

Przeklęty miecz

"Przeklęty miecz" to opowieść, którą napisał mój szanowny przyjaciel, jeden z najwspanialszych Trubadurów aropagoi V'strimon, Karghad Te'rinoko. Miałam okazję akompaniować podczas prawykonania owej pieśni w Pływającym Mieście na Jeziorze Ban. Wtedy jeszcze nie zdawałam sobie sprawy, iż historia owa splata się nieodwołalnie z "Powietrznym Okrętem".

Pieśń ta uzmysławia nam, Dawcom Imion, iż Horrory to nie tylko straszne potwory, ale inteligentne istoty potwornie się od nas różniące. Są podstępne i cierpliwe w sposób niewyobrażalny nawet dla obsydianina. Jest to opowieść również o honorze i wielkiej miłości oraz o ostatecznym poświęceniu. Zaprawdę nie ma lepszej tematyki dla trubadura.

- T'saanas Vshala

Trubadurka domu V'strimon

"Przeklęty miecz" jest przygodą luźno wiążącą się z kampanią "Powietrzny okręt". O wiele łatwiej będzie ci, Mistrzu, umotywować bohaterów, jeżeli uczestniczyli w wydarzeniach "Mgieł Gór Smoczyc", drugiej przygody kampanii. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby do wykonania poufnej misji mądra *shivalahala* domu V'strimon wybrała innych adeptów, których sławne czyny zaskarbiły sobie wdzięczność tego potężnego t'skrangowego domu.

Przedstawiam ci, Mistrzu, opowieść, w której twoi gracze zapoznają się z kulturą koczowniczych plemion orkowych, udadzą się na eksplorację zniszczonego w czasie Pogromu kaeru i zmierzają się z lepką siecią intryg rozplatanych nad Barsawią przez therańskie pająki.

Wprowadzenie

Niewiele brakowało, a matactwa Dormadraala Hurgasha doprowadziłyby do wojny pomiędzy Chanem orkowych plemion, żyjących w dorzeczu Wija, na stepach na północ od Urupy, a domem V'strimon. Aby zabezpieczyć się przed podobnymi wydarzeniami na przyszłość *shivalahala* postanowiła związać się z orkowym wodzem traktatem przyjaźni, wzmocnionym dodatkowo licznymi umowami handlowymi. Delegacja orkowych klanów i

kupców uzgodniła wraz z t'skrangowymi mędrkami treść traktatu. Teraz strona orkowska, przywódcy klanów popierających Kudun Chana muszą w czasie Wielkiego Zgromadzenia Klanów zatwierdzić traktaty, tym samym przypieczętując przyjaźń między Chanatem, a domem V'strimon.

Bohaterowie, jako sławni herosi Barsawii i przyjaciele domu Trzcina, zostają obarczeni misją dostarczenia traktatu Kudun Chanowi i dopilnowania, by doszło do jego podpisania. Mądra *shivalahala* zdaje sobie sprawę, iż orkowy Chanat nie jest jednym państwem, ani nawet narodem - to zlepek podbitych przez Kuduna Krwawego klanów. Władczyni obawia się sprzecznych interesów i ambicji wodzów klanów, które mogą zagrozić pokojowi. Dlatego zamiast dyplomaty posyła zaufanych adeptów, których magiczne moce mogą w razie kłopotów uratować rodzące się przymierze.

Chanat orków

Tysiące lat temu, przed Pogromem orki posiadały swoje wielkie państwo - Cara Fahd¹. Później jednak, w czasie Wojen Orchialkowych, ich państwo upadło, zaś orki rozproszyły się bądź stały się niewolnikami we wszystkich królestwach Barsawii. To one wznosiły kaery, pracowały w kopalniach, wykonywały najcięższą niewolniczą pracę. Pogardzane przez prawie wszystkich Dawców Imion cały czas marzyły o odrodzeniu dawnej świetności. Po Pogromie orki strząsnęły niewolnicze okowy i tak powstały wolne klany koczowników, starające się ożywić dawne tradycje sprzed eonów. Cóż jednak, skoro klany nie potrafiły zjednoczyć się pod jednym sztandarem! Krwawym, bratobójczym walkom nie było końca. I tak jest po dziś dzień prawie w całej Barsawii.

Jednakże trzydzieści lat temu w klanie Żelaznej Pięści przyszedł na świat Kudun, później nazwany Krwawym. Okazał się doskonałym i bardzo odważnym wojownikiem, który szybko wywalczył sobie przywództwo nad Żelaznymi Pięściami. Na tym jednak nie poprzestał. Jego ambicją było uczynić siebie władcą okolicznej krainy. Niósł śmierć i pożogę, podporządkowując sobie dalsze dwa duże klany - "Złote Oko" i "Czarne Kły".

Wtedy pojawiła się Garhin Piękna - niezwyklej urody głosicielka pasji Mynbruje. Rozkochała w sobie Kuduna (i nie tylko jego), została jego żoną i przekonała Krwawego wodza, by stworzył Chanat. Z jej pomocą, siłą i sprytem, Kudun podporządkował sobie jeszcze niezwykle kobiecy klan "Krzywy Szpon" i nieustraszone "Gromy". Następnie włączył do Chanatu kilkanaście pomniejszych klanów. Każdego z wodzów pięciu wielkich klanów

¹ Patrz: Rise of the nation, Prelude to War lub Cara Fahd

Kudun pokonał w walce, jednak wbrew koczowniczej tradycji pozostawił ich przy życiu tworząc Radę Wodków. Sam przyjął tytuł Chana, stając się niekłamanym władcą południowo-wschodnich stepów Barsawii.

Mimo, iż podporządkował sobie siłą klany, Kudun Chan musi liczyć się z opinią wodków. Dlatego w zakolu Wija w miejscu nazwanym przez Chana "Wzgórzami Pięciu", zwołał zjazd wszystkich klanów. Tam ma dojść do spotkania posłów domu V'strimon i ratyfikowania traktatu.

W stepie szerokim...

Proponuje ci, drogi Mistrzu, zacząć przygodę w podróży. Opisz jak bohaterowie podążają przez rozległe, lekko pofałdowane pagórkami morze traw. Ta ziemia wciąż się odradza po Pogromie - trawiasta równina wydaje się bezludna i tylko kupiecki szlak zdążający przez stepy do Urupy wydaje się bezpieczny. Jadąc nim niejednokrotnie można dostrzec w oddali zbezczeszczone przez Horrory miejsca - ziemię, której odebrano żyzność na całe wieki, powykręcane czarne gaje wynaturzonych drzew, czy też wypalone słońcem pradawne ruiny, blade wspomnienie świetnych przed Pogromem miast południowych królestw.

Pozwól bohaterom powoli zbliżać się do miejsca przeznaczenia, zaś zawiązanie przygody przedstaw im w scenie retrospektywnej.

Powierzenie misji

Dzięki temu zabiegowi pozbędziesz się przydługiego wstępu, całej tej męczącej, często nic nie wnoszącej do przygody "rozpędówki", kiedy to gracze dopiero zaczynają się wczuwać w klimat opowieści, lub zastanawiają się, czy w ogóle podjąć się przygotowanego przez ciebie zadania.

Opowiedz im więc, jak to we wspaniałej sali audiencyjnej znajdującej się w głównej, centralnej wieży Miasta Trzcina, przyjęła ich sama *shivalahala* V'strimon, wraz ze świtą i dworem i uznając ich sławę oraz zasługi dla Barsawii powierzyła misję doprowadzenia do podpisania traktatu. Jeżeli w drużynie znajdował się jakiś t'skrang (najlepiej powiązany z domem V'strimon) to właśnie jemu władczyni przekazała pisma (spisane w języku krasnoludzkim oraz w t'skrangowym piśmie glifowym).

Jeśli chcesz nadać większej wagi misji swych bohaterów, możesz opisać rytuał przysięgi krwi (Magia Krwi, **Księga Wiedzy Tajemnej**), w której to bohaterowie

zobowiązują się wykonać zadanie (dzięki przysiędze będą mogli zwiększyć moc swych talentów w czasie wykonywania misji).

Wzgórza Pięciu

Pod wieczór bohaterowie docierają do miejsca przeznaczenia. Wzgórza Pięciu, jak nazwano to miejsce w dniu, w którym Chan skonsolidował swą władzę, to kompleks pagórków oddalonych o kilka godzin jazdy od rzeki. Pięć pagórków otaczają liczne inne wzniesienia, porośnięte zielonymi trawami stepu. Na najwyższym pagórku umieścił swój namiot sam Chan wraz ze swym klanem Żelazna Pięść. Pozostałe klany rozłożyły swe obozowiska na czterech sąsiednich wzgórzach. Gdy bohaterowie zbliżają się, stokami pagórków ciągną długie, ogniste węże. To pomniejsze klany zjeżdżają się na zgromadzenie - a chcąc pokazać swą liczbę każdy ork dzierży w ręku pochodnię. Całe wzgórza rozświetla ich płomienny blask.

Poselstwo zostaje wkrótce ogarnięte przez wartowników, dumnych orkowych jeźdźców w skórzanych pancerzach, uzbrojonych w topory, włócznie oraz łuki. Adeptom będą przyglądać się liczne ciekawe spojrzenia dumnych koczowników. Wartownicy poprowadzą ich prosto do jurty Chana.

Jurta wodza

Potężny namiot Kuduna ma około 30 metrów średnicy i 15 wysokości. Zrobiono go z przedniej bydlęcej skóry. Wokół namiotu wodza wbito pięć mieczy - największy przy samym wejściu - są to miecze wszystkich członków Rady Wodzów. Największy stanowi własność Kuduna Krwawego, pozostałe wódz odebrał wodzom, gdy zwyciężył ich w pojedynku i podporządkował sobie ich klany. Miecze mają przypominać im, kto jest zwycięzcą za każdym razem, gdy wchodzi do jurty Chana.

Przybyśzów powita sama żona Chana - Gharin Piękna. Ubrana w śnieżnobiałą, długą szatę opinającą jej nadobne wdzięki, długowłosa orczyca powita ich w imieniu Kuduna, wodza wszystkich klanów i zaprosi na posiłek. Przy blasku pochodni bohaterowie zostaną zaproszeni do jurty. Nim jednak wejdą do środka będą musieli zdjąć swe buty, co jednak nie powinno im zaniechać przeszkadzać, jako że podłoga została przykryta niesamowicie bogatymi, miękkimi dywanami. Również ściany pomieszczeń stanowią wzorzyste kobierce, podwieszone na drewnianych ramach opartych na wbitych w ziemię słupkach. Gharin poprowadzi ich do gościnnej, najprzestronniejszej części jurty, na środku której znajduje się palenisko. Nad paleniskiem podwieszona na metalowym trójnogu znajduje się potężna

mosiężna płyta w kształcie tarczy. Jej wypukła powierzchnia została wypolerowana i namaszczone tłuszczem - stanowi teraz swoistą patelnię - od spodu zaś grzeje ją ogień paleniska. Gdy tylko goście zasiądą na rozrzuconych wokół poduszkach, dwójka orczy zacznie pośpiesznie wrzucać na rozżarzoną do czerwoności płytę płaty różnorakiego mięsiwa. W pomieszczeniu rozejdzie się niesamowicie smakowita woń. Za plecami bohaterów ustawia się najważniejsi spośród przybocznej straży Chana, zaś po chwili, kiedy już strudzonym bohaterom kiszki zagrają marsza, do pomieszczenia wkroczy sam Chan. Kudun jest naprawdę potężnym orkiem - wysoki i szczupły, o długich czarnych włosach zaplecionych w warkocz sięgający do ramion. Jego ręce są wspaniale umięśnione, co dodatkowo podkreśla jeszcze skórzana kamizela bez rękawów, jaką założył na przywitanie gości. Chan ma za pasem wspaniałą kindżał, zaś na palcach liczne pierścienie, wszystkie "kupione żelazem". Co jednak rzuca się od razu w oczy, Kudun wkracza do jurty obuty w buty do konnej jazdy - chce w ten sposób zmanifestować swoją wyższość nad posłami, którzy musieli się dostosować do lokalnej tradycji, którą on - Chan - może dowolnie lekceważyć.

Chan przysiadł wraz z gośćmi, bierze kawałek mięsiwa, odrywa kawałek dla siebie i podaje go osobie, która według niego przewodzi poselstwu (w wyborze kieruje się kryteriami orkowymi, więc będzie to z pewnością adept parający się wojenną dyscypliną o najwyższej charyzmie). Potem w podobny sposób wita się z pozostałymi członkami delegacji. Gdy już wszyscy zostaną obdzieleni mięsiwem, Chan skinie na usługujących i wszystkim zostaną podane rogi, które w mig wypełnione cierpko pachnącym kumysem ze sfermentowanego kobyłego mleka. Chan natychmiast wzniesie toast "za pokój".

Należy przedstawić całą scenę w ten sposób, by bohaterowie zorientowali się, iż Chan jest trochę nieokrzesany, zaś subtelniejszymi sprawami kieruje jego żona. To ona będzie rozmawiała z bohaterami na temat poselstwa i wszelkich dyplomatycznych kwestii. Gdyby któryś z bohaterów zwrócił się z pytaniem dotyczącym tych spraw do Chana, natychmiast zapyta o radę żony. Chan wie natomiast jedno - traktat musi zostać poddany pod obrady zgromadzeniu wszystkich wodzów. Nie kryje przed bohaterami, iż z pewnością wodzowie będą długo debatować nad każdym punktem. Jednak jest pewien, że traktat zostanie podpisany, tak jakby tak naprawdę zależało to tylko od niego. I tak jest w rzeczywistości - Kudun Krwawy niespecjalnie przejmuje się opinią podbitych klanów, jednak zdaje sobie sprawę, iż pewnych tradycji nie wolno lekceważyć, jak i z tego, iż poddając traktat pod dyskusję wodzom i na koniec wymuszając na radzie jego podpisanie, da wszystkim przeświadczenie, że wspólnie podjęli taką decyzję, przez co warunki zawarte w porozumieniach będą respektowane przez wszystkie orki Chanatu.

Jeżeli bohaterowie oddadzą wodzowi pisma, ten natychmiast przekaze je żonie. Z dumą oświadczy, iż nie potrafi czytać. Wielu orkowych wojowników uważa umiejętność czytania za zbędną dla prawdziwego jeźdźcy równin. Gdy popłynie wystarczająca ilość kumysu Chan pożegna się z gośćmi i wraz z Gharin opuści pomieszczenie gościnne. Na odchodnym rozkaze, aby umieścić posłów w przygotowanej dla nich jurcie.

Spisek

Jak łatwo się domyślić do podpisania traktatu nie dojdzie tak łatwo. A to dlatego, iż na życie Chana dybią jego wrogowie. W orkowej społeczności istnieje prawo, które mówi, iż rządzić innymi może tylko ork tego godny. Tak więc nie do pomyslenia jest sytuacja, w której wódz jest słabującym starcem lub kiepskim wojownikiem. W ten sposób szlachetne urodzenie nie gwarantuje niczego, jeżeli nie jest poparte siłą, odwagą i estymą.

Podobnie jest w przypadku stanowiska Chana - tutaj też do roli Wodza Wodzów predestynują zalety osobiste, liczy się jednak również siła i bogactwo stojącego za wodzem klanu. W wyniku tego w polityce Chanatu ma znaczenie tylko pięć głównych klanów: Żelazna Pięść na czele z Kudunem Chanem, Krzywy Szpon na czele z Jothą Nieustępliwą, Złote Oko przewodzone przez Mado Czarne, Gromy przewodzone przez Jiktora Twarda Pięść oraz na koniec Czarne Kły - klan Jora Wielkiego.

Nikt nie wie jednak, iż Jor Wielki, zwany tak z powodu swych potężnych mięśni i wzrostu, postanowił zostać Chanem z pomocą podstępny i mocy swego szamana, Munbroka Starego. Kilka dni temu jeden ze Złodziei Czarnych Kłów podmienił wbity przed jurtą miecz Kuduna. Munbrok słusznie podejrzewał, iż miecz, którym Chan pokonał wszystkich pięciu wodzów stał się przedmiotem jego wzorca. Dodatkowo Chan przebywa właśnie w miejscu nazwanym przez siebie na cześć wiktoryi - na centralnym spośród Wzgórz Pięciu. Wzorzec miejsca również z pewnością wplata się w prawdziwy wzór Kuduna Krwawego.

Z pomocą przedmiotu i swej magii szaman pragnie złożyć Chana niemocą. Aby jednak dokonać czegoś więcej, Jorowi będą potrzebni nasi bohaterowie.

Charakterystyka pięciu klanów

Żelazna Pięść - największy i najbogatszy klan Chanatu. Ma najwięcej wojowników, w tym najwięcej adeptów. Jego bogactwo to przede wszystkim zagarnięte innym klanom i złupione na innych Dawcach Imion stada bydła i koni. Przewodzi mu Kudun Krwawy Chan pod czujnym okiem Gharin Pięknej, głosicielki Mynbruje

Krzywy Szpon - nietypowy klan, w którym rodzi się więcej dziewczynek od chłopców. Tradycyjnie to kobieta jest przywódczynią klanu - i tak jest w przypadku Jothy Nieustępliwej. W tym klanie większość kobiet to bezlitosne wojowniczkę, zaś mężczyźni mają mniejsze znaczenie. Jotha niezwykle mocno sama pragnęła zostać Chanem i nadal pozostaje w ciągłej opozycji do Kuduna. Jest jednak honorowym przeciwnikiem i respektuje niewątpliwą siłę i charyzmę wodza.

Złote Oko - ten klan jest drugim co do majątności w Chanacie. Jednak jego członkowie nie dorobili się bogactwa wyprawami łupieżczymi, a poprzez handel (czym zaskarbiają sobie pogardę pozostałych klanów). Utrzymują kontakty handlowe z Urupą, domem V'strimon, a nawet Thoralem. W przeciwieństwie do Żelaznych Pięści nie obawiają się pokazywać swego bogactwa, nosząc bogate szaty i biżuterię. Ich wódz - Mado Czarny - sprytny łgarz i nieustraszony wojownik, również chętnie widziałby siebie Chanem, jednak rozsądek podpowiada mu, iż nie zdobyłby wystarczającego poparcia.

Gromy - to dość biedny klan przewodzony przez Jiktora Twarda Pięść. Jego jeźdźcy przede wszystkim nienawidzą niewolnictwa i uczynili ze zwalczania tego procederu niejako swoją misję. Jeźdźcy klanu spadają niczym grom na therańskie karawany w całej niemal wschodniej Barsawii, a nierzadko atakują również niewolnicze ekspedycje prowadzone przez t'skrangowy dom K'tenshin. Jiktor z chęcią podporządkował się Chanowi. Jako wróg t'skrangów z domu Dziewięciu Wież, będzie nastawiony przyjaźnie do ich odwiecznych wrogów - t'skrangów domu V'strimon.

Czarne Kły - to najmniejszy i najsłabszy klan spośród pięciu. Mają opinię podstępnych i zdradzieckich (na polu walki używają czasem taktyki miast frontalnej szarży). Są mało lubiani choć ich wódz, Jor Wielki, jest z pewnością potężnym wojownikiem. Ich wódz pozornie również nie zgłasza żadnych pretensji do roli Chana.

Nocne wieści

Bohaterowie udadzą się na spoczynek do przekazanej im przez wodza jurty. Nie pozwól im rozejść się po obozowisku. Opisz jak ciężar obfitego posiłku i trudy podróży morzą ich snem.

Po dwóch godzinach do ich namiotu przybędzie posłaniec z klanu Żelazna Pięść. Obudzi przewodzącego poselstwu i poprosi go, aby zebrał wszystkich bohaterów, którym ufa i natychmiast udał się w sekrecie do namiotu wodza. Ork zawiedzie ich cichcem do tylnego wejścia do jurty, a później prosto do sypialni Chana.

Przy wejściu do sypialni przywita ich Gharin. Jest cała blada i widać, że aż trzęsie się ze strachu. Na łożu spoczywa bez ruchu Chan. Jego twarz jest biała jak płótno, oddech bardzo płytki, zaś ciało trawi wysoka gorączka. Choroba nadeszła nagle, niespodziewanie.

Gharin wyzna bohaterom, iż Chan był zawsze zdrowy i nigdy nie chorował. Wyjaśni im również, iż jego słabość musi pozostać bezwzględną tajemnicą, jeśli tylko pragną, aby ich poselstwo zakończyło się sukcesem. Według Gharin, pozostali wodzowie nie są w stanie dostrzec politycznych korzyści płynących z traktatu, a na dodatek, gdy tylko dowiedzą się o słabości Chana, rzucają się sobie do gardeł, walcząc o władzę. Jeżeli bohaterowie nie zdołają jej przekonać o swojej dyskrecji w wystarczającym stopniu, zażąda od nich przysięgi krwi, iż nie zdradzą nikomu, o czym dowiedzieli się w tym namiocie.

Poprosi bohaterów, by pomogli jej wyjaśnić przyczynę choroby męża. Zdaje się nie wierzyć, by miała ona naturalne przyczyny. Dokładne oględziny Chana nie wykażą żadnych ran, a nawet skaleczeń na ciele wodza. Nie można też wykryć żadnych śladów trucizny. Również dokładne przeszukanie pomieszczenia nie wykryje żadnych podejrzanych śladów - wszak nikt się nie zakradał do środka. Jedynych informacji może udzielić obserwacja wzoru Chana w przestrzeni astralnej (wzrok astralny, astralny zmysł). Duży sukces wobec trudności 10 (efektywna siłą czaru, jaki rzucono na Chana), ukaże, iż we wzór wodza wpleciono pasma zaklęcia, które zniekształca jego kształt. Wydawać by się mogło, iż pasmo wysysa energię z Chana, tak że nie chce mu się żyć. Dopóki owo pasmo istnieje, Chan nie odzyska sił.

Być może drużynowi Czarodzieje będą próbowali rozproszyć czar, pętający vitalność Chana. Niestety do odczynienia uroku brakuje im wiedzy o wzorcu przedmiotu, z którego pomocy skorzystano przy rzuceniu zaklęcia. Wszelkie próby rozproszenia czaru zniwelują jego magię jedynie na krótki czas - ktoś czuwa nad tym, aby Chan pozostał przykuty do łoża a napotkawszy magiczny opór skorzysta ze wszystkich możliwości, jakie daje mu posiadanie przedmiotu wzorca Wodza i bliskość wzorca Pięciu Wzgórz.

Czarne kły

W czasie gdy bohaterowie będą debatowali co począć z Chanem (Gharin przeprosi ich, zorientowawszy się, iż nic więcej nie mogą zrobić i zamknie się z ukochanym mężem w jego sypialni, by swą opieką złagodzić jego mękę), do bohaterów przybędzie posłaniec. Początkowo może się zdawać bohaterom, iż przyszedł ich szpiegować, jednak w rzeczywistości jest to nic nie wiedzący o spisku młody ork, który szuka posłów po całym obozie (co prawda Jor spodziewał się zastać ich w namiocie wodza, jednak nie zamierza się zdradzać z ową wiedzą). Hektor, bo tak zwie się poseł, ma zaszczyt zaprosić ich na ucztę do wodza Czarnych Kłów, który pragnie uczcić pokój, którego ponoć zawsze był orędownikiem. Daj do zrozumienia bohaterom, iż odmowa byłaby znacznym uchybieniem, nawet jeśli Jor nie jest najbardziej wpływowym spośród wodzów.

Hektor poprowadzi ich w kierunku wzgórza, nad którym zatknęto buńczuk Czarnych Kłów. W namiocie, przez całą noc, uczują wojownicy wodza. Przed wejściem w wielki pień widnieje wbity topór bojowy - znak, iż Jor urządza dziś ucztę.

Wnętrze jurty jest znacznie mniej wystawne. Brak pięknych kobierców, wyszywanych poduszek, wspaniałego paleniska. Wojownicy Jora mniej hołdują dawnym tradycjom - stąd bohaterowie dojrzą stoły i ławy, jak i samego Jora Wielkiego, zasiadającego na okazałym krześle. Jor rzeczywiście zasługuje na przydomek Wielki - jest to ork wzrostu około 1.8 metra, o olbrzymiej piersi i potężnych mięśniach. Jego długie, czarne włosy spływają kaskadami na ramiona, zaś wielkie czarne kły wystają groźnie z ust.

Wódz powita bohaterów z wielką jowialnością, zapraszając ich do swego stołu. Będzie częstował gości najlepszymi mięsami, zaś t'skrangów specjalnie przygotowanymi na tę okazję rybami. Tych którym kwaśny kumys nie przypadł do gustu poczęstuje doskonałym winem.

Pozostali goście Jora to prawie wyłącznie rośli orkowi wojownicy - wszyscy mają pocernione kły, jako widomy znak swej przynależności klanowej. Na szczególną uwagę zasługuje siedzący w koncie stary ork, wsparty na pokręconej lasce - to Munbrok Stary, przebiegły szaman - oraz najdziwniejszy gość w tym towarzystwie - ludzki bard. Gdy tylko bohaterowie zasiądą przy stole, bard, człowiek lat około trzydziestu, z roześmianą twarzą okoloną jasną czupryną i niemniej jasną brodą, zerwie się z ławy i zacznie ich witać. Będzie starał się bez przedstawiania odgadnąć ich imiona (w tym miejscu możesz przypomnieć sobie dawne czyny bohaterów, które weszły do legend Barsawii - bard z pewnością je zna, a

ponieważ bohaterowie są już w obozowisku od jakiegoś czasu, zdążył się odpowiednio przygotować). Niech poczują się dumni, iż rozpoznaje ich zwykły człeczyna.

Wszystko to jest jednak podstęp, w którym uczestniczy również bard, przedstawiający się fałszywym imieniem Jakor Zielony. Gdy tylko Jakor przywita ich odpowiednio, poprosi o łaskę zaśpiewania im ballady o pewnym orkowym herosie sprzed Pogromu. A oto słowa pieśni którą wyśpiewuje bard (na melodię Morskich Opowieści - proponuje odśpiewać MG na sesji, najlepiej przy akompaniamencie instrumentu strunowego).

Pieśń o Milbornie

<i>Niech słowa me się niosą</i>	<i>Dostał Milborn ów artefakt</i>
<i>Po same elfów knieje</i>	<i>Z samej Garlen ręki</i>
<i>I niech wam opowiedzą</i>	
<i>Legend dawnych dzieje</i>	<i>Wielu Dawców więc widziało</i>
	<i>Jak to Milborn bez ohydy</i>
<i>Był raz sobie heros wielki</i>	<i>Mieczem gromił niegodziwych</i>
<i>Co Milbornem był nazwany</i>	<i>Zdrowie dał godziwym</i>
<i>Miał on mocy pełen oręż</i>	
<i>Z srebra wykonany</i>	<i>Gdy nadeszły Długa Nocka</i>
	<i>Milborn zdobył Czar Przetrwania</i>
<i>Owym mieczem przepotężnym</i>	<i>I się zamknął z swym plemieniem</i>
<i>Władał sprawnie z siłą gromu</i>	<i>Na czas wyczekania</i>
<i>Wielka była jego sława</i>	
<i>Przed czasem Pogromu</i>	<i>Nikt nie wyszedł z cytadeli</i>
	<i>Miecz spoczywa w skarbcu jego</i>
<i>Miecz ów był zaś, że tak powiem</i>	<i>Czeka znowu na herosa</i>
<i>Całkiem to niespotykany</i>	<i>Siebie Godziwego</i>
<i>Bo gdy Milborn tego zechciał</i>	
<i>To zasklepił rany</i>	<i>Ten kto się nie lęka wcale</i>
	<i>Po pradawny oręż sięgnie</i>
<i>Według mędrców z kaer Vitrog</i>	<i>I okiełzna jego moce</i>
<i>Co zanoszą Pasjom dzięki</i>	<i>W tym Garlen potęgę</i>

Z pewnością bohaterowie zaczną się zastanawiać jaki jest powód wybrania przez barda właśnie takiej pieśni. Wtedy ze swojego konta wypełźnie na środek namiotu stary szaman i oznajmi wśród nastącej ciszy, iż wódz zaprosił ich na ucztę na jego osobistą prośbę.

Drżącym, pełnym namaszczenia głosem oznajmi, iż miał przerażającą wizję, w której Chana złoży straszliwa choroba. Według Munbroka atak niemocy nastąpi następnego dnia. Oczywiście bohaterowie wiedzą już, iż "wizja" szamana się sprawdziła. Następnie włączy się do rozmowy wódz, wyjaśniając, iż obawia się o losy traktatu - wszak w razie niemocy Chana najmocniejsze spośród pięciu klanów rozpoczną walkę o władzę (Jor zaznaczy, iż on nie ma na stanowisko Chana najmniejszych szans, a poza tym był zawsze orędownikiem traktatu z t'skrangami).

Innymi słowy Czarne Kły będą starały przekonać bohaterów, by wyruszyli jak najszybciej, a najlepiej w tajemnicy, do Kaeru Milborn (który szczęśliwie znajduje się niedaleko) i przynieśli Miecz Milborna. Munbrok obiecuje uzdrowić z jego pomocą wodza.

Całkiem możliwe, iż twoi bohaterowie dadzą się nabrać na ten grubymi nićmi szuty fortel. Może się jednak zdarzyć, iż od razu przejrzą nieporadne knowania orków i zorientują się, że Czarne Kły chcą wysłać ich po artefakt. Będą podejrzewać, iż to właśnie Munbrok sprowadził chorobę na Kuduna. Nie martw się takim obrotem sprawy. Pozwól im na przeprowadzenie śledztwa i porozmawianie z wodzami orków. Niech starają się odnaleźć ślady przygotowywanego przewrotu. W końcu skoro Czarne Kły są za słabe by przejąć władzę, za fortelem może stać ktoś inny.

Nocne śledztwo

Pierwszym i najbardziej sensownym działaniem, jakie może podjąć bardziej podejrzliwa drużyna jest próba udowodnienia, iż to właśnie Munbrok rzucił czar osłabiający wodza. Niezbitym dowodem może być z pewnością odnalezienie oryginalnego miecza wodza. Miecz rzeczywiście znajduje się w posiadaniu Czarnych Kłów - a dokładniej samego wodza Jora - który umieścił go wśród dziesiątków egzemplarzy oręża, jaki zgromadził w swojej jurcie. Miecz ów umieszczony jest w prywatnych częściach namiotu, należących do wodza - teraz gdy trwa uczta dostanie się do nich powinno być ekstremalnie trudne (w końcu zgromadzili się na uczie wszyscy klanowi wojownicy, a obsługujące ich kobiety cały czas kursują wszystkimi wejściami donosząc mięsiwa i kumys). Dla dobra przygody polecałbym raczej uniemożliwić bohaterom (oczywiście w granicach rozsądku) odnalezienie tak wcześnie broni Kuduna. Gdyby jednak im się udało wtedy pozostaje kwestia co bohaterowie zrobią ze swym znaleziskiem - zabrawszy go z miejsca jego ukrycia zniszczą dowód - nikt za bardzo nie będzie chciał uwierzyć im w fakt odnalezienia go w namiocie wodza. Poza tym przekleństwo jest tak skomplikowane i niestandardowe, iż tylko inny szaman byłby w stanie rozproszyć jego działanie z pomocą znalezionej przedmiotu wzorca Chana. Doprowadzenie

zaś do odnalezienia owego miecza w jurcie Jora wobec Gharin i innych wodzów nieuchronnie doprowadzi do wyjawienia choroby wodza, a co za tym idzie do wojny domowej.

Znacznie łatwiej zinfiltrować sypialnię szamana - co prawda znajduje się ona również w jurcie wodza, jednak jest bardziej na uboczu i oddziela ją od zewnętrznej ściany wyłącznie jeden rząd pomieszczeń. Munbrok po przekazaniu bohaterom wiadomości uda się na spoczynek. Aby więc przeszukać jego sypialnię bohaterowie będą musieli wywabić go ze środka w jakiś sprytny sposób (choćby pod pretekstem chęci dowiedzenia się czegoś o Kaerze Milborna). Jeśli chcesz jeszcze zwiększyć napięcie całej akcji, możesz dodać dwóch orkowych wartowników, którzy okrążają namiot wodza - nie powinni wykryć naszych herosów, gdyż spowodowałyby to pewnie perturbacje w scenariuszu (w rodzaju nasadzenia ich głów na pale zaraz przy buńczuku wodza), ale adepci nie muszą o tym wiedzieć - niech pocą się na samą myśl o możliwości dostrzeżenia ich poczyną.

W sypialni szamana panuje półmrok, wszędzie porozwieszano wróżbiarskie akcesoria i tajemnicze fetysze. Na dodatek na całe pomieszczenie rzucono delikatny czar - Senność. Munbrok ma problemy z zasypianiem i dlatego wspomaga się magicznie - każdy kto pozostaje w pomieszczeniu dłużej niż dziesięć sekund musi testować co rundę Siłę Woli przeciwko trudności 9. Każda porażka oznacza spadek Percepcji o jeden stopień, a gdy osiągnie ona zero - zaśnięcie.

W pomieszczeniu oczywiście nie ma miecza, ale jeżeli ktoś użyje talentu *Analiza Śladów* (przeciwko średniej trudności) i spędzi w sypialni na poszukiwaniach co najmniej minutę, może dojść do wniosku, iż szaman posiada w zapasach magiczne komponenty do rzucania kilkunastu rodzajów przekleństw. To jednak raczej poszlaka, niż prawdziwy dowód.

Drugim narzucającym się wątkiem prowadzenia śledztwa przez bohaterów są próby ustalenia, kto na prawdę stoi za spiskiem. Dość prawdopodobne jest, iż herosi zorientują się, że klan Czarnych Kłów jest słaby i mało poważany - oczywistym wnioskiem jest więc, iż któryś z potężniejszych klanów może wykorzystywać Jora do przygotowania przewrotu. Bohaterowie mają z kolei za zadanie dopilnować, by doprowadzić do podpisania traktatu, ktokolwiek będzie przy władzy! Logiczne jest więc, iż spróbują porozmawiać z wodzami pozostałych klanów, by wybadać ich nastroje i ewentualne plany. Tutaj pozostaje ci Mistrzu, skorzystać z poniższych wskazówek oraz opisu klanów w ramce i zaserwować bohaterom kilka bardzo interesujących spotkań z dumnymi wodzami Chanatu. A oto kilka wskazówek dotyczących nastawienia orkowych wodzów względem ewentualnych planów przejęcia władzy:

najbardziej buntownicze nastawienie wykazuje Jotha Nieustępliwa - fakt, iż rządzi jej klanem męczyzna stoi w sprzeczności z jej ideałami. Cały czas przygotowuje się do przejęcia władzy, dlatego wypytywania o przewrót może potraktować podejrzliwie lub też, jeżeli bohaterowie okażą się zręcznymi dyplomatami, zdradzić im, iż po przejęciu władzy chętnie podpisze traktat po wprowadzeniu odpowiednich poprawek. To oczywiście fałszywy trop - Jotha nie ma żadnych powiązań ze spiskiem Czarnych Kłów - po prostu jest dumna, żądna władzy i nigdy nie mogła się pogodzić z podporządkowaniem innemu wodzowi - w przypadku wyjawienia tajemnicy o słabości Kuduna natychmiast przystąpi do próby przewrotu.

Mado Czarny - wódz Złotego Oka, jest przeciwny wszelkiemu zamieszaniu - ów ork ma mentalność kupca, a dla kupca wszelka wojenna zawierucha oznacza spadek zysków. Będzie jawnie dystansował się od wszelkich insynuacji, jakoby miał próbować przejąć władzę. W istocie jego klan Złote Oko doskonale radzi sobie pod wodzą Kuduna, którego żelazna dłoń ukrociła bratobójcze najazdy, dające się bogatemu klanowi szczególnie we znaki.

Jiktor Twarda Pięść to ork odważny i zapalczywy, ale niezbyt rozgarnięty. Ponieważ Kudun mądrze ukierunkował energię rozpierającą Gromy, nigdy nie musiał obawiać się, iż władza zwierzchnia, jaką sprawował nad klanami stanie się dla współplemieńców Jiktora nie do zniesienia. Oczywiście Jiktora wszelkie delikatne aluzje co do obalania jakiegokolwiek krępującej kogokolwiek władzy bardzo zainteresują (pod warunkiem, iż dyplomatyczni bohaterowie nie uczynią ich zbyt subtelnymi dla mało wyrafinowanego wodza), jednak gdy tylko zorientuje się, iż sugerują jego uczestnictwo w przewrocie przeciwko Kudun Chanowi, natychmiast zaprzeczy. Jiktor, jako zapalczywy wojownik, bardzo poważa sobie siłę i waleczność Kuduna. Nie omieszka oznajmić bohaterom, iż jego klan może być podporządkowany tylko i wyłącznie takiemu silnemu wojownikowi jak Kudun. To powinno dodatkowo dać im do myślenia!

Niewykluczone również, iż bohaterowie postarają się dowiedzieć czegoś ciekawszego o Gharin Pięknej. Jest ona zdecydowanie nietypową osobistością i dlatego może wydawać się bohaterom podejrzana (szczególnie tym o skłonnościach do paranoi - mogą podejrzewać, iż obraz miłości i oddania którym emanuje orczyca w stosunku do męża, to tylko maska, a w rzeczywistości Gharin pożąda tylko władzy dla siebie). Pytając to tu, to tam można dowiedzieć się kilku szczegółów o przeszłości nadobnej głosicielki Mynbruje. Otóż według powszechnych plotek, piękna orczyca pochodzi z mało znaczącego klanu, który przeczekał Pogrom w kaerze zbudowanym głównie przez społeczność elfów, wygnańców z dworu

Alachii. Przez cztery wieki orki chcąc nie chcąc przesiąkły wyrafinowaną kulturą elficką. Chodzą również plotki, dość uszczypliwe w ustach niezbyt przychylnych orków, jakoby elficcy czarodzieje nie mogąc znieść urody orkowskich współmieszkańców, za pomocą "czarnej magii" dokonali zmiany ich szlachetnego orczego wyglądu - w efekcie orki z owego plemienia wydają się znacznie bardziej urodziwe (niestety mężczyźni tego plemienia nie byli w stanie zaskarbić sobie szacunku innych orków). To jest właśnie powód dla którego wygląd Gharin (w której skumulowały się delikatne manipulacje elfich magów) jest taki niesamowity. Na dodatek orczyca jest starannie wykształcona, zna elficki, krasnoludzki, parę orkowych dialektów, a nawet potrafi odczytywać magiczne inskrypcje. Na dodatek od swych młodych lat wykazywała wielkie oddanie dla ideałów uosabianych przez Mynbruje (sprawiedliwości, prawdy, litości). Gdy dorosła stała się zagorzałym głosicielem owej Pasji, bardzo mocno działającym pośród skłóconych koczowniczych plemion orków południowo-wschodniej Barsawii.

To właśnie wtedy rozegrał się romans, o którym po dziś dzień śpiewają bardowie po jurtach. W nadobnej głosicielce zakochało się dwóch ambitnych i potężnych wojowników - Jor i Kudun. Mimo, iż Jor był synem wodza Czarne Kły i wszyscy uważali, że sam przejmie ową funkcję, dziewczyna wybrała miłość Kuduna, który wkrótce później stał się wodzem Żelaznych Pięści. Ten agresywny wojownik wsławił się krwawymi najazdami, które wzbogaciły klan. Później jednak, jak powiadają złośliwi, pod wpływem żony, skoncentrował się na stworzeniu Chanatu, podporządkowaniu sobie słabszych klanów i zaprowadzeniu porządku i sprawiedliwości. Wielu mądrzejszych orków postrzega Gharin jako faktyczną przyczynę sprawczą aktualnej siły Chanatu. Inni, którzy zazdroszczą jej niezwykle silnej pozycji, nie usankcjonowanej w kulturze orkowskiej, mogą dostarczyć bohaterom różnych pomówień, które oczernią Gharin i podsycą ich wątpliwości co do czystości jej intencji.

Knowania za kulisami

Czas przekonać bohaterów, by jednak wybrali się do kaeru Milborna. W tym celu należy przedstawić im dwie sceny z drugiej strony - przedstawiające knowania therańskiego szpiega.

Postać zakutana w płaszcz wynurzyła się z ciemności. Błady blask pochodni nie wydobywał jednak szczegółów twarzy skrytej w głębi kaptura. Ork o czarnych kłach, zachęcony gestem przybliżył się do przybyłej osoby. Nastąpiła cicha rozmowa, wymiana kilku zdań. Po chwili zaś kilkanaście srebrnych monet zmieniło właściciela. Wtem zabłąkany

promyk światła wzbudził srebrzysty refleks na trzymanej przez orka monecie. W świetle załśnił emblemat Thery...

Ciemna noc. Ork z emblematem klanu Czarnych Kłów wspina się na wzgórze, nad którym zatknięto buńczuk klanu Krzywy Szpon. Dochodzi do straży, zamienia kilka zdań. Po chwili zostaje wpuszczony dalej i skierowany do namiotu Jothy Nieustępliwej.

Teraz czas na ostateczny impuls. W zależności gdzie twoi bohaterowie właśnie przebywają (w którym klanie) należy zmodyfikować ostatnią scenkę. Następnie ktoś ze starszyzny tego klanu, do którego przyszedł ork ze scenki, zapyta bohaterów wprost, czy zamierzają się udać do kaeru. Niezależnie co powiedzą, podziękuje im, po czym wyśle natychmiast do kaeru dwóch najsprawniejszych jeźdźców, by przynieśli miecz. Należy umożliwić bohaterom podsłuchanie tego rozkazu. Teraz nie pozostanie im nic innego jak tylko wyruszyć po legendarną broń - niezależnie od tego czy wierzą, iż może się ona przyczynić do uratowania Kuduna, czy też wręcz odwrotnie, powinni zdawać sobie sprawę, iż bezpieczniejszy będzie jedynie w ich rękach.

Prawdziwa historia Milborna i therańskiej intrygi

Czas na wyjawienie prawdy. Otóż Milborn faktycznie był sławnym herosem, zabójcą Horrorów. Przewodził sporej bandzie składającej się z orków i ludzi. Aż pewnego razu sprytny Horror, Giaff, zastawił na niego pułapkę. Otóż astralny potwór stworzył miecz, w który wpisał swój wzorec. Miecz miał magiczne właściwości - wysysał energię życiową Horrorów, którym zadał rany i potrafił przekazać tą życiową energię właścicielowi miecza (w postaci punktów żywotności oraz karmy). Aby uczynić przynętę jeszcze słodsza Giaff obdarzając herosa mieczem stworzył w jego umyśle wizję Garlen, ofiarowującej mu artefakt. Milborn zachwycił się darem, który umożliwił mu zabicie kolejnych dwóch Horrorów, a przy okazji uratowanie życia theranskiemu dyplomacie. Theranin z wdzięczności ofiarował Milbornowi sekret rytuału Przetrwania. I tak Milborn stworzył kaer dla siebie, swej bandy oraz okolicznych Dawców Imion (w tym grupki zbłąkanych elfich mistyków).

W kilka lat po zamknięciu Horror zaczął swą destrukcyjną działalność. Milborn oszalał, stał się krwawym tyranem, zabijającym swym mieczem niewinnie skazanych. W kaerze wybuchł bunt, herosa zabito - lecz miecz stał się symbolem władzy. Wkrótce rozpoczęła się w kaerze regularna wojna - każdy pragnął miecza Milborna dla siebie (to oczywiście kolejne z działań Horrora). W czasie wojny zniszczono plomby zabezpieczające

poziomy i uszkodzeniu uległa główna brama kaeru. Do środka wtargnęły również inne potwory, lecz zastały w środku tylko oszalałe żywotrupy. Ocalało jedynie trzech elfich mistyków, którzy osiągnęli oświecenie i zjednoczenie z Prawdziwym Wzorem Barsawii. To właśnie jeden z nich, chcąc ratować kaer, przebił się mieczem i przemienił swój wzór tak, iż stał się kamiennym posągami - w ten sposób unieruchamiając miecz. Jednak interwencja nadeszła za późno - stworzone przez Horrora potwory rozprawiły się z resztą mieszkańców.

Mistycy Pogrom przetrwali - są teraz bardzo starzy, dziwni i można by rzec, szaleni. Zajmują się medytacją i kontemplacją prawdy o wszechświecie. Prócz tego poskramiają drzemiące w kaerze zło - liczne pomniejsze Horrory, które znalazły schronienie w jego trzewiach, żywotrupy oraz oczywiście istotę zamieszkałą w mieczu Milborna.

Kaer został jakieś 25 lat temu odkryty przez therańską ekspedycję badawczą - będący na pokładzie ksenomanta z pomocą swej magii i rozmów z dziwnymi mistykami poskładał elementy układanki w całość - Therańscy postanowili zostawić kaer swojemu losowi w nadziei, że przyda się kiedyś Imperium. I tak się stało - do Chanatu przybył therański agent Bakaliaros Idra, podający się za barda Jakora Zielonego. Agent dyskretnie podsunął pomysł wykorzystania żywego miecza Munbrokowi, ten zaś przekonał do intrygi Jora. Miecz ma posłużyć do zabicia wodza - w sposób magiczny - a zabójczynią ma być sama Gharin, którą do użycia "świętego" miecza ma przekonać Jor.

Oczywiście plan jest niebezpieczny również dla Czarnych Kłów, jednak sprytny agent zdołał zamydlić oczy zarówno szamanowi jak i wodzowi. Pragnie doprowadzić do rozbicia Chanatu - tak aby nie powstało państwo orków, siły z którą Thera musiałaby się liczyć w czasie przywracania swej władzy w zbuntowanej prowincji. Idra zdaje sobie sprawę, że zaklęty w mieczu Horror jest straszliwie wygłodzony (po prawdopodobnie kilkuset latach uwięzienia w mieczu bez kolejnego pokarmu) i z chęcią wysie Kuduna, gdy tylko Munbrok

wplecie watek miecza we wzór Chana. Zdaje sobie sprawę, iż miecz może być również niebezpieczny - więc będzie się starał trzymać od wszystkiego z daleka.

Tymczasem bohaterowie najprawdopodobniej mkną

Jeżeli bohaterowie jednak nie pojada!

Co zrobić jeżeli bohaterowie nie pojedą do kaeru? Scenariusz się "rypnie"? Otóż nie! Wysłannicy przyniosą miecz - są przekonani, iż ta potężna broń może uczynić wodza ich klanu Chanem. Gdy miecz dotrze do obozu, therański agent postara się tak zagrać bohaterami, by go odzyskali dla Jora i Munbroka. Będzie chciał, aby miecz zgładził Kuduna, a później zaczął działać - ma wszak przeklętą moc zwracania przeciwko sobie Dawców Imion!

ku wzgórzom gdzie Milborn postanowił przetrwać Pogrom. Jeżeli wysłano orki, by przyniosły miecz, z pewnością adepci popędzają wierzchowce. by ich nie uprzedzono. Wkrótce w bladym świetle przedświt wyłonią się potężne bloki skalne pokryte magicznymi inskrypcjami rytuału Przetrwania. Pomiędzy nimi widnieje czarna dziura wiodąca do podziemi.

W dół, w ciemność!

Nadchodzi czas najbardziej klimatycznej części opowieści. Bohaterowie mają za zadanie zinfiltrować kaer, do którego ewidentnie wtargnęły Horrory. Trzeba przyciemnić światło, puścić ponurą muzykę i rozpocząć opis. Podłogi podziemi zaściela gruz, zniszczone maszyny zabezpieczające bramę kaeru i kościotrupy. Wszędzie pełno śladów walki sprzed stuleci. W wielu pomieszczeniach widać barykady, na których w groteskowych pozycjach piętrzą się kości wrogów. Wiele ścian nosi ślady użycia bojowej magii elementalnej. Cały kaer jest zrujnowany, wiele pomieszczeń uległo zawaleniu. Również większość schodów wiodących w dół uległa poważnej destrukcji, poza klatką schodową z centralnego pomieszczenia.

W kaerze bohaterom zdaje się, iż ciągle ktoś ich obserwuje. To elfi mistycy, strażnicy tego cmentarzyska, przyglądają im się z ukrycia. Co bystrzejsi bohaterowie mogą uchwycić blask oczu w ciemnościach, czy też jakby rozwiewającą się sylwetkę.

Dopiero gdy bohaterowie zejść na środkowy poziom kaeru jeden z elfów postanowi się bohaterom ukazać. Będzie siedzieć na skalnym postumencie, zupełnie bez ruchu, zamarły w medytacyjnej pozycji lotosu. Dopiero gdy podejść blisko otworzy oczy i wypowie jedno zdanie zagadkę - w stylu mnicha Zen. Będzie starał się w ten zagmatwany sposób przekazać bohaterom, iż miecz Milborna, po który przyszli jest czymś więcej (przykładowo zapyta się "Z której strony najpierw spala się kartka?"; odpowiedź to oczywiście "Z prawej i z lewej" - a ma wskazać na złożoność prawdy i rzeczywistości). Gdy tylko wypowie swe zdanie, lub którykolwiek z herosów uczyni gwałtowniejszy ruch, elf rozwieje się w powietrzu (mistycy osiągnęli tak wysokie zjednoczenie ze wzorem Barsawii, iż mogą dowolnie manipulować swoim położeniem w przestrzeni). Ich obecność powinna być niepokojąca i zagadkowa zarazem.

Oczywiście bohaterowie mogą próbować zgłębić tajemnicę kaeru (choćby przez analizę przestrzeni astralnej czy dzięki ksenomantycznym czarom w rodzaju doświadczenia śmierci) - dostarcz wtedy im krótkich opisów starć czy też obrazów zbrukanej magią

Horrorów przestrzeni astralnej. Wrażliwy czarodziej może wykryć silne źródło magii, na samym dnie kaeru, na trzecim poziomie.

Ostatni, najgłębszy poziom kaeru jest olbrzymią jaskinią, podpartą setkami filarów. Jest ona tak wielka, iż nie widać ścian z centralnie umieszczonej klatki schodowej. Podłogę zalała woda, tworząc kilkunastocentymetrową warstewkę. Gdy bohaterowie dotrą na samo dno skup się przez chwilę na opisie tego miejsca, z premedytacją opisując niezgłębione nawet przez elfi wzrok mroczne czeluście sali, w których może się czaić wszystko! Niech wyobraźnia twoich graczy rozbudzi się a ich rpgowy instynkt niech podpowie im, że ta chwila spokojnej narracji nie w środku przygody nie wróży niczego dobrego.

Wtedy niech bohaterów zaatakują żywotrupy! Oczywiście w ilości odpowiedniej dla potęgi twojej drużyny. Jeżeli bohaterowie nie doścignęli orkowych wysłanników, możesz przerazić ich dodatkowo - niech orki będą dwoma spośród ożywieńców! Żywotrupy to dawni mieszkańcy kaeru, głównie orki, o umęczonych twarzach. Pragną tylko ciał i krwi bohaterów, by choć na chwilę zapomnieć o cierpieniu!

Gdy bohaterowie poradzą sobie z zagrożeniem pozwól im odnaleźć miecz. Artefakt w subtelny sposób ich przyciąga, tak że w którąkolwiek stronę się udadzą, będzie to ta właściwa. Nieomylnie trafią na doskonały posąg elfa przebitego przepięknym srebrnym mieczem, na którym wygrawerowano imię Milborna. Posąg jest zaskakująco doskonały, oddano nawet krople krwi. Oglądanie miecza w przestrzeni astralnej wydobędzie złożoną strukturę jego wzorca. By wykryć ukrytego w nim Horra, potrzeba jednakże heroicznego sukcesu przeciwko trudności 13. Oczywiście bohaterowie będą podejrzliwi i pewno będą obawiali się wyciągnąć miecz z posągu. Czas więc wykonać testy Siły Woli - kto uzyska najmniejszy wynik pierwszy ulegnie kuszeniu!

Kuszenie

Horror zaklęty w mieczu nie ma pojęcia o planie Thera. Kona z głodu i pragnie jak najszybciej się wydostać. Przez lata udało mu się delikatnie obruszać w posagu, tak że obecnie zdecydowane pociągnięcie jest w stanie oswobodzić ostrze. Teraz gdy adepci znaleźli się w bezpośredniej jego bliskości, może oddziaływać na ich umysły (nie są w stanie tego zablokować nawet mistycy). Bohaterowi o najsłabszej psychice zaszczerpi przepiękną wizję. Weź gracza na stronę i szeptem wyjaw mu, iż zdał sobie nagłą sprawę, że ów oręż jest doskonały właśnie dla Niego. Jest teraz dla niego oczywiste, że z pomocą tego oręża stanie się na prawdę sławny i dokona wiekopomnych czynów. Jeżeli gracz wczuje się w postać, natychmiast sięgnie po miecz i z łatwością go wyciągnie.

Pozornie nic się nie stanie. Rękojeść będzie świetnie dopasowana, ostrze doskonale wyważone. Nie przerywaj jednak kuszenia. Szepnij bohaterowi dzierżącemu miecz, iż za nic w świecie nie zgodzi się oddać go komuś innemu - a inni bohaterowie z pewnością chcą go dla siebie (tak właśnie działa Horror). Jednocześnie możesz zaszczerpić pragnienie posiadania miecza w drugim co do słabości charakteru bohaterze (może chceć go zdobyć dla siebie, dla swego władcy bądź mistrza - wszystko jedno - Horror znajdzie w umyśle herosa odpowiedni

Miecz Milborna

Jest to magiczny przedmiot, który do efektywnego używania nie potrzebuje powiązania wątkiem - zawarty w nim Horror sam łączy się z wzorcem użytkownika, by móc napędzać magiczne zdolności broni. Miecz jest doskonale wyważony i bardzo lekki (+2 stopnie do inicjatywy). Jeżeli Giaff chce w danym momencie współpracować miecz zadaje + 6 stopni obrażeń (zamiast +5) przeciwko wszystkim żywym stworzeniom, zaś przeciw Horrorom + 10 stopni. Jeżeli zawarty wewnątrz miecza Horror jest wygłodzony wysysa dodatkowo z ofiar życie - każda zadana mieczem rana powoduje dodatkowe 1k6 obrażeń.

powód, by go przekonać). Bardzo prawdopodobne, iż bohaterowie skoczą sobie do gardeł.

Jednocześnie ze swych nor wypełzną stwory, które zadomowiły się w przeklętym kaerze. Bohaterowie powinni nagle spostrzec, iż ich życiu zagraża niebezpieczeństwo. Zorientuje się również Horror, że może stracić szansę ucieczki i zacznie dzierżącemu miecz pomagać -

tak samo jak pomagał Milbornowi. Jeden celny cios pozbawi bezrozumne Horrory wypływające ze szczelin w ścianach esencji życia przemieniając je w poskręcane szczątki. Z pomocą magicznego oręża bohaterom powinno udać się przebić na zewnątrz.

Tam możesz rozpocząć kolejną serię kuszenia - tym razem miecz zadziała na wszystkich (oswobodzony z oków magii elfów i najedzony energią pokonanych Horrorów). Niech staną przeciwko sobie, niech walczą - niech opanowanie przyjdzie z największym trudem. Miecz można transportować bezpiecznie, pod warunkiem, iż nikt nie dotyka gołą dłonią, tak aby zaklęta w nim istota nie mogła czerpać energii magicznej z dzierżącego ją adepta (potrzeba czegoś więcej niż rękawica - może to być płaszcz lub koc - wtedy Horror nie będzie mógł wykorzystywać swych talentów i zdolności korzystając z mocy bohaterów, a jedynie z własnej - a tej stara się strzec, gdyż wciąż ma jej niewiele). Teraz bohaterom nie pozostaje nic innego jak udać się z powrotem do obozu orków.

Ceremonia uzdrowienia

W obozie orków wrze. Agent rozpuścił plotki, iż z Chanem jest "coś nie tak". Na razie Gharin udało się uspokoić wodzów, lecz Jotha aż drży z niecierpliwości, by stanąć do konfrontacji z Kudunem. Gdy bohaterów nie było, Munbrok skontaktował się z żoną wodza, przedstawiając swój plan jako pomysł bohaterów - twierdził iż przyniosą artefakt, z pomocą którego on, szaman, pokona chorobę wodza. W rzeczywistości Munbrok jest w stanie powiązać przeklęty miecz z wzorem wodza i jednocześnie rozproszyć swój czar. Będzie wyglądało to na uzdrowienie, zaś przeklęty miecz powinien doprowadzić do śmierci Kuduna w kilkanaście godzin później (tak aby nikt nie podejrzewał Munbroka). Jor aż zaciera ręce, gdyż sądzi, że po śmierci Kuduna jego ukochana zwróci się do niego, on zaś w końcu będzie mógł uczynić ją swą kobietą. Tak więc gdy tylko bohaterowie dotrą do Pięciu Wzgórz wyjdzie im na spotkanie Gharin i podziękuje za trud niebezpiecznej wyprawy. Natychmiast zaprosi ich do środka gdzie ma już czekać Munbrok. Z pewnością zaskoczy ich ta wiadomość, lecz Gharin będzie bardzo spieszno – obiecała, iż Kudun rozpocznie zebranie wodzów w południe.

Nad złożonym niemocą wodzem zebrało się kilka osób - Munbrok, Jor Wielki, Gharin. O czym nie wie Gharin to to, iż tuż za "ścianą" znajdują się orkowie Jora - "tak na wszelki wypadek" (liczbę ich dopasuj do siły twojej drużyny, by stanowili odpowiednie wyzwanie). Munbrok z niecierpliwością będzie czekał na miecz, jednak zgodzi się, aby dzierzył go któryś z bohaterów. Następnie rozpocznie swój rytuał.

Jeżeli bohaterowie obserwują poczynania szamana w przestrzeni astralnej, zorientują się, iż rzeczywiście przywiązuje on miecz do Kuduna i jednocześnie rozplata czar wiążący wzór wodza. Nie powinno być żadnych wątpliwości - to on jest autorem owego czaru! Gdy tylko bohaterowie zorientują się w sytuacji Horror zacznie działać. Wcale nie ma ochoty zabijać Kuduna. Wyjątkowy instynkt podpowiada mu, iż w pobliżu znajduje się istota służąca sile przeciwstawiającej się jego naturze - jest nią głosicielka Mynbruje.

Gdy więc Munbrok wykrzyknie słowa, iż do uzdrowienia potrzebna jest ofiara, Horror przejmie kontrolę nad dzierżącą go osobą i jednym zaskakującym ruchem zagłębi ostrze w piersi niczego nie spodziewającej się głosicielki! W jednej chwili rozpęta się piekło! Jor oszaleje z rozpaczy i natychmiast rzuci się na bohaterów. Munbrok, kompletnie oszołomiony, będzie próbował chronić wodza przed bohaterami, przy czym z pewnością zginie. Jego śmierć natychmiast uwolni wzór Kuduna, który powoli zacznie wracać do zmysłów. Wtedy zza przegród oddzielających sypialnię wyskoczą strażnicy Jora. Zrozpaczony wódz, który właśnie

stracił w wyniku swych knowań miłość swego życia, rozkaże zabić bohaterów, twierdząc, iż zamordowali Gharin i chcieli zabić wodza. Bohaterom nie pozostaje nic jak tylko eksterminacja Czarnych Kłów!

A gdy już poleje się krew, wpadną strażnicy Chana. W ogólnym zamieszaniu nie będą wiedzieli po której stronie stanąć, postarają się więc wyłącznie zabezpieczyć życie wodza, który nie będzie chciał opuścić umierającej Gharin. Ona to ostatnim tchem natchnionym przez Pasję sprawiedliwości wyszepta mu o niewinności bohaterów i przypomni o pokoju, po czym odejdzie na wieki.

Zakończenie

Jak łatwo się domyślić koniec tej historii nie jest wesoły. Umarła Gharin, therański agent czmychnął, Czarne Kły wypowiedziały posłuszeństwo Chanowi i odjechały w siną dal. Jednak Kudunowi udało się zachować jedność pozostałych orków, poskromić ponownie Jothę Nieustępliwą i wymusić na wodzach podpisanie traktatu.

Jego kowale zaś natychmiast przetopili przekłętą miecz na sztabki srebra - niszcząc przy tym subtelny wzór Horrora i najprawdopodobniej odsyłając go w najgłębsze czeluście przestrzeni astralnej. Bohaterowie będą więc mogli wrócić do Miasta Trzciny z ratyfikowanym dokumentem i sakiewką srebrnych sztabek - na pamiątkę przekłętą miecza.

Wystąpili:

Jor Wielki - wódz klany Czarne Kły (ork)

Wygląd: Olbrzymiej postury i muskulatury ork wzrostu o długich czarnych włosach i potężnych, poczernionych kłach.

Charakter: Choć sprawia wrażenie tępego i nieokrzesanego wojownika jest przebiegły i co ważniejsze potrafi korzystać z rady mądrzejszych od siebie. Wybuchowy i porywczy, targają nim silne namietności, choć potrafi być miły i grzeczny, gdy wymaga tego sytuacja.

Dyscyplina: wojownik trzeciego kręgu

Zręczność (16) 7 / k12

Wytrzymałość (16) 7 / k12

Siła (19) 8 / 2k6

Percepcja (13) 6 / k10

Siła Woli (10) : 5 / k8

Charyzma (14) 6 / k10

Inicjatywa: k12, obrona fiz/mag/socjal: 9/7/8, pancerz fiz: 5 duchowy: 0

Próg życia : 48, próg ran : 11 próg przytomności: 3

Ilość testów zdrowienia : 3, kostki zdrowienia : k12

Karma:15

Talenty: Akrobatyczny atak 2k6, Powietrzny taniec 2k6, Broń biała k10+k8, Walka wręcz 2k6, Drewniana skóra 2k6, Broń miotana 2k6, Unik 2k6, Tygrysi skok (1),

Ekwipunek: Sztylet +2 (10) k10+k6, młot bojowy +7 (15) k20+k6, topór bojowy +6 (14) k20+k4, kolczuga łuskowa

Munbrok - szaman Czarnych Kłów

Wygląd: Bardzo stary ork, o długich, bielutkich włosach, pożółklej pomarszczonej skórze. Cały czas zgarbiony, przytrzymuje się kostura poskręcanymi od artretyzmu dłońmi. Ubrany w skóry zwierzęce i obwieszony przeróżnymi dziwnymi fetyszami.

Charakter: Munbrok jest wierny plemieniu - służył już trzem pokoleniom wodzów, pamięta jeszcze życie w kaerze. Jest stary i przebiegły - większość podstępnych planów realizowanych przez wojowników plemienia wychodzi właśnie od niego. Uważa się za mistrza intrygi i przebiegłości oraz ma wysokie mniemanie o swych zdolnościach magicznych.

Dyscyplina : Szaman (czwarty krąg)

Atrybuty:

Zręczność (8) : 4 / k6

Siła (12) : 5 / k8

Wytrzymałość (11) : 5 / k8

Percepcja (15) : 6 / k10

Siła Woli (15) : 6 / k10

Charyzma (14) : 6 / k10

Charakterystyka:

Inicjatywa: k6

Obrona fiz/mag/społ: 5/9/8

Pancerz fizyczny 0, duchowy 2

Próg życia: 32, próg ran 8, próg przytomności 24

Talenty: Stworzenie fetysza k8+k6, Rytuał Karmiczny (Szaman) (2) Poznanie wzorca czaru k8+k6, Tkanie Wątków (Szamanizm) k8+k6, Rzucanie czarów k8+k6, Fetysz 1-4, Spojrzenie astralne k12, Unik k8, Broń biała k8, Złowieszcze mamrotanie k12

Czary: Astralna Włócznia, Rozproszenie Magii, Upiorny Dotyk, Astralna Tarcza, Ból

Ekwipunek: pałka +3 (8) 2k6, nóż: +1 (6) k10

Bakaliaros Idra alias Jakor Zielony (człowiek)

Wygląd: W roli Jakora Idra wygląda na jasnowłosego człowieka lat około trzydziestu, niewysokiego, średnio zbudowanego. Ubiera się z gustem, ale tak by nie wprawiać orków w zakłopotanie. W rzeczywistości jest mistrzem makijażu i jako zawodowy bard potrafi doskonale zmieniać głos - nie raz uchodził nawet za podstarzałe kobiety.

Charakter: Bakaliaros należy do jednych z najbezwzględniejszych therańskich agentów. Nie waha się sprzymierzyć nawet z Horrorami, jeżeli może to tylko przysporzyć korzyści Therze. Jest fanatycznie lojalny Imperium i swojej służbie. Nie uznaje zasad moralnych poza oddaniem swym przełożonym.

ZR: 6 SF: 6 ZYW: 6

PER: 7 SW: 7 CHA: 7

Inicjatywa: 6/k10

Liczba ataków: 1

Atak: 8/2k6

Obrażenia: 11/k10+k8

Obrona fiz/mag/społ: 7/8/9

Pancerz fizyczny: 4, pancerz duchowy: 2

Próg życia: 36, próg ran: 10, próg przytomności: 27

Ekwipunek: eliksir uzdrawiający, oko Thery, lutnia, miecz, zestaw do charakteryzacji