

Krzywy kiel

Wstęp

Jest to scenariusz przeznaczony dla postaci, które mają za sobą najwyżej jedną przygodę. Opowiada on o dziejach tytułowego Krzywego kła – plemienia goblinów innych niż wszystkie, żyjącego spokojnie w lesie niedaleko małej ludzkiej osady. Motywem przewodnim niniejszego scenariusza nie jest krwawa jatka, ale stosunki między inteligentnymi rasami. Czy faktycznie zielony kolor skóry oznacza coś złego? Przecież Murzynów także przez długi czas uważano za podrasę. By może po rozegraniu tej przygody gracze zastanowią się przez chwilę zanim zaszarżują na pierwszego napotkanego zielonoskórego, a Ty nie zawsze będziesz traktował gobliny jak krwiożerczych berserkerów.

Charakter scenariusza znacznie utrudnia udział elfa lub krasnoluda – są to przecież rasy żywiące wrodzoną nienawiść do wszystkich goblinoidów. Aby taka postać mogła brać udział w przygodzie, będziesz musiał nieźle się nagimnastykować. Także gracz powinien stanąć na wysokości zadania. Natomiast konieczny jest udział przynajmniej jednego wojownika.

Historia Krzywego Kła

Początki plemienia datują się na ok. 2490 rok. Wtedy to w okolicy wioski pojawiło się kilka goblinów, które zachowywały się zupełnie inaczej od pozostałych zielonoskórych – miały łagodne usposobienie, w wolnych chwilach zamyślały się nad czymś itp. Po prostu marzyciele. Skąd się tam wzięli? Otóż byli to najłagodniejsi i najspokojniejsi członkowie pewnego goblinińskiego szczepu, którzy uciekli, bo nie potrafili się odnaleźć wśród swych pobratymców. Podjawszy wspólną podróż w głąb Imperium, zatrzymali się właśnie w tym miejscu.

Mieszkańcy osady, ludzie prości i prostoduszni, z trudem próbowali zaakceptować niespodziewanych gości. Większość z nich nigdy w życiu nie widziała żadnego goblina, więc byli oni czymś zupełnie nowym. A jak wiadomo, człowiek boi się rzeczy nieznanych. Jednak po dłuższym czasie, gdy stało się jasne, że gobliny nie stanowią żadnego zagrożenia, ludzie wyciągnęli do nich pomocną dłoń. Ówczesny wójt, człowiek mądry i przewidujący, zaproponował, aby gobliny nie mieszkały w osadzie – ponieważ przejeżdżający podróżni mogliby być tym co najmniej zdziwieni – ale żyły w pobliskim lesie, utrzymując jednocześnie stałe kontakty z wioską. Gobliny z radością przyjęły ten pomysł i założyły swą siedzibę właśnie w tym miejscu – ok. 2 kilometry na wschód od osady.

Założywszy plemię, trzeba było je nazwać. Gobliny uradziły nazwę *Krzywy kiel* oraz znak plemienny – łamanie siekaczy. Odtąd wszyscy członkowie szczepu mają łamane kły.

Wioska

Miejscowa ludność liczy zaledwie 86 dusz, z czego blisko połowa to dzieci. Najważniejszymi mieszkańcami wioski są:

Wójt Erich Himmelman

Jego ojciec, zmarły po długiej chorobie trzy lata temu, był głównym orędownikiem współżycia z goblinami. Erich został wójtem bezpośrednio po nim. Charakteryzuje się niecodziennymi wśród swych ziomków cechami: jest inteligentny, uprzejmy i potrafi się dobrze wysłować. Jednak z wyglądu nie wyróżnia się niczym nadzwyczajnym.

Starszy Erwin Kerstel

Najstarszy mieszkaniec wioski, siwy staruszek pamiętający jeszcze czasy założenia osady. Cieszy się wielkim szacunkiem wśród pozostałych mieszkańców, gdyż mimo podeszłego wieku zachował pamięć o wielu rzeczach i w licznych dziedzinach życia jest dla młodszych autorytetem.

Właściciel karczmy Thomas Schvaar

Ten człowiek jest posiadaczem nie tylko gospody, ale także jedyne sklepu w wiosce. Cechuje go lisi spryt i niedźwiedzia tusza, a potrafi także wykazać się oślim uporem. Jest najbogatszym człowiekiem w okolicy i wszyscy liczą się z jego zdaniem. Gdyby nie szansa na wzbogacenie się na goblinach, dawno wyjechałby do jakiegoś większego miasta. W sklepie Schvaara sprzedawane są tylko rzeczy przydatne tutejszym mieszkańcom w codziennym życiu, a więc broni raczej się tu nie uświadczy.

Doktor Johannes Raucher

Człowiek wygadany i wesoły, bardzo życzliwy i dobroduszny. Zawsze znajdzie czas dla swych pacjentów. Zna się na *leczeniu ran i chorób*, ale nie poznał jeszcze tajników *chirurgii*. Zabiegów dokonuje w domu. Służące do tego pomieszczenie jest na tyle czyste i zadbane, że jeszcze nikt z niego nie uciekł, co wobec powszechnej niechęci chłopów do medycyny należy uznać za spory sukces.

Rzemieślnik Bernard Gortmann

Miejscowa „złota rączka”. Pełni funkcje kowala i stolarza, a jego 17-letni syn jest krawcem. Pracuje w domu, którego pokoje

przerobiono na warsztaty i kuźnię. W dziedzinie kowalstwa nie jest wielkim fachowcem i nigdy w życiu nie próbował pracować na broni lub zbroi, natomiast cieśla jest całkiem dobrym.

Głównym zajęciem mieszkańców wioski jest rolnictwo. Niektórzy z nich trudnią się także polowaniami.

Najważniejszymi budynkami w osadzie są karczma, sklep, spichlerze i poświęcona Dawnej Wierze kapliczka. W wiosce nie ma żadnego kapłana, więc ta ostatnia jest utrzymywana w porządku przez wójta. Gospoda nazywa się zwyczajnie „U Thomasa”. Nie ma raczej sensu dokładniej opisywać miejscowych budowli, ponieważ BG zajrzą tu pewnie raz w życiu.

Zmarli grzebani są na małym, ogrodzonym drewnianym płotkiem cmentarzu, położonym kilkaset metrów od wioski.

Siedziba *Krzywego kła*

Jest ona po prostu skupiskiem ośmiu chałup, położonych stosunkowo blisko siebie. Budowle te są wykonane z ziemi, gliny i błota, a strzechy są oczywiście słomiane. Tak oto żyje grupka 17 goblinów, z których 8 to mężczyźni, 5 – kobiety, a 4 – dzieci. Ta czwórka będzie z pewnością utrapieniem bohaterów, bo ludzkie pociechy to w porównaniu z nimi małe piwo.

Spośród wszystkich zielonoskórych jeden pełni szczególną rolę. Nazywa się Birtalc i jest przywódcą goblinów. Nadaje się do tej funkcji jak nikt inny, ponieważ jest sprytny i dobrze posługuje się reikspielem. Wśród swoich pobratymców, którzy nie są zbyt lotni i mówią staroświatowym bardzo kiepsko, wybitnie się pod tym względem wyróżnia. Właśnie na jego barki spada obowiązek kontaktowania się z ludźmi z wioski. Kiedy jest z tego powodu nieobecny, zastępuje go Gistri, czołowy wojownik osady.

Aby właściwie odgrywać niegramotne gobliny, będziesz musiał trochę się napracować. Osobiście proponuję nieużywanie czasowników w formie osobowej, a jedynie bezokoliczników (np. *Kali pisać*). Trzeba się także powstrzymać przed wypowiadaniem zbyt trudnych i długich słów (np. *inteligentny, przywódca* – zamiast tego *spryciarz, szef*). Ponadto zielonoskórzy nie zawsze będą słuchać bohaterów, co na pewno ich zirytuje.

Wszystkie gobliny noszą błyszczące ozdoby z kolorowych kamieni, miki itp. Chociaż wyglądają one bardzo efektownie, nie przedstawiają żadnej realnej wartości.

Przygoda

Wprowadzenie

Akcja scenariusza rozpoczyna się, gdy drużyna przybywa do wioski. Nie jest ważne, w jakim celu – możesz określić go sam. Powinieneś znaleźć jakiś powód, aby zatrzymać tu grupę na kilka dni. Ja na przykład zachęciłem moich graczy lakonicznym ogłoszeniem: „Poszukiwani najemnicy dla ochrony rolników.”

Od pewnego czasu plony zbierane w wiosce są bardzo mizerne. Wpłynie to wkrótce w znaczący sposób na przebieg akcji.

Pierwsze dni pobytu BG spędzą zapewne na poznawaniu okolicy i mieszkańców osady. Kiedy uznasz, że znają już swe otoczenie wystarczająco dobrze, przejdź do następnego paragrafu.

Początek kłopotów

Do wioski przybędzie czterech konnych. Ich dowódca przedstawi wójtowi pismo, z którego jasno wynika, że w ostatnim miesiącu nie uiszczono opłat na rzecz pobliskiego garnizonu, zajmującego się ochroną wsi. Himmelman zasępi się, po czym rozpocznie pertraktacje. Ostatecznie przybyli jeźdźcy zgodzą się na zapłacenie połowy zaległej sumy najpierw, a drugiej połowy dopiero za tydzień. Zapytany przez BG o przyczyny zwłoki Erich wyjaśni krótko: *Ostatnio mamy mało plonów*. Wydarzenie to ma na celu uświadomienie bohaterom, że wieś ma kłopoty pieniężne. Później będzie to ważne.

Kłopoty nasilają się

Oto wydarzenie, które ma doprowadzić do punktu kulminacyjnego przygody.

W okolicy widziano niedawno szajkę banitów. Wprawdzie jest ich zbyt mało, aby zagrozić wiosce, ale gobliny nie są przed nimi bezpieczne. Istnieje ryzyko, że bandyci wkrótce zaatakują zielonoskórych, aby zagrażyć ich „kosztowności”.

Ponieważ BG są jedynymi ludźmi we wsi, którzy znają się na sztuce wojennej, jeden z chłopów poprosi ich o pomoc. Naiwnie wyjawia im prawdę o żyjących nieopodal goblinach i opowie o grasujących banitach. Spróbuje nakłonić drużynę do obrony siedziby zielonoskórych, ale zapytany o nagrodę smętnie spuści wzrok. Bohaterowie powinni zrozumieć, że ich ewentualna pomoc będzie jak najbardziej bezinteresowna. To dla nich z pewnością ciekawy sprawdzian – czy będą gotowi, aby pomóc zagrożonym za darmo? Nie będzie wątpliwości, że wójt, wobec kłopotów finansowych wioski, w żaden sposób ich nie wynagrodzi. Poza tym sama wiadomość o goblinach będzie dla grupy na pewno sporym szokiem. Każda chwila będzie się liczyć i nie będzie czasu, by udać się do któregoś ze znaczniejszych

mieszkańców wioski. BG będą musieli podjąć decyzję błyskawicznie. Jeżeli zdecydują się na wspomnienie zielonoskórych, rozmówca opíše im drogę (sam nie pójdzie, bo po prostu się boi). Jeśli zaś tego nie zrobią – cóż, ich wola. Ale na miejscu drużyny szybko opuściłbym wtedy wioskę.

Przygotowania

Gdy grupa przybędzie na miejsce, zostanie tam wielkie poruszenie. Gobliny już dowiedziały się o grasantach i szykują się do obrony. Jednak ich przygotowania ograniczają się do malowania się w barwy bojowe i nerwowego poszukiwania broni. Jeżeli w drużynie jest choć jeden zawodowy wojownik, to wyda mu się to wręcz komiczne.

Kiedy BG zostaną dostrzeżeni (w odległości zaledwie kilkunastu metrów od najbliższego goblina), podejdzie do nich Gistri w obstawie trzech swych pobratymców. *Co wy tu robić!* – wrzaśnie, wyraźnie podekscytowany zbliżającą się walką. *Wy tłumaczyć!* – doda jeszcze, tak dla pewności. Bohaterowie powinni odnieść wrażenie, że wystarczy tylko iskierka, aby rozwścieczyć zielonoskórych. Tak naprawdę jednak z chęcią uniknęliby oni rozlewu krwi. Tylko bojowo nastawiony Gistri ma nieco inny światopogląd, ale i on ślepo podporządkowuje się Birtalcowi, któremu wszyscy są tu posłuszni.

Przed bohaterami stoi ciężkie zadanie wyjaśnienia swojej obecności w tym miejscu. Będzie ono jednak znacznie łatwiejsze, gdy dojdzie do rozmowy z przywódcą goblinów. Birtalc bowiem rozumie, że zagrożenie wymaga zmobilizowania wszystkich dostępnych środków. Jeśli bohaterowie wykażą się w jakiś sposób znajomością wojennego rzemiosła, to może on oddać w ich ręce pieczę nad przygotowaniami do obrony. Jak ją przeprowadzą – to już zależy tylko od graczy. Mają na to tylko godzinę (także czasu realnego), potem banici zaatakują. Grasantów jest siedmiu – BG mogą się o tym dowiedzieć od mieszkańców wioski lub od goblinów.

Podczas przygotowań powinien zwracać uwagę na to, jaką rolę pełni każdy z bohaterów i jak zwraca się do swych podkomendnych. Gobliny szybciej podporządkują się rozkazom wojownika niż czarodzieja, ponadto należy do nich mówić prosto i zrozumiale. Mimo wszystko i tak nie mają zbytniego pojęcia o dyscyplinie i tylko rozkazy Birtalca zostaną natychmiast wykonane. Ale i on nie może być wszędzie naraz, a czas biegnie nieubłaganie...

Jeszcze jedno. Gistri będzie wściekły, że to bohaterowie zajmują się obroną plemienia i może nawet przeszkadzać im w pracy. Dopiero ostra reprymenda Birtalca może przywołać go do porządku.

Atak

Jedynie trzech spośród banitów posiada łuki, ponadto mają w sumie tylko kilkanaście strzał. Dlatego zdecydują się oni najprawdopodobniej na frontalne natarcie, poprzedzone co najwyżej kilkoma strzałami. Taktyka napastników będzie jednak zależna od sposobu obrony.

I tutaj kończy się mój udział w opisie ataku. Tę kulminacyjną część przygody pozostawiam do rozegrania Tobie i graczom. To od was zależy, jak potoczy się walka.

Po walce

Gobliny będą bohaterom bardzo wdzięczne. W imieniu wszystkich swych pobratymców Birtalc wygłosi mowę, w której wyrazi szczerze podziękowania. Rannym BG może pomóc Gistri, znajdujący się nieco na pierwszej pomocy (choć lepiej leczyć się u Johannesesa). Niestety dla graczy, zielonoskórzy nie dysponują żadnym szczególnie wartościowym przedmiotem, który mogliby wręczyć drużynie. Za to wszystko, co zostanie znalezione przy ciałach banitów, będzie należeć do grupy. Szczególnie miecz herszta powinien zainteresować znalazcę. Poza tym za złapanie lub zabicie *Sokoła* może być wyznaczona nagroda.

Dalsze losy

Po powrocie do wioski członkowie drużyny zostaną uznani za bohaterów. Miejscowi postarają się zatrzymać ich w osadzie jak najdłużej – także z powodu obawy przed wydaniem sekretu o goblinach. Ujawnienie bowiem jakichkolwiek informacji o nich mogłoby stać się początkiem ich końca.

Co dalej?

Oto przykładowe rozwinięcia przygody:

1. Banici, którzy zaatakowali wioskę, mieli kamratów. Będą oni chcieli pomścić swych towarzyszy. Być może drużyna zostanie przez nich zaatakowana wkrótce po opuszczeniu wioski...

2. Ludzie są wszędzie tacy sami. Dlatego i tutaj, choć nikt by tego nie podejrzewał, znajdzie się człowiek, który ujawni istnienie *Krzywego kła*. Gobliny będą musiały ratować się ucieczką, do zorganizowania której będą potrzebować pomocy...

Charakterystyki

Nie zamieściłem tu dokładnego opisu wszystkich postaci występujących w przygodzie, ponieważ mijałoby się to z celem. Podane są wyłącznie te charakterystyki, które na pewno będą przydatne.

Wszystkie umiejętności podwyższające cechy (*bardzo silny* itp.) zostały uwzględnione w cechach postaci i oznaczone gwiazdkami.

Birtalc

Najmądrzejszy i najlepiej znający reikspiel goblin. Pozostali członkowie plemienia ufają mu bezgranicznie, bo z niejednego pieca chleb jadał i potrafi się odnaleźć w niemal każdej sytuacji. Jest zdecydowanym przeciwnikiem przemocy, ale zdaje sobie sprawę z wagi nadciągającego zagrożenia.

SZ	WW	US	S	WT	ŻW	I	A	ZR	CP	INT	OP	SW	OGD
3	23	24	2	3	6	31	1	31	37	41	35	40	35

Umiejętności: Etykieta, Krasomówstwo, Sekretny język – klasyczny, Widzenie w ciemnościach – 20 metrów, Ziellarstwo, Znajomość języka obcego – reikspiel

Ekwipunek: Nóż (-2 do ran, +10 do I), Dobre skórzane ubranie, Złoty pierścień (wart ok. 65 ZK; jedyna ozdoba noszona przez Birtalca)

Gistri

Najbardziej bojowy i zadziorny spośród goblinów, zresztą jako jedyny z nich ma pewne pojęcie o walce. Jediną osobą, której słucha, jest Birtalc.

SZ	WW	US	S	WT	ŻW	I	A	ZR	CP	INT	OP	SW	OGD
4	34	25	3	3	6	32	1	26	28	25	24	24	21

Umiejętności: Bijatyka, Leczenie ran, Silny cios, Ucieczka, Uniki, Widzenie w ciemnościach – 20 metrów

Ekwipunek: Szabla, Nóż (-2 do ran, +10 do I), Skórzane ubranie, Posrebrzany łańcuch (praktycznie bezwartościowy)

Gobliny

Te stworki zapewne nie raz, nie dwa przyprawia BG o palpitacje serca. Ich łamana znajomość reikspiela bardzo utrudnia porozumiewanie się z nimi, choć są całkiem sprytnie. Niestety postaci graczy stracą na nie sporo nerwów, zanim zdołają im coś wytłumaczyć.

SZ	WW	US	S	WT	ŻW	I	A	ZR	CP	INT	OP	SW	OGD
4	25	29	3	2	5	35	1	29	18	27	18	24	24

Umiejętności: Specjalna broń - proca, Widzenie w ciemnościach - 20 metrów

Ekwipunek: Nóż (-2 do ran, +10 do I), Proca i kilka kamieni (SE 2), Skórzane ubranie, Błyskotki (warte co najwyżej kilkanaście szylingów); podczas ataku banitów dodatkowo krótki miecz (-1 do ran, +5 do I)

Goblinki

Są bardziej nieśmiałe od mężczyzn, więc rzadziej będą się kontaktować z bohaterami. Ubierają się barwnie i pstrokato.

SZ	WW	US	S	WT	ŻW	I	A	ZR	CP	INT	OP	SW	OGD
4	17	24	2	2	4	35	1	34	15	27	15	29	24

Umiejętności: Gadanina, Widzenie w ciemnościach - 20 metrów

Ekwipunek: Narzędzia kuchenne (w razie potrzeby traktować jak *broń improwizowaną*), Skórzane ubranie, Błyskotki (trochę więcej niż mężczyźni)

Goblińskie dzieci

Utrapienie wszystkich poszukiwaczy przygód, małe berbecie w wieku zaledwie kilku lat. Od ludzkich dzieciaków odróżnia je przede wszystkim znacznie większa dociekliwość.

SZ	WW	US	S	WT	ŻW	I	A	ZR	CP	INT	OP	SW	OGD
3	14	14	1	1	2	40	1	29	10	18	10	24	14

Umiejętności: Irytowanie

Ekwipunek: Mały nożyk lub drewniany mieczyk (*broń improwizowana*), Skórzane spodenki

Banici

Jest ich sześciu (plus herszt). Są to ludzie wyjęci spod prawa za różne przestępstwa, w większości ciężkie. Zdolni są nawet do zabicia bezbronnego, więc nie ma co liczyć na ich litość. Jeżeli któryś z nich zostanie pojmany, spróbuje ucieczki przy pierwszej nadarzającej się okazji.

SZ	WW	US	S	WT	ŻW	I	A	ZR	CP	INT	OP	SW	OGD
4	30	33	3	3	6	30	1	32	27	27	30	27	24

Umiejętności: Cichy chód na wsi, Tropienie, Ukrywanie się na wsi, Wykrywanie pułapek, Zastawianie pułapek

Ekwipunek: Miecz (raczej słabej jakości), Nóż (-2 do ran, +10 do I), Krótki łuk i 5 strzał (posiada je tylko dwóch banitów), Sidła i wnyki, Skórzane ubranie, Kilkanaście szylingów i pensów

Przywódca banitów

Bardzo przebiegły osobnik, świetnie znający się na życiu w lesie. Kompani nie znają jego prawdziwego imienia - zwracają się doń „Sokole”. Przydomek ten pochodzi od jego zamiłowania do tegoż gatunku - znany jest fakt, że był kiedyś sokolnikiem w Bretonii (stąd pochodzi jego odczytanie i znajomość etykiety). Nie imponuje posturą, ale jako przywódca jest niezastąpiony.

SZ	WW	US	S	WT	ŻW	I	A	ZR	CP	INT	OP	SW	OGD
5*	34	46	3	3	8	33	1	42	48	34	35	30	28

Umiejętności: Bardzo szybki*, Cichy chód na wsi, Czytanie i pisanie (reikspiel), Etykieta, Jeździectwo, Opieka nad zwierzętami, Rozbrajanie, Silny cios, Tresura - sokół, Tropienie, Ukrywanie się na wsi, Wyczucie kierunku, Wykrywanie pułapek, Zastawianie pułapek

Ekwipunek: Bretoński miecz (patrz niżej), Szabla, Zwykły łuk i 8 strzał, Sidła i pułapki na zwierzęta, Skórzane ubranie, Dwie strzały z czerwonymi piórami (magiczne - +2 do ran; ceni je za bardzo, aby użyć ich podczas ataku), 3 złote korony, 23 szylingi i 65 pensów

Miecz

Jest to broń wykonana na specjalne zamówienie w Bretonii. Płatnerz zadbał, aby była ona lekka i jednocześnie świetnie wyważona, a jej ostrość rekompensuje mniejszą niż zwykle wagę. Dzięki temu miecz daje modyfikator +3 do WW i I. Oręż nie należy jednak do najbardziej wytrzymałych i może się złamać łatwiej od typowego miecza.

Wskazówki do prowadzenia przygody

Aby ułatwić Ci prowadzenie scenariusza, zamieściłem tu kilka praktycznych wskazówek. Dotyczą one w zasadzie wszystkich elementów gry.

1. Czas.

Najwięcej czasu powinienś poświęcić na zaznajomienie graczy z wioską i jej mieszkańcami. Może to zająć nawet 2 godziny. Dalsze wydarzenia powinny się potoczyć znacznie szybciej, a pierwsza sesja

może się zakończyć w chwili przybycia do siedziby goblinów. Gdy gracze ustalą już plan obrony, możesz zarządzić kilkunastominutową przerwę, aby zastanowić się nad taktyką banitów. Po bitwie możesz zrobić kolejną pauzę, aby spokojnie ustalić, kto przeżył. Przygoda jest przewidziana na dwie krótkie (mniej więcej dwugodzinne) sesje.

2. Atak.

Ponieważ rozgrywanie wszystkich walk trwałoby zbyt długo, ogranicz się wyłącznie do podawania graczom informacji typu „banita wygrywa”. Jedynie starcia z udziałem BG powinny być toczone zgodnie z zasadami.

3. Doświadczenie.

Oto spis rzeczy, za które przyznawałem BG punkty doświadczenia:

- za odgrywanie postaci, dobre pomysły- 0 - 30 **PD**
itp.
- za przygotowanie goblinów do obrony - 0 - 30 **PD**
- za walkę z banitami - 0 - 30 **PD**
- za obronienie Krzywego kła przed- 40 **PD**
napastnikami

Jak widać z powyższego zestawienia, przeciętny bohater może otrzymać ok. 80 *PD*, zaś wybitny - około 120. Łapiduchy natomiast nie powinny liczyć na więcej niż 55 - 65.

4. Spis cech.

Zamieściłem tutaj „ściągawkę” z najważniejszymi cechami banitów i goblinów. Możesz jej używać, aby mieć do nich szybki dostęp. Uczestnicy walki zostali uszeregowani według *Inicjatywy*.

Postać	WW	US	S	WT	ŻW	I	A	Broń	Mod. do ran
Goblin	25	29	3	2	5	40*	1	Krótki miecz	-1
Sokół	37**	46	3	3	8	36**	1	Bretoński miecz	+1
Gistri	34	25	3	3	6	32	1	Szabla	+1
Banita	30	33	3	3	6	30	1	Miecz	0

*Gobliny mają **I** równą 35, ale w walce używają krótkich mieczy, przez co ich **I** wzrasta o 5.

** Sokół walczy mieczem, który daje mu modyfikator +3 do **WW** i **I**

Żaden z uczestników walki (nie licząc BG) nie nosi pancerza ani nie używa tarczy.

Jedynie Gistri potrafi *unikać* ciosów.

Ani Birtalc, ani tym bardziej kobiety i dzieci nie wezmą udziału w walce.