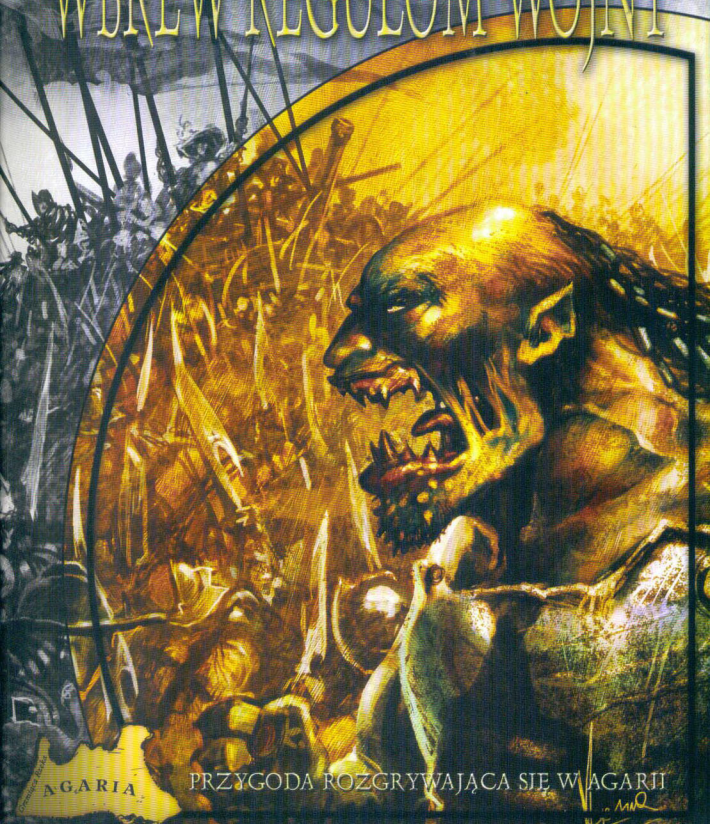


MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

WBREW REGULOM WOJNY



AGARIA

PRZYGODA ROZGRYWAJĄCA SIĘ W AGARII

New RPG Order

Prezentuje
Monastyr: Wbrew Regułom Wojny

New RPG



Informacje o Release'ie

Źródło.....: NNN3
Skan.....: NNN3
Edycja/składanie.....: tomek
Liczba stron.....: 36
Rozdzielczość.....: 1109x1580
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2005
Data release'u...: 6.04.2007

Opis:

Wbrew Regułom Wojny to trzecia z serii dziesięciu przygód, których akcja rozgrywa się w najważniejszych państwach świata Monastyru. Bohaterowie graczy ruszają teraz na wyprawę na drugi koniec świata, na sam zachód Dominium, do Agarii.

Agaria jest krajem leżącym na samej granicy z Valdorem, ziemiami zamieszkanymi przez orków, elfy i wszelkie inne stworzenia fantasy, z którymi z Monastyrze świat ludzi prowadzi świętą wojnę. Jak można się domyślić, właśnie tu BG będą mieli po raz pierwszy na własne oczy zobaczyć orka i stanąć z nim do walki. BG będą mieli możliwość przedostać się na drugą stronę frontu i ruszyć na pomoc kilku agaryjczykom, którzy tam utknęli. W cenie będzie odwaga, poświęcenie i żołnierska lojalność, a zyskać można proste żołnierskie podziękowanie i szacunek kilku ludzi, których życiem jest walka z poganami.

Info :

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnw.enlightning.de>

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

Autor przygody:

Ignacy Trzewiczek

Pomoc:

Marcin Blacha

Redakcja:

Michał Oracz, Marcin Blacha

Ilustracje:

Tomasz Jędruszek

Ikony: Radosław Gruszewicz

Mapy: Michał Oracz, Radosław Gruszewicz

Ilustracja na okładce:

Tomasz Jędruszek

Projekt okładki i skład:

Michał Oracz



Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiegokolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

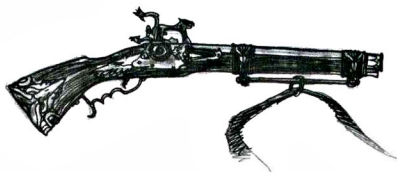
Wydawca:

Wydawnictwo Portal
ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl

ISBN: 83-921612-5-4

SPIS TREŚCI

NUBRIA	3	Wypatrywanie i ukrywanie.....	17
Krajobraz.....	3	Dezerterzy.....	18
Charakter.....	3	Po walce.....	19
Mieszkańcy.....	4	Śmierć orka.....	19
Architektura i miasta.....	4	Ognisko.....	20
Wojna i Polityka.....	4	Kierunek - zachód!.....	20
WPROWADZENIE	5	Opis dezerterów.....	20
Przedstawienie historii.....	5	NA MIEJSCU	21
Trzy sesje.....	5	Alija.....	21
Bohaterowie graczy.....	5	Pościg.....	22
Sojusznicy.....	5	Gonitwa.....	23
Historia postaci.....	6	Wzgórza we mgle.....	23
Tajemnica.....	6	Wieża Elfów.....	23
Dwa początki.....	6	Oskarżenie Radicia.....	23
Specjalne reguły.....	6	Ranek.....	24
PODEJRZENIA	7	Kocie Groty.....	24
Lahmar.....	7	Na ratunek Alessandrowiciowi.....	24
Gospoda "Zwycięska".....	8	Pułkownik Alessandrowić.....	24
Podsluchana rozmowa.....	8	Zasadzka.....	25
Wychodek.....	9	Kocie Groty ponownie.....	26
Kapliczka.....	10	Wieczór.....	26
Ranek w "Zwycięskiej".....	10	Wskazówki.....	26
OBÓZ ROSZ	11	Epilog.....	27
Obóz Rosz.....	11	Mapa z trasą podróży.....	27
Spotkanie ze Stanią.....	12	OPOWIEŚCI PRZY OGNISKU	28
Ranek w Rosz.....	12	Pułkownik Alessandrowić.....	28
Spotkanie z Radiciem.....	13	Porucznik Radic.....	28
Kapitan Torako.....	14	Oblężenie Gorosz.....	28
Oddział porucznika Radicia.....	14	Pułkownik Anijasz.....	28
O czym nie wiedzą BG.....	15	Dezerterzy.....	28
Rozmowa ze Stanią.....	15	Ceny kontrabandy.....	28
Ranek i w drodze.....	15	Nubryjczycy.....	29
DROGA DO ALIJI	16	Pogoda.....	29
Wyjazd z Rosz.....	16	MAGICZNE PRZEDMIOTY	29
Krajobraz za rzeką.....	16	„Kwestia oreza”.....	29
Zasady zwiadu.....	16	PUNKTY DOŚWIADCZENIA	30
Wieżycy.....	17	Podział PD.....	30
Droga na południe.....	17	Sojusznicy.....	30
		BOHATEROWIE I POTWORY	31





NUBRIA

Kord ma swoje Hołb, Tallis i Ciemny Bór, Eskeria ma Ravalin i Tugruks, Agaria zaś ma swoją Nubrię - ziemię, którą trzeba podbić i zdobyć. Ziemię, która dziś pije krew żołnierzy, lecz być może już jutro stanie się ich domem. Pije więc dziś Nubria żołnierską krew, a żołnierze depcze ją i rani w kolejnych przemarszach i bitwach. Jednak kiedyś w końcu i dla Nubry nadejdzie cisza i spokój.

KRAJOBRAZ

Mówi się o tej ziemi, że wygląda ona jak pole bitwy. Proste słowa, bo i rzecz to przecież oczywista, że Nubria wygląda jak pole bitwy. Cóż innego można powiedzieć o terenie, przez który w ostatnich piętnastu latach przeszło więcej wojska niż przez cały Półwysp Pazuza w ostatnich pięciuset latach.

Jak wygląda to pole bitwy?

Mnóstwo jest tu zrujnowanych wsi i spalonych domostw. Czasem myślisz, że wędrujesz po martwej krainie, z której uciekli kto żywi. Możesz jechać cały dzień i nie napotkasz żywej duszy. Dziwne to uczucie. Są tu drogi, które po tym tylko można rozpoznać, że pokazano je na mapach. Gdyby nie mapa, nie odkryłbyś, że podążasz drogą. Rozmokłe, zniszczone, prowadzące donikąd. Gdzie kiedyś były pola, dziś zadeptany nieurodzaj. Gdzie pastwiska i łąki, dzisiaj pogorzelska. Ziemia zniszczona, cała niemal zmieniona w błoto. Wszędzie szare trawy, szare błoto, na horyzoncie zaś szare ruiny domów, kikuty wieżyc kościołów i pogańskich świątyń. Szare też tu niebo. Pomyślisz, że przesadzam, że przecież musi tu być jakieś życie, że wiosna pojawiają się kolory, ludzie kiedyś uprawiają tu ziemię, żyją, plodzą dzieci.

Ludzie, powiadasz. Ukryci w warownych wioskach, otoczonych ciężkimi palladami. Wioski są brudne, zaniedba-

ne, bo kto będzie dbał o dom, który płonie co kilka lat? Po co o to wszystko dbać?

Wszystko to proch, panie, cała Nubria jest prochem.

CHARAKTER

Jedno o tych wszystkich ludziach można powiedzieć na pewno: są oni nieufni. Widzieli już tyle zła, doświadczyli okrucieństwa od pogan i od karian. Placili karę za pokłony dla Jedynego i za używanie magii, za rozmowę z orkami i za walkę z nimi.

Dziś ci ludzie nie ufają już nikomu. Każdy, kto wylania się na horyzoncie, jest im wrogiem.

Tak właśnie narodził się ten naród; z tego strachu, tej nieufności do wszystkiego co pojawia się na horyzoncie i z wszelkich innych najpodlejszych uczuć, które tych ludzi połączyły razem i stworzyły z nich Nubryjczyków.

Gdy myśli się o Nubryjczyku, przychodzi na myśl same podłe cechy. Ludzie ci są tchórzliwi, niechlujni, fałszywi, małostkowi, zawistni... Nie masz tam szlachty, nie masz mieszczan, chłopów, bogaczy i biedaków, są tylko ludzie żyjący jak szczury w ruinach, próbujący przetrwać z dnia na dzień, zbyt słabi i miały, by mieć odwagę i uciec stąd gdzieś, gdziekolwiek. Są - okrutne to porównanie - jak żebracy z jakiegoś

miasta Dominium, jedni bogatsi, inni biedni, jedni zdrowi, inni bez nóg, lecz przecież wszyscy są dla innego człowieka bez wyjątku tacy sami – brudni i żalostni.

MIESZKAŃCY

Ktoś mógłby się starać rozróżnić w Nubrii tych ludzi, którzy żyli tu od broniaw dawna i których przodkowie tu się urodzili i tu ginęli, dając ziemi przed naporem Agarii, od tych, którzy zasiedlili te ziemie wraz z agaryjską ofensywą. Można próbować dzielić ich na pogan i na karian, na mieszczan i na chłopstwo.

Do Nubryczyków jednak trzeba podejść inaczej, trzeba zobaczyć ludzi żyjących na zachodzie, z dala od Dominium, bezpiecznych dzięki ochronie okolicznych Valdorskich księstw, potem ujrzeć ludzi żyjących na granicy, we wschodniej części kraju i na końcu wreszcie orków, tysiące najemników będących tu za sprawą valdorskigo paktu, będących tu wbrew woli Nubryczyków.

Na zachodzie kraju dochodzi do bezustannych potyczek Valdoru z Dominium. Ludzie są przeciwni wojnie, chcą normalności. Stracili nadzieję, że kiedykolwiek nastanie pokój, ale nie mają dokąd iść. Są obcy i dla jednej, i dla drugiej strony konfliktu. Przywdęrowali na te ziemie (nazywane jeszcze sto pięćdziesiąt lat temu Dorwakiem) z niedalekiej Nubry i zajęli opuszczone domy w nadziei, że znajdą wytchnienie. Ale wojna dogoniła ich - dzisiaj muszą udawać przyjaźń z ludźmi, przez których tak wiele cierpieli.

Są wreszcie i orkowie. Sprowadzeni tu na mocy paktu, który zjednoczył dziesięć valdorskich królestw i pozwolił odepchnąć Agarie aż za Grzmiącą Rzekę. Dziś pogaryskie wojska wycofały się z terenów Nubrii, lecz każde z państw łoży pieniądze na opłacenie oddziałów orków, które patrolują granicę i nekają wroga. Orkowie tu będą, choć wbrew jego woli. Patrolują teren, walczą z oddziałami Agarii, niszczą i grabią tereny pogranicza. Nie dają tej ziemi zapomnieć o wojnie.

Na terytorium kraju żyją zarówno karianie, jak i poganie. Ci pierwsi często są gnębieni przez Valdorczyków i siłą naraciani, ale trzymają się wiary w Jedyneho, tak, jakby byli zbyt zmęczeni ciągłymi zmianami. Nie stawiają kościołów i nie noszą krzyży. Rzadko która osada ma księdza. Religijne praktykuje się w ukryciu, tak, żeby nie prowokować pogan. Jeszcze kilka lat temu Nubria wstrząsała powstania religijne - wszystkie przegrane przez karian. Wykrwawieni i zniechęceni wyznawcy Jedyneho poddali się już losowi.

ARCHITEKTURA I MIASTA

Ktoś napisał, że w Ragadzie wszystkie bez wyjątku domy są okopane. Co powiedziałby, gdyby ujrzał Nubrie? Ze wszystkim to szare? Ta ziemia trochę przypomina Dorie, a trochę właśnie Ragadę. Dużo pustych domów, spalonych gospod, wymarłych wsi. Ślady pożarów, mordów, gwałtów. W Nubrii są tylko trzy duże miasta - Kaladin, czyli stolica, Harin i Zosin. W pierwszym mieszka około dwadzieścia tysięcy ludzi, w dwóch pozostałych około piętnastu tysięcy. Większość mieszkańców żyje we wsiach i małych miasteczkach.

Domy stawia się tu z drewna - najczęściej są jednopiętrowe, ze spadzistymi dachami, ze względu na ulewne deszcze i śnieżyce. Rozrzucone chaotycznie, bez żadnego planu, nigdy nie tynkowane, przynębiają swoją brzydotą. Do budowy każdego wykorzystano materiały z budynków zniszczonych przez wojnę. Ściany straszą więc czernią pogorzelską, a puste okna najczęściej zabija się deskami. Dachy z gnijącej słomy są wylegarnią myszy i robactwa. Zamiaty podłóg widać klepska, rzadko która chata ma piec. Kilkunastoosobowe rodziny żyją w jednej izbie razem ze zwierzętami, wędzą się w dymie i smrodzie.

Nawet stolica, dumny przed wiekami Kaladin, nie prezentuje się lepiej. Wycofującą się za Grzmiącą Rzekę wojska

Dominium nie pozostawiały tam kamienia na kamieniu. Gdy miasto odbudowano, już pod rządami władcy sprzyjającego Valdorowi, wybuchła Karińska Rebelia, opłacona ze skatupy Papieca. W jej następstwie orkowie i pogaryscy wojownicy dostali rozkaz bezlitosnego ukarania całej ludności i wywiązali się z zadania na medal. Potem były jeszcze buntury najemników, którym nie płacono żołdu, zamieszki na te religijny i naturalne bądź wywołane magią kataklizmy. Dzisiaj, po kolejnej już odbudowie, Kaladin jest rozległa wioska, z ruinami murów obronnych, których nigdy nie pozwolono odbudować i wyróżniająca się kamienną cytadelą, gdzie stacjonują wojska z zachodu. Cała ludność stolicy to zakładnicy lojalności króla Nubrii wobec Valdoru.

WOJNA I POLITYKA

Nubria nie liczy się w żadnych układach politycznych. Prowadzi co prawda własną politykę, ale jest położona w zbyt ważnym miejscu, żeby Valdor pozwolił jej na jakakolwiek niezależność. Panujący obecnie król, Atadin IV, pozostał na tronie tylko dzięki wriempoddańczym gestom wobec pogaryskich mocarstw. Pozwoliło zachować władzę jego dynastii, dano mu nawet prawo głosu w radzie wojennej, ale nikt nie ma wątpliwości, że jest to głos najsłabszy. Nubria została wydana na pastwę wojny - stała się poligonem, na którym Valdor i Dominium próbują swoich sił przed następną wielką rozprawą. Z takiego obrotu spraw zadowoleni są wszyscy, za wyjątkiem samych zainteresowanych. Nubryczycy, w tym król, nienawidzą obu stron, ale ze względów politycznych władca musi trzymać z poganami. Jego kraj uzależniony jest od obcych pieniędzy i dostaw za granicę. Co gorsza, żeby utrzymać porządek w kraju, musi się posilkować najemnymi oddziałami orków i narzuconą mu pomocą żołnierzy cudzoziemskich.

Z wyjątkiem krajów Valdoru, Nubria utrzymuje kontakty tylko z Agarią. Są to jednak kontakty chłodne, ograniczone do wymiany not dyplomatycznych. Za pośrednictwem Agarii Papież stara się wspierać karian żyjących na terytorium Nubrii i chociaż jego starania mają ciche poparcie Atadina IV, nie dają prawie żadnych rezultatów. Karianie żyją w większości na odludziu, w miejscach, gdzie nikt się nimi nie interesuje - tam nie dociera żadna pomoc.

Królewskie poparcie dla wiary w Jedyneho nie wynika bynajmniej z jego religijności, bo władca jest poganinem. Dla bezsilnego Atadina to jedyna możliwość utarcia nosa aliancom z Valdoru, którzy mają go za nic. Król ma również nadzieję, że kiedy karta się odwróci i Dominium znów upomni się o ziemię, które kiedyś wchodziły w granice Sojuszu, poparcie dla karian zapewni mu przychylność królów z zachodu. To właściwie jedyna intryga dyplomatyczna, na jakiej polega władca Nubrii - człowiek tak samo bezsilny, rozgoryczony i pozabawiony motywacji, jak jego kraina.



WPROWADZENIE

Poniżej przedstawiamy krótkie omówienie fabuły przygody oraz propozycje i pomysły na to, jak podzielić ją na kolejne sesje i jak wprowadzić w nią Bohaterów Graczy. Znajdują się tu także specjalne reguły, które obowiązują podczas trwania scenariusza.

PRZEDSTAWIENIE HISTORII

Przygoda opowiada historię walki o wpływy i przepychanek w dowództwie agaryjskich wojsk w jednym z obozów wojskowych na pograniczu Agarii i Nubrii. Wojna z Valdorem już wieki temu zatraciła czysty i jasny charakter, zatraciło się też pojęcie prawdy i tego kto jest wrogiem, a kto sprzymierzeńcem. Na froncie nie ma już chyba nikogo, kto nie miałby na sumieniu grzechów i ciemnych spraw. Żołnierze używają magii, dowództwo bogaci się na wojnie, przymyka oko na kontrabandę, w zamian czerpiąc z niej olbrzymie korzyści. Każdy ma tu swój interes i każdy stara się wydrzeć coś dla siebie. W wojnie z Valdorem od lat nie chodzi o karianizację ziem leżących na zachodzie. Te czasy odeszły wieki temu.

BG zostaną wplątani w konflikt pomiędzy jednym z dowódców obozu Rosz, pułkownikiem Anijaszem, a dowódcą jednego z oddziałów stacjonujących w obozie, porucznikiem Radiciem. Gracze dowiedzą się, że na oddział porucznika Radicia szykowana jest zasadzka i jak przystało na ludzi honoru, zapewne zrobią co tylko w ich mocy, by ocalić kierowanych na pewną śmierć żołnierzy. Szczególnie szokuje, że zamach przygotowuje agaryjski dowódca, pułkownik Anijas, placąc złotem za wynajęcie trzydziestuosobowego oddziału orków! Oficjalnie Radici jest wysłany do pomocy w odbiciu z niewoli orków pułkownika Alessandrovicia. Tak naprawdę, jedzie jednak po śmierć. BG nie posiadają żadnych dowodów, nie mają skąd zdobyć pomocy, by uratować ludzi Radicia. Nie pozostaje im nic innego, jak samemu ruszyć na teren wroga, dotrzeć do miejsca gdzie szykowana jest zasadzka i pomóc – cokolwiek to będzie zwyciężać.

Jednak kiedy Bohaterowie Graczy starają się pomóc Radiciowi i jego ludziom, on sam wykorzystuje sposobność i realizuje plan, który szykował już od kilku miesięcy i czekał tylko na odpowiedni moment i możliwość do wprowadzenia go w życie. Radici ma już dość wojny, w której coraz więcej wrogów okazuje się stać po jego stronie frontu. Wojny, w której dowództwo bez litości likwiduje niewygodnych żołnierzy. Radici sam stał się niewygodny dla zwycięzchów i wie, że albo zniknie, albo zginie. Zasadzka, którą przygotował pułkownik Anijas rozstrzygnie jego los. Dlatego Radici postanawia sfingować swoją śmierć i zniknąć. Skomplikowany plan wprowadza w życie właśnie podczas misji zleconej mu przez pułkownika Anijasza, a obecność BG jest jego kluczowym elementem. Radici tak kieruje wydarzeniami, by jego oddział wpadł w zasadzkę orków, a on sam na oczach graczy zostal zabity przez orków.

Rozbity oddział Radicia wróci do obozu Rosz wraz z BG, a ci reznają, że porucznik Radici zginął wraz z trójką swoich ludzi.

BG do samego końca będą mieć wątpliwości, czy Radici faktycznie zginął czy też byli świadkami mistyfikacji. Epilog historii pomoże im zrozumieć, że porucznik dzięki pomocy nieswiadomych niczego Bohaterów wyrwał się z armii i już nikt nigdy nie przygotuje na niego zamachu. Radici wraz z trójką swoich ludzi rusza na wschód, w głąb Dominium.

TRZY SESJE

Fabula przygody jest tak skonstruowana, że dość łatwo można ją podzielić na trzy epizody, z których każdy może być rozegrany jako jedna kilku godzinna sesja.

Pierwszy epizod to wprowadzenie BG w historię. BG dowiedzą się o szykowanym zamachu, potem udadzą się do obozu Rosz, by ostrzec o niebezpieczeństwie porucznika Radicia. Do spotkania nie dojdzie, lecz w końcu ruszą za porucznikiem oraz jego ludźmi i spotkają się z nimi już na ziemiach Valdoru. Radici odeśle Bohaterów po pomoc ponownie do Rosz. Epizod skończy się w chwili, kiedy BG zrozumieją, że nie ma szans na żadną pomoc dla oddziału Radicia i podejmą decyzję o wyruszeniu na ziemię Valdoru i udzieleniu pomocy zdradzonemu przez Agarię oddziałowi. Sesję warto przerwąć w momencie gdy BG opuszczają Rosz i kierują się na zachód, ku ziemiom pogan z Nubrii.

W drugiej części historii Bohaterowie pomogą ludziom Radicia wyjść cało z zasadki. Nastąpi kilka wydarzeń, dzięki którym lepiej zrozumieją ogranicze wojny pogranicze. BG dotrą w końcu do osady Alija, gdzie będą oczekiwali przybycia oddziału Radicia. W końcu dojdzie do walki, rozbicia grupy i ucieczki głęboko na zachód. Druga część skończy się w momencie, gdy BG docierają do Mglistych Wzgórz.

Finał historii i trzeci epizod opowiada o spotkaniach w Mglistych Wzgórzach oraz o poszukiwaniach pułkownika Alessandrovicia. Gracze odnajdą więzionego pułkownika i ruszą na ziemię Dominium. W trakcie powrotu do Rosz, nastąpi zasadzka orków Radici i trójka jego ludzi zainicjuje swoją śmierć, pozostali wycofają się bezpiecznie na tereny Agarii. Przygodę kończy epilog rozgrywający się w gospodzie „Zwycięska”, w którym BG mają możliwość spotkać Radicia i trójkę jego ludzi.

BOHATEROWIE GRACZY

Specyfika przygody wymaga od graczy szczególnych postaci. Jest tu miejsce praktycznie tylko dla postaci wojskowych. Trudno wyobrazić sobie, by z odsieczą porucznikowi Radiciowi ruszała elegancka dama, czy warty artysta. Najwłaściwsi są Bohaterowie z profesjami wojskowymi, choć Książd lub Emisarusz, który nie boi się trudów wędrówki przez terytorium wroga, ma szansę przeżyć przygodę i dobrze się bawić w jej trakcie. Gracze, którzy nie mają odpowiednich Bohaterów, powinni stworzyć postacie specjalnie do rozegrania tego scenariusza. Jeszcze lepszym rozwiązaniem jest wcielenie się w Sojuszników z doświadczeniem wojskowym. Dla gracza będzie to doskonała odmianna, a przy okazji szansa na przypomnienie innym Bohaterom o istnieniu swojego przyjaciela i uczynienia go postacią z krwi i kości.

SOJUSZNICZY

Przed rozpoczęciem sesji MG powinien dokładnie dowiedzieć się od graczy ilu i jakich Sojuszników mają ich Bohaterowie. Jeśli w sesji bierze udział czterech graczy, liczba Bohaterów wyruszających za Radiciem z odsieczą może wahać się

od trzech do kilkunastu postaci! Zależnie od ilości ludzi „pod bronią” MG powinien – jeśli istnieje taka potrzeba – zmienić określone elementy przygody (takie jak ilość orków, rodzaj zasadzek itp.). Czterech graczy i czterech sojuszników to ośmiobosowy oddział i dla takiej właśnie grupy była testowana i opracowana przygoda.

W tekście przygody wielokrotnie pojawia się prośba o to, by BG przetestowali jakiś współczynnik czy umiętność. Dotyczy to także wszystkich Sojuszników, którzy też przeciętą są Bohaterami Graczy. Aby uniknąć nadmiernego rzucania kostkami MG powinien jak najczęściej korzystać z zasady interpretowania Umiejętności (Monasty str. 98/79)

HISTORIA POSTACI

Ponieważ przygoda – a szczególnie jej początek – stawia BG w bardzo trudnej i nieuczestnej sytuacji, dobrze, by Bohaterowie znali się już wcześniej. Bez tego może być bardzo trudno o zawiązanie drużyny. Z początku gracze będą bardzo ostrożni i nieufni wobec każdej napotkanej osoby. W przygodzie pojawia się spisek i bez wątpienia będą bardzo ostrożni w działaniach. W takich okolicznościach trudno założyć, że postacie od razu zaufają sobie wzajem, czyli pierwszym napotkanym szlachcicom i razem ruszą na – prawdopodobnie – samobójczą misję.

Jeśli BG nie znają się i jest to ich pierwsza wspólna sesja, MG powinien przygotować kilkunastowe wprowadzenie, w którym opowie, jak postacie się poznały opisując jakąś przygotowaną na tę okazję historię o ich wspólnej przygodzie sprzed lat. Taki kilkunastowy monolog pozwoli Mistrzowi Gry sportretować sylwetki wszystkich Bohaterów Graczy oraz wyeksponować dokładnie łączące ich więzi lojalności i przyjaźni. Ten zabieg pozwoli graczom bez problemu „wejść” w scenariusz i od razu rozpocząć właściwą przygodę, pomijając długi i często sztuczny etap zawiązywania się drużyny. MG powinien opisać jakąś wspólną wojskową misję, którą gracze wykonywali kilka lat temu, by potem rozjechać się po świecie. Teraz, po latach, przyjdzie im spotkać się w jednej gospodzie.

TAJEMNICA

Zależnie od historii postaci i ich Tajemnicy, MG powinien przygotować dla każdego z graczy odpowiednio wprowadzenie i wiarygodnie umotywowane działania postaci w przygodzie. Bez niej gracz będzie zagubiony nie wiedząc co tu robi, po co przybył i jak powinien się zachowywać.

Tajemnica jest doskonałym narzędziem do przygotowania dla każdego z graczy odpowiedniej motywacji do działań i powodem, dla którego BG przybył na front. Ona napędza postać (wspominamy o tym w podręczniku podstawowym do Monastyru) i nie pozwala Bohaterowi spocząć, nie daje mu wytchnienia, rzuca nim po świecie i pcha do działań, do prób pokonania demonów przeszłości i naprawienia dawnych krzywd. Pomoc ludziom Radicia to dla człowieka honoru misja więcej niż odpowiednia. Poniżej przedstawiam kilka przykładów:

Zdrada – BG był zdradzony przed laty (lub może sam zdradził). Teraz słyszy, że oddział żołnierzy jest zdradzany przez swoich przełożonych i wysyłany na śmierć. Przed oczami

mi stają mu obrazy sprzed lat i dramat tamtych dni. BG szybko podejmuje decyzję, że zrobi wszystko, by zapobiec zdradzie i uratować tych ludzi.

Zemsta – pułkownik Aniasz był związany z obiektem zemsty Bohatera – nasz szlachcic ma prawo go nienawidzić i chociaż nie może mu zaszkodzić bezpośrednio, jest w stanie pokrzyżować plany pułkownika udzielając pomocy Radiciowi.

Słabość – jeśli BG stchórzył przed laty, teraz, widząc odwagę Radicia i to, że ten rusza na pewną śmierć, by tylko nie splamić swego honoru, Bohater gotów jest poświęcić życie dla porucznika i jego ludzi, oddając szacunek jego odwadze.

DWA POCZĄTKI

Przygoda została tak zaprojektowana, że ma dwa osobne początki – tak, by MG mógł osobno wprowadzić w nią poszczególnych graczy i dodać całej historii większego realizmu. Część graczy rozpoczyna sesję kilka mil na południe od obozów „Zwycięska” i zauważa na swej drodze stwora z Waldoru, część zaś rozpoczyna sesję już w samej obozowej. Pierwsza grupa trafi w końcu do obozów i dojdzie do spotkania po latach (patrz *Historia postaci*), bardziej milego i – jak się po chwili okaże – od razu rzucającego ich w wir nowej przygody!

SPECJALNE REGULY

Podróżując na zachód od Grzmiejącej Rzeki BG narażają się na działanie sił magii i tracą ochronę Jedynego, którą wiara i Kościół rozciągają nad ziemiami Dominium. Fatalna pogoda, wilgoć i nieustanne działanie specjalnych zaklęć nie pozostaje bez konsekwencji.

Przez cały czas, kiedy BG są na zachód od rzeki, zwiększa się zawodność broni palnej. Porażka następuje przy wyniku 18-20, a nie tylko przy 20. W niektórych momentach ta wartość będzie jeszcze zwiększana, szczególnie pojawiają się w tekście przygody – jednak wyjściowo od mgły, deszczowej pogody i działających zaklęć niewypał następuje przy wyniku od 18-20. Wojska Dominium filowidują wywołane magią niedo-godność za pomocą modlitw, ale Bohaterowie nie są armią z księżmi, pokutnikami i tysiącem krzyży.

Na ziemiach Nubrii Bohater otrzymuje kć do każdego rzucanego czaru.

Na ziemiach Nubrii testy Wiary (modlitwy, zmaganie woli itp.) obarczone są dodatkowym PT 2.



ODWOŁANIA DO PODRĘCZNIKA PODSTAWOWEGO

Monastyr ukazał się w dwóch wydaniach – w miękkiej i w twardej oprawie. W tej przygodzie i w innych dodatkach, znajdziesz odwołania do reguł z podręcznika podstawowego, np. Monasty str. 98/79. Pierwsza liczba oznacza stronę z wydania w miękkiej oprawie a liczba po ukośniku stronę z wydania kolorowego, w twardej oprawie.



PODEJRZENIA

BG odkryją spisek, którego celem jest zabicie oddziału dziesięciu żołnierzy, którzy, jak można wnioskować z podsłuchanej rozmowy, są niewygodni dla jednego z agaryjskich oficerów: Uczciwość, oficerski honor i nicma prośba - niewypowiedziana, lecz jednak - dostrzegalna w oczach agaryjskiego weterana, pełną BG do działania i skierują ich kroki do jednego z wielu obozów rezerwowych wzdłuż granicy z Nubrią, obozu Rosz.

LAHMAR

BG znajdują się na południu Agarii, powoli zmierzają na północ kraju. Za plecami mają las Beli Derin, gdzieś na zachodzie nurt Grzmiącej Rzeki. Zmierzają do obozu Rosz, jednego z przegranych obozów wojsk Sojuszu. Okolica jest nizinna, raczej pustawa, z rzadka BG mijają jakieś zagajniki lub niewielkie pojedyncze wzniesienia.

Bohaterowie mijają opuszczone domostwa, stare, zaniebane kościółki i młyny, gdzieś na horyzoncie wsie. Czasem napotykać skrajnie trudnych. Trudno się oswoić z tym krajobrazem, pełnym śmierci, zgliszczy i ruin, a jednak zamieszkałym przez ludzi, żyjącym wbrew zawierusze wojennej.

BG mijają duży, spalony młyn, droga nieco opada, przed nimi pozostaje kilka pomniejszych wzniesień, przedzielonych gęstwinami soczystej zieleni krzewów i wysokich traw. Wieczorem powinni dotrzeć do „Zwycięskiej”, jednej z najsłynniejszych obozów w tej części linii frontu.

Za zasłony krzaków Bohaterowie słyszą ochryply skrzek. Jeśli BG zboczą z drogi i odgarniając gałęzie przejdą trzy metry przez gęstwinę, ujrzą niecodzienny widok. Na trupie krowy żywi się skrzydlaty potwór (jego opis znajdziesz na końcu scenariusza). Stwór ma najwyraźniej dobry węch, bo nagle zwraca łeb w kierunku Bohaterów i ponownie skrzeczy. Potwór zrywa się do lotu. Jeśli BG nie zagląдали za krzaki, potwór

po chwili sam zerwie się w powietrze, dostrzeże ich i skieruje się w ich stronę.

Bohaterowie mogą w tym czasie wystrzelić, albo rzucić się do ucieczki. Jeśli wybiorą pierwsze rozwiązanie, powinni wykonać test Łęku z PT 4 (Monastyr str. 150/91). Ucieczka jest najlepszym rozwiązaniem.

Potwór zbliża się z nieprawdopodobną prędkością, pikując wprost w kierunku BG. Jest potężny i z łatwością złapie w swoje łapy człowieka czy nawet konia. Niektórzy twierdzą, że w Valdorze żyją smoki - jeśli tak, bez wątpienia wyglądają właśnie tak! Ogarnięty jest furją, żądny krwi! Szansą ratunku dla Bohaterów jest kapliczka, stojąca przy drodze na szczycie wzgórza. Święte miejsce, z solidnymi ścianami i mocnym dachem, pomieści całą drużynę, trzeba tylko tam dotrzeć!

Rozpoczyna się szaleńczy wyścig o życie. Ci BG, którzy zdecydowali się zostać i strzelać do bestii lub wręcz liczą na walkę z nią, są skazani z góry na porażkę. Potwór dopadnie ich i z łatwością porwie w powietrze, nie przerywając pościgu wzniesie się na jakieś sześć metrów. Uciekający powinni wykonać otwarte testy Jeźdźstwa. Do kaplicy dotrą w ciągu sześciu tur. Każde dwa Punkty Sukcesu w teście pozwalają zredukować czas o jedną turę. Stwór dopada pierwszą ofiarę po trzech turach - będzie to postać, która zgromadziła najmniejszą liczbę Punktów Sukcesu. Na złapania nieuczestnika marnuje kolejną turę, przez co reszta uciekinierów ma większe szanse

dotrzeć do schronienia. Gdy większość Bohaterów będzie już w środku, stwór przeciągle ryknie i rezygnując z łowów odleci na południe. Złapanego BG upuści z wysokości około 50 metrów (upadki - Monaster str. 102/83). Teraz można zająć się ewentualnie rannymi.

Kiedy w końcu lahar zniknie za horyzontem, gracze mają prawo do kolejnego - tym razem otwartego - testu Sprostregawczości. Osobom z dużą ilością Punktów Sukcesu MG powinien przekazać szczegóły dotyczące potwora, na które mimo chaosu i przerażenia zdolali zwrócić uwagę:

- bestia odleciała na południe;
- miała na sobie siodło dla dwóch jeźdźców;

Bohaterowie już bez dalszych przeszkód kontynuują podróż do „Zwycięskiej”. Na drodze, im dalej na północ, tym więcej ludzi. Wędrowcy zaczepiani i pytani przez BG o latające stwory nie będą potrafili nic powiedzieć na ten temat.

GOSPODA „ZWYCIĘSKA”

W gospodzie jest tłoczno. Można by myśleć, że skoro front, to musi tu być pusto, że gospoda nie ma racji bytu. A jednak jest zupełnie inaczej. Najemnicy, poborowi, ranni, wojsko, handlarze, dziwki, wariaci, pielgrzymi... tysiące ludzi jest zamieszanych w tą wojnę. Część z nich zbłądziła do „Zwycięskiej” i chce dostać dzban piwa, talerz zupy i dach nad głową. W karczmie jest więc tłoczno, gwar rozmów, smród spocznym ciał, krzyki i śmiechy. Przy stołach siedzi sporo ponad trzydziestu ludzi, wydając się, że nie można tu już nawet wejść na igły.

Bohaterowie Graczy są aktualnie jedynymi szlachetnie urodzonymi gośćmi, gospodarz wybiera więc dla nich najlepszy stółki i przeprasza za to, że nie może zapewnić lepszych warunków. Plan gospody znajduje się na końcu przgyody, oprócz podstawowej budowli, obok niej znajdują się dwa proste baraki, w których w sumie może przenoćować ponad pięćdziesięciu ludzi. Pomędzy nimi stoi też niewielka kapliczka.

Przy stółki - siłą rzeczy - BG się spotkają i poznają, nawet jeśli wcześniej się nie znali, jest to po prostu jedynie miejsce gdzie w tym tłoku można usiąść. Dla łatwiejszej orientacji w przgyodzie i chronologii zdarzeń, załóżmy, że jest poniedziałek wieczór.

Gospodarz nazywa się Mater, jest mężczyzną w sile wieku, przed pięćdziesiątką. Widać, że powoli rośnie mu brzuch, jednak nikt nie ma wątpliwości, że gdyby złapał za miecz czy choćby krzesło, nie należałoby mu stawiać na drodze. Siła dosłownie z niego emanuje. Mater ma amputowaną lewą nogę poniżej kolana. Nosi drewnianą protezę i kiedy przeciska się przez tłum, przypomina kapitana statku pirackiego. Do BG gospodarz odnosi się z honorem, jednak pozostałych gości traktuje tak jak na to zasługują, jeśli ktoś mu staje w przejściu i uniemożliwia dojście do klienta, Mater bezceremonialnie wali delikwenta w łeb i odpycha z drogi. Nikt nie odważa się sprzeciwić, a wszyscy goście zawsze taką sytuację witają owacjami. Mater doszedł w wojsku do stopnia kapitana, nim utracił nogę i musiał zakończyć karierę. Pod prawym okiem ma paskudną bliznę po cięciu. Cud, że nie stracił oka. Na lewym przedramieniu ma wytatowane kilkanaście krzyży, na prawym kilkadziesiąt prostych kresek.

Gospodarz traktuje BG z należytym im szacunkiem, załóżmy od ich Autorytetu, Bohaterów z wyższym współczyn-

nikiem traktuje szczególnie dwornie, tych z niższym skromnie, lecz wciąż oddając honor ich szlacheckiemu pochodzeniu.

Gospodarz nie ma czasu na pogawędkę, zresztą hałas w gospodzie zupełnie to uniemożliwia. Przeprasza BG i mówi, że jedyne co może im zaoferować to wspólny dla nich wszystkich pokój, tuż przy sali, wszystko inne jest zajęte, na razie sprząta tam jego córka, za godzinę pokój będzie do dyspozycji BG. Półki co proponuje posiłek, wino i jeszcze raz przeprasza za hałas. Jeśli BG zapytają go o latającego stwora, szybko odrzeknie, że nie wie co to i nie spotkał tu takiego „chulstwa”. Test Czytania Emocji z PT4 pozwoli odkryć, że gospodarz zbyt szybko odpowiedział na pytanie i coś jednak wie. Ewentualnie dalsze indagowanie jednak niewiele da, Mater powie, że nie ma teraz jak rozmawiać i wróci do pozostałych gości.

W gospodzie dzieje się dużo. Goście robią nieprawdopodobny tumult i bawią się w najlepsze. Pivo leje się strumieniami, śmiech, krzyki, pisk dziewczyn do towarzystwa... Trudno uwierzyć, że dwadzieścia kilometrów stąd, na zachodzie jest granica z Valdorem.

Do BG przysiadła się mężczyzna i pyta, czy może zabrać im nieco czasu. Jeśli BG nie życzą sobie jego towarzystwa, odejdzie. Jeśli zechca z nim porozmawiać, mężczyzna przedstawi się jako handlarz o imieniu Ringo. Oferuje dziesiątki przedmiotów przydatnych na froncie. Ringo opowiada o tym, że jest właśnie w drodze do Rosz, ma tam swój sklep. Teraz wraca z południa, ma kilka nadzwyczaj interesujących towarów. Szczególnie zwraca uwagę na lunetę, arcyinteresujący przedmiot. W Rosz jest tylko jedna luneta, w rękach pulkownika Alessandrovicia, teraz będą dwie! Śmieje się i roztacza wizję zarobku! Kiedy BG rozmawiają z Ringo znikną gospodarz, podnoszą się jakkie nawoływania i krzyki, w końcu wychodzi jego żona i wydziera się na całe gardło na klientów, żeby się zamknęli. „Nawet wystrząść się człowiekowi nie dają!” krzyczy, a cała sala odpowiada gronkim śmiechem. Po chwili ktoś wykrzykuje: „Ciśnij Mater, ciśnij Mater!” i po kilku sekundach trzydziście zapitych gandel wstrząsa całą karczmą zgrywając gospodarza do szybszego opuszczenia toalety. Tymczasem Ringo powraca do przernawie opowieści zachwalając swoje towary, zarówno te, które ma przy sobie, jak i całe mnóstwo równie wspaniałych w Rosz, w sklepie. Aktualnie sklepu pilnuje jego żona wraz z dwójką synów, tłumaczy. Oferta handlarza jest naprawdę imponująca, lista przedmiotów, które sprzedaje znajduje się na końcu przgyody, skserują ją i przedstawi graczom, by mieli się czym zająć, gdy...

PODSŁUCHANA ROZMOWA

Podczas gdy BG rozmawiają z Ringo, do jednego z nich podchodzi Mater. Gospodarz wybierze BG z najwyższym Autorytetem i szepetem poprosi go na bok. Mater przeciskając się przez tłum toruje drogę Bohaterowi i prowadzi go ku sienii. Bohater powinien wykonać test Czytania Emocji z PT 0. Jeśli go zda, dostrzeże, że wydarzyło się coś bardzo poważnego, Mater jest bardzo przejęty, choć oczywiście stara się to ukryć. Karczmarz mówi graczowi, że właśnie zwolnili się bardzo wygodny i cichy pokój, i chciałby go Bohaterowi zapropionować. Prowadzi przez dziedzińiec na zaplecze gospody,

Kilka przykładowych sylwetek siedzących przy stółkach w „Zwycięskiej”

- **Toro**, Agaryjczyk, łeb wygolony na лыso, z tyłu tylko długi ogon włosów, przypomina ogon lisa.
- **Stary**, Agaryjczyk, potężna sylwetka, tatuaże na przedramionach, obejmuje dwie pulchne kobiety, które niemal całkowicie go zasłaniały.
- **Gruby**, Agaryjczyk, puścił pawia, śmiech i wygląda jak świnią, karczmarz wył na niego już dwa wiadra wody, wszyscy narzekają ale on ich leje po mordach i nie chce wyjąć się umyć.
- **Dziewczynny**, dwie rozbране dziewczynny praktycznie zasłaniają leżącego pod nimi mężczyznę (tż obok stołu, w rgu sali).
- **Śniady**, człowiek z południa Dominium, rozdaje karty i zachęca wszystkich do gry, wokół niego non stop kilku żołnierzy.

gdzie są jeszcze dodatkowe pokoje. Wprowadza do jednego z nich i mówi: „Zapewne pan jest zmęczony tym zgiełkiem i tłumem, proszę tu odpocząć W SPOKOJU i CISZY, jak pan będzie czegoś chciał, ja przyjdę za chwilę i we wszystkim pomogę. Póki co proszę odpoczywać W SPOKOJU i CISZY. Tu jest CICHOO, można SPOKOJNIE posiedzieć”. Mater wypycha niemal gracza do pokoju i wychodzi. Wszystko to bardzo dziwne... Słowa spokój i cisza wyraźnie podkreślał. Bardzo wyraźnie.

Nie mija minuta, a w korytarzyku ponownie słychać Matera. Gospodarz prowadzi kogoś do pokoju obok, słychać jak mówi: „Oczywiście panie Stawko, nie będę przeszkadzał. Jak ktoś zapyta o pana, przyślę. Oczywiście, oczywiście...”. Stawko, kimkolwiek jest, wchodzi do pokoju obok, wraz z nim jest jeszcze jeden mężczyzna. Mater wychodzi. Stawko mówi do drugiego mężczyzny: „Wiesz co masz robić?”, „Tak, panie” pada odpowiedź. BG poznaje ten głos, natknął się na tego mężczyznę w stajniach i zapamiętał go, bo to prawdziwy olbrzym.

Po kolejnych kilku minutach słychać, że znowu ktoś się pojawił w korytarzyku i kilka osób (trzy) weszło do pokoju Stawko. Rozpoczyna się rozmowa, którą bardzo dobrze słychać, bo – jak się okazuje – między pokojami nie ma pełnej ściany – potężna dziura jest zakryta przez gobeliny. BG słyszy niemal każde słowo.

- Witajcie – rozpoczyna mężczyzna, który siedział tu od kilku minut

- Witaj, – słychać drugi głos.

- Chodzi o przygotowanie zasadzki na oddział dziesięciu ludzi.

- Masz pieniądze? – akcent mężczyzny jest bardzo dziwny, trudno domyślić się skąd pochodzi.

- Mam. Teraz dam połowę, drugą dostaniecie gdy porucznik Radcić i jego ludzie zginą.

- Kiedy i gdzie mamy uderzyć?

- Wyślemy go do wsi Alija. Niech tam czekają na niego orkowie. Porucznik Radcić i jego oddział będą tam za trzy dni, w czwartek.

- Będzie czekać dwudziestu orków. Dawaj pieniądze.

- Trzydziestu.

- Za trzydziestu orków zapłacisz więcej.

- Zapłacę ile trzeba, nie martw się, pułkownik Anfusz ma dość pieniędzy. Radcić ma zginąć. Niech tam będzie trzydziestu orków.

- Zatem niech tak będzie. Za trzy dni trzydziestu orków będzie czekało w Aliji. Nie zawiesz się?

- Nikt was nie widział? Byłeś ostrożny?

- Człowieku – zaśmiewa się przybysz – zapytaj mnie jeszcze, czy ktoś nas nie śledzi i czy może potrzebujemy ochrony. Nie martw się. Żaden człowiek nam nie zagrozi...

- Nie bądź bezczelny, przyjacielu. Sam jesteś człowiekiem! I tobie może się coś przytrafić!

- Nie martw się Stawko, dam sobie radę. Moi ludzie to nie handlarze wełną, możesz być pewny. Ty lepiej daj na mszę za



Radicia, niech wasz bóg szykuje dla niego pokoje – zaśmiewa się przybysz i wychodzi wraz ze swoimi towarzyszami. Stawko siedzi jeszcze kilka chwil i także wychodzi.

Po kilku minutach do pokoju BG przychodzi córka gospodarza i mówi, że zwołili się także drugi pokoj i zaraz przyśle tu przyjaciół BG. Pyta czy ma coś jeszcze donieść.

Cisza. Szok. Jeśli gracz dobrze się domyśla, rozumie, że właśnie był świadkiem rozmowy agaryjskiego wojskowego z Valdorczykiem i rozmawiali oni o zasadzce na agaryjskich żołnierzy. Poczucie honoru i szacunek dla żołnierzy walczących w imię Jedyne powinny być wystarczającą motywacją dla gracza, by zainteresował się tą sprawą. Póki co, do pokojów docierają pozostali BG. Do rana nikt ich nie będzie niepokoili. Mater się nie pojawia, na razie nie chce widzieć się z BG i unika ich. Jest przerażony, bo wie, że dużo zaryzykował – jeśli pomylił się względem Bohatera Gracza i jego ho-



WYCHODEK

Dla upewnienia się, że rozmowa Stawko z Valdorczykiem dotrze wyraźnie i bez problemów do wszystkich graczy, MG może zdecydować, że podczas gdy jeden z graczy siedzi w pokoju i podsłuchuje rozmowę, drugi akurat poszedł do toalety, a poniedział strasznie tam śmierdzi, zdecydował się wyjść na zewnątrz i załatwić co trzeba przy murze korytarza. Tak się okazuje, że trafia akurat pod okna pokoju, w którym toczy się podejrzana rozmowa i także słyszy jej fragmenty.

Dzięki temu MG ma pewność, że jeden z Bohaterów nie ukryje informacji tylko dla siebie (lub zwyczajnie czegoś nie pokręci) i treść rozmowy usłyszy cała drużyna.

noru, może przypłacić te omyłki życiem. Jeśli pułkownik Anjasz dowie się, że Mater pozwolił podsłuchać rozmowę jego podwładnego z Valdorczykami, Mater zginie. Karczmarz zamknął się w sienie i pije na umór.

BG, którzy słyszeli rozmowę muszą podjąć decyzję - albo zawiadomią resztę drużyny, albo ruszą śladem Valdorczyków. W pierwszym wypadku nie uda się już dogonić pogan. W nieodległym zagajniku czekają na nich dwa gotowe do odlotu lahmarzy. Trop urwie się, będzie można tylko obejrzeć polane z wymięcioną trawą i rozoraną przez szpony bestii ziemią. Ściganie Valdorczyków nie jest dobrym pomysłem. Ze względu na panujące ciemności trzeba utrzymać bliską odległość, żeby nie stracić ich z oczu, a poganie niemal biegną. Nie da się ich śledzić niepostrzeżenie. Gdy przybysze z zachodu zorientują się, że ktoś za nimi podąża, zatrzymują się i zechcą stawić czoła pościgowi, albo ruszą pedem w kierunku polany. Tam czeka na nich czwarty towarzysz, pilnujący dwóch lahmarów. Tak czy owak samotny Bohater (czy dwóch, jeśli wykorzystasz opcję z ramki „Wychodek”), nie ma szans stawić czoła poganom.

Jeśli BG zechce, może spróbować dopaść Stawko w pokoju (natychmiast po wyjściu Valdorczyków) lub chwilę później, w stajni, gdy siodła konie w pośpiechu i opuszcza gospodę. Jeśli Bohater jest sam, ochroniarz Stawko każe mu zejść z drogi, a w razie kłopotów rzuci się na niego z nożem. (Stawko salwuje się w tym czasie ucieczką). Jeśli BG jest więcej, Stawko każe im się odsunąć i będzie chciał odjechać. Do

niczego się nie przyni, wyprze się całej rozmowy i cierpliwie będzie czekał na dalszy rozwój wypadków. Ma silne plecy i wie, że nie stanie mu się krzywda. BG - zdradzając swoją wiedzę przed pomagierem pułkownika - oczywiście natychmiast trafiają na czarną listę jego mocodawcy i jeśli tylko Stawko zdoła mu przekazać co zostało, Anjasz wykorzysta swoje wpływy by zabić graczy. Ten człowiek nie ma skrupułów i nie przejmując się zbytnio losem ludzi, którzy stają mu na drodze. MG może zasugerować graczom, że ujawnianie się i zdradzanie tego, że podsłuchali rozmowę jest bardzo ryzykownym krokiem i mądrzej postąpią, jeśli nie zdradzą swoich atutów. Lepiej, by Stawko i Anjasz nie wiedzieli o BG i o tym, że podsłuchano rozmowę.

KAPLICZKA

W dowolnym momencie po spotkaniu Stawko z Valdorczykami któryś z graczy może zdecydować się na modlitwę i pójść do kaplicy, która stoi kilkanaście metrów od murów oberży (może to mieć miejsce wieczorem lub rano). MG może to nawet zasugerować bardziej wierzącym postaciom, jeśli gracze o tym zapomnieli.

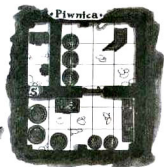
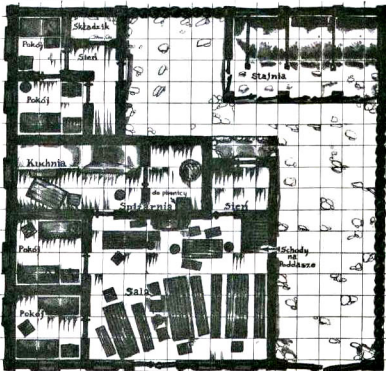
Okazuje się, że ołtarz jest sprofanowany, znajdują się tu pogańskie symbole. W kaplicy trzeba odprawić rytuał oczyszczenia. Gospodarz nie wie, kto, ani kiedy to zrobił, jego szczerą wściekłość miesza się z przestachem. Rano śle gońca do Rosz po księdza, by przybył i zrobił, co w jego mocy, by przeprosić Jedyne i przywrócić kaplicy świętość. BG mogą się domyślić, że zrobili to Valdorczycy, którzy rozmawiali wieczorem ze Stawko. Nikt nie widział ich, jak tu wchodzili lub wychodzili. Nie pozostawili żadnych śladów.

RANEK W „ZWYCIEŃSKIEJ”

BG budzą się wczesnie rano. Na zewnątrz panuje już gwar i zamieszanie, żołnierze wczoraj się bawili, lecz dziś muszą już spieszyc się do Rosz. Przy namiotach, stajniach, na drodze tłoczą się dziesiątki ludzi, to samo przy studniach. Dowódcy oddziałów pokrzykują, ktoś się kłóci, przepycha, ogólnie panuje wzorcowy, wojskowy chaos.

Kiedy gracze szykują się do drogi, Mater podchodzi do graczy i dość dwuznacznie mówi im, że ma PRZYJACIELA w Rosz i gdyby go ODWIEDZILI i pozdrowili, byłby im bardzo wdzięczny. Przyjaciel nazywa się Stacja.

Karczmarz ani razu jawnie nie wmontał się w tą sprawę, ale widać, że bardzo mu zależy, na jej rozwiązaniu. Boi się zrobić cokolwiek jawnie, oficjalnie. Gracze mogą wykonać test Czytania Emocji o PTO i jeśli go zdadzą, trafnie ocenią sytuację - gospodarz boi się działań, ale ze wszystkich sił próbuje zachęcić graczy do działania. Stacja, do którego kieruje graczy karczmarz, jest emerytowanym kapitanem w Rosz (jest w wieku Matera), przeszedł w stan spoczynku kilka lat temu, żyje tuż pod obozem, w miasteczku, które rozrasta się z każdym rokiem. Stacja jest prawdopodobnie jedyną osobą w Rosz, której BG mogą zaufać i której mogą przekazać to, co usłyszeli wczorajszego wieczoru.





OBÓZ ROSZ

Bohaterowie docierają do obozu Rosz, gdzie najpierw odnajdą kapitana Stancję, potem zaś – gdy kapitan zostanie aresztowany, będą zmuszeni na własną rękę szukać porucznika Radicia i przekazać mu informacje o szykowanej zasadzce.

OBÓZ ROSZ

Oboz podzielony jest na trzy części, a pod nim rozwinęło się dodatkowo niewielkie miasteczko. Część główna to obóz agaryjski, druga to obóz wojsk sprzymierzonych (tzw. Obóz Dolny) oraz trzecia – Karyjczycy (tzw. Obóz Na Wysokości).

Rosz rozłożony jest na wzgórzu. Potężna palisada okalająca obóz, a zatem i całe wzgórze wsparta jest na ciężkich kamiennych fundamentach. W równych odstępach rozłożonych jest osiem kamiennych wieżyc. Gracze wjeżdżają do obozu przez południową bramę. Strażerze przepuszczają BG bez problemów, pytają wprawdzie Bohaterów w jakim celu wjeżdżają do Rosz, ale odpowiedź BG zupełnie ich nie interesuje i „lykną” każdą informację. Ze względu na rozłożone pod obozem miasteczko, ruch jest duży i wiecznie ktoś wjeżdża lub wjeżdża z obozu.

Równe rzędy baraków ciągną się po obu stronach obozu, w środku zaś toczy się obozowe życie. BG przybywają wieczorem. Przeciskają się pomiędzy ogniskami, wokół których siedzą żołnierze. Słychać gwar rozmów i śmiechy. Przy niektórych z ognisk żołnierze śpiewają (zazwyczaj smutne żołnierskie ballady, szczególnie późną nocą). Starsi żołnierze opowiadają historie bitew, w których brali udział, lub o których choć słyszeli. Można tu siedzieć podzimanami i słuchać o orkach, elfach, o magii, Valdorzce, magicznych przedmiotach... Dzień toczy się specyficznym rytmem, jedni żołnierze szyku-

ją się do misji, inni właśnie odpoczywają po powrocie i mają kilka dni wolnego. Ranni obijają się, zdrowiejący już szykują do obowiązków, które czekają za kilka godzin. Jedni się śpięszą, inni wypożyczają. Żołnierze czyszczą broń, drzemią po nocnej warcie, grają w kości albo piją. Ktoś ostrzy noże, inny reperuje pistolet. Ktoś leży z łożblem trawy gapiąc się w niebo, inny suszy pranie nad ogniem, gdzieś indziej grupa młodych żołnierzy piecze kradzionego barana. Podpiyty weteran wykrzykując sprośną piosenkę miesza zupę gotującą się w wielkim żelaznym garze. Przy studniach niemal wiecznie ruch, to samo przy kapliczkach i barakach... Obóz żyje i przywodzi na myśl mrowisko, w którym nieustannie ktoś gdzieś pędzi. Trudno pojąć, że tak może działać obóz wojskowy, wydaje się, jakby to była hołota nie wojsko, a słowa „dyscyplina” nie słyszał tu nikt od lat.

Tak nie jest. Jeden dźwięk gongu stawilby cały obóz w gotowości bojowej. To weterani. Kiedy będzie trzeba, dadzą sobie świetnie radę. Jeden z drugim może nie umieć ugotować zupy czy zacerować gaci, ale kiedy chodzi o wojnę i walkę, każdy z nich doskonale wie co robić.

Obóz Dolny sprawia inne wrażenie. Jest tam i porządek i dyscyplina, brak jednak tego spokoju i pewności, którą człowiek czuje będąc pomiędzy Agaryjczykami. Wszystko tu trochę sztuczne, żołnierze spięci, nerwowi. Główna część tych wojsk to Kartińczycy, twardzi, silni żołnierze, zmęczeni jednak bliskością zagrożenia z poganińskich krajów, podłą pogo-

dą, oddaleniem od rodzinnych stron. Spokojny Półwysp Pazuza jest daleko, bardzo daleko stąd. Białe namioty są ubłoczone, papieskie flagi mokre, wiszą jak szmaty. Obozowisko przedstawiła smutny widok.

Oboz karyjski jest najniebezpieczny ze wszystkich, ale najbardziej przykuwa uwagę. Stacjonują tutaj rycerze z Semece, dosyć zamożni i bez reszty oddani idei walki z poganstwem. Duże namioty rozstawiono koncentrycznie wokół placu, na którym stoi duży krzyż. Przed każdym wisi splukany deszczem proporzec z herbem. Między namiotami leżą plechy, na których śpią giermkowie, czeładź i rzemieślnicy usługujący rycerzom. Po karyjskim obozie kręca się bicownicy, krzykliwi kazonadzieje i ubodzy mnisi, wyrzucający z innych obozów na kopcach. Agaryjczycy sądzą, że wszyscy oni to szpiedzy i złodzieje. Co wieczór odbywa się długa msza połączona z procesją dookoła Rosz - chórálne śpiewy niemal zgłuszają wówczas gwar i sprośne śpiewki zgromadzonych przy ogniskach żołdaków.

Miasteczko Rosz powstało razem z obozem. Kiedy pojawili się żołnierze, pojawiło się i zapotrzebowanie dla gospod, burdeli, sklepów i wszystkich, czego człowiek potrzebuje. Żołnierze muszą mieć gdzie wydać zarobiony żołd, wie o tym każdy handlarz na ziemi. Miasteczko składa się z kilkudziesięciu drewnianych domów. Żyją tu handlarze, lekarze, rodziny niektórych żołnierzy, weterani, którzy postanowili tu zostać już do końca, zbrojmistrze, kowale i dziesiątki innych osób, dla których oboz wojskowy jest żyłą złotą i dobrym miejscem na prowadzenie interesu. W Rosz można wynająć pokoje, zjeść dobry posiłek, kupić ekwipunek. Miasteczko jako takie nie ma rynku, ratusza, burmistrza, ot jest to chaotyczne skupisko domów, nie więcej. Rządzą tu dowódcą garnizonu, ale prawie nigdy go nie ma. Zalatwa jakiś sprawę na północy i w jego imieniu władzę sprawuje pułkownik Anijasz.

SPOTKANIE ZE STANCJĄ

Od „Zwycięskiej” do Rosz jest dzień drogi, więc - jak było już wspomniane - BG docierają do obozu we wtorek, późnym wieczorem. Z podsluchanej przez graczy rozmowy wynikało, że oddział poręcznika Radicia wpadnie w zasadzkę we czwartek, BG nie mają więc czasu do stracenia. Muszą szybko odnaleźć Radicia lub Stancję i powiedzieć im o tym czego się dowiedzieli. Kto wie, być może Radic już wyruszył i jest za Grzmiającą Rzeką!

Jeśli BG zdecydują się odszukać Radicia, okaże się, że widziano go w jednej z knajp, ale gdzieś polazł. Tej nocy nie uda się go odnaleźć, co zresztą wcale nie jest dziwne, biorąc pod uwagę rozmiar obozu. Pozostaje uciec się do Stancji.

Odalenie Stancji będzie stosunkowo proste, jest on znaną osobą w obozie i bez większego trudu BG zdobędą informacje, gdzie można go znaleźć. Wystarczy popytac kilka osób przy ogniskach, by dowiedzieć się, że Stancja mieszka w miasteczku pod obozem. Tam trzeba wypytawać ludzi.

Stancja to mężczyzna grubo po sześćdziesiątce. Lewa część głowy, twarzy, aż po szyję i bark jest okrutnie zniekształcona przez bliznę, która wygląda jak pozostałość po bardzo poważnym poparzeniu. Przeróżajacy widok. Jak się po chwili okaże, mężczyzna ma też zniekształcony głos, pustą głuchą, ochrypłą. Stancja kłamie się Bohaterom i gdy powiedzą, że przysłała ich Mater, zaprasza do środka. Żołnierz porusza się wolno, ciężko. Momentami widać w tych ruchach dawną gibkość i siłę, dziś jednak to już stary, zniechęcony człowiek. Cóż, przy swoich rówieśnikach z innych rejonów Dominium wygląda wciąż jak tytan. Swoim wyglądem i spokojem Stancja wzbudza u graczy szacunek - oto bez wątpienia stoi przed nimi człowiek, który służył w wojnie z Valdorem przez długie, najcięższe lata.

BG przedstawiają się i zdradzają mu, kto ich przysłał i czego byli świadkami. Nie mają innego wyjścia. Nie znają nikogo w Rosz. Muszą z kimś porozmawiać i wszystko wskazuje na to, że tylko Stancja może zaufać. Po zdaniu testu Czytania emocji o PT 0 można zauważyć, że Stancja naprawdę przeżył się wiadomościami o Radiciu. Dziękuje BG za ich poświęcenie i za to, że przyszyli do niego z informacjami. Mówi, że spróbuje się dowiedzieć czegoś więcej, o rozkazach dla poręcznika, a także odnaleźć Radicia (*Diabli wiedzą gdzie on teraz będzie!* Rozkazy dostanie na porannej odprawie, a teraz pewnie gdzieś chłycie - mów) i popoweszy w dowództwie. Umawia się z BG na spotkanie za dwie godziny, tuż przed północą.

BG mają czas na odpoczynek po całym dniu podróży w siodle. Mogą coś zjeść, rozprostować kości i przyjąć się obozowemu życiu. Zależnie więc skierują swoje kroki, MG powinni przygotować inne wydarzenia (rozmozy przy ognisku, opowieść o orkach, huczna zabawa w gospodzie itp.). Najlepiej, by gracze przysiedli do do jednego z ognisk i zjedli coś wraz z żołnierzami, a przy okazji wysłuchali nieco opowieści o Valdorze. Przykładowo informacje, jakie można zdobyć przy ogniskach, podane są w rozdziale „Opowieści przy ognisku”, który znajdziesz w Dodatkach na końcu przygody.

Po upływie dwóch godzin BG udają się do domu Stancji, lecz kapitan jeszcze nie wrócił. Nikogo nie ma w domu. BG muszą przyjść ponownie za jakiś czas. Bohaterowie zapewne zaczną się niecierpliwić. Mijają kolejne minuty, a kapitana wciąż nie ma. BG mogą zacząć wyprytawać żołnierz przy ogniskach, czy których z nich widział Stancję, lecz większość żołnierzy jest albo pijana albo zajęta własnymi sprawami i nie zwróciła uwagi na Stancję. Trudno się teraz czegośkolwiek dowiedzieć. Stancja nie pojawia się, BG nie odnajdą także Radicia. Jeśli gracze zdadzą test Zdobyczenia informacji z PT2, mogą się dowiedzieć, że około dwóch godzin temu Stancja trafił do aresztu. Nie wiadomo dlaczego.

BG mają prawo do testu Wypatrywania z PT2. Zdanie testu pozwoli im odkryć, że są obserwowani przez kilku żołnierzy. Jeśli BG chcieliby ich zaczepić, porozmawiać, ci wtopią się w tłum. Wydaje się, że jedyna szansa dla BG na odalenie Radicia to dopaść go gdy ten będzie ruszał w teren, zaraz po porannej odprawie - zakładając oczywiście, że jutro rano faktycznie dostanie takie rozkazy.

RANEK W ROSZ

Ranek w obozie jest zupełnie odmienny od tego, co gracze widzieli wieczorem. Poranne trabki postawily wszystkich na nogi i rozpoczęły kolejny dzień żołnierzy z Rosz. Sierżanci drą się na swoich ludzi, na sierżantów drą się poręcznicy, na tych - jeszcze - nikt nie krzyże, ale zapewne zacznie. Pierwsze grupy szykują się do ćwiczeń, żołnierze, którzy mają wyruszyć w teren, w pśpiechu szykują się do drogi.

W pewnym momencie na jednego z graczy wpada żołnierz popchnięty przez innego w jakiejś szamotaninie. Obaj przewracają się na ziemię. Podnoszący się żołnierz szepota Bohaterowi do ucha: „Stancja został wczoraj aresztowany, przeprasza, że nie potrafił pomóc, dowiedział się, że Radic o świecie rusza w teren, dopadnięcie go i przekazanie to co powiedzieliście kapitanowi. Kapitan prosi o pomoc”. I potem żołnierz przeprasza na cały głos i prosi gracza oficera o przebaczenie i darowanie kary. Odprawiony znika pomiędzy innymi żołnierzami.

Radic jeszcze nie wyjechał z obozu, właśnie szykuje się do drogi, jego ludzie są już w siodłach gotowi do wyjazdu. Bohaterowie mogą dopaść go przy północnej bramie. Poręcznik Radic dostąpi potężnego wierzchniowa. Rumak jest wspaniały, takich nie posiadają nawet karyjscy rycerze. Poręcznik prezentuje się na nim bardzo godnie. Zaczepiony przez graczy, powie, że teraz absolutnie nie ma czasu na rozmowę, bo ma rozkazy do wykonania i musi ruszać. Jeśli BG powoła-



ją się na Stancję, Matera lub w jakiś inny sposób zdołają przykuć uwagę porucznika, ten zatrzyma oddział na chwilę, lecz nim gracje zdążą powiedzieć coś więcej jeden z ludzi porucznika powie: „Poruczniku, mamy ogień”. Radić skrzywi się wściekle i powie Bohaterom, by dopadli go w południe, godzinę na północ od Wileczej Strażnicy. Teraz nie mogą rozmawiać, bo wokół obozu kręci się zbyt wielu „ciekawskich”.

SPOTKANIE Z RADIĆEM

Bohaterowie mają krótką chwilę, by zjeść coś, kupić w Rosz prowiant na drogę, przygotować się do dłuższej podróży. Potem wsiadają na koń i ruszają na zachód do brodu na Grzmiącej Rzeczce. Muszą go przekroczyć, dotrzeć do Wileczej Strażnicy, a potem ruszyć na północ, gdzieś, gdzie rozbija się obozem ludzie Radića. Jest środa, jutro porucznik trafi w zasadzkę. Trzeba się śpieszyć.

Podróż do brodu przebiega bez najmniejszych kłopotów. BG czują podniecenie, niepewność, przede wszystkim zapewne czują jednak wściekłość. Podsluchana rozmowa o zamachu, niewyjaśnione aresztowanie Stancji, atmosfera podejrzliwości w obozie. Nie tak Bohaterowie wyobraźli sobie świętą wojnę z poganami! Ale póki co trzeba po prostu pędzić ile sił, spotkać się z Radićem i ostrzec go o zasadzkę. Droga do brodu zajmuje około czterech godzin. Przeprawa przez bród i droga na północ kolejną godzinę. W końcu BG dostrzegają w oddali jeźdźca, który macha w ich stronę. Po kilku minutach BG docierają do miejsca popasu oddziału Radića.

Oddział porucznika liczy dziesięciu ludzi. Korzystając z postoju żołnierze jedzą posiłek. Konie pasą się i odpoczywają. Radić zaprasza BG gestem do ogniska. Przy ognisku siedzi on oraz dwóch ludzi - Ojciec i Bodzi. Jeden z Bohaterów rozpoznaje Ojca - widział go wczoraj wieczorem w Rosz, z żoną i dwójką dzieciaków. Ojciec nie poznaje naszego szlachcica.

Gdy gracje przekazają porucznikowi swoje informacje i opiszą mu to, co słyszeli i czego się dowiedzieli, ten przyjmie rewelacje spokojniej niż się spodziewali, tyle że z trudno ukry-

wanym smutkiem, może zalem... Zapytany o rozkazy od dowództwa, odpowie, że w zasadzie jego zadania są tajne, ale w tej sytuacji „ma w dupie dowództwo i tajemnicę”. Oddział porucznika ma ruszyć na południe od ruin miasta Gorosz, pokręcić się w okolicy tak, by sprokocować i ostatecznie wyciągnąć stamtąd jak najwięcej orków i zmusić ich, by ruszyli za nim. Radić ma po prostu robić za przynętę. Kiedy orkowie za nim ruszą, porucznik ze swoimi ludźmi ma im uciec, kierując się na południe do wsi Alija. Żyje tam kilku karian, którzy dadzą mu prowiant i pozwolą odpocząć. Potem uciekną na południe, na bagną i wrócą na wschód, przez lasy Beli Derin. Kiedy Radić będzie uciekał przed orkami, do Gorosz przedrze się drugi oddział i odbije więzionego tam od kilku dni pułkownika Alessandrowicia. W skład tego oddziału wchodzi podwładni więzionego. Udało im się ucieknąć, ale dowódca został uwięziony - to nie spodobało się w Rosz, zostali więc wysłani z misją odbicia Anijasz. Zdaniem Radića, dowództwo posłało ich na śmierć, bo nie uda im się wyrwać pułkownika. To „kara” za porzucenie oficera.

Według tego co podsluchali BG, właśnie we wsi Alija (do której ma uciekać Radić) będzie czekała grupa trzydziestu orków. Wygląda na to, że jest to misja samobójcza dla obu oddziałów.

Radić wydaje się być przybity. Wolno cedzi słowa, wpatruje się w ogień. Momentami BG odnoszą wrażenie, że myślami jest daleko. Po chwili rozmowy dla gracy staje się jasne, że mimo wiadomości o zasadzce, Radić wcale nie zamierza rezygnować z wykonania rozkazu. BG zapewne będą tym bardzo zaskoczeni. Oto argumenty, jakich użyje Radić, by wythumaczyć swoją decyzję:

● Pułkownik Anijasz chce nas zabić. Mnie i kilku ludzi z naszego oddziału. Wymknę się teraz, dorwie mnie za mięsią. Cóż mogę zrobić? Może lepiej pojechać tam, wyrznąć tych orków i paść we krwi? Lepiej zakończyć wszystko. Stracę osiemdziesiąt procent ludzi ale te dwadzieścia będzie już miało spokój. Dla spokoju tej dwójki może warto zginąć...

● Jak odmówię wykonania rozkazu i wrócę teraz do Rosz, to mnie powiesz, Nie mam przecież żadnych dowodów! Wolę

ginąć z mieczem, niż na stryczku. Zawsze jest szansa, że się uda, jak dotąd szczęście za Grzmiazką Rzeką zawsze mi dopisywało. A jeśli będę miał pecha - no cóż - zabiorę ze sobą do piekła trochę orków. Teraz, gdy już wiem o zasadzce, może sam zdołam przygotować swoją pułapkę.

© Jak wykonam rozkazy - odciągając orków od Alessandrowicza, ale nie dotrę do Aliji, przyzycione w wiosce oraz w wściekłości i nudów wyróżną całą wycę. Już raz słyszałem o czymś takim. Mnie i moich ludzi obarczy się wina za śmierć niewinnych karian. Może jestem sentymentalny, ale na prawdę nie chcę, żeby z mojego powodu ginęli zwykli ludzie.

Są jeszcze i żołnierski honor i odwaga, jest jeszcze wiara, że może z zasadzki nie nie wyjdzie, jest wreszcie zwyczajna agaryjska filozofia życia i śmierci. Bo żołnierz musi zginąć w walce, nie w łóżku. Radic gra na emocjach Bohaterów, pokazuje że jest odważny, honorowy, podczas gdy wcale nie ma zamiaru ginąć w Aliji. Porucznik właśnie wyczuł szansę na dezercję z armii. Potrzebuje jednak do tego pomocy nieświadczych niczego BG.

Ludzie Radicia jest dziesięciu, nie mają szans w starciu z trzydziestką orków. Jeśli do porucznika przyłączyliby się BG (wraz ze swoimi Sojusznikami), wciąż nie mieliby większych szans w starciu z orkami, lecz przynajmniej starcie nie przypominałoby rzezi niewiastek. Gdyby przygotował plan ataku na osadę i zaskoczył orków, może byłaby szansa, mała, minimalna, że wszyscy wyjdą cało z opresji. Tak mogą sądzić gracze. Radic nie ma wątpliwości, że to niemożliwe. Dla kogoś, kto nigdy nie walczył z orkiem (jak Bohaterowie), starcie potrwał ułamek sekundy. By pokonać jednego orka potrzeba trzech, czasem nawet czterech ludzi.

Trudno przewidzieć, czy drużyna ostatecznie zdeklaruje się pomóc Radicowi i zaoferuje mu swe rapiry. Jest to wielce prawdopodobne. Jeśli powiedzą, że są gotowi ruszyć z nim do Aliji, porucznik z olbrzymim szacunkiem podziękuję im za tę ofertę i poprosi, by pomogli, ale inaczej. Porucznik prosi BG by jak najszybciej wrócili do Rosz i odnaleźli kapitana Torako. To przyjaciel Radicia, i jeśli ktokolwiek może pomóc, to właśnie Torako. Albo wymusi na dowódczynie zmianę rozkazów, albo, co bardziej prawdopodobne, zbierze posiłki

(choćby i nieoficjalnie) i ruszy z odsieczą. Jeśli gracze nie zaoferują pomocy Radicowi ten sam wyjdzie do nich z prośbą.

Radic bardzo wylewnie dziękuje BG za okazaną pomoc, kłania się im i mówi, że wiele znaczy dla niego to, że ruszyli za nim ostrzegę po przed niebezpieczeństwem. „*Będzie zwiniął jak się da, powiedzie Torako, że dotrę do Aliji w piątek po południu. Do tego czasu orkowie powinni jeszcze tam czekać.*”

Ludzie Radicia wolno ruszają, Bohaterowie także, lecz w przeciwnym kierunku, szybko, najszybciej jak się da.

KAPITAN TORAKO

BG teraz już się naprawdę śpieszą, pędzą ile sił. Powinni wykonać otwarte testy Jeźdźstwa (PT 0). MG bierze pod uwagę najgorszy spośród wyników. Normalnie droga do Rosz zajmuje około pięciu godzin. Jeśli test nie został zdany, droga zajmie sześć godzin. Jeśli test został zdany, za każde 3 Punkty Sukcesu BG skracają czas drogi o 20 minut. MG powinien wyraźnie opisać, że teraz gracze grają już „na stoperze” - każda godzina jest cenna.

BG wpadają do obozu. Pytają kogokolwiek o Torako. Pierwsze kilka osób nie wie, o kogo chodzi, w końcu trafia się jakiś bardziej doświadczony żołnierz. „Torako nie żyje - wyjaśnia. - Zginął w zasadzce orków dawno, dawno temu. Będzie już ze 20 lat. Wspomniał kapitan”. Co?! Nie żyje?! Od dwudziestu lat?!

Jaka będzie reakcja graczy? Wściekłość? Na pewno. Być może nie będą potrafili pojąć zachowania Radicia. Być może będą się domyśliłi, dlaczego ich oszukał. Nie tego się spodziewali! Są zaskoczeni, zawiedzeni, może rozczarowani. Prędzej czy później zrozumieją, co się stało. Radic swoim oszustwem zmusił ich do honorowego wycofania się z tej samobójczej misji. Nie jadą z nim na pewną śmierć, choć nie odmówili zginąć, nie stracili honoru. Wyszedł na kłamcę, tak. On zginie, tak. Lecz on żył!... Cholery Radic!

Jest środa, wieczór. Cały wótek i całą drogę BG byli w siodle, są zmęczeni. Dobrze, by usiedli gdzieś przy ognisku lub w jakiejś gospodzie. Jeśli gracze są wzburzeni i dyskutują

ODDZIAŁ PORUCZNIKA RADICIA

© **porucznik Radic** - mężczyzna po czterdziestce, brunet z długimi włosami. Jest silny oraz wytrzymały, chociaż chudy i żyłasty. Ciemne oczy majątą gwałtowne spojrzenia. Przy pierwszym spotkaniu sprawia wrażenie typka spod ciemnej gwiazdy, ale ci, którzy go znają lepiej wiedzą, że to charzmatyczny dowódca z zasadami. Radic nosi duży kinał - ta broń, podobnie jak wspaniali koń - wyróżniają go z tłumu żołnierzy.

© **Ofcie** - pięcioletni złowroty mężczyzna, wygląda jak tur, jest o kilka lat młodszy od porucznika, ma kręcone włosy, trochę już białe. Niemal nieustannie uśmiechnięty, lubiany przez wszystkich, dobry duch oddziału. W Rosz ma rodzinę - żonę i dwojgó dzieciaków.

© **Kibuth** - narwany Waldeczyk, oprócz nubbyjskiego zna tyłko agaryjski, i to bardzo słabo (*wal się, spadaj i twoja matkę też*). Rozumie jednak dużo. Jest przed trzydziestką, włosy ma splecione w pięć długich warkoczy, twarz zdobią mu tatuaże z tajemniczymi symbolami, ma ciemną karnację skóry. Jeśli ktoś nie zna go dobrze, intuicynie mu nie zauska. Kibuth sprawia nieprzyjemne wrażenie, jest dziki, nieokrzesany, nieprzewidywalny.

© **Diabak** - koło trzydziestki, krótko ostrzyżony i wściekle uśmiechnięty mężczyzna. Jest zwiadowcą w oddziale, gada jak najęty, gorszy od przekupki, jedaczką mu się dosłownie nie zamyka. Wygląda na rozstrangowanego, trudno uwierzyć, że ten gość może być zwiadowcą. W rzeczywistości należy do najlepszych w Agarii.

© **Klaro** - dziewczyna przed trzydziestką, brunetka, długie włosy zaplecione w warkocze, tatuaże na ramionach, brzuchu, plecach. Wzbudza niepokój, ma bardzo nieprzyjemne spojrzenie, w którym kryje się obłąd. Nosi bardzo dużo broni. Z zachowania w oddziale można wywnioskować, że jest kobietą Radicia albo Eleganta, albo Kibutha... Trudno ocenić, tuli się do każdego z tych trzech.

© **Elegant** - mężczyzna przed czterdziestką, czysto, dobrze ubrany, uczesany, ogolony. Wypowiada się bardzo elegancko. Bardzo spokojny człowiek, nieustannie zajęty pielęgnowaniem swojego ekwipunku. Jest świnięty, na szczególności na froncie jego choroba nie jest szczególnie zauważalna - facet lubi napawać się śmiercią.

© **Bodzio** - mężczyzna koło trzydziestki, posturą przypomina dużego niedźwiedzia, jest ogolony niemal na tyso, sprawia wrażenie dość niezręcznego. Nie odstępuje Radicia na krok. W ciągu dnia wypowiada góra kilkanaście słów.

© **Mala** - trzydziestokilkuletnia dziewczyna, delikatna i miła, dobra dusza oddziału. Miała w Rosz męża, który niestety zginął kilka lat temu. Ma w sobie dużo kobiecej delikatności. Sprostujeżaczka i raczej cicha. Niesamowity jeździec i dobry zwadowca.

© **James** - dwudziestokilkuletni mężczyzna, Cynażyzyk. Przeróżnie chudy, ma długie, wypielonowane dlonie. Jest niesamowicie gibki i czeczny. Sprawia wrażenie, jak by był artystą, a nie żołnierzem. Cóż, okazuje się, że jest niesamowitym żołnierzem. Najlepszy obok Radicia szermierz w oddziale.

© **Traposz** - mężczyzna w średnim wieku, Agaryczyk. Cały czas pokazuje - jego płuca zostały na wskroś przeżarte, gdy niecałe trzy lata temu podczas bitwy na Grzmiazkiej Rzece, padł ofiarą magicznej chmury bojowej Valdorskich magów. Jego specjalnością jest muszkieter. Poza wysokimi umiejętnościami strzelania autem jest niewątpliwie posiadanie nordyjskiego muszkietera.

o zachowaniu Radicia to doskonale. Jeśli zaś są zniechęceni i obrażeni, czas by akcja znowu ruszyła do przodu, niech przy jednym z ognisk rozgorzeje ciekawa rozmowa pomiędzy żołnierzami, rozmowa, z której gracze dowiedzą się czegoś ciekawego o walce z orkami, o pułkowniku Alessandróvicu – przykładowe tematy rozmów przy ogniskach podane są w rozdziale „Opowieści przy ognisku”. Musisz zaciekawić graczy, sprawić, by za żadne skarby nie obrażali się na przygodę, na Radicia. Niech wsłuchają sprawi, by w ich głowie zaczęły kołatać myśli: „Ty pieprzony Radiciu. Uratujemy cię, a potem masz w rękę za to kłamstwo”.

Gdziekolwiek są BG, przed północą odnajduje ich Stancija. Wyszedł już z aresztu (wstał się za nim ktoś z dowództwa i szanowanego weterana z Rosz wypuszczono na wolność). Jak tylko kapitan odnajduje graczy, pyta czy dorwali Radicia. Dowiaduje się o kłamstwie porucznika i o tym, że ten kazał im szukać kapitana Torako. Stancija prosi BG, by poszli z nim do domu, odpocząć i pogadać. Bohaterowie nie wiesz, że właśnie podali uzgodnione kilka miesięcy temu hasło. Plan dezercji Radicia właśnie zostaje uruchomiony Torako, słowo klucz...

O CZYM NIE WIEDZĄ BG...

Radici jest dawnym podwładnym Stanciji. Służył pod nim przez wiele lat, by w końcu po przejściu Stanciji w stan spoczynku samemu zostać porucznikiem i dowodzić oddziałem. W tym samym oddziale służył też Mater (Torako zaś był przełożonym Stanciji dawno, dawno temu). Kilka miesięcy temu, po kilku spieczękach pomiędzy oficerami, Radici trafił na czarnej liście, oficerów, którzy nabyli często mają własne zdanie i własną opinię na temat decyzji dowództwa Rosz. Jego oddział zaczął otrzymywać coraz gorsze i bardziej niebezpieczne misje. Radici wychodził cało z kolejnych zadań, ale wiedział, że w końcu noga mu się podwinie. Żołnierze w obozie szepotali przy ogniskach o tym, że jest już po poruczniku. Miały kolejne tygodnie i było już wiadomo, że Radici musi być odstrzelony, jego legenda zaczęła zbytnio rosnąć.

Porucznik zaczął opracowywać plan ucieczki. Musiał uciec z Rosz, by ocalić głowę. Jedyną osobą, na którą mógł w stu procentach liczyć, był dawny dowódca, Stancija.

Plan Radicia jest prosty – chce sfingować swoją śmierć i zniknąć; wyjechać z Agarii. Potrzebuje do tego dwóch elementów: kogoś, kto uda, że go zabija oraz kogoś, kto tę śmierć zobaczy. Kiedy Radici spotkał BG, szybko ocenił, że są doskonałymi świadkami. Ludzie honoru, szlachetni, dobrze urodzeni, nie związani z nikim z Rosz. Jeśli oni zaświadcza, że porucznik zginął, nikt nie będzie miał podstaw, by poddać te zeznania w wątpliwość. Radici potrzebuje jeszcze kogoś, kto go „zabije”. Do tego wykorzystuje orków. Żeby ich do tego nakłonić, musi im zapłacić. Dlatego odesłał BG z powrotem do Rosz, bo potrzebuje pomocy Stanciji, potrzebuje czegoś cennego, co będzie mógł zaofiarować orkom w zamian za zorganizowanie przedstawienia i odebranie zbrojstwa porucznika. W plan Radicia w tajemniczość jest dwójka ludzi z oddziału (Klara oraz James), którzy chcą zniknąć razem z porucznikiem.

Kiedy Stancija słyszy z ust BG imię kapitana Torako, wie, że Radici jest gotów do zniknięcia. Potrzebuje tylko czegoś cennego dla orków i potrzebuje oczywiście, by Bohaterowie wrócili za linię frontu. Są niezbędni do wprowadzenia planu w życie...

ROZMOWA ZE STANCJĄ

Cóż, trudno mieć żal do człowieka, że chciał drugiemu życie ocalić. Pan zbroiłbyś inaczej? – pyta kapitan BG gdy już wszyscy usiadą nad dzbanem wina w jego domu – Zgodziłbyś się, by jaki niewinny młodzik ruszył z tobą na pewną śmierć? Może byś jednak zrobił wszystko, by go ocalić? Och,

skłamał głupiec, lecz przecież z szacunku dla Panów. To dobry człowiek. Ostatni z moich ludzi, z dawnego mojego oddziału. Kocham go jak syna – ciągnie Stancija. – Cóż jednak, skoro został tam bez szans, nie da rady sam, w dziesięciu ludzi na tych orków nie poradzi, nawet on, nawet Radici. Był najlepszy, długo się trzyma. Wlecie panowie, ze on ma 46 lat? Od ponad 20 lat w siodle i w akcji...

Stancija tak kieruje rozmową, by wymusił na BG, że jednak ruszą z odsieczką i pomocą Radiciowi. Musisz odegrać to naprawdę wrzeszcząc. Przedstawiasz go jako odważnego, honorowego żołnierza, który pojechał walczyć z orkami i ratować bogu ducha winnych wieśniaków z Aljii. Kiedy z ust BG padnie wrzeszcz słowo, że pomoga, czy się to Radiciowi podoba, czy nie, Stancija nie pozwoli im się już z tego wycofać. Zaofiaruje wszelką możliwą pomoc i wychwali ich odwagę i honor. Stancija poradzi graczom, by poczekali do rana, wypoczęli, przespali się, a on na rano przygotuje kilka niezbędnych rzeczy, w tym dokładne mapy.

Te przedmioty przydadzą się w bardziej niż kilka godzin, które nadrobiłbyście, wyruszając natychmiast. Potrzebuj trochę czasu, by je zorganizować. Poza tym przyda się ci wam odpoczynek, no i po nocy i takdale to nie zajdziecie. Radici też musi spać.

Stancija oferuje graczom nocleg u siebie w domu, sam rusza „w obóz” zdobyć nieco potrzebnego ekwipunku.

RANEK I W DROGĘ

Stancija budzi graczy jeszcze przed świtem. Na zewnątrz jest ciemno. Trzeba się jednak śpieszyć. Jest już czwartek. Kapitan wręcza graczom mapy – *Jak was kto z tym zobaczy, to rozstrzelają. Te mapy z kantyny oficerskiej. Kładzie też na stole garść amuletów – A jak z tym zlapia, to was spala.*

Amulety w większości trzeba mieć na sobie. Stancija szybko opisuje ich działanie. Opis przedmiotów znajduje się na końcu scenariusza. Pośród nich ważny dla fabuły przyrządy jest bogato zdobiony sztylet, bardzo cenny przedmiot magiczny, zdobyty kilka lat temu na jednym z dowódców oddziałów orków. Stancija wykradł go z prywatnej kwatery pułkownika Anjiasza – żyje w obozie ponad pół wieku i ma swoje sposoby. Sztylet ma swoją historię – został zdobyty na orkach i okazał się artefaktem bardzo rzadkim i chyba bardzo potężnym, bo żaden specjalista nie potrafił określić jego właściwości. Nic dziwnego, że z miejsca trafił do kieszeni pułkownika Anjiasza. Radici – wiedzą o tym tylko jego najbliższe zaufani ludzie – dogaduje się z kilkoma orkami. Chociaż orkowie nie wyjawili mu właściwości broni, powiedzieli, że broni jest dla nich niezwykle cenna, i że bardzo by ją chcieli odzyskać. Sztylet jest artefaktem, który wiele razy pomógł orkom w wojnach toczonych w Valdorze, ponieważ jego magia skierowana jest głównie przeciw elfom. Zatarł między tymi dwiema rasami nie należąc do żadnego.

Gdy porucznik omyslał swój plan ułomnienia się z wójką, przypomniał sobie o sztylenie. Stwierdził, że ofiarowując orkom, zyska ich pomoc podczas fingenowania swojej śmierci. Gdyby rozpoznało się, że dopadły go te bestie, wszyscy postawiliby na nim krzyżyk. Radici próbował wycygnąć sztylet od Anjiasza. Gdyby broni została w końcu skradzioną, Anjiasz nie miałby żadnych wątpliwości czyja to sprawa. Umówił się ze Stancją, że jeśli kiedyś przyśle mu niewtajemniczonych ludzi, na hasło „kapitan Torako” Stancija miał swinsnąć sztylet i oddać go owym posłańcom. W ten sposób broni trafia w ręce BG, którzy ruszają na poszukiwanie Radicia. To ryzykowna metoda dostarczenia okupu dla orków, bo Bohaterowie mogą zginąć po drodze, albo nie spotkać się z Radiciem, ale innego wyjścia nie ma.

Stancija chce mieć pewność, że drużyna przekaże sztylet Radiciowi lub jego ludziom, więc omawiając właściwości podarowanych drużynie przedmiotów przyznaje, że niektórych zdolności po prostu nie zna. Sugeruje, żeby pokazać błyskot-

ki jednemu z ludzi porucznika, Valdorczykowi o imieniu Ki-buth. On powinien wiedzieć, co z tym trzeba zrobić.

Stancja rozkłada na stole mapy i szybko opowiada graczom o najważniejszych zaznaczonych na nich elementach. Mówi o magicznych strażnicach, pułapkach, o tym, by gracze uważali przez lasach Beli Derin, bo jego zła sława nie jest wyszana z palca. Wprowadza graczy w sytuację i omawia najważniejsze niebezpieczeństwa, jakie na nich czekają. Wspomina też o agaryjskich dezertersach, których mogą tam spotkać. To niebezpieczni desperaci, ale jako że BG nie służą w agaryjskiej armii, mogą się z nimi dogadać. Gdyby przyszło wybrać między spotkaniem z orkami a dezertersami, zawsze le-

piej wybrać ludzi - i, bądź co bądź, karian. Na końcu scenariusza znajduje się dodatek „Opowieści przy ognisku” - stamtąd możesz zaczerpnąć opisy zagrożeń z Grzmiającej Rzeki. Kapitan sugeruje trasę wzdłuż rzeki na południe i potem na zachód wzdłuż linii lasu. Droga jest dłuższa, ale mniej niebezpieczna, mniej patroli - a dla BG to jest kluczowe, nie mają żadnego doświadczenia w poruszaniu się na terenie wroga. Muszą wybrać jak najbezpieczniejszą trasę. Jeśli nie wydarzy się nic niespodziewanego, w piątek popołudniu powinni dotrzeć do Aliji.

BG ruszają. Szybko, teraz to już wyjść z czasem... Zaczyna się nowy dzień.

DROGA DO ALIJI

Przed nami właściwa część przygody - BG przekraczają Grzmiającą Rzekę i ruszają na batalię z orkami, na dobre i złe, na śmierć i życie. Ruszają, by ratować dziesięciu ludzi, których w Rosz chcą widzieć martwymi... Mają dwa dni, by dotrzeć do osady i wspomóc ludzi Radicia w walce z orkami.

WYJAZD Z ROSZ

BG wyruszają z Rosz zaraz po trąbkach, które budzą cały obóz. Od godziny są już na nogach, Stancja wręczył im mapy, amulety, przekazał ile mógł informacji o terenie, przez który będą podążać. W końcu muszą ruszać. Nie ma chwili do stracenia.

Na zewnątrz jest brzydko. Pogoda deszczowa, nieprzyjemna. Kiedy spojrzeć na zachód, jest tam tylko szary cień, nisko wiszące chmury i odległa ściana deszczu. Nieprzyjemny wiatr wieje od wschodu. BG wsiadają na konie, ruszają.

Podróż na zachód, do brodu i Wilczej Strażnicy, zajmie Bohaterom kilka godzin. Tu droga jest znana, bezpieczna, mogą jechać szybko i nadrobić tak dużo czasu, jak to możliwe. Po drodze mijają niewielki oddział zwiadku, lecz nikogo więcej. Jest wcześniej, nie się nie dzieje.

Droga do Wilczej Strażnicy zajmuje cztery godziny. BG powinni wykonać otwarty test Jędrzyctwa. MG sprawdza najgorszy wynik w drużynie. Każdy Punkt Sukcesu oznacza każde minut zaoszczędzonego czasu. Jeśli test nie został zdany, każdy Punkt Porażki oznacza dziesięć minut straty.

W końcu BG docierają do strażnicy. Agaryjczycy pytają ich o cel misji. BG muszą zdać test Autorytetu z PT 0. Jeśli go nie zdadzą, wartownicy będą zadawali kolejne pytania, ządali przedstawienia jakichś rozkazów. W krytycznym momencie, jeśli BG będą bardzo niewiarygodni, może dość do spiecia i nawet do aresztowania Bohaterów. Miejmy nadzieję, że BG uda się jednak przepłynąć przez Grzmiającą Rzekę. Rozmowa z wartownikami, chwila odpooczynku dla koni i przeprawa przez rzekę zajmie w sumie godzinę czasu.

W końcu BG są po drugiej stronie frontu. Są w Valdorze.

KRAJOBRAZ ZA RZEKĄ

Pogoda jest paskudna. Śpią deszcz, a ciężkie chmury wiszą nisko na niebie. Wokół jest szaro, tak jakby słońce w ogóle się dziś nie przebudziło. Oto i krania pogan, dzika, brudna, nieprzyjazna. Ziemia jest podmokła, błotnista, wzdłuż Grzmiającej Rzeki ciągną się rozlewiska. Nie ma traktów, wygodnych dróg, są chaszcze, parowy, grząskie pola. Im dalej na południe, tym krajobraz bardziej popołudnowy, nierówny. Na horyzoncie pojawiają się samotne drzewa, na niebie latają potężne ptaszyska, nazywane Trupimi Ptakami (Monastyr str. 279/285).

Bohaterowie ruszają na południe, tak jak poradził Stancja. To jedyne sensowne rozwiązanie, jedyna chyba szansa na to, by cali dotarli do Aliji. Jeśli wybiorą inną trasę, zdają musieli zawrócić - zbyt wielu tam pogan. Na zachodzie rozciąga się szare pustkowia. Na horyzoncie nie ma miast, dróg, karawan. Tylko ziemia niczyja, jałowa, niebezpieczna, pełna pułapek i wrogów. W końcu można też dostrzec wspomnianie w obozie Wieżycze. Bohaterowie zatrzymują na chwilę konie, obracają się w ich stronę, patrzą. Pośród pola, w zupełnym pustkowiu, wzbija się w niebo kamienny, potężny słup, wokół którego kołują ptaki. Kilka czarnych ptaszysk siedzi na szczycie budowli. Jeśli Bohaterowie zapamiętali ostrzeżenia, będą się trzymali z dala od Wieżycze, inaczej ptaszyska ściągną im na kark orków.

W oddali coś się pali, gesta smuga dymu ciągnie się ku niebu. Może to ten dym tak zasnul niebo? Głupie myśli... A jednak wzrok raz i raz ucieka ku temu słupowi dymu, a potem ku ciemnemu niebu...

ZASADY ZWIADU

Zwiadowca wykonuje otwarty test Wypatrywania. Żadny test oznacza, że udało mu się wypatrzeć element na tyle minut przed drużyną, ile było Punktów Sukcesu. Wtedy Zwiadowca może powiadomić o danym elemencie drużynę i, jeśli chce, udać się tam, by dokładniej to zbadać.

Zwiadowca wykonuje otwarty test Jędrzyctwa - każdy Punkt Sukcesu to minuta przewagi nad drużyną, jaką wypracował. Nie udany test oznacza, że nie udało mu się dotrzeć na miejsce przed drużyną.

Przykład: Johan rozgląda się po okolicy. MG każe mu wykonać test Wypatrywania. Johan zdaje test i zdobywa 5 PS. Oznacza to, że udało mu się wypatrzeć znajdujące się 5 minut drogi stąd drzewo szubieniczne. Johan może ruszyć w jego kierunku, by sprawdzić, czy nie ma tam nic podejrzane. Wykonuje otwarty test Jędrzyctwa i uzyskuje 3 Punkty Sukcesu. Oznacza to, że kiedy drużyna dotrze w okolice drzewa, Johan będzie tam już od trzech minut i będzie mógł im powiedzieć, co ciekawego w międzyczasie odkrył.

Każdy z BG powinien wykonać test Lęku z PT 0 (Monastyr str. 150/91). Osoby, którego nie zadają otrzymują PT 1 do wszystkich kolejnych testów aż do kolejnego ranka. Nie podoba im się ta kraina, ziemia wzbudza w nich niepokój.

WIEŻYCE

Magiczne wieżycy postawiono na ziemiach Nubrii, by zawiadamiły pobliskie garnizony o zbliżających się wędrowcach. Grupa kilku jeźdźców jest zbyt mała i Wieżycy ich nie wypatrzą, lecz jeśli drużyna BG składa się z więcej niż 5 jeźdźców, jest już szansa, że zostaną zauważeni. Im więcej ludzi, tym większa szansa.

Strażnice mają dwa zasięgi działania. MG powinien wykonywać cztery testy podczas pierwszego dnia podróży BG przez szerszy zasięg. Jeśli w dowolnym momencie BG wkroczą w węższy zasięg (mniejszy okrąg na mapie), MG automatycznie wykonuje dodatkowy test.

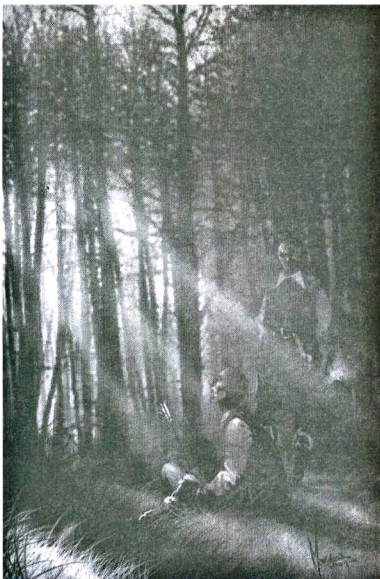
Wieżycy mają Spostrzegawczość równą 10 i Wypatrywanie 2. Bazowo ich test Wypatrywania ma PT 10 w zewnętrznym kręgu i PT 5 w wewnętrznym. Za każdego człowieka powyżej pięciu w oddziale PT obniża się o 1, aż do 0.

Wokół wieżycy gromadzą się stada ptaków - niektóre siedzą na szczycie, inne kołują na niebie. Jeśli Wieżycy wypatrzy bohaterów, ptaki zrywają się do lotu w kierunku pobliskiego garnizonu. Stacjonujący tam oddział wie, skąd nadleciały i żołnierze ruszają na poszukiwanie w tamtą stronę. Wieżycy nie podają żadnych informacji na temat intruzów, po prostu zawiadamiają, że liczna grupa naruszyła ich terytorium.

DROGA NA POŁUDNIU

Od momentu przepłynięcia się przez błąd BG będą podążali na południe, nim dotrą do północnej granicy lasów Bell Derin. Gracze powinni ustalić szlak, w jakim się poruszają. Jeśli w drużynie jest Zwiadowca z Cechą Na przelaj, zapewne on odpowiada za bezpieczeństwo. Jeśli nie ma takiej postaci, BG otrzymują PT1 do wszystkich testów Wypatrywania i Ukrywania się.

Po lewej ręce BG mają rzekę. Póki co, około południa Zwiadowca wypatrzy zagajnik po zachodniej stronie. Jeśli wyruszy go zbadać, nie znajdzie tam nic podejrzanego, las mieszanym, gęsty, żadnych oznak, by w ostatnich dniach stacjonował tam jakikolwiek oddział. Kiedy Zwiadowca będzie opu-



zał las i wracał do reszty drużyny, w niebo wzbije się stado ptaków, zatory nad nim dwa koła i odleci na zachód.

Na dalszym etapie wędrowki teren stanie się trudniejszy: BG docierają do rozlewiska. Grzmiąca Rzeka wylała, ziemia jest grząska. Można ten teren ominąć kierując się bardziej na zachód, lecz trudno ocenić czy zaoszczędzi się drogi (udany test Szutki przetrwania o PT 2 pozwoli ocenić, że BG zaoszczędzą około 30 minut omijając grzęzawisko i nadkładając drogę). Jeśli BG zechcą przedrzeć się przez podmokłe łąki, w końcu zjadą z koni i poprowadzą je za uzdy. Rzeka wylała

WYPATRYWANIE I UKRYWANIE

Przez dużą część przygody BG będą musieli wypatrywać wrogich oddziałów i ukrywać się przed nimi, by uniknąć niepotrzebnej walki. Aby określić, kto logo wypatrzy pierwszy, MG wykonuje test Wypatrywania opierając się o współczynniki określonego oddziału orków (lub Nubryczyków, zależnie od sytuacji), natomiast zę strony BG test wykonuje Zwiadowca. Ten, kto osiągnął więcej Punktów Sukcesu, jako pierwszy zamawia przeciwnika i zapewne narychmiast daje sygnał swoim ludziom do ukrycia się. Każdy w oddziale wykonuje test Ukrywania się. Liczy się najgorszy wynik w drużynie. Przeciwny Zwiadowca ponownie wykonuje test Wypatrywania, uwzględniając wszystkie ujemne PT (Monastyr, str. 105/86). Jeśli wynik wypatrującego jest lepszy od wyniku ukrywających się, udało mu się ich wypatrzyć. Jeśli nie, oddział pozostał niezauważony.

kilkanaście dni temu i na mapach od Stancji nie było to oczywiście zaznaczone. Wędrówka jest znużająca, uciążliwa i, co najgorsze, bardzo wolna, a czas nieubлагanie upływa. Przedarcię się przez najtrudniejszy fragment rozlewiska zajmie około godziny.

Jeśli BG zdecydują się ominąć rozlewisko od zachodniej strony, zaoszczędzą pół godziny, lecz mogą natknąć się na dziesięcioosobowy patrol Nubryjskiego wojska. Jeśli BG zostaną wypatrzani przez patrol i nie uda im się na czas ukryć, to zależnie od ilości BG w drużynie Nubryjczycy zdecydują się na zaatakowanie ich lub wycofają się po posiłki i dopiero wtedy ruszą tropem Bohaterów.

Na południe od rozlewiska teren staje się pagórkowaty. Słońce stoi w zenicie, lecz promienie nie przebijają się przez ciężkie chmury. Mżawka staje się coraz bardziej uciążliwa, wiatr od rzeki jest dość silny, chłodny.

Na wschodzie, przy rzecze, można dostrzec kilka szafasów. To bardzo mała osada rybaków. Na zachodzie, na wzgórzach, znajdują się ruiny kariańskiejkaplicy.

W osadzie żyje sześć rodzin Nubryjczyków. Jeśli BG pojawią się w okolicy wsi, rybacy dostrzegą ich i powiadomią potem o tym łacenie orków. Osada leży na północnej granicy terenu patrolowanego przez orków w warowni Tuhram (patrz mapa).

Jeśli BG nie chcą być dostrzeżeni przez rybaków, powinni odbić na zachód, w kierunku ruin kaplicy, a potem skrócić na południe. Jest to niesety strata kilkudziesięciu minut drogi, ponieważ tym samym BG odbijają od najprostszego trasy na południe. Dodatkowo istnieje niebezpieczeństwo, że BG zżynio przesuną się na zachód i wejdą w zasięg wewnętrznego kregu Wieżycy. Bohater, który pełni rolę zwiadowcy, powinien wykonać test Szutki przetrwania z PT2. Jeśli się pomyli i nie zda testu, MG powinien wykonać test Wypatrywania Wieżycy. Jeśli Wieżycza wypatrzy BG, da sygnał orkom. Gromadzące się wokół jej szczytu ptaki z łopotem skrzydeł odlecają w kierunku najbliższego orkowego garnizonu, w wsi Turia. Ptaki zostaną dostrzeżone dopiero za pół godziny, a sześciu orków zjawi się tu dwie godziny później.

Bohaterowie kierują się na południe. Po swojej prawej stronie mają Wieżycę, po lewej zaczynają się ziemie patrolowane przez orków z Tuhram. Przed drużyną rozciąga się jaloła równina z wysepkami życia roślinnego. Przy braku traw deszcze zamienią teren w pole błota. Niczym ślady po ospie na twarzy obryzania, na całej powierzchni rozlane są mniejsze i większe doły, przypominające lejce po wybuchu artyleryjskim, tyle że dużo większe. Jeśli Bohaterowie są ścigani, albo wypatrzą jakieś zagrożenie, mogą szukać schronienia w jednym z dołów - na równinie to jedyna kryjówka. Jeśli któryś z graczy będzie się rozglądał po ziemi ze szczególną uwagą, dojrzy w błocie przedzwiele żelastwo i stare kości. Gdy wielka ofensywa kariańska cofa się, pole było miejscem wielkiej bitwy, a doły najprawdopodobniej są śladami po wywołanych magią eksplozjach. Można sobie tylko wyobrazić jak wielką siłę rażenia mieli magowie Valdoru.

Na dzień kilku lei Valdorczycy założyli pułapki na podrózników, którzy chcieliby się ukryć przed wzrokiem orków lub Nubryjczyków. Za każdym razem, gdy Bohaterowie zechcą zejść na dno dołu (zwałbienie przez leżące na dnie pozostałości po dawnej bitwie albo chroniące się przed orkami) MG powinien rzucić kostkami. Istnieje 10% szans, że Bohaterowie wpadli w pułapkę. Na dnie dołu otwiera się szczelina, ściany zsuwają się i zasypują ofiary, przywalając je ziemią i kamieniami. Bardzo trudno wypełznąć po obsuwającej się ziemi. Co rundę Bohaterowie wykonują test Wspinaczki lub Atletyki z PT 2 (lub PT 0, jeśli ktoś z góry ruszy linę). Co rundę otrzymują Drańnicę. Lej potrzebuje trzech tur, by całkowicie pochłonąć ofiary. Jeśli do tego czasu nie zdołają one wyjść, zostają przysypane przez ziemię i nie mogą już podejmować prób wydostania się. Nadal co rundę otrzymują Drańnicę - do czasu aż ktoś je odkopie, albo nie umrą.

Kilkadziesiąt minut drogi od ruin kaplicy (lub osady rybaków) Zwiadowca może wypatrzeć cztery głuhe, które ruszyły tropem BG. Psy biegną w odległości kilometra, tak długo, aż dołączą zdołbysz - podczas popasów, lub gdy BG zdecydują się poczekać na nie i zaatakować. Wystarczy zastrzelić jednego albo odgonić je ogniem i reszta odejdzie. Tyle, że huk muszkietu lub dym ogniska może przyciągnąć uwagę innych wrogów.

Na zachodzie, kilka mil od trasy BG leży Turia, osada czy wręcz mały fort, obsadzony przez orków i ludzi. Zbudowany jest na wzgórzach. Wokół widać potężne szubienice z wiszącymi na nich żelaznymi klatkami. W Turii stacjonuje dwudziestu orków i trzynastu Nubryjczyków.

Jeśli BG będą chcieli ponownie odbić bardziej na wschód, natrafia na drzewo szubieniczne i kolejne stado ptaków, a miłą na południe na pogańską świątynię poświęconą demonom wiatrów, które kiedyś czczono w Agarii. Przy kaplicy krząta się człowiek. Nie dostrzega graczy, zatem BG mogą ominąć lukmitem miejsce i znowu odbić na zachód, lub ruszyć na południe, nie odjeżdżając daleko od kaplicy. Wiedzy mężczyzna na pewno ich dostrzeże. To kapłan i czarownik z Nubrii, składający hold swoim demonicznym władcom. Mężczyzna nie zna żadnego języka Dominium, nie można się z nim dogadać. Zachowuje się spokojnie. Wypytany później przez orków, wskaże kierunek, w którym podążyli BG.

Godzinę później gracze docierają do potężnego, uschniętego drzewa. Obok leży trzech martwych orków, ich ciała są rzucone na stos. Pód drzewem jest kariański grób. Orkowie zginęli dzień, może dwa dni temu. Są obrabieni z wyszydłego. Zginęli w walce, mają rany od postrzałów z pistoletów i cięć rapiera, ponadto zabójcy obcięli im głowy. Jeśli BG będą się rozglądali po okolicy, mają prawo do testu Wypatrywania z PT2. Gdy ktoś go zda, dostrzeże kilka mił na południe grupkę ludzi, jeden z nich przygląda się graczom przez lunetę. To agaryjscy dezercerzy.

Na północny-zachód od martwego drzewa znajduje się wymarła osada. Wśród domów czatuje oddział dziesięciu orków, którzy obserwują te okolice. Kiedy tylko dostrzegą BG, ruszą ich tropem. BG mają około dwudziestu minut przewagi nad orkami.

Gdy BG zorientują się, że ich tropem podąża oddział orków, rozpoczną się wyścigi. Orkowie ruszą najszybciej jak potrafią. Co zrobią Bohaterowie? Trudno przewidzieć. Będą uciekać? Zatrzymają się gotowi do walki? Będą szukać kryjówek? Szykować zasadzkę? Mają kilkanaście minut na przygotowanie się do starcia.

DEZERTERZY

Dezercerzy przez lunetę obserwują co się dzieje, nieautowadzeni przez orków. Gdy widzą ludzi ściganych przez orków, wzdychają się zaryzykować, wyjść z ukrycia i pomóc Bohaterom.

Dezercerzy pokazują się Bohaterom, tuż nad rzeką Lodową, lewym dopływem Grzmiającej Rzeki. Pokazują, by ci ruszyli za nimi i sami kierują się na południowy wschód. Bohaterowie dostrzegają szansę, na pewno skorzystają z niej i ruszą za Agaryjskimi.

Wrogowie tymczasem są blisko, pedzą na czterech łapach, jak małpy. Gracze po raz pierwszy w życiu dostrzegają szarżujących orków. Powinni wykonać test Lęku z PT 1. Orkowie są przerażający, pedzą niemal równie szybko jak koń, a po terenie, który doskonale znają, poruszają się z taką właśnie prędkością. Nie można od nich odskoczyć, nie można im uciec...

Dezercerzy dają Bohaterom sygnały, że tu należy przekroczyć rzekę. Sami wjeżdżają w nurt i powoli przedzierają się na drugi brzeg. Jeśli gracze strzelają do ścigających ich orków, Agaryjscy kryją i pokazują, by tego nie robili!

Kiedy BG dopadają do miejsca przeprawy, dezertery właśnie wychodzą na brzeg po drugiej stronie. Zsiadają z koni, zrzucają na ziemię bagaże. BG powinni wykonać test Wypatrywania z PT 4, by dostrzec, że Agaryjczycy rzucili na trawę muszkiety i pistolety. Dezertery stoją z wyciągniętymi mieczami i nawołują orków, krzycząc w nubryjskim. Orkowie przyspieszają. Za plecami BG słychać przeraźliwe warczenie. BG nie mają wątpliwości, że jeśli orkowie dopadli by ich, po chwili byłoby po wszystkim. To wściekłe bestie, z którymi nie sposób walczyć! Tymczasem dezertery stoją po drugiej stronie rzeki, z obnażonymi mieczami i rapierami. Jeden z nich, być może przywódca, trzyma potężną maczetę.

BG muszą wykonać test Jędrzectwa z PT 2, by bez problemu przedostać się na drugi brzeg. Jeśli test nie zostanie zdany, koń nie radzi sobie z trudem przeprawy i strachem wywołanym bliskością orków. Trudno nad nim zapanować. Bohater ma prawo do drugiego testu Jędrzectwa z PT 4 i jeśli nie zda również tego, spada z konia, który odpływa wraz z prądem rzeki. BG musi poradzić sobie bez wierzchowca. Kiedy BG docierają na drugi brzeg, Agaryjczycy ponownie nie pozwalają im strzelać.

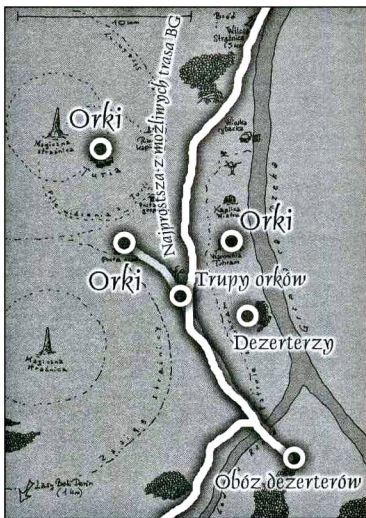
Gracze są wykończeni ucieczką i przeprawą przez rzekę, łapią oddech. Przywódca dezertersów mówi, żeby zachowali spokój i w ukryciu szykowali broń palną, tak, by wbiegający właśnie w nurt rzeki orkowie tego nie dostrzegli.

Przywódca krzyczy do swoich ludzi, by stali w miejscu i nie palali za pistolety, nim orkowie nie będą w połowie przeprawy. BG nie są pewni sytuacji. W wodzie znajduje się dziesięć orków, szkuje się krwawa bitwa.

W końcu przywódca daje sygnał. Agaryjczycy odrzucają na ziemię rapier i miecze, kłękają i łapią za muszkiety. Chwila celownia i padają strzały. BG także powinni natychmiast przystąpić się do strzelania. Współczynniki dezertersów podane są na końcu przygody – MG może przetestować Strzelanie, by określić jak im poszło. Orków jest dziesięć, po pierwszej salwie. Agaryjczycy szybko przeładowują muszkiety. BG też mogą spróbować zdjąć przedławiacz broni – mają na to 12 tur. Kiedy orkowie są już prawie na brzegu, kilku dezertersów oddaje drugą salwę, a gdy wrogowie wypadają na brzeg, wypalają jeszcze pistolety. Orkowie są ciężko ranni, wciąż jednak są bardzo poważnymi przeciwnikami. Rozpoczynają się krwawe starcie.

PO WALCE

Orkowie zostaną zapewne pokonani wspólnymi siłami Agaryjczyków i BG. Ciała orków wciąż drgają w konwulsjach, aż strach się do nich zbliżyć. Dezertery odcinają im głowy. Opatrują swoich rannych i pomagają graczom. Dezertery



zdejmują z orków cały ekwipunek, nagie ciała zaciągają do rzeki.

Powoli zmierzcha.

BG są po całym dniu w siodle i powinni odpocząć. Dezertery mówią, że dwie mile na południe stąd mają tymczasowe obozowisko. Agaryjczycy widzą, że BG nie są z armii z Rosz, więc mimo nieufności zabiorą tam Bohaterów. Zrobili trochę na starcie z orkami (amulety i broń trafiły do plecaka przywódcy), liczą, że zarobią coś na BG – po części z tego powodu pomogli im z orkami. MG może zarządzić testy Wytrwałości z PT 2, by dać graczom do zrozumienia, że ich Bohaterowie potrzebują choć chwili wytchnienia.

Agaryjczycy prowadzą BG na południe, przez zachwaszczony teren, pełen krzaków i zwalonych drzew. Trzeba zejść z koni i prowadzić je za uzdy. W końcu grupa dociera do kilku szałasów i małego paleniska pośrodku. Z boku ustawiona jest prowizoryczna zagroda dla koni. W obozie jest jeszcze czterech dezertersów. Przyglądają się Bohaterom z zaciekawie-

ŚMIERĆ ORKA

Gdy ork umiera, jego ciało zaczyna się wić w konwulsjach. Nawet silny mężczyzna nie jest w stanie przytrzymać tej drgającej masy mięśni. Niektóre rodzaje orków ryczą w agonii, inne, już po śmierci, uderzają na otęp szponiastymi łapami. Doświadczeni żołnierze wiedzą, że stworzył trzeba obciąć łeb – wówczas drgawki ustają natychmiast, albo po niedługim czasie.

niem, ale bez wrogości. Skoro wódz przyprowadził BG do obozu, wiedział co robi.

BG czują, jak dopada ich zmęczenie. Jak bardzo potrzebują choć chwili odpoczynku i misy ciepłej strawy. Adrenalina po walce z orkami opada, a wraz z nią siły.

OGNIŚKO

Gracze zapewne nie będą skorzy do odpowiadania na pytania, gdzie i po co zmierzają. Dezertery także nie będą chcieli wiele o sobie mówić. Uwagę BG powinna ponownie przykuć luneta. Jeśli o nią zapytają. Wodzu uśmiechnie się i powie, że za informacje na froncie trzeba zapłacić. Gdy BG zgodzą się zapłacić, dowiedzą się, że luneta została odkupiona od pewnego Nubryczyka, nieopodal wsi Rija. Podobno kupił ją od orków z watahy Rogatego. To oddział stacjonujący w lesie Centralnym, na zachód od Gorasz. Jeśli gracze zapłacą jeszcze więcej za informacje, dowiedzą się, że Rogaty ma jakiegoś cennego zaldanika i ukrywa go w lesie, w swoim obozie rozbitym przy Przeklętym Dębie.

Kiedy wszyscy siadają przy ognisku do posiłku, Ariasz odmawia krótką modlitwę, a potem, nim ciepły gulasz zostanie rozlany do misek, zwróci się do BG: „*Uratowaliśmy panom życie, zaprosiliśmy do domu i gościmy posiłkiem. Mam nadzieję, że panowie szybko zapomną o spotkaniu z nami. Jeśliby kto o nas pytał w Rosz, nie nie usłyszycie. Życząc smaczności*”. Każdy dostaje swoją porcję posiłku.

Podczas posiłku BG mogą się dowiedzieć o okolicy i popytać Agaryczyków o interesujące ich rzeczy, sami też zostaną zasypani pytaniami, zarówno o Rosz, jak i o Dominium i odległe ziemie, z których pochodzą.

Jeśli BG będą chcieli ruszać w dalszą drogę, Wodzu będzie im to odradzał. Już zmierzcha, droga w ciemnościach przez nieznaną teren jest bardzo niebezpieczna. Jeśli chcą, da Bohaterom dwójkę ludzi i będą mogli wyruszyć jeszcze przed świtem. Ciotka i Talin świetnie znają tę okolicę, więc drużyna i tak zyska na czasie - nie będzie błądziła po ciemku w niebezpiecznej okolicy lasów Beli Derin. Za wyjątkiem przewodników Wodzu chce jakieś valdorskie przedmioty, albo przynajmniej 50 kordinów. Tu, na froncie, nie ma nic za darmo. Pieniądże są mu potrzebne na łapówki - cała grupa kręci się tuż przy granicy z nadzieją, że gdy uzbiera dosyć pieniędzy, przepukni lojalnych agaryjskich żołnierzy i przedostanie się w głąb Dominium.

Oczywiście BG mogą mimo wszystko zdecydować się wyruszyć już teraz, bez przewodników. Droga na zachód opisana jest dalej.

Jeśli BG ulegną Agaryczykom i zdecydują się zostać z nimi i odopoczą, by wyruszyć dopiero nad ranem, czeka ich jeszcze kilka godzin rozmów przy ognisku, potem kilka godzin snu i trzeba będzie ruszać w drogę. Podczas rozmów przy ognisku BG lepiej poznają dezertersów i będą mogli wysłuchać opowieści o Nubrii i stosunkach panujących między żołnierzami Dominium a poganami. Można sięgnąć do dodatku *Opowieści przy ognisku* na końcu scenariusza i poszukać odpowiednich tematów.

KIERUNEK - ZACHÓD!

Jest piątek. Od wczoraj orkowie siedzą w Aliji i oczekują na oddział Radicia. Jeśli porucznik nie zmienił zdania, dziś, wczesnym popołudniem, dotrze do osady Bohaterom zostały ostatnie godziny, by dopaść osady, a potem... A potem nie wiadomo - nie wiedzą, co szykuje Radicé, trudno więc cokolwiek ustalić.

Po swej lewej stronie gracze mają czarną ścianę lasu Beli Derin. Każdy z BG powinien wykonać test Łęku z PT 0. Sam widok puszczy w nadnaturalny sposób budzi uczucie niepewności. Jeśli BG jadą z przewodnikami od Wodza, droga przebiega szybko i bez żadnych problemów, oprócz niepokoją, jaki wzbudza las. Około południa las się kończy, przewodnicy żegnają Bohaterów i wracają do swoich.

Jeśli BG jadą sami, muszą liczyć się z kolejnymi niebezpieczeństwami i pułapkami, z których najgroźniejsze oczywiście kryją się w puszczy.

Godzine po świcie Bohaterowie zauważą, że równoległe z nimi przez las biegnie jakiś stwór. Zachowuje się tak jak BG: kiedy się zatrzymują i on staje, kiedy przyspieszają, i on przyspiesza. Po kilkunastu minutach znika w lesie, ale około mili dalej ponownie się pojawia, z towarzyszem. Stwór przypomina potężną panterę, choć nie widać go dokładnie. Po kolejnych kilku milach przechytłych razem, stwór znika w lesie. Na szczęście więcej już się nie pojawia.

Około południa BG powinni wykonać test Wiary z PT 0. MG zanotuje, który z Bohaterów miał najgorszy wynik. BG dalej podążają na zachód. Na szczęście tuż przy linii lasu jest pusto i spokojnie, nikt tu nie buduje osad, orkowie nie patrolują tych terenów. Las Beli Derin to miejsce przeklęte, nawet Valdorczycy trzymają się od niego z daleka. W pewnym momencie BG orientują się, że nie ma z nimi jednego z Bohaterów! Znika ten, który najslabiej wykonał test Wiary, choć gracze mogą wcale nie skojarzyć tego faktu.

Okazuje się, że Bohater został nieco z tyłu za grupą BG, w pewnym momencie odpowiedział na wołanie lasu, które od kilku godzin nie dawało mu spokoju. Wjechał w gęstwinę i zniknął. BG muszą wrócić i odnaleźć miejsce, w którym ich przyjaciel wkroczył do lasu (test Szutki Przetwania z PT 0). Żeby odnaleźć zaginionego trzeba wjechać między drzewa.

Las Beli Derin to prastara puszcza. Potężne drzewa pną się bardzo wysoko, a geste listowie zasłania nieba. Panują tu niemal zupełny mrok. Ziemia jest podmokła, grząska, pełna butwiejących liści. Na granicy widoczności przemajają dzikie zwierzęta, dla których mrok jest codziennym towarzyszem. Nie lubią intruzów spoza lasu. Odkrycie śladów towarzysza jest bardzo trudne, widoczność jest bardzo mała, a magła lasu dekoncentruje każdego karianina. By odkryć trop, należy zdać test Szutki Przetwania o PT 4. Wpierw jednak wszyscy muszą wykonać test Łęku o PT 2 i podobnie jak rankiem, osoby, które go nie zdadzą, otrzymają +1 PT do wszystkich kolejnych testów. Oprócz niepewności dokuca robotwo. Chemury komarów i muszek są tak natrętne, że bez przerwy trzeba się oganiać kapeluszami, pod warstwami gnijących liści kryją się czasami dołki z wodą, w której żyją obrzydliwe

OPIS DEZERTERÓW

● *Ariasz*, „Wodzu” - brodaty, silny mężczyzna, ubrany w stary, znoszony mundur, nie wiadomo już jakiej formacji. Nieufny, agresywny, brutalny. Nosi niezwykły, bardzo charakterystycznie zdobiony rapier z herbem Tylosu - srebrnymi lilijkami na czarnym połu.

● *Janosz*, „Ciotka” - młody chłopak, jeszcze zeszelej zimy służył w zwładzie na północ od Rosz. Dyscyplina w wojsku jednak nie dawała mu żyć, ucieszył. Ma długie, jasne włosy opadające na ramiona, z daleka można pomylić go z dzieckiem. To jego BG widzieli z linetą przy oku.

● *Talin*, „Aganin” - Nubryczyk o śniadłej cerze i kruczoczerwonych, krótko ściętych włosach. Ma około trzydziestu. Przy pasie nosi maczete. Ma bardzo inteligentne, przejmujące spojrzenie, jakby czytał w myślach.

● *Zilla*, „Lisy” - niski, korpny mężczyzna po czterdziestce, zgodnie z przewidywaniem lisy Nosi bogate, kolorowe ubranie, chociaż mocno zniszczone. Towarzyszy, wygadany, często wybuchasz szczerym, głośnym śmiechem.

● *Kokosz*, „Zabigo” - malmówny mężczyzna około czterdziestki. Ma złe spojrzenie i wzbudza nieufność. Przy pasie trzyma mały arsenał noży.

pijawkę, wstrzykującą drażniący sok. Bohaterowie muszą zdać test Wytrwałości z PT 2, albo uzyskają drugie już utrudnienie do wszystkich testów +1 PT.

BG błądzą w ciemnościach lasu zagłębiając się coraz bardziej. Granica lasu pozostaje za nimi i w końcu zostają otoczeni przez zupełną ciemność. Teren obniża się i zaczyna stromo opadać. Trzeba ostrożnie prowadzić konie za uzdę i uważać, by się nie poślizgnąć i nie spaść w dół, w ciemność. Kto wie co tam się kryje...

W pewnym momencie do uszu BG dociera huk wystrzału i parskanie konia. BG muszą wykonać test Nasłuchiwania, by zorientować się skąd dochodzą odgłosy. Gdy przedzierają się pośpiesznie w tym kierunku, z góry spadają na nich dwa groteskowe stwory. Istoty są z grubsza czelkocształtne, praw-

dopodobnie należą do jakiejś zdegenerowanej orkowej plemy. W oddali widać tymczasem niewyraźny zarys jeźdźca walczącego z potworem. BG muszą wykonać test Refleksu z PT 4. Ci, którzy go nie zdadzą, tracą rundę na zorientowanie się w sytuacji. Gracz, który został opętany, walczy z dziwnym orkiem, potężną istotą, która żyje w lesie. Karykaturalne humanoidy są jej sługami.

Jeśli BG uda się pokonać przeciwników, powinni czym prędzej wynosić się stąd i ruszać na zachód. Do Aliji pozostało już tylko kilka mil. Trzeba się śpieszyć. Radić może dotrze do osady w każdej chwili. Może walczy już teraz, może jego ludzie właśnie giną w nierównej walce z orkami.



NA MIEJSCU

W końcu, po wielu perypetiach, BG docierają do celu podróży - wioski Aliji.

ALIJA

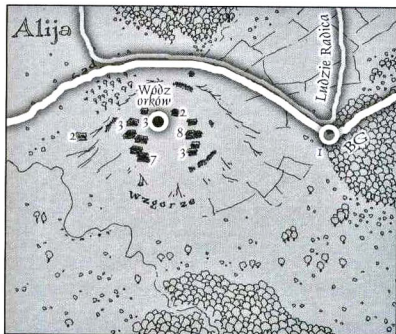
Około drugiej po południu BG docierają w okolice wsi Alija. Osada położona jest na wzgórzu. Wokół znajdują się dwa zagajniki, a na pograniczu wsi jest sad. Palisada jest zniszczona - z tego powodu widać zabudowania: rozwalające się chaty, budynki gospodarcze i kościół (dokładny plan sytuacji znajduje się na końcu scenariusza). Bohaterowie sami mogą wybrać miejsce do obserwacji osady.

BG nie wiedzą, czy Radić zdecyduje się wjechać w zasadzkę, czy też jednak zmieni otrzymane z dowództwa rozkazy. Może wymyślił coś, o czym Bohaterowie nie wiedzą. Przed BG same niewiadome. Cóż, są tu przecież w własną

rękę, są tu z własnej woli, są tu, by mu pomóc, choć wcale nie mają pewności, że ktokolwiek tej pomocy chce i oczekuje. Póki co, pozostaje im czekać. Obserwować wieś i czekać.

MG powinien stopniowo opisywać graczom kolejne szczegóły i podawać im nowe informacje, jakie zdołali wypatrzeć. W tym celu można się posłużyć planem sytuacyjnym. Gracze powinni wykonać szereg kolejnych testów Wypatrywania i na tej podstawie stworzyć dokładny obraz tego, gdzie siedzą orkowie, w których chatkach i tu z nich jest ukrytych, gdzie znajduje się ich przywódca itp. Te informacje można znaleźć na mapce Aliji przeznaczonej dla MG.

Mijają dwie godziny, gracze mają dokładnie rozpracowane ustawienie orków we wsi. Tak jak podsłuchali w „Zwycię-



skiej", faktycznie jest ich trzydziestu. Po walce, jaką mieli z orkami poprzedniego dnia, teraz widząc tych trzydziestu wojowników BG powinni stracić ostatnie złudzenia i wierzyć w pokonanie przeciwnika. Jest ich zbyt wielu, a wcześniejsza walka udowodniła, jak są potężni. Bez względu na to, jak dobry byłby w walce oddział Radicia, jakkolwiek sprytnie przygotowany by atak na osadę, nie da się pokonać trzydziestu orków.

Mijają kolejne minuty, graze z niepokojem spoglądają tu na wieś, tu na północ, w stronę, z której ma przybyć oddział Radicia. Napiecie roślinie coraz bardziej. W osadzie wzrok przyciąga sylwetka dowódcy. Wódz orków to bestia, z którą żaden BG nie chciałby walczyć, bez względu na odwagę, honor, dumę. Nikt nie jest na tyle szalony, żeby stanąć na drodze tego potwora. Potężna sylwetka, olbrzymie sploty mięśni pod stalowym pancerzem, maczeta tak ciężka, że bez wątpienia jednym ciosem odcina kończyny. Ataków tej bestii nie można sparować, zbić. Od jego ciosów człowiek po prostu ginie w jednej chwili. Ten, kto stanie naprzeciw tego orka, zginie. Nikt ze zgromadzonych w zagajniku nie ma co do tego wątpliwości. W osadzie jest też orkowie czarownik. Ukrywa się w kościele, do którego orkowie co jakiś czas wnoszą zarzynane owce i kury. Krew wypływa przez drzwi kościoła i spływa w dół zbocza. Jedyny tylko wie, co tam się odbywa.

W pewnym momencie na horyzoncie BG dostrzegają dwóch jeźdźców przemierzających się z północy i kierujących się wprost do zagajnika. Jak się okazuje są to Klara i Kibuth, ludzie Radicia. Klara serdecznie wita się z BG. Dziękując za to, że przybyli, mówi, że Radicł wiedział, że i tak BG wrócą.

„Żeby was tak parczy zeżarły, mówi porucznik, ale cięszy się, że są jeszcze na tej ziemi ludzie honoru.” Wyrzucając w pośpiechu słowa Klara oporządza konie i szykuje się do dalszej drogi. Potem każe Kibuthowi dać graczom amulet, który zwiększy ich szansę na pozostanie niezauważonymi w bliskości orków. Valdorczyk krząta się trochę, ale wkłada dłoń za pazuchę i zaczyna gmerać wśród zawieszonych na szyi wisiorów. W tym momencie Bohaterowie powinni przypomnieć sobie rozmowę z Rosz i poprosić Kibutha o zidentyfikowanie nieznanych właściwości przedmiotów od Stancji, przede wszystkim sztyletu. Jeśli sami na to nie wpadną, Klara wprost zapyta ich, czy mają przy sobie jakieś „blyskotki”. W czasie gdy Kibuth będzie oglądał amulety, Klara wyda dyspozycje.

BG mają jak najszybciej wynieść się z zagajnika, bo zaraz będzie tu gorąco. Radicł podjedzie pod osadę, ale nie wjedzie do środka, tylko pomaruździ, pomaruździ i skieruje się ku węgłozrom. *„Tam się z hydłakami pobawimy w wojnę podjazdową”* - dodaje Klara z satysfakcją. Spotkamy się wieczorem w Dolinie Kirysu, dodaje. Podczas gdy Kibuth ogląda sztylet, dzieje się coś absolutnie niespodziewanego. Jedem z Bohaterów potyka się o coś, co okazuje się ukrytym i zamaskowanym orkiem! Stwór w jednej chwili, jak pantera, skacze do przodu i rusza biegiem, na czterech łapach w kierunku wioski.

Bohaterowie mają prawo do testu Refleksu z PT 4. Osoby, które go zdały, mogą zareagować. Pozostałe tracą turę. Ork potrzebuje dwóch tur, by wyrwać się z zagajnika.

W pierwszej turze, aby dopaść orka i obalić go na ziemię, należy wykonać test Budowy z PT 8. Kilku graczy (jeśli kilku zdało test Refleksu) może wykonać test łączony - jest to w zasadzie jedyna szansa, by przewrócić bestię. Klara zdaje swój test i może pomóc, Kibuth nie zdaje i korzystając z zamieszania chowa sztylet pod kubrakiem.

Jeśli ork nie został przewrócony, w drugiej turze, aby go dopaść, trzeba zdać test Zręczności o PT 4. (aby do dogonić) i test Budowy o PT 8 (aby go przewrócić). Członkowie drużyny mogą również deklarować inne akcje, najpewniej próby utieszczenia dewira. Ale wydobyć broni zajmuje turę, a rany mogą nie zatrzymać orka. Jeśli BG nie uda się powalili stworu, ten wybiega z zagajnika. Wróćcie potem we wsy wubcha alarm.

Jeśli graczom uda się przewrócić orka, potrzeba co najmniej kilku osób, by go obezwładnić i zabić. Ork wytrwają się, drapie, gryzie, jest nieprawdopodobnie silny. Potrzeba w sumie zdać test Siły o PT 12 co turę, by go przytrzymywać. Klara drze się na Bohaterów, by trzymali hydłakowi ręce i whija swój nóż w serce bestii. Ta ryczy i wciąż się wyrywa.

POŚCIG

Ścigające Bohaterów orki dła ułatwienia podziel na dwie grupy: dwunastu spośród nich jest wolniejszych, a dwóch wysformowało się do przodu. To ich Współczynnik będzie testował MG. Przyjmujemy, że Zręczność tych orków wynosi 12 i na czterech łapach są one szybkie jak konie. Dystans, jaki początkowo dzieli potwory i Bohaterów to 150 metrów. Należy wykonać trzy testy porównawcze. Każdego członka drużyny i trzy testy zręczności dla dwóch orków i po każdym teście porównywać sukcesy. Każdy Punkt Sukcesu na korzyść Bohatera, to zwiększenie dystansu o 10m. Każdy Punkt Sukcesu na korzyść orków to skrócenie dystansu o 10m. Ci Bohaterowie, którzy po trzech testach utrzymali wystarczająco dużą przewagę (wystarczy nawet 10 metrów) wjeżdżają w mgłę i udaje im się zgubić orki. Jeśli różnica dystansu między jakimiś BG a orkami skróci się do 0, zostaje on zaatakowany. Bohaterowie mogą celowo zrezygnować z części zdobytych PS, żeby utrzymać się w pobliżu wolniejszych towarzyszy: jeśli dobry jeździec odjedzie za daleko, nie zdąży zawrócić do schwytanego przez orki przyjaciela. Ten pościg może się okazać naprawdę śmiertelny - jeśli Bohatera dopadną dwa orki biegnące na przdzie, już po sześciu turach nadbiegnie pozostała trzynaścika. Z taką siłą nie da się już wygrać.

Klara ponownie zanurza ostrze w piersi orka, i dźga jak oszalała. W końcu bestia przestaje ryczeć, charczy tylko i po chwili umiera. Ork jest martwy, ale Klara wciąż siedzi mu na klatce, bo całe ciało orka drży w konwulsjach. Klara nachyla się nad głową orka i odzyna mu ją ostrzem mieczyka. Ciało orka wciąż drga w konwulsjach. BG musi mu trzymać ręce oraz nogi i zdaje test Siły o PT 6, inaczej Klara otrzyma jedną Lekką ranę od chaotycznych, pośmiertnych uderzeń bestii. Chwilę przed odcięciem głowy jeden z amuletów na piersi orka rozgrzewa się i pęka. Bohaterowie zdają jeszcze zauważyć, że była to piasia łapa w grudzie gliny. Zaraz potem do lotu zrywają się ptaki z zagajnika - stado kieruje się w stronę Aliji.

GONITWA

Kibuth i Klara natychmiast zrywają się i pędzą do koni. „Zmywajmy się stąd!” Wyjeżdżają z zagajnika i pokazują się orkom. Graczom nie pozostaje nic innego, jak również wyskoczyć na koni i ruszyć za nimi, na północny-zachód. Z Aliji rusza pościg - dwudziestu orków goni na czterech łapach za uciekinierami, a reszta rozbiega się po obrzeżach wioski, wypatrując reszty oddziału Radicia.

Orki z Aliji są najwyraźniej szybsze od tych, których Bohaterowie spotkali wcześniej - różnorodność w obrębie tej rasy jest spora. Choćby dystans nie zmniejsza się wyraznie, istnieje ryzyko, że po długim pościgu konie zmeczą się szybciej niż bezlitosni prześladowcy. Widząc to Klara podejmuje decyzję - „Rozdzielmy się! Odciążmy z Kibuthem część, łatwo ich zgubimy, a potem wrócimy do was i rozwalimy resztę! Postarajcie się utrzymać kierunek ucieczki! Jakby co, pamiętajcie o Kociach Grotach!”. Ludzie Radicia odbijają na północ i rzeczywiście pięciu orków rusza za nimi. Piętnastu nadal ściga BG. Bohaterowie nie mają szans w walce z nimi. Muszą uciekać i myśleć o zgubieniu pościgu. Półki co młną przez wzgórza, teren to podnosi się, to opada. Drużyna przebyła już około kilometra. Orkowie biegną szybko i są bardzo blisko. Jeden błąd BG i może dojść do starcia, w którym BG są na przegranej pozycji. Na szczęście okazuje się, że stwory są mniej wytrzymałe niż wyczepiły w zagajniku konie. W oddali, na południowym zachodzie, widać opary mgły. Jeśli BG tam dotrą, zgubią orków. Spinają konie i zmuszają je do ostatniego zsię wysiłku. Trzeba dopaść tę mgłę. Potem będzie można odpocząć. Jeszcze te kilka kilometrów. Jeszcze tylko te kilka kilometrów...

Orkowie warczą z wściekłości. Widzą, gdzie zmierzają gracze, wiedzą, że zwierzyzna im ucieka. Gdy BG odwracają się za siebie, widzą wykrzywione w furii, sliniące się pyski orków. Bohaterowie muszą wykonać testy Jeździectwa. Uciekną orkom? Zdołają? Czy dojdzie do starcia i rzezi?

WZGÓRZA WE MGLE

BG dopadają mgły. W jednej chwili owija ich biały, mleczny szal, cisza i chłód. Są bezpieczni. We mgle orkowie ich nie dopadną. Bohaterowie cicho wkraczają w głąb mlecznego szalu. Zgubią drogę, nie zdołają odnaleźć doliny Kirsyu, ani Kociach Grot. Mogą zapomnieć o ponownym spotkaniu z Klarą i Kibuthem - dwójka żołnierzy Radicia nie zdoła już ich od-

naleźć. Lecz to nie jest przecież teraz najważniejsze. Najważniejsze, że żyją. Dolinę Kirsyu i odnalezieniem oddziału Radicia zainteresują się nad ranem, gdy mgła opadnie i wstanie nowy dzień.

Teraz siąpi deszcz. Krople cicho stukają o skórzane zbroje. Spadają na twarz, orzeźwiają i oczyszczają z potu i strachu. Bohaterowie zsiadają z koni i wolnym krokiem podążają przed siebie. Błądzą bez celu.

Na mapie, gdzieś na tych wzgórzach, przedstawione były ruiny wieży. Rano będą musieli je odnaleźć, potem już będzie z górki. Od wieży do doliny Kirsyu było niedaleko. Są zmęczeni po całym dniu niebezpieczeństw, głodni, a opadająca adrenalina sprawia, że najchętniej padliby na ziemię i tak zostali na kilka godzin. Rozsadek podpowiada jednak, że póki się da, trzeba iść przed siebie, byle jak najdalej od watahy orków.

W końcu Bohaterowie będą już na tyle zmęczeni, że postanowią zatrzymać się i rozbić prowizoryczne obozowisko. Radicę na pewno na nich poczeka. Dotrą do Kociach Grot rano. Teraz muszą po prostu odpocząć. Nie można błąkać się po wzgórzach przez całą noc. Bohaterowie rozglądają się za odpowiednim miejscem do rozłożenia się na noc, gdy zupełnie niespodziewanie do ich uszu dociera niezbyt odległe parskanie konia. Rozglądają się uważnie, wpatrują w białą mgłę i dopiero wtedy przed ich oczami wyłania się zarys wieży, która znajduje się dosłownie kilkanaście metrów od nich! Nie zdawali sobie sprawy, że są tuż przy ruinach budowli! Przed nią widać niewyraźny zarys potężnego wierzchołka. Niewiele jest takich ramaków na świecie. Jeden, taki właśnie, jest własnością porucznika Radicia...

Tymczasem na wieży ktoś rozpałił ognisko.

WIEŻA ELFÓW

Bohaterowie bardzo ostrożnie podchodzą do ruin wieży. Choć są niemal pewni, że w wieży jest Radicę, czują że coś tu nie gra. Gdzieś wyczuwają detale, szczegóły, które sprawiają, że są bardzo czujni - delikatny zapach dymu, pomruki, czy jakby ciche głosy, ciepło bijące z wnętrza.

Ruiny są w niewenieniu, BG skradają się, podchodzą powoli pod górę. Trawa jest mokra, śliska. Wieża jest pozostałością po matym zameczku warownym. Pośród ruin, wewnątrz wieży, pałają się ogniska. BG powoli podkradają się do jednego z wylotów i zaglądają. Wystarczy jedno krótkie spojrzenie, by spuścić głowę, by w jednej chwili pojąć, że nie powinni byli tu przychodzić i że za żadne skarby nie powinni tu zaglądać. Ułamek sekundy, jeden tylko rzut oka wystarczy, by natychmiast zrozumieć swój błąd.

Przy ognisku siedzi porucznik Radicę, naprzeciw niego połygnął ork, wokół ogniska stoi jeszcze kilkunastu orków. Radicę i ork rozmawiają, lecz BG nie rozumieją ani słowa z tego języka. Niewielu mieszkańców Dominium zna przecież język orków. W pewnym momencie Radicę rzuca do swojego rozmówcy płcienny worek. Z wnętrza wypada głowa orka. BG rozpoznają go natychmiast - to dowódca orków z Aliji, przypatrywali mu się dziś przez wiele godzin. Rozmówca Radicia kiwa głową z uznaniem. Z satysfakcją się uśmiecha. Po chwili Radicę rzuca mu drugi przedmiot. W ciemnościach nocy wi-

OSKARŻENIE RADICIA

Co się stanie, gdy BG przyznają się, że widzieli Radicia jak rozmawiał z orkami? Jak zareaguje porucznik i jego ludzie, gdy ze strony BG padną oskarżenia i niewygodne pytania? Radicę odpowie z wyrzutem na wszelkie oskarżenia: „Nie wściecie panowie o te wrzynie wiele, nie sądzicie więc pochopnie. Czasem trzeba paktować z wrogiem, nawet w najcięższych warunkach jest czas na dyplomację. Uratowaliśmy Aliję, wykonalistymy zadanie. Czy zdradziłem Agarię? Czy wystąpiłem przeciw karlianom? Nie!” Radicę nie będzie chciał się przyznać, co robił w wieży, naciśniony przynajmniej, że przekazał kilka prezentów, które akurat miał możliwość zdobyć - był to dług wdzięczności za czyn, jakiego ten ork dokonał dla oddziału Radicia. Porucznik nie chce więcej o tym mówić i prosi jak szlachcic szlachcica, by nie drażnić więcej tego tematu i nie niszczyć przyjaźni. BG pomogli jego oddziałowi pod Aliją i niech tak pozostanie.

dać niewiele, ale już po chwili BG rozpoznają, co to było - ork unosi przedmiot w górę, do światła ogniska i pokazuje swoim ludziom. Ork trzyma w ręku sztylet, który grażce dostali od Stacji i kiwa głową. Inni, stojący wokół ogniska, wydają pomruk zadowolenia...

Po chwili ork podnosi głos i zaciska pięść, w końcu podsuwa Radciewi pod nos maczetę. Radci krzywi się i wskazuje na siebie, po czym potakuje głową.

Grażce powinni się stąd szybko wynieść, bo orkowie w każdej chwili mogą ich wyczuć. Bohaterowie zobaczyli coś czego nie powinni byli zobaczyć. Lepiej niech się stąd wycofają. Lepiej niech nikt ich tu nie odkryje.

Bohaterowie wycofują się, rozbijają obozowisko godzinę, może nawet dwie godziny drogi od ruin wieży. Nie po raz pierwszy w ciągu ostatnich dni są kompletnie zblici z tropu. Co podejrzewają? Czy wiedzą co tu się działo? Czy ponownie czują się oszukani? Czy będą debatować do rana przy ognisku? Czy wiedzą, co powinni robić dalej? Wszystko w tej wojnie jest nie tak, jak sobie wyobrażali. Zupełnie nie tak.

RANEK

Ranek jest paskudny. Bohaterowie spali niewiele lub w ogóle. Chwilę przed świtem mgła opadła, wraz ze świtem pojawił się za to deszcz, nie mżawka, nie śniapczy lekko deszyk, lecz prawdziwy, uciążliwy deszcz. Wszystko jest mokre: ubrania, jedzenie, proch. Wszystko. Od samego rana kraina nie daje wytchnienia. Trudno nie mieć podłego nastroju. Chmury wiszą jeszcze niżej niż wczoraj, niemal tuż nad głowami. Nie ma szansy na odrobinę słońca. Będzie zimno i szaro.

Co przez noc urządzili BG? Czy doszli do jakichś wniosków? Podjęli jakąś decyzję? Jaką? Trudno przewidzieć. Być może widząc Radcia spokojnie rozmawiającego i handlującego z orkami postanowili wycofać się, zostawić go i jego ludzi i wrócić do Agarii? A może przeciwnie, chcą go odnaleźć i zapytać, co robił wczorajszej nocy? Może chcą go odnaleźć, lecz o nic nie pytają, jedynie uważnie obserwować, a potem w Rosz złożyć odpowiedni raport?

Jakąkolwiek decyzję podejmą Bohaterowie, rankiem spotykają się z oddziałem porucznika. Radci potrzebują grażcy jako świadków swojej śmierci. Jeśli sami go nie odnajdą w Kocih Grotach, on wyśle swoich ludzi, by odnaleźli grażcy i pomogli im dotrzeć do Doliny Kirsyu.

KOCIE GROTY

Dolina Kirsyu leży dwie mile drogi od miejsca, w którym obozowali Bohaterowie. Dotarcie do Kocih Grot zajmie im chwilę, szczególnie, że Radci wysłał Dziobiaka, Klarę i Małą na poszukiwanie BG w okolicy. Godzinę po świcie wszyscy są już razem w obozowisku.

Porucznik cieszy się na widok Bohaterów, wita ich na tyle wylewnie i serdecznie, na ile tylko pozwala żołnierska i szlachetcka etykieta. Widać po nim szczerą radość. Także ludzie porucznika witają BG z uśmiechem, radością i dużą dozą szacunku. Wszyscy wiedzą, że BG, wbrew wszystkiemu i wszystkim ruszyli im z odsieczką, by pomóc w walce z orkami z Aliji. Grażce mogą dostrzec, że kilku ludzi Radcia jest rannych - Ojciec, Elegant oraz Kibuth. Siedzą w grocie obandażowani, a opatrunki mają mocno przesiąknięte krwią. Elegant jest bardzo blady i słaby, widać, że został ciężko ranny. Truposz i Bodzio nie przeżyli.

Podczas posiłku BG mogą dowiedzieć się, że Radci uderzył wczoraj na Aliję. Gdy część orków ruszyła za Kibuthem i Klarą, a druga część za BG, on wraz z resztą ludzi wjechał na tyły wioski i wyciął pozostałych z zaskoczenia. Gdyby Bohaterowie nie wyciągnęli za sobą orków, byłoby więcej trupów i więcej rannych w oddziale. Porucznik zakładał, że Kibuth i Klara oraz Dziobiak i Mała wyciągną w dwóch etapach po

około pięciu orków, a z resztą przyjdzie im już walczyć. Dzięki pojawieniu się BG można było szybko zmodyfikować plan.

Porucznik daje sygnał, by zwinąć obóz i ruszać w drogę. *Alessandrowi już pewnie dawno uwolniony z Gorasz*, mówi. W tym momencie BG powinni przypomnieć sobie, iż dezercerzy wyraźnie mówili im, że pułkownika Alessandrowicia nie ma w Gorasz! Wciąż pewnie jest więziony, a grupa ratunkowa zawiodła!

NA RATUNEK ALESSANDROWICOWI

Porucznik wysłuchuje z uwagą informacji, jakie zdobyli Bohaterowie. Rozmawia chwilę z Kibuthem po nubryjsku i po minucie stwierdza, że wie, gdzie jest miejsce nazywane Przekłętym Dębem. Tam właśnie, jeśli wierzyć dezercerom, przetrzymywany jest obecnie Alessandrowi. Porucznik uważa, że na ratunek powinno ruszyć jak najmniej ludzi. Łatwiej będzie się przesiłgnąć, bo tym razem trzeba polegać na spryście i skrytości, a nie na sile oręża. Nie ma szans na otwartą walkę. Jedźcie Radci, Klara, Kibuth oraz Dziobiak. Ze strony BG powinni jechać tylko Bohaterowie. Sojusznicy powinni zostać w Kocih Grotach pilnować rannych.

Przekłety Dąb jest miejscem bardzo charakterystycznym. Ma magiczne właściwości i parający się magią Valdorczy często udają się na polane, na której stoi, w celu odprawienia szczególnie trudnych rytuałów. Znajduje się niemal dokładnie na północ od Kocih Grot, w odległości dnia szybkiej podróży. Okolica prawdopodobnie roi się od patroli poszukujących ludzi, którzy narobili tyle zamieszania, ale do Alessandrowicia trzeba dotrzeć zanim zabiorą go gdzie indziej. Jeśli Radci wie, że Bohaterowie widzieli jego rozmowę z orkami, doda na uspokojenie, że w razie kłopotów postara się załagodzić sytuację. *„Jeśli trafimy na tych właściwych”* - dodaje pod nosem Klara.

Dzień podróży na północ rzeczywiście mija bardzo szybko. Wszyscy są ekstremalnie czujni i po drodze zdarza się dostrzec kilka potencjalnych niebezpieczeństw: w oddali głucho żerują na trupie jakejś dużego zwierzęcia i tylko czujnie podnoszą łby, w okiewaniu, czy intruzi nie zechcą im odebrać zdobyczy; jeden z Bohaterów zauważa również podejrzanie wyglądające kępy trawy - Radci kiwnięciem głowy nagradza jego spostrzegawczość i nakazuje ominąć je szerokim łukiem - to chmule (Monastyr, str. 279/255).

Grupa dociera wreszcie na skraj lasu - gdzieś tam w gęstwinie znajduje się polana z Przekłętym Dębem. Kibuth usiłuje sobie przypomnieć gdzie zaczyna się ścieżka, którą dotarł kiedyś do magicznego miejsca. To mało uczęszczana dróżka - wśród Nubryczyków cieszy się złą sławą, bo w niektórych dni zmięta się, i prowadzi zupełnie gdzie indziej. Podobno w różnej zakamarki piekła. *„Ale przecież bogobojni karianie nie mają się czego obawiać, prawda?”* - z przekąsem zauważa Radci.

Chwilę po tym, gdy padną te słowa. Słychać trzaski suchych gałęzi - ktoś padł przez las nie daleko od ścieżki. Z gęstwiny wybiega obszary i wygłodzony człowiek. Zatrzymuje się i dezorientowany patrzy na Bohaterów - wyraźnie jest zaskoczony.

„Dzień dobry, pułkowniku Alessandrowi!” - mówi po dłuższej chwili milczenia Radci. Kibuth z lekkim patrzy w kierunku ścieżki i mruczy coś pod nosem. Klara zerka na niego i na Bohaterów i dodaje: *„Radca, powinniśmy podziękować... siłę wyższą... za prezent. Najwyraźniej nasze dotychczasowe wyczyny ucieszyły... potęgę”*.

PULKOWNIK ALESSANDROWIĆ

Gdy Bohaterowie i grupa Radcia ochłoną po zaskakującym spotkaniu, zapewne natychmiast wsadzą pułkownika na

koń i pytania zostawia na później. Teraz trzeba jak najszybciej zwieźć - kto wie, może za Alessandrowicem biegnie pościg!

Pierwsze pytania padną już w trakcie ucieczki na południe. Pułkownik otrząsa się z zaskoczenia i poznaje Radicia, nie ma więc wątpliwości, że trafił do przyjaciół. Z przestraszonego i zaszczutego więźnia na oczach Bohaterów odzyskuje pewność siebie i dumę. Z niechęcią odpowiada na pytania dotyczące niewoli. Twierdzi, że udało mu się uciec, gdy wśród przetrzymujących go orków wybuchły animozje. Nie wie co doprowadziło do sporu - spoza lasu przybyli jacyś posłańcy i nagle wybuchła kłótnia, która przerodziła się w potyczkę. Alessandrowic nie rozróżnia orków i nie zna przyczyny, dla której walezyli. Sądzi, że poszło o niego. Korzystając z zamieszania pułkownik zdołał wyzwolić się i uciec. Nie słyszał za sobą pościgu - orkowie trzymali go w dole przykrytym pokrywą z drewnianych bali. Rzadko zaglądali do środka jego możliwości, że jeszcze dotąd nie wiedza o jego zniknięciu.

Gdy pułkownik zaspokoi ciekawość Bohaterów, sam zaczyna zadawać swoje pytania. Kiedy usłyszysz o pierwotnym planie uwolnienia go, rzuci grube przekleństwo i glosem nie zdradzającym śladu wątpliwości oznajmi: „Pi powrocie do Rosz wszystkie te sukinsyny zawisną. A potem będą smażyć się w piekle”. Ma na myśli swoich ludzi, którzy zostawili go na śmierć.

Do końca przygody postaraj się pokazać Bohaterom prawdziwe oblicze Alessandrowicia. Pułkownik jest człowiekiem odpychającym i na każdym kroku zaznacza swoją wyższość. Bohaterowie nie raz usłyszą groźby pod adresem jego podwładnych: „*Bat ich niczego nie nauczył, więc strzyżek będzie odpowiednią nauką*”, albo „*Wszyscy ci żołdacy z Rosz to jedna świńska cholera, wieprze są hardziej lojalnie i mają więcej odwagi. I nie kwiczą tak żałośnie po zaszczonym kopniaku*”. Pułkownik poucza również Radicia jak powinien dowodzić swoimi podwładnymi i rzuca grubymi niemi szyte aluzje na temat ich kompetencji. Odpowiedzi są złe spojrzenia, ale Radic dyskretnie nakazuje spokój - jakby nie było ten sukinsyn, to wyższy stopniem oficer.

Bohaterowie powinni zienawidzić Alessandrowicia. Muszą tę zdawać sobie sprawę, że gdy pułkownik wróci do Rosz, zapelnia się szubienicę i gregrze. Niech w głowach graczy zrodzą się wątpliwości - czy życie tego człowieka warte jest śmierci kilkunastu agaryjskich żołnierzy?

ZASADZKA

Misja zakończona. Jeszcze dwa dni temu wszystko wyglądało na stracone, Radic zmierzał wprost w pułapkę orków, Bohaterowie z trudem przebijali się na zachód, z każdą uciekającą chwilą podejrzewając, że jest już za późno, że porucznik i jego ludzie nie żyją.

Teraz podążają na południe, ponownie do Koćich Grot, by dołączyć do reszty oddziału. Alija została ochroniona, wataha orków rozbita, jej przywódca zabity. Dodatkowo udało się odbić z rąk wroga pułkownika Alessandrowicia. Wszystko ułożyło się lepiej nawet, niż można było marzyć. Zie momenty, walka z orkami, czar lasów Beli Derin, nocne błądzenie we mgłę, czy nawet do dziś nieopojęte rozmowy Radicia z orkami są tylko cieniem. Epizodami, które nie przeszkodziły



w wykonaniu misji. Bohaterowie mogą być dumni. Wbrew wszystkiemu i wszystkim ruszyli do Nubrii na pomoc porucznikowi i jego ludziom. I choć zadanie wydawało się z góry skazane na porażkę, oto wracają zwycięzcy. Och, przed nimi jeszcze dobre trzy dni przemycania przez ziemie orków, ukrywania się i mylenia patroli, lecz teraz już nic im nie straszy. Mają przy sobie Radicia, Dziobaka, mają swoich zwiaadowców. Za kilka dni będą siedzieć przy ognisku w Rosz i wspominać tę niezwykłą przygodę.

Teraz trzeba się jeszcze skupić, jeszcze pilnować, nie pozwolić sobie na błąd w ostatnim etapie misji, w odwrocie.

Tymczasem nad Nubrią niebo wciąż jest zachmurzone, śniąpi deszcz. „*Mgła i deszcz, stare sztuczki pogańskich czarowników: Odpowiedź na naszą broń palną i przeszkoda w podróży*” - wyjaśnia Radic. Orkomi one nie przeszkadzają, Nubryjczycy do tego przywykli, mieszkańcy Dominium nie, dla nich to naprawdę ciężkie warunki.

Dziobak jedzie z przodu, czasem zbacza z drogi, wypatrując niebezpieczeństw. Bohaterowie jadą wraz z Alessandrowicem, z tyłu za nimi jest Radic i Klara. Szyk zamyka James.

Las jest coraz rzadszy, wkrótce oddział wyjedzie na nizinę, będzie musiał przemknąć na zachód od osady Rijia i dopaść wzgórz najszybciej i najsprawniej jak to możliwe. Tam już wszyscy powinni być bezpieczni.

Z lasu po obu stronach szerokiej na dziesięć metrów drogi, a także z przodu i z tyłu, wyłaniają się orkowie. Kilku ukryto na drzewach, inni czekali dalej, w zagłębieniach terenu. Ciasny pierścień zamyka drogę Bohaterom i ludziom Radicia. Stworzenia nadechodzą wolno, bez okrzyków furii, czy chociażby jednego słowa. Przez ułamek sekundy cała grupa BG zamiera, jako pierwszy rezon odzywa się Radic. Cicho odzywa się to reszty: „spokojnie, ja to zabawię”. Porucznik zsiada z konia i z uniesioną dłońmi podchodzi do wozu orków. Rzucasz w jego języku kilka słów, potem zaczyna dłuższy monolog. Deviria stoi nieruchomo, nawet jeden mięsień nie drga na jego twarzy. Radic stoi przed wodzem i coś tłumaczy, gdy nagle ork błyskawicznie dobywa maczety i tnie porucznika w poprzek przez pierś. Radic pada na ziemię.

Klara wydaje przeraźliwy krzyk: „Zabijeś go sukinyntu! ja cię...”. Ale Dziobak przekrzykuje ją: „Ucieka! Rozproszyc się!”. Alessandrowic i ludzie Radicia spinają konie i ruszają pędem - każdy w inną stronę. Orkowie rozbiegają się za nimi, a tuzin rzucasz się w kierunku Bohaterów. Sekunda na decyzję. Jedynym rozsądnym wyjściem jest ucieczka. Jeśli jednak BG ruszą w ich stronę, dojdzie do walki, która najprawdopodobniej Bohaterowie przegrają. Orki nie dobijają rannych BG, a od razu rzucasz się w pogoni za resztą uciekinierów.

Kattem oka BG dostrzegają, że Klara ucieka na północ. Gdy wydaje się, że jeden z orków już dzieli ją maczetą, zderza się z innym i uciekinierka o włos wymyka się swemu katowi. Po chwili jednak reszta stworów podpada ją i przewraca.

Potężny wódz orków, ścigając wespół z pobratymcami jednego z uciekających, warczy na całe gardło wciął i wciął to samo słowo: *Idaaaak! Idaaaak!*

Zaś reszta orków wydaje z siebie głos podobny do szczekania, krótkie, urywane wyływanie.

Dziobak zdołał się już wyrwać, odskoczył kilkadziesiąt metrów na południe i daje znaki BG, by ruszyli za nim. Jeżeli Bohaterowie zdecydują się uciekać, może skorzystać z zasad pościgu opisanych w ramce przy epizodzie z wioską Alija. Musisz jednak wiedzieć, że orkom nie zależy na schwytaniu i zabiciu żadnego z uciekających. Wystarczy, że ich rozprosza i odgonią daleko od ciała Radicia. Potem pościg polubił i zgubi się.

Wkrótce rozlega się dźwięk rogu, a kilka chwil później drugi. Dziobak zwiesza głowę: *Słyszeliście to? Szczenie orków? To znak, że nie traktowali nas jak przeciwników. To było po prostu polowanie. Potraktowali nas jak zwierzęce. Głosy rogów oznaczały, że kogoś dopadli i zabili. Dwa odgłosy, dwóch zabitych. Kogo dopadli? Kto przeżył?*

Spomnijdy drzew wyjeżdża Alessandrowic.

Bohaterowie mogli mieć nadzieje, że zginął z rąk orków. Nadzieje okazały się płonne. Na widok pułkownika Dziobaka ogarnia furia - zaczyna miotać obelgi i oskarżenia pod adresem Alessandrowicia, ten nie pozostaje dłużny: „Ty też zwinięś! Tak właśnie kończą kumajęcy się z orkami! To w ogóle nie był żołnierz, tylko jakaś poganska szmata!”

KOCIE GROTY PONOWNIE

Bohaterowie przebijają się przez las i po chwili są już na otwartej przestrzeni. Nie mogą uwierzyć w to, co się stało. Przed oczami mają umierającego Radicia. Orkowie najwyraźniej wycofali się, nie słychać ich już nigdzie. Dziobak gada jak najęty, jest przerażony. Płacze, krzyczy, przywołuje sam siebie do porządku i przeprasza, na głos planuje trasę, na głos modli się, by nic nie stało się tym, którzy zostali w grotach. Pyta BG, czy na pewno nie dało się nic zrobić i sam odpowiada, że nie dało się nic, że to właśnie całe piekło wojny i jej głupota, że tu nie ma nic na pewno, że tu nie ma ludzi nieśmiertelnych, że tu jednego dnia rozbijasz wioskę zajętą przez orków, drugiego dnia giniesz od głupiej strzały. Dziobak nie może się uspokoić. Jest w szoku. Dobrze, by graze go uspokoił i to jak najszybciej. Jeśli Bohaterowie powrócą na miejsce śmierci porucznika, nie odnajdą zwłok. Prawdopodobnie orki zabraly ciało ze sobą.

Zwiadowca ma teraz PT8 do wszystkich testów i jeśli zaraz graze na niego nie wpłyną, wprowadzi ich wszystkich w kolejne kłopoty. Trzeba się zatrzymać i go uspokoić. Natychmiast.

WIECZÓR

Wykończeni Bohaterowie docierają do obozowiska wieczorem. Nikt nie ma ochoty na rozmowy, nikt nie chce odpowiadać na pytania, mówić, gdzie jest Radic, James, czy Klara. Nikt zresztą nie pyta, wszyscy doskonale domyślają się prawdy. Dziobak kiwa głową potwierdzając domysły. W obozie jest cicho. Smutek miesza się z wściekłością na Alessandrowicia. Atmosfera jest fatalna.

Żołnierze siadają w końcu przy ognisku, spożywają posiłek. Mała opiekuje się wyczerpanym niewolą Alessandrowicem (jeśli ten żyje). Reszta siedzi przy ognisku. Ktoś w końcu nie wytrzyma i pyta: „Jak to się stało?”. Dziobak zalamany kiwa głową, nie chce mówić. Jeden z Bohaterów postanawia opowiedzieć o zasadzie i śmierci porucznika. Są to winni Radiciowi, Jamesowi i Klarze. Wszyscy słuchają w ciszy i skupieniu.

Po skończonej opowieści Ojciec opowiada historie wypraw i bitew, jakie przeżył z Radiciem, z Klarą i z Jamesem. Ludzie wspominają różne przeżyte razem zdarzenia. Wieczór przypomina doryjskie noce ku chwale bohaterów.

W końcu kolejni podwładni Radicia idą spać i ostatecznie BG zostają przy ognisku sami. Rozmawiają. Scena zasadzki i śmierci porucznika wciąż stoi im przed oczyma. Trudno im się z tym pogodzić. Poświecili wszystko co mieli, by uratować tego człowieka, a w końcu, u finiszu misji, zginął. Los bywa okrutny. Najdziwniejsze, że Radic zginął z ręki orka, którego znał - przecież graze widzieli, jak rozmawiał z nim poprzedniej nocy! O czym wtedy rozmawiali? Dlaczego teraz nie udało się Radiciowi? Co się wydarzyło?

WSKAZÓWKI

- Ork, który ciał Radicia, to ten sam ork, z którym Radic spotkał się w wieży. Jak to możliwe, że znajomości zawiodły porucznika?
- Radic zwał się od jednego ciosu i nawet nie drgnął. Nie miał już sily choćby na krzyk? Padł po prostu jak kłoda.
- Zasadzka orków była przygotowana nieporadnie - tytu ludzom udało się uciec. Dlaczego stworzy zadowolony się upolowaniem dwójga ludzi? Dlaczego wam odpuścił?
- Radic wykażal się brakiem ostrożności wchodząc w zasadzkę orków. Czy był zadowolony go doświadczenie? Jak mógł się tak władować? Tyle lat doświadczeń i wszystko na nic?
- Wódz orków krzyczał do swoich podwładnych „*Idak! Idak!*”. Co to znaczy? Może Kibuth by wiedział? Idak...
- Gdy jeden z orków miał w szale zabić Klarę, drugi wytrącił go z równowagi i uniemożliwił atak. Bez sensu. Przypadek? Kłótnie między orkami w czasie walki?
- Klara uciekała na północ. Czy w panice pogońiła w kierunku, gdzie czekało na nią więcej wrogów? Dlaczego nie ruszyła za wami, za Dziobkiem?
- Przy ognisku w Wieży Elłów, gdy wódz orków dobył maczetę, Radic wskazał na siebie i kiwnął głową. Co to mogło znaczyć? O co chodzi?

OPOWIEŚCI PRZY OGNISKU

W tym dodatku znajdziesz historie opowiadane przez weteranów walk z Valdorem i znawców Nubrii. Możesz do nich sięgnąć za każdym razem, gdy Bohaterowie będą rozmawiali z weteranami przy ognisku w Rosz, z dezertkami lub ludźmi Radicia w Nubrii.

PULKOWNIK ALESSANDROWIĆ

Ludzie niechętnie chcą o tym rozmawiać, trzeba zdać test Zbierania informacji o PT2, by nakłonić kogós do rozmowy o Alessandrowi. Sześć dni temu jego oddział wpadł w zasadzkę w dość niewyjaśnionych okolicznościach. Prowadzone jest śledztwo, przesłuchiwało jego ludzi. Od dawna było wiadomo, że podwładni kapłania nie lubią do wdeń. Za zasadki wysłał większą część oddziału, na terenie wroga został tylko kapitan i trójka ludzi. Kapitan jest psychopatą, stosuje kary cielesne z byle powodu, poniżanie i bicie żołnierzy to według niego najlepszy sposób na utrzymanie dyscypliny. Po obozie mówi się, że ludzie wystawili go orkom. Mówi się, że dowództwo nie podaruje tego i nikt z tego oddziału nie przeżyje dłużej niż kilka dni. Dowództwo nie może sobie pozwolić na takie zachowanie. Podobno Alessandrowić podczas poprzedniej wyprawy zrobił coś strasznego i jego ludzie poprzestęgli, że z kolejnej misji już nie wróci. Jeden z zagadanych wyraźnie zgadza się z nastrojami żołnierzy pułkownika i sam najwyraźniej widziałby Alessandrowicia martwym. „Lunetka sukinyśmowi nie pomaga” - komentuje porwanie pułkownika i spluwa w ognisko.

PORUCZNIK RADIĆ

Weteran, w obozie praktycznie od dziecka, jeden z dwóch dawniej służących pod kapitanem Stancją, który do dziś pozostał w czynnej służbie. Była to legendarna grupa, która kilkanaście lat temu, przez osiemnaście godzin, utrzymywała Gorosz podczas rajdu orków. Dzień Radić ma na pierśku z dowództwem, a pułkownik Anijas z wręcz nienawidzi go. Jeden z najsprytniejszych oficerów w Rosz. Krnąrny, dwukrotnie degradowany.

OBLĘŻENIE GOROSZ

Tę opowieść z dużą ochotą opowie każdy weteran. Barwnie i ciekawie, bo bitwa o Gorosz to chlubna karta w historii Rosz. Kilkanaście lat temu Gorosz było jednym z najdalszych przyczółków Agarii. Latem, pod koniec czerwca, wiadano, że twierdzy nie da się utrzymać i przysyłano nowe rozkazy. Cały front cofał się za Grzmącą Rzekę. Stancja ze swoim oddziałem od kilku tygodni przemyczał się daleko na zachodzie. Zapomniano o nim? Nie, nie zapominamy o naszych ludziach. Wszyscy myśleli, że zginął. Ruszył po cudzoziemskiego księcia, który ugrzązł na froncie - wpadł w ręce elfów i te wzięły go na zachód. Stancja ruszył za nimi. Ostatnie raporty, jakie miał nasz zwiad pochodziły z Zurant, widziano tam Stancję. Po kilku tygodniach ciszy postawiono na nim krzyżyk. Front załamał się, zarządzono odwrot. I kiedy nasi okopywali się po wschodniej stronie rzeki, a Nubryjczycy i ich sprzymierzeńcy budowali szaniec po zachodniej stronie, nasz zwiad doniósł, że w Gorosz toczy się bitwa. Tak, panowie, bitwa.

Oto, co się okazało. Ludzie Stancji nie mieli kontaktu z naszymi od dwóch miesięcy. Nie wiedzieli o zmianach na froncie i kiedy wracali na wschód, kierowali się na Gorosz. Mieli ze sobą księcia, a za sobą, depcząc im po piętach oddziały wroga. Kiedy dojechali do Gorasz, zrozumieli, że to koniec. Miasto było opuszczone. Pozostało im tam zginąć.

Widzicie, wtedy jednak nasza armia działała prężnie, szybciej, z sercem, trzeba by powiedzieć. Gdy zwiad odkrył, co się dzieje, dowództwo nie ociągalo się, tak jak to dziś robią. W ciągu kilkunastu minut oddziały były gotowe do drogi. Prawie dwustu konnych ruszyło z od-

sieczą do Gorasz. Ruszyli i niech mnie, jeśli to nie cud, zdążyli! Kiedy nasi dotarli, oddział Stancji wciąż walczył i kroił orków ile wlezie. Z dwudziestu ludzi, którzy ruszyli za księciem, do Gorasz wrócił szesnastu. Zaś do Rosz dotarło tylko osiemiu: Stancja, któremu zakłóciła elfa spaliło skórę na połowie czaszki i całym boku, Mater, któremu musiano amputować nogę, bo ostrze jakim został zraniony było zatrute, Radic i Ronasz, z lekkimi tyłkami ranami, Alerin z tuzinem złamań, Pivoć, Silma, obaj mocno poranieni ale żywi. Także Oloranowisz oraz ten książe, co podobno też się nieźle bił, nieprzytomni już kiedy dotarli odsiecz, ale żywi.

To była ostatnia bitwa o Gorosz. Odrzuciliśmy wroga, ale mimo wygranej, wycofaliśmy się aż tutaj, gdzie tkwimy po dziś dzień.

PULKOWNIK ANIJASZ

Ludzie niechętnie chcą o nim rozmawiać. Trzeba zdać test Zbierania informacji o PT4, by nakłonić kogós do rozmowy o Anijaszu. Dowódca Rosz, mało zainteresowany wojną, dba o własne interesy i własną przyszłość. Nie lubiany. Ma rudą czuprynę i czasem mówi się na niego Lis. Jest cwany, ma w obozie wielu szpiegi. Albo żyjesz z nim w zgodzie albo popadasz w kłopoty. Ma poparcie „góry”.

DEZERTERY

Na zachód od Grzmącej Rzeki kreci się wielu dezertków, przechodzą czasem na drugi brzeg, handlują towarami z Valdoru. Nie mają spokoju, karą za dezercję jest śmierć, walczą więc z łowcami uciekinierów równie zaciekłe jak Valdorzycy. Czasem stają po stronie naszych, kiedy dochodzi do starcia, szczególnie, jeśli są prawdziwymi karianami, albo liczą na godziwe łupy. Doskonale znają tereny na zachód od Grzmącej Rzeki, bo teraz to jest ich dom. Niektórzy zakładają tam rodziny i zostają w końcu Nubryjczykami.

NUBRYJCZYCY

Część z nich to karianie, część poganie, trudno powiedzieć o nich coś pewnego. Nie ufają ani nam, ani Valdorzycóm z dalekiego zachodu. Nie lubią obcych - jeśli to tylko możliwe unikają kontaktów. W dużej sile mogą zaatakować i karian i pogan. Chociaż Nubria jest w sojuszu z Valdorem, na jej terytorium zasady wojny nie mają zastosowania. I my, i oni - za bardzo ich skrzywdziliśmy, by potraktowali ktoś za stron jak prawdziwych przyjaciół.

POGODA

Tak, nad Nubrią zawsze jest taka paskudna pogoda, deszczowa, wilgotna, niebo zasnuwane chmurami. Ciemno, zimno, nieprzyjemnie. To po części sprawka tych wlezień (dawniej nie było aż tak źle), po części zakłóci, wrzesnie po prostu jest to paskudny rejon świata. W końcu i Agaria nie przypomina słonecznych krain Kordoru, czywa nie?

CENY KONTRABANDY

Wśród agaryjskich żołnierzy krąży zakazane, złobyczne przedmioty valdorskie, posiadające magiczną moc, dające przewagę w walce i zwiększające szanse przeżycia. Ceny takich przedmiotów wahają się w granicach od pół do kilku Pięścienn.

MAGICZNE PRZEDMIOTY

Tutaj znajdziesz opis magicznych przedmiotów, jakie BG otrzymują od Stancji.

Szytlet Uttuxa (Geom Inguh Enohi)

Jest to przedmiot bardzo rzadki i szczególnie cenny dla Orków, ze względu na religijnych. Żaden człowiek nie zna jego pochodzenia ani właściwego przeznaczenia. Szytlet nie jest wyłączone bronią, orki uważają go również za emblemat dowódcy, od czasu gdy Uttux, legendarny wódz sprzed tysiąca lat, zarządził ostrzem trzydziestu trzech innych dowódców i zgromadził wielką armię.

Bohater z cechą Wiedza o magii oglądając szytlet może wykonać oweary test Okultyzmu i w zależności od liczby zgromadzonych Punktów Sukcesu poznać kilka informacji:

1-4 PS: przedmiot mógł zostać stworzony przez orka, chociaż wydaje się zbyt wyrafinowany, jak na wyrób tej rasy; to nie jest „jednorazowy” amulet

5-9 PS: przedmiot ma znaczenie religijne, być może to jakiś nóż rytualny, na pewno cenny dla orków

10-4 PS: samo noszenie przedmiotu ułatwia odprawianie rytuałów (+1k10) poza tym nóż jest bronią zadającą Demoniczne Rany (Monasty, str. 267/243)

15 więcej PS: w rękach orkowego wodza szytlet może służyć do wzbudzania strachu wśród elfów; członkowie oddziału elfów (do około 200 osobników) stojący naprzeciw wojsk orków dowodzonych przez wyposażonego w szytlet wodza, muszą wykonać test Lęku o PT 3 i w przypadku porażki otrzymują utrudnienie +2 PT do testów przed bitwą i w jej trakcie.

Bransoleta Wiatru. Zrobiona jest z nawleczonych na rzemień chrzastek, polecanych symbolami kawałków drewna i dziłków orzechów. Uruchiama się samowolnie, podczas walki, jeśli jej właściciel wykonywał Unik, lecz przegrał akcję. Wtedy magia bransolety sprawia, że Unik jednak udaje się (o 1), a Bohater dodatkowo zdobywa 3 PP dzięki zaklęciu. Aktywna. Bransoletka bransolety wyzwała test utrudnienia +2 PT do testów Okultyzmu o PT 6.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 6.

Amulet elfa - Monasty, str. 265/241

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 3.

Talizman Tarczy Wiatru Dull Zora. Przedmiot wykonany przez Elly z odległego miasta Dull Zora. To krzątek z żywicy, na którym odcisnięto skomplikowany znak. Talizman chroni przed strzałą wystrzeloną z łuku - odchyła tor jej lotu. Nie działa na pociski wystrzelone z dużą siłą, na przykład na kule z muszkietu, solidnej kuszy czy balisty.

„KWESTIA ORCZA”

W każdej turze walki ork posiada 4k20. Ponadto nie wykonuje akcji obronnych. Wynika z tego, że problemem jest nie tyle pokonanie orka, co w ogóle przeżyć choćby jednej czy dwóch tur walki. Jak walczyc? Najlepiej, by przeciwko jednemu orkowi walczyło dwóch lub nawet trzech czynie. Wtedy mają odpowiednio 4k20 lub nawet 5k20. Jeśli nie ma takiej możliwości i jeden gracz nie może sam walczyć z orkiem, przed nim bardzo ciężkie zadanie. Orkowie są lepszymi wojownikami od ludzi.

Najważniejsze to wygrać Inicjatywę. BG ma Inicjatywę i atakuje. Po ataku BG ork automatycznie przejmuje Inicjatywę (robi tak po każdej Akcji ofensywnej). BG poświęć kość, ork nie. Ork ma 4k20, BG ma 2k20. Ork atakuje i w większości przypadków BG ginie. To nie, że ork jest ciężko ranny, ważne, że BG nie przeżył nawet jednej tury.

Dlaczego ork automatycznie przejmuje Inicjatywę? Wynika to definitywnie z faktu, że się nie broni. W normalnej walce między dwoma szermierzami Inicjatywa oznacza dwie rzeczy: po pierwsze to, kto kogo zepchnął do defensywy, po drugie mówi o tym, kto uderza pierwszy. W przypadku walki z orkiem wygraną Inicjatywę daje ci tylko to, że uderzasz pierwszy, bo orka zepchnąć do defensywy po prostu się nie da. Ork zawsze jest w ofensywie, więc szermierz dzięki wygranej Inicjatywie ma tylko jedną chwilę na cios, po czym ork nie zważając na nic atakuje, przez co zważasz nie chcąc przechodzi do obrony.

Po pierwszym ciosie BG, jak już wspomniano, następuje sytuacja, w której ork ma 4k20, BG ma 2k20 i ork ma Inicjatywę. BG przeznacza 1k20 na wykonanie dowolnej akcji obronnej. Zostaje ranny lub udaje mu się wybronić. W tym momencie sytuacja wygląda następująco: ork ma 3k20 i atakuje, BG ma 1k20 i jest w obronie. W tym momencie BG MUSI wykonać akcję szermierczą, która pozwoli mu przejąć Inicjatywę (np. Unik n 4 oczka lepszy od ataku). Jeśli się uda, następuje sytuacja - ork ma 2k20, gracz ma 0k20 lecz gracz wygrał Inicjatywę. Zgodnie z regułą (Monasty, str. 124/105) w tym momencie kończy się tura, orkowi przepadają kości. Wszystko zaczyna się od nowa. BG atakuje najstabszą ze swych 3k20 (ork i tak się nie broni), a potem korzystając z rany orka znów raz się broni i raz przejmuje Inicjatywę. I tak dopóki ork nie padnie.

Zadanie to jest bardzo trudne, dlatego w większości sytuacji, pojedynek jeden na jeden pomiędzy człowiekiem a orkiem kończy się śmiercią człowieka.

Jeśli test trafienia przeciwnika powiodł się, talizman rozsypuje się w proch i automatycznie chroni przed pociskiem. Jego posiadacz wykonuje wtedy test utraty 1 punktu duszy o PT 0.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 4.

Kamień Queto. Bezkształtna bryłka tajemniczej substancji o barwie zgnilej zieleni. Chroni przed większością jadów i trucizn. Bohater pokryła bryłkę i dopóki jej nie wydał, automatycznie zdaje przy zatruciu testy Kondycji - trucizna działa z mniejszą mocą (Monasty, str. 104/85). Amulet jest oczywiście jednorazowy - używa się podczas działania. Bohater, który go zażył, musi wykonać test utraty 1 punktu duszy o PT 0.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 4.

Talizman Iddon Apre. Onyks oszlifowany przez maga, na pierwszy rzut oka nie różni się od zwykłego kamienia półszlachetnego. Jednorazowo osłabia efekty magii - mag rzucający czar na noszącego talizman bohatera automatycznie otrzymuje +5 PT do trudności zaklęcia. Po aktywacji właściciel musi wykonać test utraty 1 punktu duszy o PT 0.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 5.

Włcze kamienie Yago. Są to kamyki, kości i kawałki kryształu nazywane na rzemień. Sznurowy wiąże się na przegubach rąk. Amulet nie jest jednorazowy i aktywuje się na życzenie. Dodaje premię +2 do umiejętności Ukrywanie się. Każda aktywacja oznacza test utraty 1 punktu duszy o PT 0.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 4.

Krek-goro. Agaryscy żohnierze nazywają go czasami amuletem kontroli. Może mieć różny wygląd, ale zawsze zawiera część ciała określonego rodzaju zwierząt, na przykład ptasią łapę w glinianej grudzie albo wilczy skalp. Amulet jest jednorazowy, pozwala wydać przedstawicielowi danego rodzaju rozkaz (tak jak przy Zmaganiu woli). Rozkaz nie może być skomplikowany i musi być zgodny z naturą zwierzęcia. Nie wykonuje się żadnego testu, za wyjątkiem testu utraty 1 punktu duszy o PT 0. Jeśli w promieniu kilku kilometrów od używanego amuletu znajduje się demoniczny ojciec danej rasy (np. Halat-Hatam w przypadku kontrol dzików), użycie amuletu może przyciągnąć jego uwagę.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 6.

Od Stancji bohaterowie dostaną amulet wilczy, a ork w zagajniku przy wsi Alija będzie miał amulet psati.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Po każdej z sesji MG powinien przydzielić graczom określone ilości PD, zaś po rozegraniu całej przygody BG będą mieli możliwość zdobyć także nowych Sojuszników. Szczegóły zaprezentowane są poniżej.

PODZIAŁ PD

Po każdej z sesji gracze powinni otrzymać przeciętnie około 150 PD, tak by po rozegraniu całego scenariusza każdy z graczy otrzymał w sumie około 500 do 600 PD. MG powinien uwzględnić zarówno aktywność każdego z graczy na sesji i jego sukcesy na poszczególnych etapach scenariusza (zdobycie informacji, ukrywanie się przed patrolami orków itp.), jak i odgrywanie przez niego postaci oraz zebrane doświadczenia (nawet jeśli gracz nie był na sesji aktywny, jego Bohater na pewno zebrał jakieś doświadczenia, gdy pierwszy raz widział umierającego orka, czy waldorską pułapkę). Informacje dotyczące przydzielania PD podane są w podręczniku podstawowym do Monastynu. Poniżej podane są najważniejsze elementy, za które BG powinni być wynagrodzeni:

- podążenie do Rosz: 20 PD dla wszystkich graczy
 - rozmowa ze Stacją: 10 PD dla wszystkich graczy
 - rozmowa z Radcią: 20 PD dla wszystkich graczy
 - rozmowy przy ogniskach: 10 PD dla wszystkich graczy
 - druga rozmowa ze Stacją: 10 PD dla wszystkich graczy
- graczy
- droga na południe: 30 PD dla wszystkich graczy
 - walka z orkami: 30 PD dla wszystkich graczy
 - rozmowa z dezerterami: 10 PD dla wszystkich graczy
 - oczarowanie przez las Beli Derin: 30 PD dla wszystkich graczy
- graczy
- zasadzka pod Aliją: 20 PD dla wszystkich graczy
 - ucieczka w Mgliste Góry: 10 PD dla wszystkich graczy
 - spotkanie w Wieży Elfów: 20 PD dla wszystkich graczy
 - wyprawa po Alessandrovicia: 30 PD dla wszystkich graczy
- graczy
- zasadzka na Radcią: 30 PD dla wszystkich graczy
 - ostatnie ognisko: 20 PD dla wszystkich graczy
- Oprócz tych wartości, MG powinien rozdzielić dodatkowe PD poszczególnym graczom za ich indywidualne pomysły i odgrywanie postaci.

SOJUSZNIICY

Po zakończeniu przygody gracze mogą przeznaczyć PD, by zdobyć następujących Sojuszników:

Mater, właściciel gospody „Zwycięska”.

Mater oczywiście nie ruszy nigdy za Bohaterem, bowiem prowadzi gospodę, jednak wciąż może być bardzo użytecznym Sojusznikiem. Jego wpływ na południu frontu są bardzo duże i Bohater na pewno zyskuje silnego sprzymierzeńca w jego osobie.

Reguła specjalna: „Sława frontu” – Jeśli BG kiedykolwiek spotyka weterana frontu, który służył na jego południowym odcinku, ma prawo wykonać specjalny test „Sławy Matera” (12). Jeśli test zostanie zdany, okazuje się, że napotkany żołnierz zna Matera. Jeśli BG przyzna się, że też zna Matera, otrzymuje -1 PT do testów Wiarygodności w kontaktach z tą osobą.

Stacja, weteran z Agarii, emerytowany kapitan.

Stacja, podobnie jak Mater, nie ruszy na żadne przygody i pozostanie do końca swych dni w Rosz. Podobnie jak Mater, może okazać się bardzo przydatnym sprzymierzeńcem, a jego możliwości pomocy BG w chwili potrzeby są stosunkowo duże. Wielu młodych żołnierzy wpatrzonych jest w Stację jak w ikonę i jeśli poprosi on, by ruszył na pomoc Bohaterowi, ruszą. Stacja może więc być bardzo pomocny, jeśli tylko Bohater znajduje się na terenie Agarii lub na zachodzie, za Grzmącą Rzeką. Listownie może też odpowiadać na pytania dotyczące magicznych przedmiotów.

Reguła specjalna: „Antorytet” – Stacja jest w stanie zorganizować dla Bohatera w bardzo krótkim czasie pomoc do 5 żołnierzy (wolnych chwilowo od rozkazów) lub w postaci sprzętu czy przedmiotów magicznych o wartości do 5 Pierścieni.

Radci, doświadczony żołnierz z Agarii, porucznik, dezerter.

Po zakończeniu przygody Radci udaje się w głąb Dominium. Trudno ocenić, gdzie osiadzie. Nie ma konkretnego celu podróży i nie jest zainteresowany podążaniem wraz z Bohaterem. Chce odpocząć i poczuć wolność, ruszyć gdzieś, gdzie „poniosą go nogi”. Nie mniej, to wciąż bardzo przydatny sprzymierzeniec, doświadczony żołnierz, doskonale wyszkolony, odważny, lojalny dla przyjaciół. Taki Sojusznik to skarb.

Reguła specjalna: „Wolny dach” – drogi Radcia i Bohatera przecinają się, i choć nie podróżują oni razem, mają ze sobą kontakt – gracz wie np., że Radci ostatnio był na południu Ragady, wybierał się do Kindle, a tam bawił przez kilka dni i w końcu ruszył do Vermieru. Przed każdą sesją Bohater powinien wykonać test Zbierania informacji o PT 0, żeby dowiedzieć się, gdzie obecnie przebywa Radci. Dodatkowo jeśli na któreś z kości wypadnie 1, oznacza to, że porucznik jest nie dalej niż 50 kilometrów od BG, jeśli 1 wypadnie na dzikiej kostce, oznacza to, że Bohater spotyka Sojusznika na początku przygody.



BOHATEROWIE I POTWORY

Poniżej prezentujemy dokładne opisy wszystkich ważniejszych postaci występujących w przegrodzie, a także deviria, które spotkać mogą bohaterowie.

Podajemy także ich wybrane współczynniki.

PORUCZNIK RADIĆ

Współczynniki: Budowa 15; Zręczność 19; Spryt 17; Spostregawczość 15; Wiarygodność 18; Wytrwałość 14; Opanowanie 16; Wiara 10

Współczynniki pomocnicze: Refleks 17; Autorytet 15; Fechtunek 17; Strzelanie 16; Dusza 35

Wybrane Umiejętności: Atletyka (3), Wysportowanie (3), Rapier (5), Pistolet (4), Muszkiet (2), Wiedza Magiczna (2), Okultyzm (2), Nasłuchiwanie i wypatrywanie (2), Zbieranie informacji (3), Jeździectwo (4), Sztuka przetrwania (3), Ukrywanie (3)

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki (7), Praca nóg (9), Unik (4), Odskok (10),
Akcje w ataku: Pchnięcie proste (5), Pchnięcie ze zwodem (2), Pownowienie (2), Wypad (6), Pchnięcie pozorne (11), Zbicie (8)

Akcje w obronie: Zasłona I (8), Zasłona II (8), Riposta (4), Wyprzedenie (2)

Zwarcie: Akcje w ataku (6), Akcje w obronie (7)

Biegłość: Agaryjska Szkoła Szermierza, Walka w przewadze, Zamasztyście ciecgie

Walka: Radci trenował walkę w bitwach, nie u nauczycieli szermierki. Jego styl jest może mało wyrafinowany, ale skuteczny. Wale porucznik stara się wspierać swoich sojuszników, korzystając z biegłości Walka w przewadze. Albo przyjmuje na siebie ciosy przeciwnika wykorzystując zalety szkoły szermierczej, albo stosuje Zamasztyście ciecgie i przechodzi do następnego wroga. W pojedynku sam na sam stara się rozstrzygnąć sprawę jak najszybciej, wypadem albo prostymi cieciami i pchnięciami.

LAHMAR

To stworzenie podobne jest do jaszczura, z tysiącami tylnymi łapami i przednimi przekształconymi w duże, błoniste skrzydła. Od głowy do końca ogona mierzy dziewięć metrów, w kłębie ma dwa metry. Przez ogon lahmara, długi i wąski, na całej długości ciągnie się błona, rozszerzająca się na końcu w dużą płaszczynę o nieregularnym kształcie. Szyja bestii kończy się małą okrągłą głową, z niekształtnym dziobem. Słwór jest pokryty ciemnobrunatną łuską.

Lahmary pochodzą z głębi Valdoru - żyją w górach i na nadmorskich klifach. Polują na duże stworzenia, w tym także drapieżniki. Pikuja na nie z dużej wysokości, porwijają w szpony i upuszczają na ziemię, albo zabijają uderzeniami dzioba. Trudno je wytresować i przygotować do noszenia jeźdźców, ze względu na ich krwiożerczą i złośliwą naturę i niezbyt dużą inteligencję. W królestwach ludzi zajmują się tym obdarzeni dużą Mocą treserzy, którzy łamią opór bestii i dominują ją.

Współczynniki: Agresja (16), Moc (11), Zręczność (12), Spryt (7), Spostregawczość (15), Budowa (24), Wytrwałość (22), rami Śmiertelne powojdą PT jak Lekkie, a Ciężkie jak drańnięcia

Chaotyczne starcie: na ziemi Lahmar uderza ogonem i dziobem na odstep skracca dystans lekko pomagając sobie skrzydłami, cios dziobem ma PT 10, a cios ogonem PT 7, oba powojdą rany ciężkie.

Pikowanie: pikowanie skracca dystans od ofiary i pozwala wykonać pochwytywanie szponami

Pochwytywanie szponami: Lahmar przelatuje nad wrogiem i wykonuje atak jak przy chaotycznym starciu, z PT 4 (lub PT 6, jeśli ofiara unika). Po udanym trafieniu unosi ją i upuszcza na ziemię z wysokości około ośmiu metrów. Jeśli ofiara zgromadzi w przeciwstawnym teście Budowy o jeden sukces więcej lub ciężki zrani Lahmara, może wyrwać się wcześniej - wówczas spada z wysokości 4 metrów. Oprócz

zwykłych obrażeń od upadku ofiara otrzymuje lekką ranę od szponów. Ciężko rannego przeciwnika potwór dobija już na ziemi.

OCHRONIARZ STAWKO

Spotkany w „Zwycięskiej”, może „uciszyć” bohatera, który chciałby pokrzyżować plany Stawko.

Współczynniki: Budowa 18; Zręczność 11; Spryt 8; Spostregawczość 12; Wiarygodność 7; Wytrwałość 18; Opanowanie 13; Wiara 4
Współczynniki pomocnicze: Refleks 12; Autorytet 13; Fechtunek 13; Strzelanie 15; Dusza 15

Wybrane Umiejętności: Atletyka (3), Wysportowanie (2), Rapier (3), Nóż (4), Nasłuchiwanie i wypatrywanie (2)

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki (3), Praca nóg (4), Unik (1), Odskok (9)

Akcje w ataku: Pchnięcie proste (2)

Akcje w obronie: Zasłona I (7), Zasłona II (7)

Zwarcie: Akcje w ataku (4), Akcje w obronie (6)

Biegłość: Dynamiczne wejście

Walka: Ochroniarz korzysta z przewagi sily. Jeśli okoliczności sprzyjają posługując się nożem i dąży do walki w zwarciu.

VALDORCZYCY ZE „ZWYCIĘSKIEJ”

Weterani z Valdoru, twardzi żołnierze, cwaniacy. Bez strachu dobijają interesu z agaryjskim pułkownikiem czy najmują watahę orków. To ludzie doświadczeni w walce, ale także obeznani z kilkoma sztuczkami magicznej magii i zaopatrzeni w magiczne przedmioty i amulety.

Współczynniki: Budowa 14; Zręczność 13; Spryt 12; Spostregawczość 13; Wiarygodność 9; Wytrwałość 11; Opanowanie 14; Moc 14
Współczynniki pomocnicze: Refleks 13; Autorytet 13; Fechtunek 13; Strzelanie 14

Wybrane Umiejętności: Atletyka (3), Wysportowanie (4), Miecz (4), Nasłuchiwanie i wypatrywanie (2), Postępowanie ze zwierzętami (4)

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki (3), Praca nóg (4), Unik (1), Odskok (9)

Akcje w ataku: Ciecgie zwykłe (4), Ciecgie z zamachu (-2), Pownowienie (-2), Zbicie miecza (4)

Akcje w obronie: Odbicie (5), Zasłona (6)

Zwarcie: Akcje w ataku (3), Akcje w obronie (5)

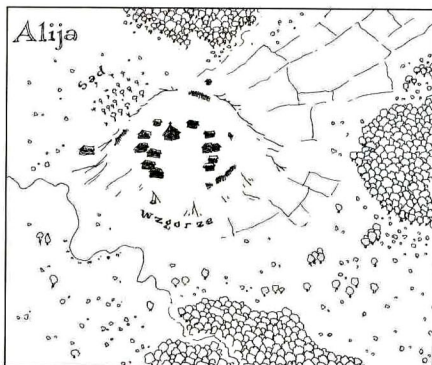
Pancerz: Valdorczycy noszą pod luznym ubraniem skórzane zbroje - Pokrycie 10, Redukcja 1

Magiczne przedmioty: Możesz dla nich wybrać dowolne jednorazowe przedmioty z podręcznika podstawowego lub dodatku w tym scenariuszu.

Walka: Jeśli dojdzie do walki Bohatera (lub Bohaterów) z Valdorczykami, ci postarają się załatwić sprawę szybko. Wysokie akcje w obronie zagwarantują jednemu przetrzymaniu tury lub dwóch, a drugi w tym czasie przejdzie do ofensywy, posługując się Cieciami zwykłymi.

GRUPA DEZERTERÓW

Normalni i typowi żołnierze Agarii, tyle że naprawdę doświadczeni. Posiadają nieco valdorskiego śmiecia: talizmany, amulety itd. Bardzo dbają o proch strzelniczy, suszą go w obozie w pobliżu żaru (gdymy to samo paldorbwali zrobić niedo-



Alija

świadczeni BG, to najpewniej po chwili trzeba by ich zbierać po kawalku).

Współczynniki: Budowa 12; Zręczność 12; Spryt 10; Sposzrzegawczość 13; Wlarygodność 9; Wyrwalność 13; Opanowanie 12; Wiana 10
Współczynniki pomocnicze: Refleks 13; Autorytet 11; Fechtunek 12; Strzelanie 13

Wybrane Umiejętności: Atletyka (3), Rapier (3), Broń bitewsna (3), Muszkiet (3), Nasłuchiwanie i wypatrywanie (2), Jeździectwo (2), Naprawa (2), Opatrywanie ran (2), Sztuka przetrwania (3), Ukrywanie się (3)

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki (4), Praca nóg (5), Unik (2), Odskok (10)

Akcje w ataku: Pchnięcie proste (3)

Akcje w obronie: Zasłona I (6), Zasłona II (6)

Zwarcie: Akcje w ataku (3), Akcje w obronie (5)

Magiczne przedmioty: Każdy z nich ma od dwóch do pięciu amuletów lub innych magicznych przedmiotów o jednorazowym działaniu.

Walka: Agaryjscy dezertery nie stosują skomplikowanych technik - ciężka, zasłona, gdy trzeba odskok. Unikają zresztą walki wręcz - wolą strzelać z muszkietów.

WÓDZ ORKÓW

Współczynniki: Moc (13), Zręczność (16), Spryt (14), Sposzrzegawczość (14), Budowa (20), Wyrwalność (20), Fechtunek (17)

Walka: 4k20 w każdej turze walki, Cios szabły (5, rana Ciężka), Cios z zamachu (3, rana Krytyczna), Kroki (8). Nie wykonuje żadnych akcji obronnych

Amulety: Amulety wodza orków są jednorazowe i na pewno uruchomią się podczas walki. Pierwszy zwiększa zawodność broni palnej w zasięgu 5 metrów do przedziału 15-20, za każdy metr powyżej 5 przedział maleje, aż zredukują się do 20, czyli normalnego wyniku, przy którym broni palna zawodzi. Drugi amulet może zwiększyć prędkość wodza orków, gdy ten biegnie na czterech łapach - w teście przeciwnym pościgi otrzyma on 3 dodatkowe PS. Trzeci amulet to Bransoleta Wiatru, opisana w dodatku poświęconym magicznym przedmiotom.

Pancerz: Redukcja 2, Pokrycie 12

ORKI W ALIJA

(z plemienia Norg-harh-goro, przez Agaryjczyków nazywane Sześciopalcastymi)

Współczynniki: Moc (9), Zręczność (13), Spryt (10), Sposzrzegawczość (16), Budowa (13), Wyrwalność (17), Fechtunek (13), Strzelanie (14)

Walka: 4k20 w każdej turze walki, Cios szabły (3, rana Lekka), Cios z zamachu (0, rana Ciężka), Kroki (4). Nie wykonuje żadnych akcji obronnych

Pancerz: Pokrycie 10, Redukcja 1
 Niektórzy posiadają krótkie, grube łuki o potężnej sile.

ORKI PRZY ŁODOWEJ RZECE

(z plemienia Barg-arag-krau, przez Agaryjczyków nazywane Wilczymi)

Współczynniki: Moc (10), Zręczność (12), Spryt (8), Sposzrzegawczość (16), Budowa (14), Wyrwalność (18), Fechtunek (12)

Walka: 4k20 w każdej turze walki, Cios szabły (3, rana Lekka), Cios z zamachu (0, rana Ciężka), Kroki (5). Nie wykonuje żadnych akcji obronnych

Pancerz: Pokrycie 10, Redukcja 1

ORKI Z PATROLU

LUB GARNIZONU TWIERDZY

(z plemienia Ura-goth-ragan-nu, przez Agaryjczyków nazywane Karnymi)

Współczynniki: Moc (9), Zręczność (12), Spryt (9), Sposzrzegawczość (15), Budowa (14), Wyrwalność (18), Fechtunek (12)

Walka: 4k20 w każdej turze walki, Cios szabły (3, rana Lekka), Cios z zamachu (0, rana Ciężka), Kroki (4). Nie wykonuje żadnych akcji obronnych

Pancerz: Pokrycie 10, Redukcja 1

Walka: Orki walczą szablami i maczetami. Broń jest różnorodna, ale w tym scenariuszu są to ciężkie szable, które traktuje się jako broń ciężką (zadają ciężkie rany).

DZIKI ORK Z LASÓW BELI DERIN

Współczynniki: Moc (15), Zręczność (11), Spryt (8), Sposzrzegawczość (15), Budowa (21), Wyrwalność (20), Fechtunek (13)

Walka: 4k20 w każdej turze walki, Cios maczuga (2, rana Ciężka), Cios z zamachu (-1, rana Krytyczna), Kroki (3). Nie wykonuje żadnych akcji obronnych

KRON-HORU

(stworzenia towarzyszące dzikiemu orkowi, przez Agaryjczyków nazywane małpoludami)

Współczynniki: Moc (8), Zręczność (15), Spryt (6), Sposzrzegawczość (14), Budowa (9), Wyrwalność (10), Fechtunek (10)

Walka: Cios szponami (2, rana Lekka), Skok (4), Kroki (6)

MONASTYR

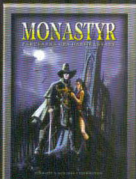
FABULARNA GRA DARK FANTASY

"Wbrew Regułom Wojny" to przygoda rozgrywająca się na ogarniętym wojną pograniczu Agarii, a także w Nubrii, krainie pogan i Ciemności. Bohaterowie ruszają tam wspomóc porucznika Radicia, obarczonego trudną misją odbicia Jeńca. Za Grzmiającą Rzeką przychodzi im mierzyć się z licznymi niebezpieczeństwami krain deviria, pogańską magią i walczącymi w szale orkami. W deszczowej i bezsłonecznej Nubrii, gdzie zawodzi dyplomacja, a wiara wystawiona jest na ciężką próbę, życie może uratować tylko wypróbowana broń i wierni przyjaciele.

W trakcie wędrówki Bohaterowie zaczną odkrywać kolejne wątki intrygi, która sprowadziła ich na niegościnną ziemię krwi i pożogi. Na własne oczy ujrzą horror wojny, spotkają ludzi, którym nie został nawet cień nadziei. Na własnej skórze przekonają się, że walka z Ciemnością wygląda inaczej niż wyobrażają to sobie mieszkańcy spokojnych krain Dominium, a największych wrogów czasami można znaleźć po swojej stronie.



Wydawnictwo PORTAL
Ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, tel./fax (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl
Oficjalna strona gry: www.monastyr.pl
Cena: 16zł



Dodatek do gry
Monastyr