

nieostrożne ofiary. Nici są równie wytrzymałe, co gruba lina, zaś pokrywająca je wydzielina jest jedną z najsilniej klejących substancji, jakie zna przyroda. Próba zerwania pajęczyny gołą dłonią może zakończyć się nawet wyrwaniem kawałka ciała, które przyczepi się do nici. Choć nie widziałem jedwabnika z bliska, zdarzyło mi się oglądać zwisające z pajęczyn ochłapy mięsa. Żadne inne wytłumaczenie nie przychodzi mi do głowy, jak to, że były to pozostałości ofiar, które wpadły w sieć i jakimś sposobem zdołały oswobodzić się z pułapki, choć okupiły to kalectwem.”

– Reinhold Schent, badacz osobliwości

Jedwabniki to niezwykle gatunek pajaków, spotykany niemal wyłącznie w Lesie Cieni. Są znacznie mniejsze od człowieka, zwykle nie przekraczają 30 centymetrów wysokości, lecz stanowią śmiertelne zagrożenie dla każdego wędrowca. Podobnie jak inne pajaki, mają osiem kończyn, jednak każda z nóg jedwabnika przypomina miniaturową rączkę zakończoną palcami o przysawkach zamiast opuszków. Otwór gębowy wygląda jak usta wykrzywione w grymasie nienawiści, zaś kłapiące szczękoczułki ociekają cuchnącym jadem. Osiem par czerwonych ślepi, rozmieszczonych w przypadkowych miejscach na głowie, zapewnia jedwabnikowi doskonałe pole widzenia. Najciekawszymi organami są kądziolki, czyli narzędzia odpowiedzialne za produkcję nici. Przypominają ssawki i mieszczą się na spodniej stronie odwłoka, otoczone zaschniętą wydzieliną. Jedwabnik jest odporny na działanie własnej trucizny i potrafi bez trudu poruszać się po swojej pajęczynie.

### — Jedwabnik —

#### Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	0	18	22	48	21	28	14

#### Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	1	2	4	0	0	0

**Umiejętności:** skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się +20, unik +10, wspinaczka +20

**Zdolności:** broń naturalna, człowiek-guma, urodzony wspinacz, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

**Zasady specjalne:**

- **Jad.** Ślina jedwabnika jest wyjątkowo toksyczna. Jeśli na skutek ugryzienia postać straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że postać otrzymuje dodatkowe trafienie z Siłą 3, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.
- **Pajęczyna.** Jedwabniki tkają wytrzymałe i lepkie pajęczyny, którą mogą mieć nawet do 6 metrów średnicy. Po 1k10 tygodniach pajęczyna wysycha i kruszeje. Zauważenie sieci wymaga Bardzo Trudnego (-30) testu **spostrzegawczości**. Nieudany test oznacza, że postać zaplątała się w sieć i jest traktowana jako unieruchomiona (Szybkość spada do 0). Należy losowo wyznaczyć część ciała (lokację trafienia), która dotyka pajęczyny. Postać może próbować uwolnić się z pułapki, wykonując Trudny (-20) test Krzepy. Udany test oznacza, że wypłtuje się z lepkiej pajęczyny, jednak otrzymuje trafienie z Siłą 2, gdyż w trakcie szamotaniny wyrwa sobie kawałek ciała z lokacji, która przykleiła się

do pajęczyny. Jeśli postać nosi pancerz na danej lokacji, wówczas może zdjąć element zbroi, który przykleił się do pajęczyny. Udany Wymagający (-10) test Zręczności pozwoli ostrożnie zsunąć fragment pancerza, nie dotykając innych nici. Jeśli ktoś pomaga postaci, test jest Prostý (+10). W obu przypadkach można skorzystać ze zdolności **człowiek-guma**. Jeśli postać uzyska w teście 2 lub więcej poziomów porażki, jeszcze bardziej zaplątuje się w sieć (należy określić inną lokację trafienia, która przylepiła się do pajęczyny).

**Zbroja:** brak

**Punkty Zbroi:** głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

**Uzbrojenie:** szczękoczułki

**Trudność zabicia:** Niewielka

## Jedwabnik w grze

Jedwabniki polują na wszystkie żywe istoty, lecz ich ulubionym pożywieniem jest ludzkie mięso. Swoje sieci tkają więc w poprzek szlaków, które przecinają Las Cieni. Jeśli ofiara okaże się szczególnie silna i zadziorna, jedwabnik zwykle cierpliwie czeka, aż osłabnie ona z głodu i pragnienia. W międzyczasie, kiedy schwytany szarpie się i próbuje oswobodzić, stwór oplątuje go kolejnymi nićmi, a także rozpina sieci pomiędzy okolicznymi drzewami. Tym sposobem, nawet jeśli ofiara uwolni się z jednej pułapki, zaraz wpadnie w drugą.

## Młodnik

„Mój słodki robaczku. Dodaj mi urody i ujmij lat, najdroższy! Niech ponownie do mych drzwi zapukają zalotnicy, a w łóżnicy zagoszczą kochankowie. Daj mi siłę, abym ze stosowną gracją przyjęła dziedzictwo odzyskanej młodości.”

– hrabina Lukrecja z Middenheim

„Wiele imperialnych dam i matron trzyma młodniki w niewielkich, ozdobnych puzdrach. Choć kapłani nieraz głosili w kazaniach, że te owady są niebezpieczne, mało która niewiasta daje wiarę tym słowom. Kiedy już przekonają się o ich prawdziwości, zwykle jest za późno, aby ratować duszę, a co dopiero życie. Te, które do końca nie są w stanie odsunąć od siebie Złotej Pszczoły, marnieją coraz bardziej, aż wreszcie umierają, jakby kto wyszał z nich całe życie.”

– Reinhold Schent, badacz osobliwości

Niewiele jest w stanie oprzeć się pokusie wiecznej młodości i nieprzemijającego piękna, które będzie wzbudzało powszechną zazdrość. Próżno szukać kobiety, która byłaby wolna od tej słabości, a każda, jeśli tylko może, stara się zachować blask powabów. Nawet mężczyźni nie są wolni od strachu przed ubytkiem sił, który nieubłaganie prowadzi do Królestwa Morra. Młodnik, wbrew swej nazwie, nie przywraca młodości, lecz jedynie stwarza uludę młodzieńczego powabu, uzależniając i doprowadzając do niechybnej śmierci.

Ten niewinnie wyglądający owad szybko zdobywa serca swoich właścicieli. Kształtem przypomina ćmę o ciele pokrytym gęstym meszkiem i długim języku, którym bezustannie bada otoczenie. Jednak to nie wygląd sprawia, że tak wiele szlachetnie urodzonych dam trzyma go w swych buduarach. Prawdziwym skarbem jest wydzielina gruczołów, znajdujących się na odwłoku owada. Jedna

jej kropla potrafi przywrócić utraconą urodę i napełnić ciało młodzieńczym wigorem. Z tego powodu młodniki to niebywale kosztowna maskotka, aczkolwiek nabywców nigdy nie brakuje.

Mało kto wie (lub chce wiedzieć), że w rzeczywistości za sok młodnika nie płaci się złotem, lecz własnym zdrowiem i życiem. Efekt działania wydzielin wydaje się nieszkodliwy, a nawet dobroczynny, lecz jest to jeden z najbardziej nikczemnych podstępów Chaosu. Wystarczy dać młodnikowi do zlizania kroplę własnej krwi, a następnie rozetrzeć drogocenny sok na twarzy. Pozornie ujmuje to człowiekowi lat, lecz jak już wspomniano, odmładzający wpływ substancji jest silnie uzależniający. Już wkrótce zmarszczki znów się pojawiają, a blask oczu przygasa. Wtedy ponownie trzeba nakarmić Złotą Pszczolę i lepiej nie odmawiać jej porcji krwi, gdyż można poczuć jadowite ukłucie żądła...

– Młodnik –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
12	0	5	11	60	35	30	55

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	1	0	1 (3)	1 (6)	0	0	0

**Umiejętności:** język tajemny (demoniczny), leczenie, przekonywanie +10, skradanie się +10, spostrzegawczość, śledzenie, ukrywanie się +20, unik +20

**Zdolności:** latanie, nieustraszony, szybki refleks, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

**Zasady specjalne:**

- *Miodowe mleczko.* Młodnik wydziela gęsty syrop o delikatnym zapachu miodu, który zbiera się na odwłoku stworzenia. Wtarty w skórę twarzy wygładza zmarszczki, usuwa skazy na skórze i przywraca jej młodzieńczy wigor, stwarzając złudzenie odmłodzenia o 1k10 lat. Każde 30 dni stosowania mleczka powoduje przyznanie kumulatywnego modyfikatora -1 do rzutu określającego efekt działania soku. Jeżeli wynik okaże się ujemny, zażywająca nektar osoba będzie wyglądała na starszą niż jest w rzeczywistości. Wystarczy jedna dawka nektaru, aby się uzależnić (patrz „Obsesja młodości”).
- *Mutacje Chaosu – żądło.* Efekt podobny do działania mutacji „Kły jadowe”, patrz str. 44.
- *Obsesja młodości.* Postać, która zażyje choćby jedną dawkę soku młodnika, musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku popada w uzależnienie. Od tej pory codziennie musi zażywać porcję nektaru; jeśli tego nie zrobi, otrzymuje modyfikator -20 do Oglady ze względu na „glód narkotyczny” i obsesyjne myśli o starości. Jeśli postać wytrzyma 7 kolejnych dni bez zażywania soku, uwalnia się spod władzy Złotej Pszczoly.

**Zbroja:** brak

**Punkty Zbroi:** głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

**Uzbrojenie:** żądło (S-2)

**Trudność zabicia:** Niewielka

## Młodnik w grze

W całym Starym Świecie młodniki stanowią towar wielce poszukiwany, zwłaszcza przez arystokratki i małżonki bogatych kupców. Na czarnym rynku owady te osiągają zawrotne ceny. Przyjaciółka Bohaterów zdobyła upragnioną Złotą Pszczolę i już po kilku dniach zaczęła wyglądać znacznie młodziej. Zachowuje się z większą pewnością siebie, jednak nie dba o cenę, jaką będzie musiała zapłacić za odzyskaną młodość. Wkrótce czas zacznie odciskać na niej swe piętno, co jednak tylko zwiększy determinację kobiety, aby odzyskać dawną urodę. Pewnego dnia zaprosi Bohaterów na towarzyską wizytę. Uważni BG szybko zauważą, że pani domu ciągle zerka w stronę stojącej na sekretarzyku niewielkiej szkatułki. Kilka dni później kobieta zostaje znaleziona martwa w swej sypialni.

## Rój smutków

„Najdziwniejsza rzecz, jaką kiedykolwiek widziałem? Rój motyli, które spijały łzy umierającego człowieka.”

– Feliks Delhoft, żołnierz

„Roje smutków są chyba najlepszym przykładem, jak złowroga jest wola Niszczycielskich Bóstw i dlaczego ich służby powinny być eliminowane na każdym kroku. Zwykły motyl stanowi uosobienie wszystkiego, co w życiu piękne i radosne, ale za sprawą władców Chaosu został przetransformowany w obrzydliwą istotę, żerującą na cierpieniu.”

– Reinhold Schent, badacz osobliwości

