

N Pueste



CZYLI WYPRAWA
PRZYGODA DO WERP



TA >NA<A>A YEH JYMYJAN JEH JAFQJH
YLA YLYMAA AYK YLA YKHEK AYK YLA
YMAKQ JMAJANJAN SYKAL Y NJYNQ
QSQMA> YEH JAHABK JEH J JHBMABK
BNJY K FBJJ JQKYN A BMJH
AJJHJNLHJJ JJAQJQ JKBYM YTEH>
JAHAB AJJYEH YMAHBJ AJJQJ JMYMAJ
JYI ABHJ FQMA>Y YMA LQBA-KYQ MAMHJ
J FYHJY THYH JAJMYJ JHJLA BJAJ
JAJHJYAL YAJHABK J MJAQ KYQ
YLAQEH KYQ QHEH HEYH JAMHJ JHJHJY
A JYI YHABAB JAJ FNYH MYH JAHABK
JEHJ JAHABAB BYEM JAHABK JMAHJ
KAJQJ JMYMAJ JYI ABHJ JMYJHJHJQJ
AJKAKJYKJYQ JYKJ JHJ JMA HKBABMAJ
JHJMAJ K YQKQKQYI QY YHABAB HJ
JMAHJ ABYTH BYKQBA QY HYTEB BJ
JYKQ JHYTEB BQKJ YMAJQJ HCHQKJ
HKBAB JYLAQMA YHABAB YKJ QY
BYKQBA K HJ JMAHJMA JMYJHJHJ
BQKJ BJH KQBA JMYMAJ KY ABABHJ
YMAJ KY JMAHJHJ JHJYKJ HJHJ
JYLAQ JMYMAJ HJ YQKQYI YQYLA
AJKABQJ HCHABHJ QYI JYI JYHJHJHJ J
JYKQBA YMAJ AJKABHJYI JQYI KY
JYLAH BQKJ MYTEKQ JHJHJYI JMYLAJ
HYTEB KY HJY YHABABJMA FNYH MYH
JAHAB JEHJ JAHABAB BYEM JAHABK
JMAHJ KAQJ JMYMAJ JYI ABHJ JMA
JHJHJHJQJ AJKAKJYKJYQ JYKJ JHJ JMA
HKBABMAJ JHJMAJ K YQKQKQYI QY
YHABAB HJ JMYMAJ ABYTH BYKQBA
QY HYTEB BJ JYKQ JHYTEB BQKJ YMA

A stylized red compass rose with a central circle and four points. The letter 'N' is positioned above the top point.

Queste

CZYLI WYPRAWA
PRZYGODA DO WFRP



AUTOR

RAFAŁ "NINETONGUES" SADOWSKI

Przygotowania



Wstęp

Queste to przygoda dla 2 do 5 graczy. Mimo iż została napisana z myślą o dowolnej edycji Warhammera, można wykorzystać ją (po drobnych modyfikacjach) do dowolnego innego systemu fantasy, gdyż sama przygoda nie zawiera żadnych elementów mechanicznych. Wszelkie niezbędne współczynniki potworów oraz inne drobiazgi każdy Mistrz Gry z łatwością znajdzie w swoich podręcznikach lub stworzy własne, najlepiej odpowiadające potędze Drużyny.

Przygoda opowiada o niebezpiecznej wyprawie dziedzica rodowej fortuny i jego niezwykłych towarzyszy ku tajemniczej wieży leżącej gdzieś w Górach Krańca Świata, na wschód od Kisleva.

Po drodze bohaterowie odkrywają mroczne sekrety, przeżyją zarówno wesołe jak i przerażające przygody, będą zmuszeni walczyć o życie i być może nie wszyscy powrócą szczęśliwie z tej Wyprawy...



Mapa

Ważną rolę w "Queste" pełni mapa. Gracze będą mogli w łatwy sposób śledzić trasę swojej wędrówki, ustawiając **znacznik** na polu, w którym właśnie znajduje się drużyna. Jeżeli wydrukowanie kolorowej mapy jest dla Was problemem, można wyświetlać mapę na ekranie komputera, urządzenia z ekranem dotykowym lub zwykłego telefonu.

Każde pole jest kolejno opisane w tym dokumencie - typowe widoki, typowe zagrożenia, legendy związane z tym obszarem oraz lista spotkań które **mogą, ale nie muszą** się na nim odbyć (zdecyduje Wasz MG). Niech

Mistrz gry dba o ciekawą rytmikę podróży i w zależności od czasu, w którym chcecie rozegrać ten scenariusz, wydłuża lub pomija poszczególne wątki, lub dodaje własne.

Dla potrzeb tego scenariusza założono, że wydrukowana mapa leży na stole podczas sesji, tak, żeby cała drużyna mogła śledzić położenie Wyprawy.



Bohaterowie

Każdy gracz musi wybrać sobie jeden z archetypów postaci specjalnie przeznaczonych do tej przygody. Możliwe jest też granie swoją własną postacią, jednak będzie to wymagać ze strony Mistrza Gry trochę pracy.

Przy tworzeniu postaci specjalnie dla tego scenariusza zwróć uwagę na **przykładowe profesje** wymienione kursywą pod nazwą archetypu. Wybierając jako gracz ten właśnie archetyp, stwórz postać zgodnie z zasadami z podręcznika opierając się na jednej z wymienionych profesji. Mistrz Gry winien przypilnować, żeby postaci graczy były odpowiednio zbalansowane, szczególnie jeżeli gracie w drugą edycję Warhammera. Jako GM upewnij się, że nie ma sytuacji w której jakiś gracz nie mający **profesji zaawansowanej** będzie wyraźnie słabszy od pozostałych. Podkreśl mu nieco kilka najważniejszych dla niego statystyk, albo dodaj inny bonus.

Obojętnie ilu graczy wybierze się na Wyprawę, dwie postacie **muszą** być obsadzone. Są to: **Dziedzic** i **Tropiciel**. Pozostali ewentualni gracze mają 3 różne postacie do wyboru: **Najemnik**, **Sokolnik** i **Krasnolud**. Możecie też wymyśleć kolejne archetypy samodzielnie, jeżeli chcecie grać w więcej niż 5 osób.

Jeżeli gracze chcą użyć swoich własnych postaci, upewnij się, że przynajmniej profesje

dwóch postaci graczy da się „podciągnąć” pod hasła „**dziedzic**” (np. dowolna profesja związana z finansami lub inna szlachecka) i „**tropiciel**” (np. profesje związane z naturą). Będziesz musiał też trochę pokombinować, aby dać postaciom sensowną **motywację**, dzięki której wyruszą na tę Wyprawę.

[Nie wahaj się zmienić płci postaci, aby dopasować ją do gracza. Dziedzic może stać się Dziedziczką, Najemnik – Najemniczką itd. .]

Oto postacie wraz z opisami, i Specjalną Zdolnością, którą na czas tej przygody będą mogli się posługiwać:

Dziedzic

Arystokrata, dworzanin, dyletant, kupiec, medyk, mistrz gildii, szlachcic, uczony

Syn Lorda Dorjena, zmarłego bogacza do niedawna zamieszkałego w Linevie, teoretycznie jedyny dziedzic jego fortuny. Aby odebrać spadek musi wypełnić ostatnią wolę zmarłego i wyruszyć w niebezpieczną wyprawę ku Góróm Krańca Świata.

Specjalna Zdolność: **Sztylet rodu Dorjen**

Ten dziwny, ciężki, spiżowy sztylet nie ma jelca, a ostrze jest w przekroju krzyżowe. Rękojeść jest wyłożona kością wieloryba, a głównie przypomina piękną, ale jednocześnie groźną głowę nieznanego humanoidalnego stworzenia.

Sztylet ma magiczną właściwość: spiż rozgrzewa się, jeżeli właścicielowi grozi bezpośrednio, bliskie niebezpieczeństwo. Np. wielka lawina schodząca prosto na obozowisko Wyprawy sprawi, że sztylet będzie aż parzył. Jadowita (ale nie śmiertelnie) żmija czająca się w krzakach tylko ledwie wyczuwalnie rozgrzeje sztylet itd.

W walce sztylet daje posiadaczowi zauważalne bonusy (większe obrażenia, bonusy do rzutów na trafienie – do wyboru Mistrza Gry. Ważne, żeby sztyletem opłacało się walczyć.)

Każdy może używać sztyletu do walki, ale tylko w rękach Dziedzica sztylet będzie ostrzeżał przed niebezpieczeństwem.

Tropiciel

Leśnik, łowca, przepatrywacz, zwiadowca

Szanowany mieszkaniec Lineva, zdolny Tropiciel i łowca, który zapuszczał się samotnie nawet w same Góry Krańca świata. Weteran, obecnie żonaty. Jego żona oczekuje dziecka. Tropiciel podejmuje się być przewodnikiem Wyprawy tylko dla obfitego udziału w zyskach. Chce zapewnić dobre życie swojej rodzinie.

Specjalna Zdolność: **Mapa**

Tropiciel sam wykonał tę mapę, na podstawie tego, co wie o tych niebezpiecznych ziemiach oraz co udało mu się dowiedzieć od innych podróżników.

Sam widział niegdyś Wieżę z daleka, ale nie odważył się do niej podejść.

Gracz, który gra Tropicielem otrzyma specjalną kartę (patrz: *Wiedza Tropiciela* na końcu tego dokumentu), na której widnieją bonusowe informacje dotyczące każdego etapu podróży (pola na mapie), z którymi może zrobić co zechce: przekazać je drużynie lub wykorzystać dla własnych celów. Inni gracze (z wyjątkiem Krasnoluda) nie wiedzą nic o żadnym etapie podróży.

Najemnik

Gladiator, kozak kislevski, łowca nagród, najemnik, ochroniarz, weteran

Wynajęty przez Dziedzica do osobistej ochrony jeszcze w Kislevie Najemnik to samotny awanturnik. Był już gladiatorem, żołnierzem, zwykłym wykidajką jak i płatnym zabójcą. Teraz, gdy się zestrzał, Najemnik został żarliwym wyznawcą Morra. Pracuje jako ochroniarz do wynajęcia i wierzy, że może zdoła odpokutować przynajmniej część grzechów swojej młodości jeśli będzie wierny w swojej służbie.

[Uwaga! Jakkolwiek nie zostaną rozpisane pozostałe postacie: Najemnik powinien być najlepszym wojownikiem w drużynie!]

Specjalna Zdolność: **Oddech Morra**

Raz w trakcie całej przygody „Queste” Najemnik może zignorować wszystkie otrzymane rany (choć oczywiście odrąbane kończyny nie odrosną) i wrócić do walki na „drugim oddechu” z konkretnymi bonusami do walki. Taki zryw najprawdopodobniej jednak skończy się dla Najemnika tak przez niego upragnioną śmiercią...



Arystokrata, dworzanin, dyletant, łowca, medyk, mistrz gildii, szlachcic, uczony

Przyjaciel z dzieciństwa Dziedzica. Wierny i oddany towarzysz wypraw, zarówno tych bardziej jak i mniej chwalebnych. Zupełne przeciwieństwo swojego przyjaciela, ale i tak potrafi rozumieć go bez słów. Także i na tę wyprawę, jak na wszystkie inne, zabiera z sobą swojego wiernego, doskonale wytresowanego sokoła – **Smugę**.

Specjalna Zdolność: **Smuga**

Tresowany, łowny sokół to nie lada skarb. Szczególnie, kiedy potrafisz się z nim odpowiednio porozumieć. Sokolnik jest jednym z najlepszych w tej części Imperium.

Raz dziennie Sokolnik może wysłać Smugę na **zwiad** lub na **polowanie**. Tak czy owak, sokół znika w przestworzach na kilka godzin, po czym wraca niosąc w szponach lub dziobie upolowane zwierzę lub jakiś drobiazg, który może (ale nie musi) zdradzić, co czeka Bohaterów na następnym polu. Oprócz tego Smuga może na polecenie próbować oslepić przeciwników podczas walki. Sokolnik jest bardzo zżyty ze swoim ptakiem i na pewno nie będzie szafował jego zyciem.



Dowolna, dostępna krasnoludom profesja podstawowa lub zaawansowana

Krasnolud jest potomkiem rodu **Vlagian**, który wiele lat temu żył w położonej na wschodzie w Górach Krańca Świata zaginionej, krasnoludzkiej twierdzy **Karak Vlag**.

Nasz Krasnolud zwykł dołączać do każdej wyprawy zdążającej na wschód, aby poszukiwać śladów i artefaktów pozostałych po jego pobratymcach. Najbardziej interesuje go **Kanion Śmierci**, w którym poległa główna część armii Vlagian prowadzonej przez **Anarbarziza**, bratanka króla Karak Vlag. Tak się składa, że Wyprawa Dziedzica musi przejść przez dawne pobojuwisko. Na taką okazję nasz Krasnolud tylko czekał.

Specjalna Zdolność: **Vlagianin**

Krasnolud jest potomkiem zaginionego rodu Vlagian. Zna doskonale ich **pismo runiczne**, zna też wiele legend o wschodnich krainach i dokonaniach krasnoludów na tych ziemiach. Ta wiedza wiele razy przyda się podczas tej Wyprawy i zdoła rzucić światło na historyczne aspekty całej historii. Notatki na temat wątków i przedmiotów rozpoznanych przez Krasnoluda znajdziesz na końcu tego dokumentu (patrz: *Notatki Krasnoluda*). Wydrukuj je i wytnij, a potem dawaj Krasnoludowi w opisanych w nich okolicznościach.



Ostatnie przygotowania

Jeżeli rozdzieliliście już Bohaterów między graczy i jesteście gotowi – połóżcie mapę na stole i ustawcie znacznik Wyprawy (może być cokolwiek – figura szachowa, figurka z gry bitewnej albo zwykły pionek lub kostka) na polu „**Lineva**”.

Opis Wyprawy



WSTĘP

Lineva to niewielkie miasteczko położone głęboko we wschodniej części kraju daleko od głównych traktów i wielkich miast Kisleva. Właściwie Lineva to grupa brudnych wiejskich domów przytulonych do białych murów posiadłości dworku Dorjen. Gdyby nie dworek i nieźle wyposażona gospoda „Koguci Grzebień” właściwie nie można by nazywać Linevy „miasteczkiem”. Na wschodnim krańcu osady znajduje się uliczka garbarzy. Trwałe, choć niezbyt piękne wyroby skórzane to jedyny powód dla którego Lineva w ogóle figuruje na niektórych handlowych mapach Imperium.

Pan dworku Dorjen (ojciec Dziedzica) był dobrym i szanowanym, a co ważniejsze, zamożnym mieszkańcem. Jego udziały w Kislevskich i Praaskich gildiach handlowych były na tyle znaczne, że gdy dwa razy na miesiąc pojawiali się tu kupcy wymieniający towary na wyroby z Linevskiej skóry miejscowi zawsze mogli liczyć na dobre ceny. Czasem do pana Dorjena przybywali i inni goście, czasem związani z jego „interesami w stolicy” czasem bardziej tajemniczy. Miejscowi martwią się, że po jego śmierci nikt już nie będzie interesował się małym miasteczkiem.

Spadek

Przygoda rozpoczyna się właśnie w dworku Dorjen, wczesnym wieczorem, przy blasku świec. Za ciężkim stołem siedzi drobiazgowy i dokładny pan Saszej, oddelegowany z Praag notariusz, który miał zająć się sprawą spadkową rodu Dorjen. Za jego krzesłem stoi znudzony sierżant straży, który

wyraźnie gdzie indziej pragnąłby spędzić najbliższe dwa tygodnie.

Spadek po panu Dorjen jest na tyle znaczny, że wszystkie sprawy go dotyczące były bardzo skrupulatnie spisane i zredagowane. Imperium nie pozwoliłoby na szabrunek Dworku lub, co gorsza, na oddanie go w ręce chłopów lub innych „niegodnych” jednostek.

Tak więc, gdy tylko umarł pan Dorjen, jego testament nabrał mocy. Służba została natychmiast zwolniona a opustoszały dworek czekał pod strażą na przybycie pana Saszeja i wskazanego w testamencie jedynego dziedzica rodowej „fortuny”.

Jednak sam testament okazał się być wyjątkowo dziwaczny i enigmatyczny (patrz: *Testament pana Dorjena* na końcu tego dokumentu).

W skrócie: Aby odziedziczyć Dworek, udziały i aktywa pana Dorjena Dziedzic musi wyruszyć na niebezpieczną wyprawę na wschód, ku Górom Krańca Świata i dotrzeć do ukrytej za Kanionem Śmierci tajemniczej Wieży, która, jak wynika z testamentu, była obiektem zainteresowań pana Dorjena. W tej właśnie wieży znajduje się pozostała część testamentu pana Dorjena, oraz tajemniczy „skarb rodu”.

Pan Saszej oraz straż przez najbliższe tygodnie zostaną we dworku, oczekując na powrót Dziedzica z resztą dokumentów spadkowych ukrytych w Wieży.

Wyprawa pod przewodnictwem Dziedzica została zorganizowana jednego dnia. Znalaziono przewodnika (Tropiciel), przygotowano niezbędne zapasy... Tropiciel przygotował też mapę Wyprawy.

Plan wyprawy

Tropiciel przygotował trasę opierając się na swoim doświadczeniu i opowieściach innych podróżników, którzy ośmielili się zapuścić głęboko w Góry Krańca Świata.

[Bohaterowie mogą przebyć dwa pola podczas jednego dnia podróży. Przypilnuj, aby członkowie Wyprawy posiadali wystarczające ilości racji żywnościowych. Zapasy wody i jedzenia będzie można uzupełniać na niektórych polach.]

Plan podróży jest prosty. Droga wiedzie na wschód, przez **trzęsawiska**. Potem przez stary las zwany **Ciernioborem**, o którym powiada się, że zamieszkują go duchy lasu. Następnie mozolne podejście pod górę na **skaliste zbocze** i zejście w **dolinę**, która potem otwiera się na niesławny **Kanion Śmierci**, gdzie dawno temu odbyła się **wielka bitwa krasnoludów z armiami Chaosu**. **Wieża** znajduje się po drugiej stronie kanionu.

W razie kłopotów, Tropiciel zaplanował alternatywną, szybszą, ale bardziej niebezpieczną **trasę powrotną**, która zaprowadzi ich na niziny zamieszkane przez **goblińskie klany**. Trasa ewakuacyjna prowadzi przez starożytne **Kamienne Schody**, o których mało kto wie.

Teren jest zbyt trudny dla koni. Będą zmuszeni podróżować **pieszko**.

Śmierć pana Dorjena

Jeżeli Dziedzic zechce przeprowadzić krótkie **śledztwo**, aby dowiedzieć się, jak umarł jego ojciec, wszyscy świadkowie zgodnie przyznają, że na pewno umarł we śnie z przyczyn naturalnych. Linevski konował stwierdził nagłą śmierć w wyniku zawału.

Na wyraźne polecenie Dziedzica będzie można przeprowadzić **ekshumację**, ale spotka się to z wrogością mieszkańców („*tyle roboty z pochówkiem było, a tera trza będzie jeszcze raz...*”

albo „*chcą dobrą duszyczkę naszego dobroczyńcy męczyć...*”) i ostrożną podejrzliwością władz.

Pan Dorjen został pochowany w prostej, dębowej trumnie w eleganckim ubraniu. Wygląda jeszcze w miarę świeżo i nie cuchnie jakoś straszliwie. Jest też całkiem oczywiste, że... **Nie jest** to ojciec Dziedzica! Osoba pochowana w grobie Dorjena wygląda jak szlachcic, ale w ogóle nie przypomina człowieka, którego Dziedzic całe życie uznawał za swojego ojca. Oględziny ciała niewiele tu pomogą: brak jakichkolwiek oznak sugerujących, że nie była to naturalna śmierć. Wykształcenie medyczne pozwoli ustalić, że przyczyną śmierci tego człowieka był atak serca.

Zarówno Tropiciel jak i Krasnolud widywali czasem pana Dorjena i są absolutnie przekonani, że osoba w trumnie to właśnie on. Podobnie mieszkańcy Linevy są **absolutnie przekonani**, że pochowany starzec to ich dobroczyńca, który przez ostatnie osiem lat praktycznie nie ruszał się z dworku.

Czy Dziedzic jest więc rzeczywiście dziedzicem tego pana Dorjena? Czy wyobraźnia płata mu figle? Czy użyto tu jakiejś magii? A może rzeczywiście osoba, która była znana w Linevie jako pan Dorjen była jedynie figurantem...?



LINEVA

Bohaterowie mają wieczór, noc i poranek, aby zwiedzić miasteczko i porozmawiać z mieszkańcami przed wyruszeniem w drogę.

Plotki:



Pan Dorjen przeprowadzał tajne narady z czarodziejami w swoim dworze



Dziedzic wyraźnie musiał wdać się w matkę, bo za nic nie przypomina swojego ojca

☞ Na wschodnich terenach straszy istota nazywana przez miejscowych *Doctore*. To chudy, wysoki człowiek, w ciemnym płaszczu, trójkątnym kapeluszu i ptasiej masce, jakiej używali lekarze w czasach zarazy. *Doctore* jest głównie narzędziem do straszenia dzieci i trwającym już parę lat folklorem.

☞ W Ciernioborze żyją driady, które bardzo chętnie spółkują z ludzkimi mężczyznami

☞ Na trzęsawiskach żyją ponoć okrutne wiedźmy. Raz nawet przybył do Linevy Łowca, aby sprawdzić te plotki. Odjechał na wschód i nie wrócił

☞ Podobno w górach rządzą stwory Chaosu. Jak tylko postawisz stopę na pierwszej przełęczy – cap! I nie masz głowy

☞ Siedem lat temu w wiosce wybuchł pożar, w którym zginęło kilkunastu ludzi. Do tej pory nie wiadomo, co było jego przyczyną, ale podejrzewa się magię ognia

☞ W górach ponoć widziano ostatnio uzbrojone grupy krasnoludów

☞ Na skałach na wschodzie grasują zwierzoludzie chaosu. Całe watahy pod przewodnictwem wielkiej białej bestii

☞ W Linevie kilka lat temu gościł Łowca Czarownic. Nie znalazł tu żadnych heretyków, ale zainteresował się wioskowym głupkiem, młodym chłopakiem imieniem Stiepan

☞ Dwa tygodnie temu z moczarów na wschodzie do wioski przybłąkały się dwa wymęczone konie pociągowe

[Jeżeli Gracze nie wyruszą wczesnym rankiem i będą się ociągać, grozi im spędzenie nocy na moczarach. Tropicielek powinien im o tym przypomnieć.]

☞ Opuszczenie Linevy

Plotki szybko się rozchodzą. Kiedy bohaterowie w pełnym oporządzeniu będą opuszczać Linewę, ci z mieszkańców, którzy akurat nie pracują będą im się przyglądać z chłodną ciekawością. Dawno nikt nie wybierał się na wschód, oprócz Tropicielek i Krasnoluda.

Ciężarna żona Tropicielek żegna go ze smutkiem w oczach.

Zabudowania szybko zostają w tyle, a Bohaterowie wychodzą z małego zagajnika otaczającego miasteczko. Daleko na horyzoncie majaczą majestatyczne góry krańca świata, a pod nim rozlewa się plama ciemnej zieleni – Cierniobór.

[Przy każdym przejściu na nowy obszar i raz w nocy użyj Tabeli Losowej Pogody, którą znajdziesz na końcu tego dokumentu, aby ustalić warunki pogodowe.]



MOCZARY

Droga prowadzi w dół i szybko staje się podmokła. Bohaterowie wkraczają na moczary – teren, gdzie chmury owadów unoszą się nad martwą wodą. Szare, skarłate drzewa o powykręcanych gałęziach wyglądają ponuro nawet w środku dnia.

Zdarzenia:

☞ W pewnym momencie wszystkie żaby, owady i ptaki – wszystkie zwierzęta, a nawet wiatr, milkną. Przez około minutę trwa przytłaczająca, niezwykle cisza.

☞ W wodzie niedaleko od trasy Wyprawy przepływa wielki, bagienny wąz. Przez chwilę widać jego ogromne sploty wynurzające się tu i ówdzie.

☞ Łąd się kończy i następne kilkadziesiąt metrów trzeba przejść będąc zanurzonym po pas w brudnej, zastałej wodzie.

☞ Z gałęzi suchego drzewa tuż obok szlaku zwisa powieszony na przetartej linie stary, ludzki szkielet.

☞ Zatopiony wóz

W pewnym momencie Bohaterowie widzą **prosty, drewniany powóz**, w połowie zanurzony w bagnie. Po koniach z zaprzęgu ani śladu. Z przodu, obok tonącego w bagnie dyszla z wody wystaje ludzkie ramię, z rozpaczliwie rozcapierzonymi palcami. Nieco dalej w różnym stopniu zanurzenia leżą trzy okute **skrzynie**.

Wciągnięcie skrzyń i ciała kupca zajmie trochę czasu i będzie wymagało pomyślnku.

W pierwszej skrzyni znajdują się srebrne towary, lustra, sztucce, noże, miski, grzebień. Łączna wartość tej drobnicy jest znaczna, ale ciężko to transportować.

W drugiej skrzyni – wciśnięta między bele pstrokatego materiału tkwi ładna i zadbana, długa **szabla** o posrebrzanej rękojeści. Szabla jest bardzo dobrej jakości i wygląda, jakby należała do jakiegoś szlachcica lub oficera.

Trzecia skrzynia jest dużo mniejsza od pozostałych dwóch. Wypełniają ją księgi o różnej tematyce, od Kislevskiej heraldyki, przez romanse do trudnych opracowań naukowych.

☞ Nocowanie na moczarach

Jeżeli bohaterowie postanowią rozłożyć tu obóz szybko znajdą kamienne ruiny jakiegoś kościoła, rozrzucone po bagnie. Znalezienie kawałka suchego, osłoniętego od wiatru miejsca na obóz zajmie im chwilę. Także rozpalenie ognia nastrocza problemów – wokoło brak suchego drewna.

Bohaterowie nie wypoczną dobrze otoczeni odgłosami nocnego życia moczarów. Żaby, nocne ptaki, nietoperze... Co chwila w ciemnościach będą błyskać ciekawskie, lśniące

oczy. Ale mimo niepokoju noc przebiegnie bez przygód.



WZGÓRZA

Wreszcie szlak staje się coraz bardziej suchy. Od czasu do czasu spod ziemi wyłaniają się płaskie kamienie sugerujące, że kiedyś znajdowała się tu prawdziwa droga.

Przez godzinę lub dwie Bohaterowie będą wolno podchodzić pod górę, żeby ostatecznie zobaczyć piękną panoramę zielonych wzgórz. Wśród wysokich traw gdzieś wyrastają pojedyncze, szare skały, jakby zęby ziemi grożące niebu.

Zdarzenia:

☞ Kiedy gracze wejdą na kolejne, krągłe wzgórze, nagle zauważą jego regularność... To starożytny kurhan. Po drugiej stronie leżą gładkie, morskie kamienie ułożone w zapomniany wzór...

☞ Gdzieś w oddali zabrzmi przenikliwy krzyk. Po trawie przesunie się cień lecącego wysoko gryfa.

☞ Nagle na jednym ze wzgórz, w pełnym słońcu ujrzą coś jakby sylwetkę chudego mężczyzny w powiewającym płaszczu i trójgraniastym kapeluszu... Czyżby osławiony *Doctore*? Ale ten miraż szybko zniknie.

☞ W oddali Bohaterowie zobaczą dym, jakby z ogniska. Pod jednym ze wzgórz obozuje dwóch Kislevskich kozaków. Ich konie odpoczywają nieopodal skubiąc soczystą trawę. Kozacy zaproszą Bohaterów do ognia i chętnie podzielą się gorzałką. Byli zwiadowcami posłanymi na południe, aby śledzić ruchy goblinów klanów. Goblinoi są poruszone i poirytowane. Oddziały małych potworów patrolują niziny ze zachodu na wschód.

Nocowanie na wzgórzach

Najlepszym miejscem na nocleg na wzgórzach jest **obóz Kozaków**. Ci jednak będą miłym towarzystwem jedynie, jeżeli ktoś z drużyny okaże się mieć naprawdę mocną głowę... Tak czy inaczej rano Bohaterowie obudzą się sami, z bólem głowy.

Kozacy mogą oddać Bohaterom część swoich zapasów, jeżeli przez noc zaprzyjaźnią się z kimś z drużyny.



WROTA LASU

Chwilę po zejściu ze wzgórz Bohaterowie będą zmuszeni przekroczyć rzekę. Zależnie od pogody może to być przyjemne, lub okropne doświadczenie. Jeżeli będą nieostrożni, mogą w nurcie stracić część zapasów...

W rzece żyje wiele ryb i jeżeli ktoś w drużynie potrafi je łowić, mogą tu łatwo uzupełnić zapasy jedzenia i wody.

Zaraz za rzeką jest piękna łąka, która prowadzi aż do ściany lasu. Drzewa Ciernioboru z początku wydają się piękne, smukłe i rzadko rozstawione. Słońce prześwituje przez korony, a wszechogarniający zapach lasu oszałamia.

Zdarzenia:

-  Między drzewami mignie Bohaterom srebrny lis. Umknie bezszelestnie, jeżeli rzucą się w pogoń. Ale jeżeli nie będą wykonywać żadnych podejrzanych ruchów, ciekawski lis będzie im towarzyszył z daleka przez jakiś czas.
-  Stopniowo las gęstnieje. Ścieżka Wyprawy w pewnym momencie będzie się zdawać zdławiona przez kolczaste krzewy dzikich malin. Owoce są dojrzałe i mogą stać się pysznym urozmaicheniem podróży racji, jeżeli komuś nie przeszkadzają czepiające się ubrań i skóry ciernie.

-  Wychodząc zza zakrętu Bohaterowie spłoszą stadko saren.

-  Na jednej z gałęzi nad ścieżką wisi podarta w strzępy piękna, kobieca suknia. Jest brudna a kolory są spłowiałe, ale nie nosi śladów krwi.

-  Jeżeli Bohaterowie palą się do walki, niech na jakiejś ślicznej, słonecznej polanie na której kwitną piękne kwiaty znajdą wśród poszycia oplątane pajęczyną wyschnięte truchła goblinów... A potem z góry, po cichu, zaatakują ich **wielki pająk**.

Nocowanie we wrotach lasu

Łatwo znaleźć wygodne miejsce na nocleg jak i drewno na opał. Jeżeli tylko pogoda dopisze, Bohaterów czeka spokojna, przyjemna noc. Pełniących wartę może spłoszyć jedynie pohukiwanie sów lub odległe wycie wilków.



BÓR

Tu las wyraźnie przestaje być tak przyjazny. Gęste i wielopiętrowe korony młodych i starych drzew sprawiają, że bardzo niewiele światła dociera do ścieżki, którą podążają Bohaterowie. Sowy pohukują w półmroku, wszędzie słychać szelesty i dziwne echa, korzenie zdają się specjalnie chwytać za stopy podróżnych, a wszedobylskie ciernie czepiają się płaszczy i włosów.

Zdarzenia:

-  Drogę Bohaterom zastąpi wielki dzik. Jeżeli nie wycofają się szybko, dzik zaszarżuje na nich.
-  Po lewej stronie ścieżki Bohaterowie zauważą czarci krąg z dziwnych, białych grzybów.
-  W pewnym momencie Bohaterowie usłyszą melodyjny płacz, a może pieśń...?

W oddali, na powalonym drzewie siedzi naga kobieta, odwrócona do nich tyłem. Płacze, czy śpiewa? To człowiek, czy driada, a może elfka...? A może to głodny, drapieżny duch lasu przybrał taką postać?

W miękkiej ziemi widać trop nieznanego stworzenia prowadzący na wschód.

W oddali, poza ścieżką błyska naga skóra. Śniade, leśne driady ze śmiechem wabią poszukiwaczy przygód. Jeżeli ci udadzą się w pościg, wpadną w gęste, cierniste krzewy. Każdy krok będzie ich ranił i wytaczał z nich krew. Driady, nietknięte, ze złośliwym chichotem będą się do nich zbliżać, aby kusić ich do dalszej wędrówki. Inne będą spijać ich krew z ostrych kolców... Wreszcie Bohaterowie zdołają wydostać się z pułapki, ale leśne duchy zdążą już dawno zniknąć.

Wielki Dąb

W samym sercu lasu Bohaterowie natkną się na ogromny dąb, którego korzenie rozpruwają ziemię aż do gołej skały. Dąb będzie zachęcał do odpoczynku.

Z północnej strony pnia w korze wyróżniło starą, pomarszczoną **twarz dziwnego, trójokiego mędrca**. W jego oczach znajdują się gniazda świetlików, które wieczorem wylecą w las. Małe i duże zwierzęta ufnie garną się do dębu. Jeśli bohaterowie tylko zechcą, z łatwością upolują tu kilka saren lub wiewiórek... Wtedy wszystkie zwierzęta uciekną, a dąb w jednym momencie zrzuci mnóstwo liści i zaskrzypi przeraźliwie.

Jeśli natomiast Bohaterowie będą zachowywać się pokojowo, nie polując, zauważą, że zwierzęta osławiają się z nimi i podchodzą do nich bardzo blisko.

Nocowanie w Borze

Trudno znaleźć lepsze miejsce na nocleg niż trawa między korzeniami wielkiego dębu.

Jeżeli bohaterowie polowali i naruszyli spokój tego świętego miejsca lasu w nocy prześladować ich będą straszne hałasy, jakby kobiece wrzaski. Od czasu do czasu w ciemnościach błysną im pomalowane jak krwawe czaszki twarze wykrzywione we wściekłych grymasach. Jeżeli uparcie będą tu trwać aż do rana, to ci, którzy zasnęli obudzą się opleceni ciernistymi pnączami. Uwolnienie się z nich oznacza bolesne rany. W magiczny sposób znikną też ich wszystkie racje żywnościowe, oprócz wody.

Jeżeli natomiast Bohaterowie przyjęli świętą naturę tego miejsca i zachowywali się w zgodzie z naturą, czeka ich o wiele przyjemniejszy nocleg... W nocy zza dębu wyłoni się **kilka driad** w cieszących oko, prawie ludzkich kształtach. Tylko ich szpony, ostre zęby, całkiem czarne oczy i niepokojące malunki na skórze zdradzają ich niezwykłą naturę. Jeżeli Bohaterowie nie zareagują wrogo, driady wejdą do ich obozowiska i zaczną być bardzo przyjacielskie i ciekawskie aż do natręctwa. Jeżeli w drużynie jest jakaś kobieta, driady przyniosą jej **magiczny, kwietny wieniec**, który nigdy nie więdnie. Wieniec noszony na głowie puszy się odpowiednimi dla danej pory roku kwiatami i daje mały, stały bonus do testów społecznych.

Oczywiście, jeżeli Bohaterowie będą w jakikolwiek sposób **grozić** driadom, te błyskawicznie przemienią się w straszliwe **bojowe formy** i albo tylko postraszą Bohaterów i znikną, albo rzucą się do walki.

Nad samym rankiem Driady odejdą, a jedna z nich odwróci się i powie: „*Jesteście śledzeni. Pan Wieży nie spuszcza z Was wzroku.*”



RZEKA

W wiecznym, chłodnym, zielonym półmroku Bohaterowie usłyszą szemrzącą gdzieś w oddali rzekę.

Cokolwiek nie wymyślą Bohaterowie przeprawa nie będzie należała do najłatwiejszych. Rzeką jest lodowato zimna i rwąca, w najdogodniejszych do przebycia miejscach ma wciąż kilkanaście metrów szerokości.

Jeśli zmarnują czas na poszukiwanie lepszego brodu w którąkolwiek stronę, stracą na to pół dnia, ale zostaną wynagrodzeni. Odnajdą **starożytny, kamienny most**, porośnięty mchem i pokryty zatartymi płaskorzeźbami. Most jest solidny, da się po nim wygodnie przejść na drugą stronę.

Zdarzenia:

- ☞ Gdy Bohaterowie zabierają się do przeprawy, nurtem rzeki spływa naszpikowane oszczepami ciało, a potem drugie...
- ☞ Wielki, tłusty sum przepływa tuż pod nogami Bohaterów
- ☞ Ktoś brodząc w wodzie potyka się o kamienną figurę leśnego bożka

☞ Nocowanie nad rzeką

Wcale nie jest najlepszym pomysłem. Mimo, że woda jest blisko i można (pewnie ostatni raz w trakcie tej Wyprawy) uzupełnić zapasy lub się wykąpać, do wodopoju chętnie przybywają też drapieżniki. Kto wie, czy w nocy Bohaterowie nie będą musieli walczyć miejsce z watahą wściekłych wilków...?



UROCZYSKO

Nagle las znów zmienia się nie do poznania. Bohaterów otacza nieznana

roślinność, dziwne ptaki w ciszy obserwują ich pochod... Gdzieś między drzewami Bohaterowie widzą tańczące w oddali zielone światła. W powietrzu wyraźnie czuć coś niesamowitego.

Wyprawa wkracza na Uroczysko.

Zdarzenia:

- ☞ Porośnięty czerwonym mchem na środku małej polanki leży szkielet rycerza w starożytnej zbroi. Jedynie piękny hełm wciąż nadaje się do użytku. Szybko okaże się, że Uroczysko zachowało część duszy rycerza w przedmiocie...
- ☞ Po obu stronach ścieżki Bohaterowie widzą dojrzałe, wielkie maliny. To najśodsze, najlepsze owoce, jakie kiedykolwiek jedli. Każdy, kto ich spróbuje, szybko uzaleźni się i ciężko mu będzie podróżować bez zapasu.
- ☞ Na odległym wzgórzu Bohaterowie ujrzą potężnego ducha lasu w postaci mężczyzny-centaura. Całe jego ciało składa się z twardego drewna. Duch lasu ujrzy ich, i zadmie w róg, którego dźwięk rozlegnie się straszliwym echem, aż zadrży ziemia. Potem duch zniknie.
- ☞ Przez kilkadziesiąt metrów korzenie będą próbowały łapać Bohaterów za kostki
- ☞ Wśród fioletowych paproci rośnie piękny, świecący, srebrny kwiat, który śpiewa. Drugiego takiego pewnie nie ma na świecie...

☞ Nocowanie na Uroczysku

...Także jest niebezpieczne. W nocy dziwne szepty i światła wokół obozowiska nie pozwolą Bohaterom się wyspać.

Jeden z nich (losowo wybrany) będzie śnił straszliwe koszmary, w których las będzie rozpruwał go na kawałki. Obudzi się rano i

stwierdzi, że... jego serce bije po **prawej** stronie! Jeśli był praworęczny, od teraz będzie **leworęczny**. Jego oczy zmienia kolor na głęboką, soczystą zieleń. Poza tymi raczej kosmetycznymi zmianami nic mu nie grozi, ale powinien jeszcze przez jakiś czas się martwić, że został poważnie Spaczony albo odmieniony.



SKAŁY

Droga zaczyna wieść pod górę, by w końcu wyrwać się z lasu. Teraz Bohaterów czeka mozolny marsz pod górę, na skaliste, suche zbocze. Ostre, czerwone skały nie pomagają w tej wspinaczce. Kamienne podłoże kruszy się i kurzy pod ich stopami, a o większe skały łatwo się zranić. Im wyżej będą wchodzić, tym głośniejszy będzie wyl porywisty wiatr.

Ośnieżone szczyty Gór Krańca Świata są już bardzo blisko, zdają się wyrastać na wyciągnięcie ręki. Podejście będzie bardzo męczące i niezmiernie monotonne.

Zdarzenia:

-  Wspinając się Bohaterowie miną szkielet jakiejś ogromnej bestii, być może nawet smoka
-  Tropiciel odnajdzie ślady małego obozu sprzed jednego dnia. Odpowiednie testy wykażą, że obozowało tu kilka krasnoludów.



Harpie

Bohaterowie usłyszą przenikliwy wrzask, a na szczycie jednej z pobliskich skał przysiadają trzy (lub dwie, jeżeli drużyna jest nieliczna) Harpie. Bestie będą chciwie i nienawistnie wpatrywać się w Bohaterów i śledzić ich z oddali. Nie dadzą się łatwo odgonić. Wreszcie skrzekliwymi głosami zaczną nazywać ich... złodziejami.

W plecaku jednego z Bohaterów znajduje się **harpie jajo**. Nikt nie wie, skąd ono się tam wzięło. Harpie chcą tylko jaja, choć, jeżeli

drużyna wygląda jak łatwy kąsek, po jego wynegocjowaniu chętnie zaatakują. Jeżeli Bohaterowie odpowiedzą agresywnie na próby negocjacji walka i tak się odbędzie. Harpie zaatakują najsłabszego członka drużyny z powietrza, w najmniej oczekiwanym momencie, może podczas rozbijania obozu...



Nocowanie na skałach

Nie należy do najwygodniejszych. Wieczorem z wysokiego zbocza Bohaterowie będą mogli obejrzeć się za siebie i ujrzyć w oddali prawie całą trasę, którą dotąd pokonali.

W nocy wartownik usłyszy wyraźnie ludzkie kroki niedaleko od ogniska. Żadne poszukiwania nie będą owocne. Co najwyżej uda im się znaleźć ślady ciężko obutych stóp... Po tej nocy Bohaterowie nie powinni mieć już żadnych wątpliwości, że są śledzeni.



DOLINA

Wreszcie drużyna przekroczy ostrą granicę i ich oczom ukaże się widok na suchą dolinę, która gdzieś w oddali płynnie przechodzi w Kanion Śmierci, legendarne miejsce, w którym poległa ostatnia armia vlagiańskich krasnoludów pod przewodnictwem Anzabarziza. Nad polem bitwy zawsze nisko wiszą ciężkie chmury.

Zdarzenia:

-  Pod jedną ze skalnych ścian doliny tkwią wykuty w skale dziwaczny ołtarz ku czci nieznanego boga. Na ołtarzu wciąż tkwią kości ostatniej ofiary... Czy to przypadkiem nie był człowiek...?
-  W samym środku doliny z suchej ziemi wyrasta wielki, kamienny posąg krasnoludzkiego króla. Cały pokryty runami, opowiada historię założenia Karak Vlag. Skała, z której został wyrzeźbiony została umagiczniona – nie da się jej skruszyć.

☞ Ktoś natknie się na gniazdo jadowitych węży

☞ Z jednego ze stromych zbocz okalających dolinę schodzi lawina, o kilka metrów mijająca drużynę

☞ Spotkanie z Doctore

Na szczycie stromego, skalistego zbocza Bohaterowie już z oddali widzą w słońcu tajemniczą sylwetkę...

Gdy podejda do stóp wzgórza ujrzą wysokiego, chudego człowieka, w trójgraniastym kapeluszu i w masce lekarza z czasów zarazy. **Doctore** we własnej osobie. Dziwnym głosem powita ich w swojej niegościnniej krainie. Powie, że pan Wieży niecierpliwie ich oczekuje, po czym ukloni się dwornie ze śmiechem i odejdzie. Nie da się go wyśledzić – **Doctore** najwyraźniej sprawnie posługuje się magią, albo... Nie jest do końca człowiekiem.

☞ Nocowanie w dolinie

Nocą w dolinie króluje przenikliwy chłód. Odległe wycie wilków nie napawa nikogo optymizmem. Parę razy wartownikom będzie się zdawało, że od czasu do czasu do obozu coś lub ktoś podchodzi... Innym razem usłyszą krzyki krasnoludów walczących ze stworami Chaosu, wędrujące po górach od czasu wielkiej bitwy w Kanonie Śmierci. Noc będzie niespokojna i nie przyniesie drużynie odpoczynku.



POLE BITWY

Wreszcie Bohaterowie dotrą do Kanionu Śmierci. Kanion jest zasłany szkieletami, zardzewiałą bronią, kraterami po magicznych eksplozjach i śmierdzącymi wciąż jeszcze po tylu latach resztkami demonów Chaosu. Gdzieś tam ze skalistej ziemi wystają całkiem już przegniłe, porwane i spłowiałe sztandary krasnoludów z **Karak Vlag** i mroczne sztandary **Slaanesha** i **Tzeentcha**.

Niebo nad polem bitwy wiecznie zasnuwane jest kłębiącymi się czarnymi chmurami. Efekt zaklęcia rzuconego wiele lat temu przez Różowe Koszmary Tzeentcha. Szkielety Daemonetek i ich jaszczurzych wierzchowców są dwa razy liczniejsze, niż szczątki dzielnych krasnoludów.

Wiatr zawodzi rwąc sztandary na wszystkie strony. Od czasu do czasu w półmroku błysnie jakiś nie do końca zardzewiały napierśnik, zabrzęczy czarna kolczuga... Ale nawet kruki nie zapuszczają się w to przeklęte miejsce. Jedyna droga prowadzi przez sam środek tego starego Pola Bitwy.

Zdarzenia:

☞ Na wzgórzu, prawie w samym centrum pola bitwy leżą szczątki samego **Anzabarziza**, splecione w śmiertelnej walce z **Diabłem Slaanesha**. W czaszce obrzydliwego, zdeformowanego stwora wciąż tkwi piękny, potężny topór z zielonej stali, który należał do krasnoludzkiego księcia. Topór został obdarzony mocą kilku krasnoludzkich run, ale by go wyrwać z twardej czaszki stwora trzeba naprawdę niezwykłej siły... Czy Twoi Bohaterowie dojrzeliby do tego, by wlaść tak potężną bronią?

☞ Czy to możliwe...? Tak! Nawet po tylu latach jeden z porąbanych na kawałki **Różowych Koszmarów** wciąż się rusza... Jego język chłoszcze powietrze, a jedyna sprawna ręka drapie ziemię wokół jego miejsca spoczynku. Widok i zapach jest absolutnie wstrząsający i odrażający.

☞ Jeżeli Bohaterowie zechcą, mogą spróbować **przeszukać** część szczątków w poszukiwaniu czegoś cennego... Ale jeżeli nie mają twardych żołądków grzebanie w tych obrzydliwościach będzie ich kosztowało trochę zdrowia i to nie tylko fizycznego.

Za każdego z poszukiwaczy możesz rzucić jeden raz **k6** za każdą godzinę poszukiwań (maksymalnie 3 razy):

3-7 – nie znalazł zupełnie nic.

8-10 – trochę srebra (medalion, pierścień, sprzączka itp.)

11-12 – złoty, cenny drobiazg

13 – lekko magiczny, krasnoludzki amulet (naszyjnik, pierścień, bransoleta)

14 – fetysz jednej z Demonetek (jakakolwiek to będzie magia, nie może być nieszkodliwa dla posiadacza)

15 – krótki miecz używany przez Demonetki. Nie jest magiczny, ale jest wciąż wyjątkowo ostry. Wygląda, jak powleczony fioletową chityną.

16 – mała, zielona, krasnoludzka **tarcza**. Wciąż niezawodna i niezwykle wytrzymała. Na niej – prosta, poszczerbiona płaskorzeźba ze spiżu przedstawiająca herb Karak Vlag ozdobiony kilkoma drogimi kamieniami.

17 – Bohater sięgający po dziwną bransoletę na nadgarstku kapitan Demonetek ma pecha. Skostniałe szczypce martwego demona zamykają się na jego dłoni. Może się to skończyć lekką raną, lub nawet utratą palca.

Sama **bransoleta** jest wykonana ze złota i składa się z maleńkich płaskorzeźb nagich demonetek splecionych w perwersyjnej orgii. Obraz można oglądać tylko z bardzo bliska. Obserwator może zostać **zahipnotyzowany** i jedyne o czym będzie myślał, to jak najszybsze pofolgowanie swoim najprymitywniejszym potrzebom. (taki przedmiot jest na polu bitwy **tylko jeden**. Jeżeli ktoś jeszcze wyrzuci 17, daj mu coś innego)

18 – Bohater znalazł jeden z **Odłamek**ów z **Karak Vlag**, pięknych i zabójczych toporów wręczanych tylko kapitanom. Świetnie wyważony, jednosieczny topór jest doskonałej jakości a stal mieni się zielonkawo. Ostrze to regularna jedna trzecia koła, osadzona na żelaznym trzonku o zadziwiającej lekkości. Głownia to stylizowana, brodata głowa krasnoludzkiego wojownika.

Nocowanie w kanionie

...Jest absolutnie wykluczone! Zresztą smród, ciemność i wiatr i tak nie dałyby im zasnąć.

Pozostaje więc przeć do przodu, w krwawym półmroku pod chmurami Tzeentcha, aż opuszczą to okropne miejsce. Gdzieś tam jest tajemniczy *Doctore*, a przed nimi jeszcze bardziej tajemnicza, złowroga Wieża.



WIEŻA

Wychodząc z Kanionu Śmierci i spod krwawych chmur spowijających to miejsce ujrzą wreszcie w oddali na szczycie zbocza lekko skrzywioną, samotną, czarną Wieżę o dziwnie niepokojących kształtach. Oto Wyprawa staje u celu wędrówki.

Ostatnie kroki zdają się być najbardziej męczącą częścią tej wyprawy. Daj graczom odczuć zmęczenie ich postaci, opisz ponury, górski, skalisty krajobraz, przypomnij, przez co musieli przejść by tu się dostać. Przypomnij też o obiecany skarbie i enigmatycznej obietnicy pana Dorjena. Niech Bohaterowie będą zmęczeni ale i gotowi na wszystko. Jeżeli zechcą odpocząć przed podejściem do Wieży – pozwól im odetchnąć parę godzin, a potem niech obudzi ich **wrzask...**



Klucz i brama

Do wysokich, czarnych drzwi wieży całkiem niedawno (sądząc po ilości krwi i wrzaskach stworzenia) przybito wychudzonego **goblina**. Gwoździe rozpinają jego ręce i nogi w kształt szerokiego „X”.

Na drzwiach kredą namalowano czarnoksięskie kręgi, wzory i symbole, w tym kilka przypominających kształtem... Sztylet rodu Dorjen. Goblin jest współprytny, ale jeżeli ktoś się zbliży, natychmiast spróbuje go ugryźć, a potem zasypie wszystkich wrzaskliwymi obelgami.

Napisów na drzwiach nie zdoła przetłumaczyć lub wyjaśnić nawet najmądrszy z (ewentualnych) drużynowych czarodziejów. Tylko Krasnolud może rozpoznać imię mrocznego, wyklętego krasnoludzkiego boga: **Hashut**. Najwyraźniej, aby wejść do Wieży Dziedzic (lub ktoś inny) ma **złożyć goblina w ofierze** używając Sztyletu Dorjen.

Jeżeli Bohater dokona rytuału, magiczne znaki załsnia pomarańczowym światłem, ziemia zadrży, a potem wszystko ucichnie. Goblin szernieje i rozpadnie się jak kupa czarnego popiołu a drzwi otworzą się bezszelestnie i szeroko.

Jeżeli bohater nie dokona rytuału i uwolni goblina, ten rzuci się do panicznej ucieczki, byle z dala od Wieży. Schwytyany nie będzie skory do rozmowy. Poza tym w ludzkiej mowie zna tylko garść najgorszych przekleństw i nic więcej. Drzwi natomiast pozostaną zamknięte. Otworzyć je będzie trzeba siłą – czy to rąbiąc twarde, hebanowe drewno toporami, czy próbując je podpalić albo wyważyć – drzwi będą ustępować bardzo, bardzo powoli. Wreszcie, kiedy drużyna będzie całkiem wykończona – wejdzie stanie otworem.

W Wieży boga Hashut

Wnętrze wieży jest stare, ale nie zaniedbane. Wszystkie pięć pięter (i dwa podziemne, do których Bohaterowie nie zostaną wpuszczeni) zamieszkują dziwne, czarnobrode krasnoludy w dziwacznych strojach i wysokich kapeluszach... Twarze krasnoludów są ponure a w ich oczach lśnią jakieś niegodziwe światła. Także ich zęby wydają się przerośnięte. Kły niektórych z nich wystają im z ust, prawie jak orkom. To tajemnicze, bardzo rzadko widywane **krasnoludy Chaosu**.

Jeżeli Bohaterowie **dopełnili rytuału**, krasnoludy będą w miarę uprzejmie schodzić im z drogi wskazując coraz wyższe piętra budowli. **Jeżeli weszli siłą**, krasnoludy będą pomrukiwały groźnie i potrącały i pchały ich do schodów na każde kolejne piętro, nie dając im czasu na rozglądanie się.

Krasnoludów jest w Wieży kilkadziesiąt, a każdy uzbrojony. Wdawanie się z nimi w walkę jest głupotą, która skończyć się może tylko **śmiercią** całej drużyny..

Wieża jest tak naprawdę **świątynią** postawioną ku czci **Hashuta**. Na każdym piętrze znajdują się dziwne ołtarze, gdzie krasnoludy Chaosu oddają mu cześć. Są tu też sypialnie, koszary, kuchnie i wiecznie pracujące kuźnie, w których ci mroczni inżynierowie tworzą swoje plugawe wynalazki.

Wreszcie Bohaterowie staną przed wielkimi **drzwiami** do wielkiej komnaty na samym szczycie Wieży.

Dziedzictwo rodu Dorjen

Grube, nieprzepuszczające żadnego dźwięku drzwi zamykają się za nimi.

Komanta jest ogromna i bardzo wygodna, choć mroczna. Wszędzie stoją dziwne alembiki i kadzidła o duszącym, tłusto-słodkim zapachu. Mroczne, krasnoludzkie księgi i zwoje zaścielają podłogę i liczne stoły. Pod sufitem wiszą szkielety dziwnych bestii, a jedną ze ścian zajmuje płaskorzeźba przedstawiająca najprawdopodobniej groźnego Hashuta zasiadającego na tronie.

Przed ołtarzem, na stercie dywanów i zatęchłych poduszek leży rozleniwiona **Daemonetka Slaanesha**, wyraźnie rozbawiona ich widokiem. Ani razu się nie odezwie, ale jej groźne szczytce będą zgrzytać, jeśli usłyszy coś, co nie podoba się jej obecnemu Panu.

Prawdziwy Pan Dorjen, potwornie postarzały, o żółtych zębach i straszliwym dechu powita ich w swoim królestwie. Na nagiej, wychudłej piersi nosi ciężki symbol **Hashuta**.

A oto jego historia:

Dorjen dziesięć lat temu zawędrował z małym oddziałem ludzi do Wieży (od strony południowej) w poszukiwaniu artefaktów na sprzedaż. Wtedy Wieża nie była jeszcze

zamieszкана. Wspólnie z ludźmi przeszukiwali piętro po piętrze, ale Dorjen nagle zaczął słyszeć w swojej głowie potężny głos najmniej znanego z bóstw Chaosu – Hashuta, którego czczą krasnoludy Chaosu. Coś we krwi rodu Dorjen sprawiło, że ten zapomniany bóg zdołał porozumieć się z człowiekiem i w zamian za jego posłuszeństwo obiecał mu wielką władzę.

Dorjen, który zawsze był chciwcem chcącym panować nad innymi przystał na tę cichą umowę. Przy jednym z ołtarzy znalazł sztylet (dzierżony teraz przez Dziedzica) i z jego pomocą podstępnie wymordował wszystkich swoich ludzi, gdy spali, składając ich w ofierze swojemu nowemu bogu. W jeden dzień przemienił się w mrocznego akolitę niezwyklej potęgi.

Wrócił na krótko do Linevy, gdzie szybko podstawił jednego ze swoich sług jako swojego figuranta i przekazał mu kontrolę nad bardziej „przyziemnymi” z jego interesów. Podczas tej krótkiej wizyty używając swoich nowych talentów odkrył, że młody chłopak, Stiepan, uważany przez miejscowych za wioskowego głupka jest tak naprawdę bardzo utalentowanym czarownikiem, szalonym z powodu posiadania tak wielkiej mocy. Przetestował moc chłopaka namawiając go mrocznymi podszeptami by spalił dom swojego ojca, a gdy wybuchł pożar, zabrał chłopaka ze sobą do Wieży, jako swego ucznia. Kilka lat później Lineva pierwszy raz usłyszała o *Doctore...*

Dorjen kontrolował swoje co ważniejsze interesy z Imperium posyłając Stiepana do Linevy z listami, raz na jakiś czas. Używając magii *Doctore* potrafi pędzić niczym wiatr, choć po każdej takiej szarży bardzo się męczy.

Dorjen przyzwał do Wieży grupę krasnoludów Chaosu, którzy początkowo traktowali go nieufnie. Z czasem jednak uwierzyli, że ich bóg wybrał tak ich zdaniem niegodne naczynie, by nimi pokierować i od tej pory są mu całkowicie posłuszne, choć wciąż nim tak naprawdę gardzą.

Wreszcie, po dziesięciu latach Dorjen został zmuszony przez Hashuta do wtajemniczenia

swojego jedyne go Dziedzica w ów sekret. To właśnie jest przeznaczenie rodu Dorjen – służyć Hashutowi.

Prawda jest taka, że Hashut wolałby nowego, silnego, młodego kapłana i chce **wymienić pana Dorjena na jego dziecko**. Dziedzic wyraźnie to wyczuwa, choć jeszcze nie słyszy „głosu” bóstwa.

Moment Decyzji

Jeżeli któryś z Bohaterów **dokonał rytuału** przy wejściu do Wieży, to pan Dorjen powita ich z szeroko otwartymi ramionami, mówiąc, że już prawie wszystko się dokonało. Wkrótce Dziedzic także zostanie kapłanem Hashuta i wspólnie będą władać Wieżą – tak przynajmniej sądzi szalony Dorjen.

Jeżeli uwolnili goblina, Dorjen będzie się raz to przymilał, raz to surowo tłumaczył swojemu dziecku, jakim szczęściem okazała się ta **niezwykła właściwość ich krwi**, która pozwala istotom Chaosu przemawiać bezpośrednio do nich. Będzie się starał namówić Bohatera do przejścia na jego stronę, oraz proponować to samo jego towarzyszom, choć na nich akurat nie bardzo mu zależy.

Dorjena można mozolnie **przekonać**, że Hashut zamierza go porzucić dla Dziedzica, co sprawi, że ten będzie tak wściekły, że zacznie sam magicznie demolować Wieżę. Wtedy Daemonetka rzuci się na nich. Jeżeli ją pokonają, będą mogli uciec, gdyż żaden z krasnoludów nie śmie zaatakować bezpośrednio syna Kapłana.

Dorjena można też po prostu **zabić**. Choć dzierży on sztylet bliźniaczy z tym, który ma Dziedzic, to kapłan jest stary i bardzo słaby, mimo magii którą powierzył mu Hashut. Poza tym w swym szaleństwie nie spodziewa się nagłej śmierci. Jednak zabity przez Dziedzica **magicznym sztyletem** stanie się dopełnieniem rytuału i cała moc Hashuta przejdzie na Dziedzica w jednym momencie. Tylko olbrzymi wysiłek woli pozwoli Bohaterowie zachować nad sobą kontrolę – jeżeli mu się nie uda, gracz **traci nad nim kontrolę**, a Wieża ma nowego Pana.

Jeżeli zaatakują Dorjena – Daemonetka rzuci się do obrony swojego pana.

Jakkolwiek sprawy się nie rozwiążą, **drzwi nie przepuszczają żadnego hałasu**. Po wyjściu z komnaty drużyna może **opuścić** Wieżę, odprowadzana nieufnym wzrokiem krasnoludów. Tak czy owak **jedna ze stron**: pan Dorjen lub Bohaterowie nie przeżyje tego spotkania.

Jeżeli Dorjen wpadł w szal i sam zaczął niszczyć Wieżę ta wreszcie się zawali i tylko garstka krasnoludów przeżyje tę katastrofę.

Jeżeli **zabiją** pana Dorjena własnoręcznie, zdołają oddalić się na **pół dnia drogi**, nim *Doctore* odkryje, że jego przybrany „ojciec” nie żyje. *Doctore* natychmiast sformuje grupę pościgową i ruszy za Bohaterami.

Pościg

Będzie to dobry moment, by wykorzystać **szybszy szlak**, prowadzący na południe. Jeżeli jednak ruszą z powrotem na **zachód**, *Doctore* i krasnoludy dościgną ich na **Polu Bitwy** i tam rozegra się ostateczna walka. Jeżeli ruszą na **południe** ku Kamiennym Schodom, będą mieli tę przewagę, że będą mogli stawić czoła pościgowi na swoich warunkach.

Doctore będzie ich ścigał w obstawie sześciu (mniej lub więcej – dopasuj do swojej drużyny) najpotężniejszych krasnoludów Chaosu z Wieży. Większość nosi zbroje z płytek połączonych łańcuchami i krótkie topory. Dwóch może walczyć inną bronią, a jeden dźwiga na ramieniu **wielką haubicę** zdolną kruszyć skały, choć amunicji i ładunków ma tylko na trzy strzały.

Sam *Doctore* jest **szalonym**, ale zdolnym magiem. Najlepiej jego zaklęcia traktuj jako **wypaczone efekty magii** skierowane nie przeciw rzucającemu, a przeciw jego przeciwnikom. Magia Stiepana jest dziwna, kapryśna i niebezpieczna dla wszystkich. *Doctore* nie czuje też bólu i nie boi się Spaczenia lub mutacji – wszystko, byle dopaść morderców jego „ojca”.

Niech walka z tą grupą pościgową będzie **sceną kulminacyjną** przygody **Queste**.

Czy Bohaterowie zdecydują się walczyć od razu, czy uciekać tak szybko, jak się da i zmienić warunki tej bitwy, oto niezbędne opisy podróży przez pozostałe obszary na południe od Wieży:



Kamienne Schody

Kamienne schody zostały wykute w skale przez pracowite krasnoludy setki lat temu. Dziś zrujnowane i nieco zatarte, wciąż służą swojemu celowi – doprowadzić podróżnych na masywną grań i za nią, do Przełęczy z której wiedzie prosta droga na Niziny.

Jeżeli Bohaterowie zdecydują się stawić tu czoła pościgowi, to będą mieli lekką przewagę – będą z wyprzedzeniem widzieć, jak grupa pościgowa wspina się mozolnie na szerokie schody. Po obu stronach schodów jest mnóstwo skał i szczelin, gdzie można się ukryć i **zaskoczyć przeciwnika**. Można też jakoś sprowadzić lawinę lub użyć innego fortelu.

Tak czy inaczej wspinaczka na schody jest niezwykle męcząca, monotonna i zdaje się trwać wieczność.

Zdarzenia:



Wspinając się Bohaterowie miną szkielet ogra, który najwyraźniej padł tutaj z wycieńczenia lub głodu. W palcach szkieletu wciąż tkwi wielka, krągła maczuga nabijana potężnymi ćwiekami.



W skalnej ścianie na lewo od schodów wykuto brodatą twarz, z której ust tryska do kamiennej misy magiczna woda, pobłogosławiona przez boginię **Valayę**. Woda ma lekkie właściwości lecznicze i odświeża siły podróżujących po Kamiennych Schodach.

Nocowanie na Schodach

Jeżeli Bohaterowie już poradzi sobie z pościgiem, to noc będzie bardzo spokojna. Rozgwieżdżone niebo ich oczaruje, a ciepły, łagodny wietrzyk ukołysze do snu. Jeżeli jednak pogoń trwa, to chyba nikt nie myśli o rozbijaniu obozu...?



PRZEŁĘCZ

Schodzenie Kamiennymi Schodami w dół jest dużo łatwiejsze, niż wchodzenie, ale wciąż czekają Bohaterów bolesne skurcze łydek.

Przełęcz to przestronna, porośnięta wyschniętymi, karłowatymi drzewami i krzakami niecka okolona stromymi zboczami. Na południu otwiera się na **łagodne, ale wysokie zbocze**, które prowadzi na Kislevskie Niziny. Z góry już widać w oddali zielone łąki i zagajniki.

Po Przełęczy jednak grasują **bandy goblinów**. Co chwila Bohaterowie będą wpadać na obozowiska tych niebezpiecznych stworzeń. Goblino nie wiedzą nic o Kamiennych Schodach i nie spodziewają się intruzów z tamtej strony, będą więc raczej nieostrożne, co sprawi, że w miarę łatwo będzie można się między ich obozami prześlizgnąć nie zostając zauważonym.

Oczywiście, jeżeli pościg wciąż trwa, *Doctore* nie ma zamiaru wcale zwalniać. Wraz z krasnoludami będzie krwawo **rozprawiać się** z bandami goblinów. Może to być dobry moment, aby zaatakować grupę pościgową, gdy będzie zajęta „innymi sprawami”...

Zdarzenia:



Jedna z grup goblinów strzeże schwytanego niedawno Kislevskiego Kozaka. Mężczyzna jest ranny i bardzo słaby. Wkrótce po przybyciu Bohaterów goblino postanawiają go torturować.



Dwa wrogie obozy goblinów wszczynają bójkę w której oba zostają wyrżnięte

prawie doszczętnie. Bohaterowie mogą zobaczyć, czy któraś grupa nie posiadała przypadkiem czegoś cennego...



Gobliński szaman odprawia samotnie jakiś plugawy rytuał



Nocowanie na Przełęczy

Jest bardzo niebezpieczne. Istnieje **sześć szans na dziesięć**, że do obozowiska wkroczy nieźle uzbrojony **gobliński patrol**. Jeżeli Bohaterowie będą jednak niezwykle sprytni i ostrożni, może uda im się złapać parę godzin niespokojnego snu.



NIZINY

Wreszcie Bohaterowie ruszą łagodnym zboczem ku nizinom. Jeżeli nie stawili czoła *Doctore* i jego siepaczom, to **udało im się uciec**. *Doctore* przedziera się brutalnie przez kolejne obozy goblinów na Przełęczy. Nim wreszcie tu dotrze, Bohaterowie mogą być już daleko.

Fatum prześladowające Bohaterów jednak raz jeszcze da o sobie znać: wchodząc na zielone, Kislevskie trawy wyjdą prosto naprzeciw wielkiemu oddziałowi **goblińskich rabusiów**, który wyłoni się z pobliskiego lasu. Goblino ze złośliwym śmiechem zaszarżują na drużynę... Po czym **zostaną zmiecione** przez Kislevską jazdę, która śledziła tę bandę już od dłuższego czasu. Wśród jeźdźców znajdują się **dwaj Kozacy**, których Bohaterowie spotkali wiele dni temu na Wzgórzach.

Jeźdźcami dowodzi kapitan **Awram Kerrikaj**, dowódca w Kislevie znany i poważany. Być może będzie **eskortował** Bohaterów do Linevy, a może uda im się go przekonać, by pożyczył im konie...?

Tak czy inaczej – **tu kończy się Wyprawa**. Choć oczywiście nie musi to być koniec przygód dziedzica rodu Dorjen i jego kompanii.



Co dalej?

-  Jeżeli Bohaterowie uciekli *Doctore*, ten na pewno **nie przestanie ich ścigać**... Kto wie, jakie jeszcze kłopoty ściągnie na głowę drużyny?
-  **Krew rodu Dorjen**, zdolna z taką łatwością komunikować się z istotami Chaosu może być łakomym kąskiem dla każdego ambitnego kultysty...
-  Czy **Hashut** tak łatwo wypuści Dziedzica teraz, kiedy stracił swojego oddanego Kapłana?
-  Co ze **spadkiem**? Czy Dziedzic wymyśli jakiś sposób, aby przekonać pana Saszeja by ten podpisał niezbędne dokumenty...?
-  **Krasnoludy Chaosu** mają placówkę tak blisko ziem Kislevskich... Czy Bohaterowie nie powinni powiadomić władz?
-  Czy Dziedzic oprze się pokusie bycia narzędziem mrocznych potęg Chaosu...? A jeśli tak, to jak długo? A może poszuka wsparcia i nauki u jednej z **Gildii Czarodziejskich**?



Życzę wszystkim Młotkowcom dobrej zabawy podczas rozgrywania „Queste”!



Sztylet rodu Dorjen

Sztylet wykonano ze spiżu. Widać w tym zręczną robotę krasnoludów, ale otaczająca go magia jest dziwna i obca. Sztylet jest na pewno bardzo stary. Nigdy nie widziałeś, żeby krasnoludy wyrabiały podobną broń.



Polowanie na Vlagian i Bitwa w Kanionie Śmierci

Dawno temu w Górach Krańca Świata, na wschód od Kislevu znajdowała się forteca krasnoludów zwana Karak Vlag. Forteca jednak z dnia na dzień zaginęła, dosłownie znikając z powierzchni ziemi. Żaden krasnolud do dziś nie wie, co się z nią stało.

Jednak bratanek króla Karak Vlag, zdolny dowódca imieniem Anzabarziz i jego oddziały patrolowały właśnie góry, kiedy Karak Vlag zniknęło. Przerażeni zniknięciem swojego domu vlagianie ruszyli na południe. Szybko okazało się, że ściga ich armia demonów Slaanesha.

Anzabarziz ruszył na południe aby prosić o pomoc sąsiednią twierdzę, Karak Ungor. Jednak daemonetki-łowczynie dopadły ich wcześniej i rozegrała się straszna bitwa zwana bitwą o Krwawe Iglice. Anzabarziz zwyciężył. Wreszcie udało mu się porozumieć z południowymi kuzynami z Ar Anrak, posterunku krasnoludów z Karak Ungor.

Jednak naprzeciw połączonym siłom krasnoludów stanęły połączone siły Slaanesha i Tzeentcha. Bitwa w Kanionie śmierci skończyła się śmiercią prawie wszystkich vlagiańskich krasnoludów. Tylko kilku zwiadowców ocalało, w tym także i Twój dziad.



Krasnoludy Chaosu

To wyklęci przedstawiciele krasnoludzkiego rodzaju. Tysiące lat temu przetaczająca się po świecie fala Chaosu wypaczyła ich przodków. Łatwo ich rozpoznać po charakterystycznych strojach i ciężkich „czapach” oraz po wystających kłach i (czasem) kopytach zamiast stóp, będących efektem mutacji.

Mieszkają na Mrocznych Ziemiach, na Równinie Zharr. Ich wielkie miasto Zharr-Naggrund wyrasta tam niczym wrzód na ciele świata. Zaprzedali swoje dusze Hashutowi, zwanemu również Ojcem Ciemności, którego uznaje się za piątego z bogów Chaosu. To oni stoją za wieloma plugawymi wynalazkami używanymi przez żołnierzy Chaosu.

Zawsze szukają nowych niewolników, których mogą zaprząć do pracy w swoich kopalniach, lub których mogliby złożyć w ofierze swojemu bogu.

Ponieważ zostali wypaczeni przez Chaos nie posiadają wrodzonej odporności na magię, jaką mają krasnoludy. Potrafią też używać dziwnej magii swojego bóstwa.

KRASNOLUDZKA WIEDZA

[wytnij i dawaj Krasnoludowi w odpowiednich momentach]



Testament i Ostatnia Wola *A. C. Dorjona*

Po mojej śmierci każdy odprawiony służa dworu otrzymać ma trzy pełne, roczne pensje.

Spisowy rzytylet, będący rodową pamiątką i szczególnym rodzajem klucza należy wysłać wraz z zawiadomieniem o mojej śmierci mojemu jednemu potomkowi.

Mój dwór i cały mój majątek także oddaje mojemu jednemu dziecku pod jednym tylko warunkiem - musi udać się na wschód od Linevy, w Góry Krańca Świata. Tam, nad Kanionem Śmierci góruje wysoka Wieża. Kluczem do niej będzie rodowy rzytylet. Wewnątrz mój dziedzic odnajdzie najcenniejsze moje skarby, resztę testamentu i tam także pozna swoje przeznaczenie.

Jeżeli moje dziecko nie wróci z dokumentami z Wieży w przeciągu dwóch tygodni - dwór i cały mój majątek wraz z udziałami w gildiach handlowych Praag i Kisleva powierzam do dyspozycji lokalnym władzom.

A. C. Dorjen

-  **Moczary** – Na moczarach trzeba bardzo uważnie stawiać kroki. Nie jeden nieostrożny kislevczyk utonął na bagnach. Od czasu do czasu można tam spotkać jadowite węże, albo małe bandy goblinów, ale ogólnie jest to w miarę bezpieczny teren, o ile oczywiście stoisz na kawałku pewnego lądu...
-  **Wzgórza** – Wzgórza są spokojne. Dawniej widywano tu ogry, ale dziś już ich tam nie ma. Ponoć wśród wzgórz można znaleźć stare kurhany, ale ty jeszcze żadnego nie widziałeś.
-  **Wrota lasu** – Rzeka jest bardziej rwąca niż się wydaje. Lepiej przeprowiać się z głową i zdecydowanie nie podczas deszczu. Cierniobór na początku zdaje się być całkiem przyjazny, ale nie dajcie się zwieść pozorom. To bardzo stary i niebezpieczny las.
-  **Bór** – Cierniobór jest pełen starych, leśnych duchów. To istoty potężne i kapryśne, choć nie zawsze wrogie. Za to na pewno obce naszemu rozumowaniu.
-  **Rzeka** – Rzeka w borze jest jeszcze bardziej niebezpieczna. Ciężko znaleźć dobre miejsce do przeprawy. Może warto szukać, a może po prostu trzeba się przeprowić używając lin, lub zbudować prosty most?
-  **Uroczysko** – Jeżeli Cierniobór wydaje się wam dziwny, a nie byliście jeszcze w Uroczysku to jeszcze nic nie wiecie o „dziwności” tego miejsca. Stanowczo odradzam obozowanie w tym miejscu. Najlepiej byłoby przejść całość w ciągu jednego dnia z zawiązanymi oczami i zatkanymi uszami, jeśli chcecie znać moje zdanie...
-  **Skały** – Na skałach trzeba uważać, żeby się nie poranić o ostre krawędzie. To suchy i pusty teren, choć wieśniacy mówią, że grasują tu zwierzoludzie. Ja jeszcze żadnego nie widziałem, ale kto wie...
-  **Dolina** – To już za blisko Kanionu Śmierci. Tam nie chadzam.
-  **Pole Bitwy** – Kanion Śmierci. Nikt rozsądny się tam nie zapuszcza. Do dziś czuć tam smród stworów Chaosu...
-  **Wieża** – widziałem ją tylko z daleka, z Kamiennych Schodów. Wygląda... Niepokojąco.
-  **Kamienne Schody** – Wykute dawno temu przez Krasnoludy. Bardzo użyteczne i bezpieczne.
-  **Przełęcz** – Ot, spłachetek spalonej słońcem ziemi, przystanek na drodze w góry, lub z powrotem, na niziny. Czasem gobliny z południa zapuszczają się aż tutaj.
-  **Niziny** – Wbrew pozorom całkiem niebezpieczne. Tu rządzą klany goblinów. Kislevska armia ma ciągle problemy z tymi cholernymi kurdupłami... Wybieram się tam jedynie w ostateczności.

 GENERATOR POGODY
(Rzuć 2k6)

- 2-4** kilka chmur, generalnie pogodnie, łagodny wiatr
- 5-6** zachmurzenie, chłodniej, wiatr bardziej porywisty
- 7** czyste niebo, prawie bezwietrznie, jeśli trwa dzień – uciążliwy upał; noc gorąca
- 8** lekki, krótki deszcz, bardziej odświeżający niż szkodliwy
- 9** silna, długa ulewa, leje jak z cebra, bezwietrznie (rzeka wzbiera)
- 10** nagłe ochłodzenie – zimno, wieje lodowaty wiatr
- 11** w oddali przechodzi burza
- 12** burza! Grzmoty, ulewa, błyskawice, trzeba szukać schronienia! (rzeka wzbiera)

DO PRAAG

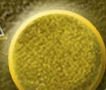
GÓRY
KRAŃCA ŚWIATA

TRZĘSAWISKA

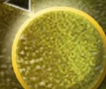


LINEVA

PIŁCZARY



WZGÓRZA



WRÓTA LASU



BÓR



RZĘKA

CIERNIOBÓR

URÓCZYSKØ



SKAŁY



DØLIŃA



PØLE BITWY



WIEŹA

PRZEŁĘCZ



NIZINY



KAMIENNE
SCHØDY

DO KISLEVA

