

SZPON Z OPARÓW PRZESZŁOŚCI

Kryształy Czasu_Savage Worlds

1. Wstęp

Przygoda jest krótka, stosunkowo łatwa, i możliwa do przeprowadzenia w trakcie długiej podróży, jako przerywnik i atrakcja w nudnej wędrówce. Nie wymaga zbyt wiele od graczy, no może jedynie odrobiny delikatności i szybkości działania w pewnych sytuacjach...

Bardzo przyda się drużynie postać potrafiąca sprawnie poruszać się po lesie, ponieważ cały scenariusz osadzony jest na głębokiej prowincji. Jeśli takowego w drużynie nie ma – znajdzie się i na to sposób, czyli furtka w postaci myśliwego Wnyka.

Scenariusz został napisany do settingu Kryształy Czasu – pierwotnie (przed k10 laty) a teraz dokonała się jego konwersja na mechanikę Savage Worlds. Takich „reaktywowanych” scenariuszy do KC będzie więcej, bo w laptopianych archiwach drzemia niemałe zasoby sprzed lat. Precyzyjna lokalizacja teatru działań nie została podana z premedytacją, przygodę można umieścić w dowolnym miejscu, pasującym do kampanii czy po prostu do miejsca, w którym ostatnio bywali BG.

2. Po kolei...

W ciągu ostatniego tygodnia okrutnie zamordowane zostały w okolicy dwie osoby – wieśniacy z wsi Hon-kir i Argan-kir. Ciała zostały mocno poszarpane, ofiary wyglądały tak, jakby zostały zaatakowane przez niedźwiedzia. Na niedźwiedzia wskazuje dodatkowo poszlaka – obecność barci niedaleko jednej z wiosek, z których osadnicy wybierają miód. Sami nie są w stanie walczyć z niedźwiedziem, nikt z nich nie potrafi strzelać. Chcieli już pozakładać duże wnyki i pokopać wilcze doły przy barciach, ale wtedy pojawiła się drużyna...

We wsi Argan-kir, do której bohaterowie zajądą wieczorem, zauważą tłumek mieszkańców skupiony na wzniesieniu za wioską, tuż przy mrocznej ścianie lasu. Wzniesienie upstrzone jest 2,5-metrowej wysokości kopczykami. Jest to cmentarz kurhanowy, charakterystyczny dla kultury ludów posttrivańskich. W kopczykach na siedząco ułożeni są zmarli, a obok nich część potrzebnego dobytku, broń i inne. Jeden z kurhanów jest w tej chwili usypywany, co widać po rosnącej już do pełnej wysokości kopule. Przy kopcu zebrała się niemal cała wieś. Nieco na uboczu stoi rodzina zmarłego – tam można wywnioskować po stroju kobiety – poszarpana tunika, uczerniona sadzą twarz. Jeśli drużyna wykaże odrobinę choć zainteresowania, to dowie się, że wczorajszej nocy niedźwiedź zabił jednego z nich – Moroga (półork). Jego poszarpane ciało znaleziono nad ranem, 20 metrów od barci. Barcie też swoją drogą były rozwalone (przypadkiem, wilkołak włócząc Moroga rozwalił je). Usłyszą też, że około tydzień temu, w sąsiedniej wsi o nazwie Hon-kir, także zginął jeden z pionierów. Okoliczności również były podobne – ciało znaleziono nad ranem, zmasakrowane. Wysuplają nieco grosiwa i poproszą drużynę o zaczajenie się i uciekanie owego krwawego monstrum, bo utrzymują się z zastawiania sidła, zbieractwa – a to wymaga wejścia w groźny i niebezpieczny las. Suma, którą zaproponują, będzie niewysoka, jako że osadnicy nie są majętni (co widać) – 20 sztuk srebra oraz wikt na czas działania.

3. Mapa, opis okolicy i postaci

Wieś Argan-kir

Nieduża osada, zbudowana na planie koła, wokół centralnego placu. Na nim jest żuraw i kilka dębowych ław, pewnie mieszkańcy tu świętują bądź radzą, albo jedno i drugie. Chat jest 14, z czego 7 zamieszkanych. Mieszkańcy to orkowie, półorkowie i ludzie. Jest jedna drewnia, dwa spichrze, kurnik, chlew, magazyn i obora. Całość otoczona jest dwumetrową palisadą z wielkimi wierzejami, szerokimi zupełnie jakby przez nie odbywał się spód bawołów opas. Mieszkańców jest około 60. Zaszlachtowany Morog zostawił żonę, matkę, ojca, dwie siostry i czwórkę dzieci.

Starszego w wiosce zwą Tyka, miano pasuje do postury. Jest wysoki i szczudłowaty. On będzie z drużyną rozmawiał w swoim domostwie. Nie mają innego zwierzchnika, są wolnymi osadnikami. Raz w roku przyjeżdża do nich orkowy kolektor wybierając daninę. Dochód czerpią z polowań, zbieractwa, sprzedaży wosku do świątyni i dla zielarzy i alchemików, miodosytnictwa. Przednie miody tu się robi, kupuje je nawet rycerz tan Artel z pobliskiego zamku. Dają sobie więc radę, choć się nie przelewa.

Wieś Hon-kir

Typowa ulicówka. 20 domków ciągnie się wzdłuż uliczki, znajdującej się na granicy wrzosowisk, kilometr od traktu. Mieszkańcy są rolnikami i hodowcami. Na łąkach wypasa się kilkadziesiąt owiec, kilkanaście krów i kóz. Są i prostokąty obsianych i ugorujących pól. Osadników jest tu 80. Podobnie, jak mieszkańcy sąsiedniej wsi, są wolni. Jednak zadłużyli się u tana Artela dość poważnie, więc oprócz dorocznej daniny na rzecz katana spłacają dług z odsetkami zaciągnięty u rycerza. Mowa o 200 sztukach srebra. Osada jest grodzona płotem. Mieszkańcy to – również jak wyżej – mix ludzi i orków oraz mieszańców.

Tu zginął Kwacz, starszy człowiek, około 60-ki. Szukał nocą kozę, która odbieżyła od stada. Rozszarpało go na wrzosowiskach, dwa km od wsi. Koza wróciła spokojnie rankiem na pastwisko.

Wrzosowiska

20 km² pofałdowanych, porośniętych fioletowym kobiercem wrzosów, łąk. Miejscami rozrzucone są kępy drzew, po kilka-kilkanaście.

Wieśniacy z Czerstwej wypasają często trzody na ich południowo-zachodnim skraju. Wrzosowiska od wschodu, zachodu i południa



otoczone są lasem, północną granicę stanowią Ostre Skałki.

Ostre Skałki

Niewysokie, wyrastające prosto z ziemi skałowisko. Wysokość około 20 metrów. Poradlone są bardzo silnie parowami, poprzecinane ścieżkami i dość łatwo pasażowymi, skalnymi półkami. Długość skałek – 2 kilometry, szerokość 500 metrów. Są gęsto porośnięte brzoźami, więc nietrudno się w nich ukryć. Sprzyja temu dodatkowo istny labirynt przejść pomiędzy skałkami. Przypomina to wielką skałę, pociętą rozgrzanym do białości, gigantycznym nożem. Niemało jest tu również jaskiń.

Chata myśliwego

Nieduża, jednoizbowa i parterowa chata, postawiona na zrąb, uszczelniona warkoczami splecionymi z siana i słomy, mchem. W środku jest palenisko, drewniane klocki, na których spoczywają deski pokryte skórą (łóże), piwnica, półki, na których są miski, noże, czosnek, cebula, narzędzia, suszone śliwki, zioła. W rogu izby są dwa duże dzbany – z soczewicą i fasolą. Na hakach wiszą kielbasy, są jakieś ciuchy. Stosik polan do ognia, zydeł, stolik nieheblowany. Domek ogrodzony jest płotem, przy tylnej ścianie stoi kadz z wodą do picia.

Zwą go Wnyk, bo jest myśliwym. Nikt nie zna jego prawdziwego miana. Ma około 50 lat, mocno zbudowany, żyłasty człowiek. Niewiele mówi, prawy policzek ma pokryty bruzdami blizn od ognia. 20 lat temu bandyci spalili mu chałupę, jego prawie zabili, żonę i dzieci zarżnęli. Wyłapał ich potem, zarżnął po kolei, po czym uciekł w lasy. Tu żyje od tego czasu. Jest bardzo nieufny i oschły. Świetnie pruje z kuszy, dobrze walczy włócznią i nożem. Współpracuje z chłopami – kupuje od nich jajka i takie tam różne niezbędne artykuły, na których wytwarzaniu się nie zna lub nie ma na ich wytwarzanie czasu. W czasie, gdy drużyna pojawia się w okolicy Wnyk jest akurat w domu. Ma dużego wilka o imieniu Basior. Basior biega całe dni wokół chałupy i niechybnie ostrzeże Wnyka, jeśli w okolicy pojawią się członkowie drużyny. Wnyk zaczai się na nich w parowie, przez który prowadzi droga od traktu do jego leśnego domostwa. Chata jest zakamuflowanym siedliskiem Wnyka. Cały niemal rok spędza na polowaniach, wędrówkach do fortów ze skórą. W kleci spędza całe zimy, w tym czasie zawsze można go tam zastać. W inne pory roku – różnie bywa.

Wnyk jest oschły i nieufny. Jeśli gracze jakoś zdobędą jego zaufanie, to podda w wątpliwość sprawstwo niedźwiedzia. Mógłby im pomóc w poszukiwaniach, ale pod warunkiem, że mu zapłacą – np. dobrze wykonanym nożem, kilkoma grotami włóczni czy jakoś podobnie. Interesuje go uczciwy barter nie precjoza czy monety. Praktyczny człowiek.

Wnyk, myśliwy

Duch k6 Siła k8 Wigor k8 Zręczność k8 Spryt k6

Umiejętności: Walka k8, Strzelanie k8, Tropienie k8, Przetrawianie k8, Język – orków,

Przewagi: czujny, celne oko, podróżnik

Zawady: odszczepienie

Ruch 6 **Obrona** 6 **Wytrzymałość** 7 (1)

Pancerz: skórzna

Broń: kusza 2k6, włócznia k6+k8, nóż k4+k8

Basior, wilk – cechy przywódcy stada z bestiariusza w podstawce lub Fantasy Companion.

Norcan

Do prawdziwych, tzw. „naturalnych” wilkołaków dotarła informacja, że w efekcie działania klątwy pojawił się niezwykle agresywny osobnik. Wilkołaki próbują się zasymilować ze społecznością ludzką i nie potrzebują takich manifestacji wilczej natury. Będą dążyć do zlikwidowania go. Wyślą w tym celu Norcana, jednego z silniejszych i zręczniejszych osobników. Już kilka razy brał udział w takich misjach. Norcan w swej ludzkiej postaci będzie wyglądał jak około 30-letni mężczyzna, silnie zbudowany, odziany w myśliwski strój. Uzbrojony jest w krótki łuk i mieczyk. Może się dołączyć do drużyny, jeśli zorientuje się, że łączy ich wspólny cel. W odpowiedniej chwili jeśli dojdzie do konfrontacji, przybierze wilczą postać i zaatakuje wilkołaka-mordercę. Raczej nie będzie agresywny względem członków drużyny, chyba że wyraźnie będą szukać guza. Parametry wilkołaka w podstawce do SW.

Gospoda „Pod Jeleniem”

Kilka budynków otoczonych miniwałem ziemnym, zwieńczonym ostrokołem. Całość ma promień 20 metrów. Oprócz karczmarza, jego żony, babki, dwóch synów i córki mieszka tu jeszcze dwóch parobków i dwie rodziny – szewca i świniarza. Goszczą u karczmarza, płacąc mu czynsz, znajdując jednocześnie zbyt dla swej produkcji, częściowo. Karczmarz zwie się Jeleń, stąd nazwa gospody. Jeleń jest gnomem, a jego imię to właściwie przydomek nadane mu przez złośliwców (mały, baryłkowaty), ale nawykł do niego i używa jak prawdziwego imienia. Trudno ocenić wiek gнома, ale wygląda na około 60 ludzkich lat, jest jowialny, przyjacielski, choć skąpy i daje żarcie i nocleg po przyjęciu zapłaty, dopiero. Na kredyt nie sposób niczego uzyskać. Tych, którzy płacą, darzy szacunkiem. Żywność bierze od osadników z pobliskich wiosek oraz od swojego świniarza. Na temat rycerza nie zechce się wypowiedzieć obszernie, będzie kręcił i motał, widać – nie lubi go szczególnie. Na terenie karczmy jest 6 zdolnych do walki mężczyzn. Parobkowie szyją z kuszy całkiem zręcznie.

Warownia Artela

W warowni mieszka łącznie 30 osób. Na dole służba i woje, razem 20, a na górze Państwo oraz część służby. Artel dysponuje dziesiątką zbrojnych, z których pięciu jest konnymi, i to niegorszymi. Parametry należy wziąć z podstawki, jako wzór przyjąć jakiegoś wojownika.



Ważni mieszkańcy grodziska:

Artel

Postawny, tęgą mężczyzna około 50-ki. Człowiek. Wąsaty, dumny, pewny siebie i surowy. Mocno się trzyma z wojakami, tworzy z nimi hulajpartię pieniacko-militarną. W opozycji do niej jest partia babsko-dworska. Artel nie lubi żony, bo dała mu szurnięte i dziwne dzieci. Synem gardzi, bo ten nie ma skłonności do walki i wypitki i jest kołowaty. Ostatnio ubzdurał sobie, że jest wilkołakiem. Córka jest mu obca, trzyma się matki, dziwna jakaś jest, powiedziałaby Artel... Będzie oczywiście chronił syna przed drużyną, choć potraktuje go potem szorstko.

Tanissa Lena

Szlachcianka z rodu, których ziemie leżą kilkadziesiąt kilometrów na północ. Przed 25-ciu laty poślubił ją Artel. Miało to zacieśnić więzy między wojującymi rodami. Okazało się, że Artel nie ma ochoty pójść na kompromis, więc całe plany wzięły w łeb. Prywatnie też nie odniosła sukcesu, bo małżonek po pierwszym sielskim etapie wspólnego życia okazał się gburowatym milczkiem. Jedynymi rozrywkami

były wyprawy na polowanie, wizyty u sąsiadów i pijatyki. Do wojaczki szczególnie się nie garnął, jako że miał kłopoty z podporządkowaniem się wojskowemu drylowi.

Lena nie jest szczęśliwa, cały czas spędza z córką i „damami” dworu. Przędą, szyją i pełnią cicho domowe obowiązki. Lena kiedyś miała chwilę słabości, która zaowocowała córką, ale o tym niżej. Jest zahukana, usuwa się z pokoju, jak wchodzi goście Artela. Podobnie jak do córki, do syna również jest przywiązana, zwłaszcza, że jest szurnięty.

Tan Jandar

Syn Leny i Artela. Jest nieco przygłupawy. Ma 24 lata a zachowuje się jak dzieciak. Ostatnio uroił sobie, że jest wilkołakiem. Wyje po nocy, biega z wilczą szubą i z wilczym łbem na głowie, kowal zrobił mu stalowe pazury na palce i takie tam. Biega po polach, ucieka z domu by połączyć się ze stadem. Traktuje to bardzo poważnie. Od razu widać, że to nie są wygłupy tylko poważna psychiczna choroba. Ojciec kompletnie go nie szanuje, jako że nie przedłuży rodu, bo jest zakałą i dzieciakiem a nie mężczyzną. Któregoś dnia, jak się dowie o mordach wilkołaka, postanowi uciec z domu, by także zapolować podczas pełni księżyca. Nie będzie jednak wyglądał groźnie w tym swoim wdianku wilkołaczym – raczej śmiesznie lub żałośnie.

Tanissa Exedra

Córka Leny i Artela. Artela tylko w teorii, bo prawdziwym ojcem jest... wodnik. Matka będąc kiedyś nad jeziorem wypłakiwała swoje rozczarowanie małżeństwem, wodnik ujrzał to, a że nie był to wodnik tzw. Naturalny, czyli bezpłodny, to pocieszył Lenę bardzo skutecznie. Owocem tego pocieszenia jest właśnie Exedra. Po ojcu uwielbia wodę, przyrodę ogólnie. Nie cierpi ojczyma i jego wojaków. Często wymyka się nad jezioro, by w jego chłodnej toni zaznać ukojenia, tylko tam bowiem może odpocząć. Nie ma zewnętrznych śladów na jej ciele, które mogłyby wskazać, że jest córką wodnika. Przeszła na nią tylko niezwykła skłonność do wody. Wkurza to Artela, bo muszą żołdacy targać wodę do kąpieli każdego dnia dwukrotnie. Za balię cynkową też musiał słono zapłacić.

Wiek – 20 lat. Stale broni się przed wydaniem. Już kilkakrotnie swatano ją, ale jak dotąd bezskutecznie. O tajemnicy jej pochodzenia wie tylko matka, stara piastunka i ona oczywiście.

Piastunka Żurawina

Stara baba, która piastowała jeszcze Artela. Bardzo przywiązała się do nowej pani a potem do jej córki. Stara już jest i z trudem się porusza. Cały czas spędza więc z innymi kobietami. Wie o tajemnicy poczęcia Exedry, ale potrafi trzymać język za zębami. Dopiero w krytycznej sytuacji, kiedy życie jej będzie zagrożone (drużyna może powziąć takie podejrzenie, bo dziwna jest, często znika...), powie o wszystkim członkom drużyny. Nie wcześniej.

Sierżant el Yano

Yano to 55-letni mężczyzna, najbliższy zausznik Artela, jego zaufany doradca i niemal przyjaciel, gdyby nie różnica stanów, o której rycerz nie zapomina. Bierze udział we wszystkich przedsięwzięciach Artela, jest też powiernikiem jego mrocznych tajemnic. O tym jednak niżej. Jest bardzo ważną postacią scenariusza. Surowy i nietowarzystki to osobnik.

4. Spójrzmy na wczorajsze, by ujrzyć źródło dzisiejszego...

Przed rokiem Artel z sierżantem i trzema wojami wracał z turnieju rycerskiego w nieodległym mieście. Po drodze postanowili zapolować. Zapędzili się za daleko w głąb lasu i natknęli się na niedużą świątynię Arianny. Zastali w nim jedną młodą kapłankę. Zgwałcili ją, zerwali z niej symbol bogini i zamordowali pchnięciem noża w gardło. Przed śmiercią jednak zdążyła wykrzyczeć klątwę, użyła takich mniej więcej słów: „Nim rok minie, do księżyca jako psi zawyjesz, kanalio, a krew, którą tu rozlałeś i moją hańbę po stokroć wspomnisz, bestio!”. Uciekali stamtąd w popłochu. Artel i sierżant postanowili pozbyć się niewygodnych świadków i nocą, na popasie, poderżnęli gardła trzem swoim wojakom. Ukryli ciała, a w domu powiedzieli, że zamordowali ich zbójce (rodziny zabitych i służba nie wierzą im, podejrzewają morderstwo, tylko nie wiedzą, jaki mogliby mieć motyw). Żeby zamknąć usta i sierżantowi, Artel dał mu zerwany z szyi kapłanki srebrny medalion.

5. Ten niedobry

Wieszczka wykrzyczała słowa klątwy w stronę Artela, ale to sierżant medalion zerwał z jej szyi. On też pozostaje w jego posiadaniu i jego objęła klątwa. Zgodnie z jej słowami po roku miał się przeobrazić w wilkołaka, by co noc wychodzić w poszukiwaniu ofiar. Co noc, bo podczas pełni atakują wilkołaki tzw. „Naturalne”.

Wilkołaki z klątwy są niebywale agresywne i żądne mordu. Sierżant pod koniec terminu, który wyznaczyła kapłanka, zauważył u siebie pewne zmiany – niechęć do pieczonego mięsa, bujniejszy zarost na twarzy, udach, dłoniach, nieco większa siła fizyczna i kondycja. Nie powiedział oczywiście o tym nikomu. Przed kilkoma dniami nastąpiła pierwsza transformacja – wtedy zabił ofiarę numer jeden. Kilka dni później następna i kolejny trup. Od tego momentu będzie się już przemieniał codziennie. Na razie jednak nie zabija w zamku, wymyka się do wsi i tam szuka ukojenia swoich zwierzęcych żądz. Rozwalił też barcie – przypadkowo, dlatego posądzają niedźwiedzia. Można jakiegoś znaleźć w górach, jeśli się dobrze poszuka. Może to pozbawić drużynę czujności, pomyślą, że problem rozwiązany...

Wilkołak

Istota, która przez większą część roku pozostaje w postaci ludzkiej, a w chwilach dużego napięcia emocjonalnego, zagrożenia, głodu, podczas pełni księżyca, przemienia się w człowieka-wilka, potężnego dwunogiego humanoida z wilczą paszczą. Są dwa typy wilkołaków – tzw. Wilkołaki naturalne, zwane też Prawdziwymi oraz wilkołaki, które powstają na skutek klątwy.

Wilkołaki powstałe w efekcie działania klątwy w swej wilczej postaci są niebywale agresywne i nie mają żadnych hamulców. Wilcza natura dominuje bezsprzecznie, ludzkie emocje i uczucia są zepchnięte głęboko w podświadomość. Są maszynami do zabijania, nie znającymi lęku ani nasycenia.

Nieco inaczej przedstawia się sprawa Prawdziwych. Doskonale panują nad sobą nawet pod postacią wilka, nie potrafią jednak mówić, jako, że głośnia nie jest do tego przystosowana. Najstarsze potrafią się porozumiewać telepatycznie. Tworzą rodziny, w obrębie których wychowują potomstwo. Rodziny składają się z samych wilkołaków, czasem zdarzają się ludzcy słudzy, godni zaufania. Powłoka wilkołaka służy im do obrony, walki i polowania. Nie mordują bezmyślnie jak ich dzicy, opętani klątwą kuzyni. Prawdziwi zasymilowali się z ludzką społecznością, choć starają się żyć na uboczu.

6. Co się będzie działo?

Opiszę wydarzenia, które będą miały miejsce w najbliższym czasie w teatrze działań. Oczywiście wydarzenia potoczą się tak, jeśli gracze jako element nieprzewidywalny czegoś nie zmienią. Wówczas MG powinien zmodyfikować odpowiednio to co, jak, i kiedy się wydarzy.

1. Bohaterowie przyjadą do wioski dwie godziny od rozpoczęcia marszruty czy jazdy tego dnia. W nocy na popasie słyszeli odległe wycie wilka, głośnie i przejmujące. Należy wspomnieć o tym mimochodem tak, by gracze nie zorientowali się potem, kto może stać za morderstwami.

2. Z zamku ucieknie Jandar przekonany, że zew natury każe tym razem jemu zabić ofiarę. Najlepiej, by stało się to dwa dni po przyjeździe drużyny. Powinni go poznać najpierw. Potem on ucieka i ściąga podejrzenia w ślepą uliczkę. Chłopi albo drużyna będą mieli szansę w noc po ucieczce złapać go w objęciu któregoś z wieśniaków, jak z nożem zbliżał się do drzwi wejściowych. Miał na sobie wilczą szubę i łeb. Nie jest ani silny ani zręczny, więc rozbicie go nie przysporzy problemów. Wieśniacy zamkną go w chlewie i wyślą posłańca do zamku. Będą pałali żądzą zemsty i tylko lęk przed zemstą Artela każe im posłać po rycerza. Po tym drużyna pomyśli, że to on zabił chłopków (może tak pomyśleć), a w nocy będzie kolejne zabójstwo.

3. Ucieczki Exedry – ktoś drużynie doniesie o tym, że Exedra się często wymyka, nawet na noc. Jeden z żołnierzy wysłany przez Artela wysledził ją na tych wyprawach. Zauważył, że chodzi nad jezioro, kąpie się i rozmawia z kimś ukrytym w trzinach. Nic więcej nie zauważył. Drużyna i ją może podejrzewać.

4. Zabójstwa wieśniaków. Codziennie któryś będzie ginął. Drużyna może się w końcu natknąć na polującego wilkołaka – we wsi albo w zamku po śmierci Artela.

5. Sierżant zabija Artela. Rycerz podejrzewał po kilku zabójstwach, że klątwa się uaktywniła, ale sierżant był szybszy. Zanim Artel zdążył przedsięwziąć jakieś kroki – został zamordowany i rozszarpany. Przed śmiercią zdążył opowiedzieć o tym Lenie. W krytycznej sytuacji Lena wezwie bohaterów na zamek, by o wszystkim opowiedzieć. Wtedy też mogą się natknąć na wilkołaka, jeśli oczywiście będą tam wieczorem lub nocą.

6. Ucieczka sierżanta. Ukrywa się na skałkach.

Mogą być i inne wydarzenia, jeśli sytuacja na skutek działań bohaterów zmieni się. Jak zawsze MG musi być odpowiednio elastyczny i ustawić się do wiatru.

7. Amulet

Srebrna w medalionie jest jedynie obręcz i szprychy. Sam żołędź jest wykonany z niebieskiego zielononiebieskiego agatu. Zawieszka jest rzemienna. Żołędź jest wykonana z agatu, zamknięta wewnątrz koła wykonanego ze srebra, przytrzymywana wewnątrz 5-cioma szprychami z tego samego metalu.

Jest magiczny, klątwa po zabiciu sierżanta już jest nieaktywna. Tym samym amulet staje się zwyczajnym przedmiotem magicznym. Daje +1 do testów przy sprawdzaniu oddziaływania chłodu, gorąca. Ważny jest jako symbol bogini, magiczne właściwości ma bardzo słabe. Można go sprzedać za 20 groszy jubilerowi czy złotnikowi albo za 50 wyznawcom Arianny.

8. Podsumowanie

Statystyki wszystkich przeciwników można znaleźć w bestiariuszu w podstawce (przypominam – podręcznik główny do Savage Worlds i Fantasy Companion, dodatek), nie ma więc sensu ich przepisywać. Kolejnością wydarzeń można dowolnie manipulować. Przedstawiłem tylko kilka różnych incydentów, ich kolejność niech będzie sprzężona z wydarzeniami tak, by pojawiały się w najstosowniejszych momentach. No i życzę dobrej zabawy.

Mrufon