookaleczeń |

#### **SPECJALNOŚĆ (K4), RAZ DZIENNIE**

---

- |   |                                                                               |
|---|-------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Spreparowanie K2 dawek losowego wywaru (przy klasie Okultystycznego Zielarza) |
| 2 | Spreparowanie K2 dawek Elixiru Życia (leczy K6 PŻ i usuwa infekcję)           |
| 3 | Użycie jednej losowej pługawej Mocy                                           |
| 4 | Użycie jednej losowej uświęconej Mocy                                         |

#### **CENI (K6)**

---

- |   |                                                            |
|---|------------------------------------------------------------|
| 1 | Brak konieczności ciągłego wykonywania swojej specjalności |
| 2 | Czystość                                                   |
| 3 | Słuchanie melancholijnej muzyki                            |
| 4 | Kilka samotnych godzin w ciemności                         |
| 5 | Wino                                                       |
| 6 | Niezrozumiałe rytuały z kompanami                          |

## 4. Grasant

**PŻ 8 Morale 8 Skórzana zbroja -K2 Nóż/Gnat K4**

Czasami **ohydny miecz krótki K4+1**

SAMOWOLNE, NIEDOŁĘŻNE ZBIRY wydalone z cywilizacji.

Odczuwając braki środków, kamratów i jakiegokolwiek przyzwoitości, pragną zemsty... i srebra.

### **RYS (K4)**

- |   |         |
|---|---------|
| 1 | Nierób  |
| 2 | Blagier |
| 3 | Kłamca  |
| 4 | Zdrajca |

### **SPECJALNOŚĆ (K4), ST8**

- |   |                                                                      |
|---|----------------------------------------------------------------------|
| 1 | Rozbrajanie pułapek (musisz je najpierw znaleźć)                     |
| 2 | Kradzież jednego przedmiotu                                          |
| 3 | Samotna wspinaczka po niemożliwych ścieżkach                         |
| 4 | Odnalezienie szlaków i zakątków, gdzie grupa może pozostać w ukryciu |

### **CENI (K6)**

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 1 | Wypłatę w srebrze                  |
| 2 | Jadło                              |
| 3 | Ploty                              |
| 4 | Trunki                             |
| 5 | Zabijanie bez powodu               |
| 6 | Przypisywanie sobie czyichś zasług |

# Jeszcze więcej powodów, by ryzykować własne życie

## GDZIE WĘDRUJESZ? (K12)

- |    |                                           |
|----|-------------------------------------------|
| 1  | Po wylewionych polach w Kergüs            |
| 2  | Na środku Alliánsu                        |
| 3  | Na plaży nieopodal Griftu                 |
| 4  | Po brudnej uliczce w Schleswigu           |
| 5  | Na wsi w biednej części Pustkowni         |
| 6  | Po galgenbeckim murze miejskim            |
| 7  | W nieokrzeseanej dziczy Tvelandu          |
| 8  | Blisko Nieużytku Nieszczęście Nieumarłych |
| 9  | Nie wiesz gdzie dokładnie, ale w Sarkashu |
| 10 | Między Khryptonoskimi drzewami            |
| 11 | Po pokładzie statku na Bezkresnym Morzu   |
| 12 | W zapomnianej części Graven-Tosku         |

## KTO (LUBCO) SIĘ Z TOBĄ KONTAKTUJE? (K20)

- |    |                                                 |
|----|-------------------------------------------------|
| 1  | Jednooka kobieta rządząca złodziejami           |
| 2  | Biurokrata z wieloma wrogami i bez krzty honoru |
| 3  | Poważnie poparzony duszpasterz                  |
| 4  | Szlacheckie dziecko o rzekomo mrocznych wizjach |
| 5  | Wojownik, który zmienił suwerena                |
| 6  | Ciche szeptu z krypty                           |
| 7  | Przepełniony wątpliwościami wieszateli          |
| 8  | Katowany zdrajca                                |
| 9  | Nawracająca wizja w paskudnym koszmarze         |
| 10 | Pustelnik dręczony przez innych jaskiniowców    |
| 11 | Obląkany starzec                                |
| 12 | Niedoszła ofiara kultu śmierci                  |

## **KTO (LUBCO) SIĘ Z TOBĄ KONTAKTUJE? (K20) CD.**

- |    |                                                       |
|----|-------------------------------------------------------|
| 13 | Mnich pokąsany nocą                                   |
| 14 | Zarośnięty mistyk w karczmie Pod Świńskim Bebechem    |
| 15 | Zdruzgotana matka ubrana cała na biało                |
| 16 | Marynarz, którego noga zbyt długo nie stała na lądzie |
| 17 | Owzrodzony łajdak                                     |
| 18 | Bezzębna wyrocznia na rauszu                          |
| 19 | Niespokojny duch imieniem Ghast                       |
| 20 | Przerażony piechur z połamanymi rzepekami             |

## **ISKRA PRZYGODY (K100)**

- |       |                                            |
|-------|--------------------------------------------|
| 1-2   | Czeka was pełen nieumarłych Nieużytek      |
| 3-4   | Zaginęło trzynastu kapłanów                |
| 5-6   | Niesłusznie skazani za mord                |
| 7-8   | Potrzeba 66 ofiar                          |
| 9-10  | Zaginione dzieci z Jeziora Onda            |
| 11-12 | Lej krasowy pożarł połowę Schleswigu       |
| 13-14 | Dokonajcie sabotażu nieświętego przymierza |
| 15-16 | Hrabia w nocy traci rozum                  |
| 17-18 | Tropieni przez żądny krwi kult             |
| 19-20 | Uwięzieni przez trzęsienie ziemi           |
| 21-22 | Przepowiednie Verhu to bujdy!              |
| 23-24 | Pogłoski o przeklętym skarbie              |
| 25-26 | Porwany czarodziej krwi                    |
| 27-28 | Wskrzyszono umarłego demona                |
| 29-30 | Jednej nocy opustoszał każdy grób          |
| 31-32 | Wielka sieć jaskiń przy Grifcie            |
| 33-34 | Martwi nie chcą pozostawać martwi          |
| 35-36 | Ktoś wybrał PG na ofiarę w rytuale         |
| 37-38 | Anthelia poważnie zachorowała              |
| 39-40 | Sobowtóry PG w niepowstrzymanym szale      |
| 41-42 | Weźcie udział w masowym świętym pochówku   |

## **ISKRA PRZYGODY (K100) CD.**

- 
- 43–44 Całe królestwo cierpi na koszmary
- 
- 45–46 Coś zinfiltrowało dwór
- 
- 47–48 Należy zniszczyć artefakt
- 
- 49–50 Nanieście na mapę zachodnie ziemie
- 
- 51–52 Pogłoski o niezbadanej wyspie
- 
- 53–54 Zdobądźcie zaufanie niebezpiecznego pustelnika
- 
- 55–56 Odnajdźcie drogę do Sześcianu-Fioletu
- 
- 57–58 Powstrzymajcie samobójczy kult w Grifcie
- 
- 59–60 Ułaskawcie szalonego masowego mordercę
- 
- 61–62 Ustrzeżcie fort przed nieumarłymi
- 
- 63–64 Ukradnijcie sarkofag z karawany
- 
- 65–66 Pożoga może strawić Sarkash
- 
- 67–68 Udajcie się do krainy zmarłych i z powrotem
- 
- 69–70 ON wymaga daru. Upewnijcie się, że go dostanie.
- 
- 71–72 Potrzeba składników na potężny eliksir
- 
- 73–74 Powstanie galgenbeckich niewolników
- 
- 75–76 Dokopano się do mistycznych ruin
- 
- 77–78 Wylażą ze ścian!
- 
- 79–80 Trzy zabójstwa każdej nocy
- 
- 81–82 Alchemik potrzebuje żywego goblina
- 
- 83–84 Sztrandowanie osobliwego statku
- 
- 85–86 Dziwactwo opuszcza Khryptonosze
- 
- 87–88 Siedem kobiet o czarnym wzroku
- 
- 89–90 Skradziono oczy ikony
- 
- 91–92 Bestia spod mostu
- 
- 93–94 Poruszenie w kraterze po czarnej gwiazdzie
- 
- 95–96 Poświęta zza uszkodzonej bramy do kanałów
- 
- 97–98 Bachory nucą zakazane pieśni
- 
- 99–00 Nowo odkryta ścieżka w Sarkashu

# Jeden z Wielu Diablich Lochów

NARYSuj LUB ZNAJDŹ MAPE. Około 10 pomieszczeń starczy  
na jedną noc grania.

## JAK SIĘ ZOWIE? (RZUĆ DWA RAZY KI2)

1	Dół	Rzezi
2	Kościół	Śmierci
3	Świątynia	Nocy
4	Tunele	Przedwieczne
5	Krypta	Piekiel
6	Mogiła	Moru
7	Fort	Grzechu
8	Ziggurat	Zagłady
9	Nora	Mroku
10	Labirynt	Mordu
11	Chałupa	Tortur
12	Nieużytek	Niewoli

## STAN (K6)

1–2	Nadal aktywny
3–6	Nieaktywny, ponieważ (k4) <ol style="list-style-type: none"><li>1 To miejsce zostało najechane</li><li>2 Wszystko skończyło się katastrofą</li><li>3 Nie był już potrzebny</li><li>4 Męka się spełniła – rzuć, by sprawdzić, która (str. 10)</li></ol>

## **NADCIĄGAJĄCE ZAGROŻENIE (K10)**

- 1 Powoli zalewa się (k4): 1–2 olejem, 3–4 wodą
- 2 Pojawiają się berserkowie
- 3 Łada moment się zawali
- 4 Zaburza zmysły
- 5 Toksyczne zarodniki spod gleby
- 6 Ścigana sekta planuje urządzić tutaj swoją kryjówkę
- 7 Paskudna, uśpiona kłątwa wkrótce się rozbudzi
- 8 Ogień szerzy się od najgłębszej komnaty
- 9 Wejście zamknie pieczęć, ponownie otwierając się po siedmiu dniach
- 10 Śmiercionośny mechanizm wkrótce się aktywuje

## **KTO LUB CO TU TERAZ ZYJE? (K12)**

- 1 Ożywione broje toczące bój z goblinami
- 2 Czczący Nechrubela lisz wraz ze szkieletowym dworem
- 3 Opętany jedenastoletni na czele heretyckiego kultu
- 4 Mściwa koteria nieumarłych porcelanowych lalek
- 5 Zdesperowana gildia złodziei wymierająca powoli na cholere
- 6 Mięsista masa śluzu, larw i pajęczych odnóży
- 7 Knotołby kryjące się przed złowróbną ciemnością
- 8 Wiedźma Korowa i jej korzenne latorośle
- 9 Czteronogie blade gremliny śmierzące błotem
- 10 Zbiegły eksperyment Tergola
- 11 Ochrowe żuki roznoszące choroby
- 12 Dworscy dysydenci oddani okultyzmowi

## **CHARAKTERYSTYCZNY ASPEKT (K12)**

1	Nieomal gotowy portal do świata zmarłych
2	Pracownia, gdzie z trupów robi się golem
3	Czarny pryzmat, co wypacza wszelkie Moce
4	300 wygłodzonych, okaleczonych więźniów
5	Ślepy eremita zakorzeniony mocno w ziemi, szerzący swe zepsucie
6	Kościste szczątki Bazyliżkowego pomiotu
7	Obelisk oddzielający duszę od ciała
8	Pokoje przemieszczające się wokół centrum lochu
9	Wysokie sklepienia, szepty w ciemności nad głową
10	Dzieła sztuki wpływające na swoje otoczenie
11	Usidlające, rozumne rośliny
12	Ogromne bajora wrzącej smoły

## **K4 K6 PRZYKŁADOWE POMIESZCZENIA**

I	I	Inskrypcje, ich motywy są (k6)
	1	Wywołujące wymioty
	2	Przerażające
	3	Hipnotyczne
	4	Dziecinne
	5	Teleportujące
	6	Szpetne i bezcelowe
	2	Okrwawione łóżka
	3	Zalane
	4	Nachylone
	5	Cuchnie
	6	Uszkodzone ogniem
2	I	Oczywiste pułapki
	2	Pełne krwi
	3	Sala tortur
	4	Okopcone ściany

**K4 K6 PRZYKŁADOWE POMIESZCZENIA CD.**

---

2	5	Lodowaty przeciąg
	6	Skrzypiące drzwi
3	1	Spoisty mrok
	2	Zapieczętowane sarkofagi
	3	Półki z (k <sub>4</sub> ) 1–2 nieznana literatura 3–4 gnijącym jedzeniem
	4	Szyby bez dna
	5	Lustra wszędzie
	6	Bezbożne, choć wyszukane świeczniki
4	1	Niezmacona cisza
	2	Pełno gruzu
	3	Ołtarz ofiarny (k <sub>4</sub> ) 1–2 pęknięty 3–4 świeża krew
	4	Fragmenty tronu
	5	Wypełnione dymem
	6	Ognisko na środku

---

# Spis

## ŚWIAT

15	Anthelia
10	Anuk Schleger
11	Arkh
10	Bazyliński
11	Bezkresne Morze
13	Cienisty Król
10	Dwugłowe Bazyliński
16	Fathmu IX
12	Galgenbeck
11	Gorgh
12	Graven-Tosk
14	Grift
12	Josilfa Migol
12	Kergüs
11	Khryptonosze
17	Latopis Nechrubelski
11	Lusi
12	Nechrubel
16	Nieużytek Nieszczęście Nieumarłych
13	Pałac Cienistego Króla
17	Przepowiednia
15	Pustkownia
12	Sarkash
14	Sigfúm Miłosierny
12	Tveland
11	Verhu
15	Zachodnie Królestwo
10	Zakon kretoński

## STWORY

59	Berserk
58	Goblin
62	Groteska
62	Knotońb nożownik
58	Menda
61	Nieumarła lalka
60	Nieumarły nekromanta
60	Okrwawiony kościotrup
60	Troll
62	Wiwerna
59	Zjawa
61	Zombi

## ZASADY

30	Atak
30	Atak na dystans
30	Atak wręcz
23	Bronie
27	Cechy
24	Ekwipunek
39	Fatalna fizjonomia
54	Heretycki Kaznodzieja
50	Heretyczny pustelnik
31	Infekcja
30	Inicjatywa
43	Kłęski niezgłębione
31	Kryt
17	Latopis Nechrubelski
34	Moce
32	Morale
52	Nędzne królewitko
30	Obrona
31	Odpoczynek
56	Okultystyczny zielarz
37	Omeny
23	Pancerz
38	Paskudne przywary
18	Początkowy ekwipunek
41	Ponure gawędy
30	Przemoc
29	Punkty Życia
32	Reakcja
29	Rozbity (Ø PŻ)
48	Rynsztokowa łajza
28	Rzuty
31	Skucha
33	Stawanie się lepszym (lub gorszym)
63	Stronniczy
21	Stwórz postać
28	Udzwíg
30	Walka
63	Wyrzutki
46	Zębaty wólcęga
40	Złe nawyki
34	Zwoje

# Cechy i rzuty

<b>OPANOWANIE</b>	Postrzeganie, celowanie, urzekanie, władanie Mocami
<b>SIŁA</b>	Miażdżenie, dzwiganie, uderzanie, mocowanie się
<b>WYTRZYMAŁOŚĆ</b>	Opieranie się truciznie/zimnie/gorąco, przeżywanie upadków
<b>ZWINNOŚĆ</b>	Bronienie się, trzymanie równowagi, ptywanie, pierzchanie

## RZUTY

By odnieść sukces, rzuć k20 ± odpowiednią cechę i osiągnij wynik równy lub większy niż ST. Potwory nie mają cech, rzucają jedynie k20 z danym ST.

## STOPNIE TRUDNOŚCI (ST)

6	banalnie łatwy
8	rutynowy
10	dość prosty
12	standardowy
14	trudny
16	bardzo ciężki
18	nie powinien być możliwy

# Awanturnictwo

## REAKCJA (2K6)

2-3	Zabijać!
4-6	Rozsierdzona
7-8	Obojętna
9-10	Niemal przyjazna
11-12	Pomocna

## ODPOCZYNEK

Zaczerpnij oddechu ulecz k4 PŻ  
Przespanej całej nocy ulecz k6 PŻ

**Infekcja:** Brak leczenia przy odpooczynku. Codziennie k6 obrażeń.

## MORALE (2D6)

Jeżeli wyrzucisz więcej niż Morale istoty, k6:

1-3	Ucieka
4-6	Poddaje się

## RZUĆ MORALE GDY

†	Herszt został ubity
†	Połowa grupy nie żyje
†	Jednemu wrogowi została 1/3 PŻ

# Moce / zwoje

## DZIENNA LICZBA

Każdego dnia, PG może wykorzystać Moce **Opanowanie + k4** razy. Codziennie rzucaj, by sprawdzić tę liczbę.

## WŁADAJ MOCĄ

Rzuć **Opanowanie ST12**. W przypadku porażki Moc nie działa, tracisz k2 PŻ, masz zawroty głowy przez najbliższą godzinę i nie możesz używać przez ten czas Mocy. Skuchy sprawdź na stronie 43.

# Walka

## INICJATYWA K6:

1-3 Przeciwnicy zaczynają  
4-6 Postaci Graczy zaczynają  
indywidualna: **Zwinność + k6**

## RZUCAJ

<b>Wręcz</b>	ST12 Siła
<b>Na dystans</b>	ST12 Opanowanie
<b>Obrona</b>	ST12 Zwinność

## KRYT (NATURALNA 20)

**Attack:** ×2 obrażenia, pancerz/ osłona obniżona o poziom.  
**Defence:** PG ma darmowy atak.

## SKUCHA (NATURALNA 1)

**Attack:** Broń uszkodzona lub utracona.  
**Defence:** PG dostaje podwójne obrażenia, pancerz obniżony o poziom.

## POZIOMY PANCERZA:

1. Lekki	-k2
2. Średni	-k4 +2 ST rzutów Zwinności
3. Ciężki	-k6 +4 ST rzutów Zwinności, Obrona +2 ST

## ROZBITY (0 PŻ) K4:

- 1 Tracisz przytomność na k4 rundy. Budzisz się z k4 PŻ.
- 2 Rzuć k6: 1-5 = złamana lub odcięta kończyna. 6 = Tracisz oko. Nie możesz działać przez k4 rundy, następnie wracasz do akcji z k4 PŻ.
- 3 Krwawisz: jeżeli nie zostaniesz opatrzony, umierasz w ciągu k2 godzin. Wszystkie rzuty mają ST16 podczas pierwszej godziny. ST18 podczas ostatniej godziny.
- 4 Giniesz.