



# Żałobnik z Czarnuszkowego Kręgu

## Czarnuszkowy Krąg

Czarnuszko jest postacią legendarną w okolicach Hengfors. Jedni mówią, że był rycerzem, drudzy, że wojowniczym kmiem, a jeszcze inni, że ulubionym doradcą króla. Któż wie, czy nie wszystkim po trochu, żył bowiem w burzliwej epoce, kiedy chłop z głową na karku i talentem do żołnierki mógł zostać możnowładcą.

Jakby nie było, jedna z najbardziej znanych opowieści o tym bohaterze mówi o tym, jak dostał on od króla połac ziemi na wschód od monarszego zamku. Czarnuszko zrobił więc to, co każdy by na jego miejscu uczynił: wykarczował las, oczyścił ściernisko, usunął krzewy i korzenie, po czym zorał wszystko, co jego, aż po sam horyzont i posiał pszenicę. Jednak gdy zboże wyrosło, cała jego połac otaczająca spory samotny głąz zmarniała i leżała w kręgu na ziemi. Czarnuszko przejął się tym i następnym razem zadbał o to miejsce bardziej: dodał nawozu, postawił tyczki, i płot. Mimo to sytuacja się powtórzyła, a wszelkie ludzkie konstrukcje zostały przewrócone przez krzaki niezwykle czarnych róż. Widać było, że ktoś za tym stoi. Czarnuszko nie był jednak znany z tego, że łatwo się poddaje i za trzecim razem przygotował wszystko jak poprzednio, po czym ukrył się, by dowiedzieć się, kto mu niszczy plony. W środku nocy przy pełni księżyca na głąz wskoczyła z gracją szczupła istota w czarnej szacie. Wyjęła z rękawa mahoniowy flet i zaczęła grać. Rośliny wokół głązu zaczęły marnieć i opadać. Potem zmieniła melodię. Czarne róże zaczęły wyrastać z ziemi, przewracając tyczki i łamiąc ogrodzenie. Gospodarz z przestachem patrzył na tę magię, ale w końcu zebrał się na odwagę i wyskoczył z ukrycia. Tajemnicza istota zeskoczyła jednak z głązu i zniknęła w ciemności.

Wiele razy zasadzał się Czarnuszko na tajemniczego przybysza, ale nigdy nie udało mu się go schwytać ani przegonić szkodnika. Zdołał tylko ustalić, że tamten najpewniej jest elfem, zna Starszą Mowę i każe w niej nazywać się Glarwyr, Żałobnikiem. Nigdy nie dążył do

konfrontacji, zawsze zręcznie umykał, ale pozostawiał po sobie szkody wokół swego głązu. Ten zaś jest wielki i ozdobiony zatartymi prastarymi runami. Poruszyć go ani wykopać nie sposób. I tak przez lata trwały podchody między człowiekiem a czarownikiem.

Większość wersji historii mówi, że Czarnuszko zawarł w końcu pokój z Żałobnikiem, wypowiadając stanowiące dla mieszkańców Hengfors po dziś dzień wzór tolerancji względem elfów słowa: „A weź se ten czarci krąg w cholerę”. Po tym zaś przeniósł się w spokojniejsze miejsce.

## Żałobnik

Tajemnicza istota nazywana Żałobnikiem jest przedmiotem wielu ludowych podań i baśni w regionie. Czasem jest groźna niczym najgorsza burza, innym razem radzi w sprawach tajemnych lub zdradza zapomnianą przeszłość rodzin czy wsi. Wydaje się ona być starsza od samej obecności ludzi w Hengfors, ale też interesować się ich życiem i pamiętać sekrety, które zaginęły w pomroce dziejów. Zawsze pojawia się w ciemnym stroju, z nieodłącznym mahoniowym fletem. Gdy na nim gra, dzieje się magia. Rosną czarne róże, mroczne chmury zakrywają niebo, a zmarli powstają z grobów.

Prawdziwą naturę Żałobnika pozostawimy do ustalenia Tobie, Mistrzu Gry. Dla nas jest on ostatnim ocalałym prawdziwym członkiem Starszej Rasy podobnej do Aen Seidhe, ale nie tożsamej im. Pojedynczy jego krewniacy kryją się w głąszy w różnych miejscach Kontynentu, ukryci dzięki władzy nad naturą i ograniczonej polimorfii. Są jednak tylko skarłatymi i zdegenerowanymi potomkami dawniej potężnego i dumnego ludu. Nigdy nie byli liczni, ale teraz są na wymarcu.

Żałobnik strzeże pradawnego cmentarzyska swojego ludu. Znajduje się ono pod ziemią, w ogromnej jaskini, do której wejście ukryte jest pod głązem w centrum Czarnuszkowego Kręgu. Prędzej jednak zawali te podziemia, niż pozwoli wejść tam człowiekowi. Choć powolny upadek





jego gatunku zaczął się jeszcze na długo przed przybyciem ludzi, to właśnie oni przypieczętowali koniec pobratymców Żałobnika. Nie ma więc on do nich ani cierpliwości, ani współczucia.

Widzimy dwa podstawowe sposoby, na jakie możesz wykorzystać Żałobnika: jako mędrca albo mściciela.

## Żałobnik-mędrzec

Pamięć Żałobnika, jego wiedza i znajomość magii są nieporównywalne z żadną istotą poza najstarszymi smokami. Jedną z cech jego ludu jest to, że wspomnienia są dla nich wiecznie żywe i nigdy nie bledną. Potrafi on więc doradzić w sprawach beznadziejnych i zna sekrety dawno zmarłych ludzi. W razie potrzeby potrafi też komunikować się ze zmarłymi. Nie pomoże jednak drużynie za darmo. Jeżeli Bohaterowie obronią Czarnuszkowy Krąg przed jakimś zagrożeniem, doniosą mu o losach niedobitków jego rasy lub przyrzekną wykonać jakąś enigmatyczną i z początku niezrozumiałą misję, będą mogli liczyć na jego współpracę.

## Żałobnik-mściciel

Być może starożytny strażnik cmentarzyska stwierdził, że ma już serdecznie dość panoszących się wszędzie ludzi i postanowił pozbyć się ich z regionu. Może go do tego doprowadzić jakieś tragiczne wydarzenie czy wyjątkowa niegodziwość. Aby pozbyć się miejscowych przywołuje upiory i złą pogodę, by potem w precyzyjnych atakach wymazać ludzką obecność z okolicy. W takim razie pierwszym jego celem stała się wieś Kamulce.

Wściekły Żałobnik będzie groźnym przeciwnikiem nawet dla doświadczonej drużyny. Pokonanie go będzie wymagało zjednoczenia sił mieszkańców pobliskich wiosek, lokalnych rycerzy a może nawet potworów, takich jak troll Kamieniarz i mieszkańcy Leśnej Głuszy. Przy pierwszej konfrontacji z Bohaterami Żałobnik będzie więc raczej dążył do pozbawienia ich przytomności i zostawi przy życiu, aby przekazali innym ludziom wieść o nadejściu mściciela. Niechaj uciekają z ukradzionej jego ludowi ziemi. Jak najprędzej.

WSPÓLCZYNNIKI ŻAŁOBNIKA			
<b>CIAŁO</b>	8	Wigor	30
<b>EMOCJE</b>	8	Bieg	30
<b>FACH</b>	6	Skok	6
<b>GRACJA</b>	10	PP	90
<b>REAKCJE</b>	8	PZ	45
<b>ROZUM</b>	10	PW	45
<b>TEMPO</b>	10	Zdr.	9
<b>WOLA</b>	10	Próg C.R.	9
<b>FART</b>	0	Udźwig	80
			Determinacja
			50
Zdolności			
Atletyka +10		Nieugiętość +8	
Bójka +6		Odwaga +8	
Broń drzewcowa +10		Perswazja +8	
Czuyność +10		Skrytość +8	
Empatia +6		Sztuka Przetrwania +8	
Język: Starsza Mowa +8		Wykształcenie +10	
Klątwy +10		Występy (flet) +10	
Łamanie magii +10		Unik +10	
Nauczanie +10		Zakłęcia +10	
Moce i zdolności			
<b>Magia:</b> Żałobnik zna wszystkie opisane w podręczniku klątwy oraz czary Powietrza, Wody i Ziemi. Najbardziej lubi Burzę z piorunami, Ślizgawkę i Kamienne kolce (w jego przypadku przyjmują postać krzaków czarnych róż). To mistrz Polimorfii.			
Raz dziennie potrafi przyzwać 2k6 upiorów (patrz strona 306 podręcznika), które pozostają w okolicy, aż zostaną zniszczone albo przez niego odesłane.		<b>Wrażliwy na: Dwidmeryt</b> (jeżeli go dotknie jego Wigor spada do 0, ale nie doświadcza innych typowych skutków)	
<b>Jad Wisielca.</b>			
Ekwipunek			
<b>Mahoniowy flet Żałobnika</b> (Wzmocniony Fokus 3, Ukryty), <b>Laska Żałobnika</b> (2k6+2, Niszczenie pancerzy, Obezwładniająca, Ogłuszająca, Ukryta)			
Żałobnik traktuje Czarnuszkowy Krąg jak Intersekcję o poziomie mocy 5, z którą jest zharmonizowany. Duchy pochowanych tam członków jego ludu dają mu w tym miejscu dodatkową magiczną energię.			

Los Czarnuszka	
Rzut	Wynik
1	Czarnuszko to dziś widmo rycerza przywołane przez Żałobnika jako jego osobisty ochroniarz.
2	Czarnuszko wyniósł się stąd na drugi koniec Północy i jest przodkiem jednego z BG.
3-4	Czarnuszko to tylko wymysł miejscowych, postać z legendy, na którą złożyło się wielu ludzi.
5	Czarnuszko mieszkał aż do śmierci w okolicy, a jego potomkowie znają sekret, który pozwoli zniszczyć Żałobnika raz na zawsze.
6	Żałobnik to Czarnuszko. Legendy rozdzieliły te dwie postaci, podczas gdy to jedna i ta sama osoba. Opiekun cmentarzyska wymarłej rasy pomagał zakładać pierwsze ludzkie osady w Hengfors – uważa więc, że może je też zlikwidować, kiedy ludzie będą łamali ustalone przed wiekami zasady.

