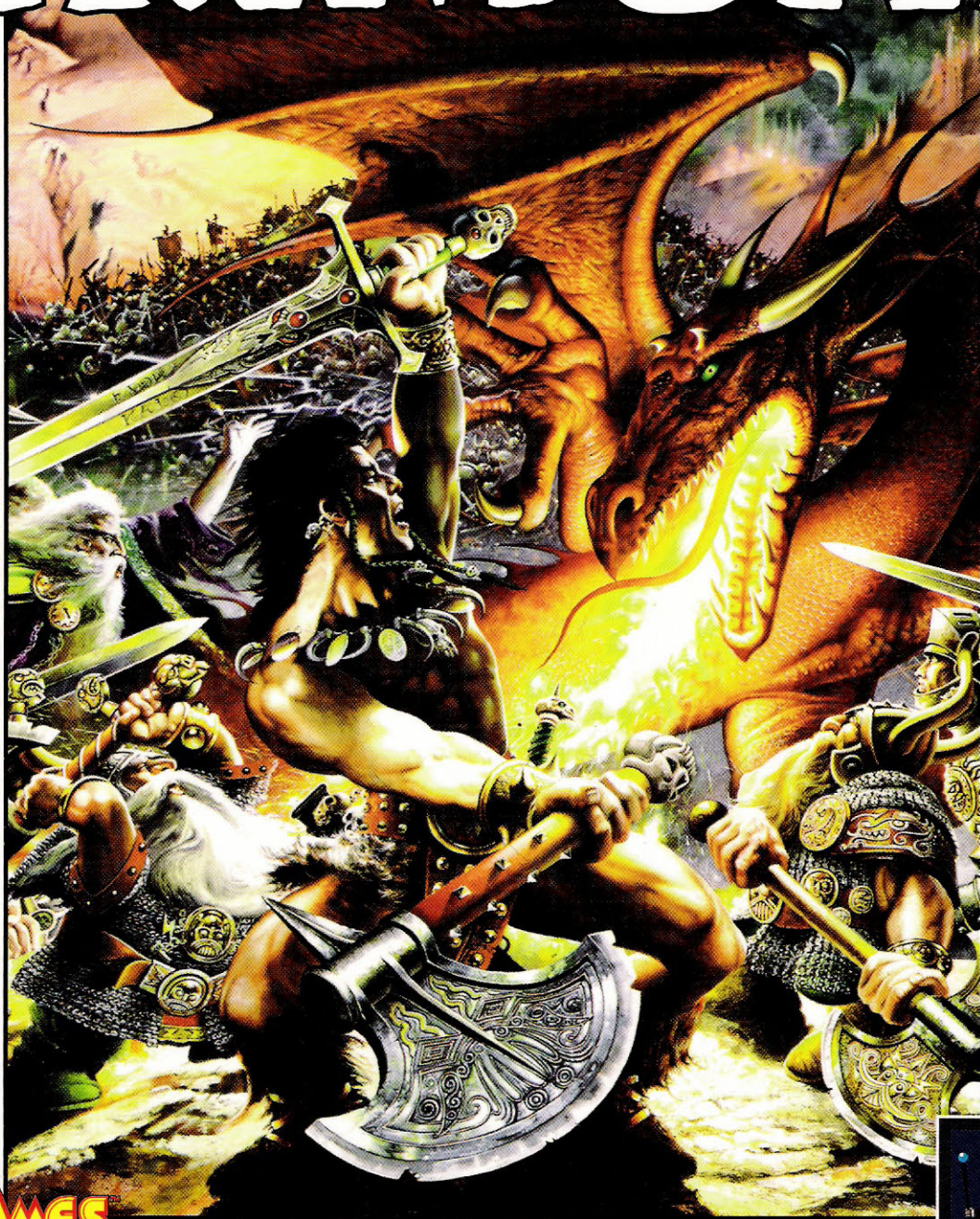


WARHAMMERTM FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

GRIMUAR



GAMES
WORKSHOP



Warhammer: Grimuar

- WYBÓR TEKSTÓW
Maciej Nowak-Kreyer
- REDAKTOR LINI
Tomasz Kreczmar
- KOREKTA
Tomasz Kreczmar
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
Geoff Taylor
- OPRACOWANIE GRAFIKI
Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomek Laisar Fruń
- PRODUKCJA
Wydawnictwo MAG

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright

© 1990 Games Workshop Ltd.

All rights reserved

Warhammer Fantasy Roleplay is

trademark of Games Workshop Ltd.

Used under license.

Wszystkie materiały zamieszczone w tym podręczniku zostały opublikowane na łamach pisma *White Dwarf*, a następnie przedrukowane w *Magi i Mieczu*.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy.

Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca:

Wydawnictwo MAG,

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

tel./fax (0-22) 642-45-45

E-MAIL krzaku@mag.com.pl

WWW <http://www.mag.com.pl>

ISBN 83-87968-35-8

NIE POTRZEBA NAM PSYCHOLI!

Chris Felton2

RĘKA PRZEZNACZENIA

Graeme Davis11

SZLACHECTWO

Paul Cockburn oraz Jim Bambra
i Phil Gallagher14

CO W NORCE PISZCZY?

Phil Gallagher21

TANCERZE WOJNY

Matt Connell25

NOWA PROFESJA DLA ELFICH BOHATERÓW: TANCERZ WOJNY

Matt Connell, Graeme Davis
i D. Mitilou33

FIMIR

Graeme Davis40

NA POŁUDNIE OD KAMMENDUN UKRYWA SIĘ JEDNOOKI GOŚĆ

Graeme Davis41

MARUDERZY MORGLUMA

Paul Murphy49

SKAVENI

Jes Goodwin i Rick Priestley58

SPACZEŃ

Graeme Davis64

MUTANCI SKAVENŃSCY

Graeme Davis67

ŻELAZNA PRZEŁĘCZ

Jeff Daniels69

KATALOG PRODUKTÓW WFRP77



CHRIS FELTON

NIE POTRZEBA NAM PSYCHOLI!

Psychologia ras w grze fabularnej *Warhammer Fantasy RolePlay*

przekład: Jacek Brzeziński

Każdy wie, jak zachowują się przedstawiciele różnych ras w grze fabularnej **Warhammer**. W końcu wszyscy kiedyś czytaliśmy Tolkiena, więc wiemy, że elfy nie ściągają drzew, krasnoludy zazwyczaj kochają złoto i nie mają poczucia humoru, a halflingi przeznaczają całe dnie na żarcie. Spoko. Wiemy, jak się zachowywać. *Więc teraz chodźmy sobie coś ukatrupić!*

Warhammer jest grą fabularną, więc gracze powinni poświęcać nieco więcej uwagi odgrywaniu swych bohaterów. Często jedynym sposobem stwierdzenia, że ktoś gra elfem, jest spojrzenie na jego Kartę Bohatera, w rubrykę oznaczoną „rasa”. Dla takiego gracza możliwość wyboru rasy stwarza tylko okazję do określenia lepszych cech bohatera. Jeśli chcesz być dobrym graczem, powinieneś zastanowić się nad pochodzeniem społecznym postaci, a także miejscem, w którym się ona wychowała, i ocenić, w jaki sposób te sprawy wpłynęły na jej osobowość. Zadaniem tego artykułu jest właśnie zwrócenie uwagi na to, iż znajdujące się w podręczniku zdanie „brak specjalnych zasad psychologicznych” może być mylące.

ELFY

„Elfy są nieliczną, wspaniałą rasą, żyjącą w leśnych ostępach i pojawiającą się rzadko w ludzkich społecznościach”. Więc kim jest elficki poszukiwacz przygód? Jest wygnańcem, straconym dla swego ludu. Jego wygnanie może być dobrowolne i jest możliwe, że zostanie z powrotem przyjęty w rodzinne strony, jeśli zostawił tam jakichś przyjaciół. Przebywając w społeczeństwie ludzi, nie ma jednak żadnego kontaktu z rodziną, przyjaciółmi z dzieciństwa (chyba że któryś z nich dzieli z nim los wygnańca), ani żadnego kontaktu ze społeczeństwem, w którym dorastał. Dla człowieka może się to nie wydawać wielką stratą, jednak niewielu jest w stanie sobie wyobrazić, ile to znaczy dla elfa.

Najważniejszym czynnikiem, kształtującym psychikę elfów, jest długowieczność ich rasy. Kiedy żyje się przez ponad 200 lat, można doświadczyć naprawdę wiele. Prowadzi to do bardzo specyficznego stosunku do życia. „Młody” elf, który zaczyna odczuwać świat jak nastolatek, ma już przecież 65 lat!

Elfy nie są rasą nieinteligentną. Tak naprawdę w większości przypadków, są najinteligentniejszą rasą świata. Na pewno wykorzystują to, by się czegoś uczyć. Ale czego?

Najważniejszą rzeczą, którą trzeba powiedzieć o wykształceniu elfów jest to, iż nie kładą one nacisku na zapamiętywanie informacji, lecz na najlepsze sposoby korzystania z zasobów swego umysłu. To uważne ćwiczenie daje im szczególną **Inteligencję** i **Opanowanie**, przez „niższe” rasy fałszywie interpretowane jako brak emocji.

Gdy już ich umysły zostaną odpowiednio wyćwiczone, mogą się uczyć prawidłowego posługiwania się swym językiem. Elficki jest niezwykle wręcz skomplikowany i melodyjny. Niewielu ludzi potrafi mówić nim płynnie – ci, którzy to robią, to uczeni, którzy poświęcili temu zadaniu całe życie. Język, o którym większość ras myśli, że jest elfickim, tak naprawdę jest tylko jego uproszczoną wersją, używaną przez elfickie dzieci i tych, którzy krótko żyją.

Podobnie sprawa ma się z elficką sztuką: niewiele istot pochodzących z innych ras jest w stanie ją zrozumieć, a nikt inny chyba nie potrafi w pełni jej docenić. Wyobraź sobie, jaki musi być wpływ dwustuletniego życia na pojmowanie sztuki. Jest ona zbliżona do wysoce stylizowanych, wysublimowanych tworów tradycji chińskiej, bądź japońskiej – zawiera ukryte znaczenia, które można odkrywać, kontemplując dzieło i jego wykonanie. Wejście w ludzkie społeczeństwo to jak przeniesienie się z Covent Garden do świata, w którym jedyną rozrywką jest ogłupiający i nudny show telewizyjny.

Główną część wykształcenia elfów stanowi nauka kontrolowania swych snów. Elfy, gdy już nauczą się tej sztuki, praktycznie nigdy tak naprawdę nie śpią, choć oczywiście ich ciała muszą odpoczywać, tak jak ciała każdej



innej osoby. Ponieważ wymaga to jednak wyłącznie wygodnego miejsca do siedzenia, są wspaniałymi wartownikami.

Muszą jednak co trzecią noc „śnić” przez 8 godzin – to podświadome przeanalizowanie czasu, który upłynął od ich ostatniego „snu”. Wpadają wtedy w tak głęboki trans, że nie mogą z niego zostać wyrwani nawet, jeśli obóz zostanie zaatakowany czy oni sami napadnięci.

W tym stanie analizują oni swe ostatnie wspomnienia, tak jak robią to podświadomie w snach ludzie i odrzucają wszystko, czego nie chcą zapamiętać. Odrzucone wspomnienia zostają całkowicie zapomniane. Elf nie jest w stanie przypomnieć sobie, co na przykład jadł na podwieczorek ostatniej środy lub czy wtedy padał deszcz.

Korzystają również z możliwości przeglądania wspomnień, mogą wyczyścić jakąś część pamięci w identyczny sposób. Elfy zapominają fakty, które kiedyś wydawały się im istotne, lecz okazały się nieprzydatne. Data spotkania może być przechowywana do chwili, w której się ono odbędzie, a pamięć o znajomości trwa tylko tak długo, jak długo wydaje się możliwe ponowne spotkanie tej osoby itd. Na zawsze zapamiętywane są tylko naprawdę istotne sprawy – cel, dla którego elf opuścił rodzinne strony, i wielkie starcia z siłami Chaosu mają znaczenie równie wielkie, jak wspaniała deklamacja klasycznego poematu czy imię matki.

To „oczyszczanie” pamięci, zwane *Pran le'moz-Gu*, jest niezbędne z uwagi na fotograficzną strukturę pamięci elfów (uzyskaną dzięki ćwiczeniom). Brak jest miejsca w takiej pamięci na przechowanie fotograficznych wspomnień nawet kilku dziesięcioleci, więc niepotrzebne śmieci muszą być usuwane.

Ubočnym skutkiem *Pran le'moz-Gu* jest charakterystyczna, „ulotna” postawa elfów. Ponieważ wiedzą one, że aktualne zdarzenia zostaną wkrótce zapomniane, nie boją się złych wspomnień i przeżyć, lecz korzystają z życia w pełni, w każdej sytuacji chcąc znaleźć coś, co mogłoby ich rozbawić. Jeśli skutek nie jest aż tak zabawny, jak myśleli, mogą o nim zapomnieć. Jeżeli zaś jest – mogą zrobić następnego dnia to samo! Z dala od swych współbraci elfy aż do przesady poszukują rozrywek, gdyż tradycyjne (i jednocześnie bardziej ograniczone) przyjemności sztuk nie są już dla nich dostępne.

Kolejny skutek *Pran le'moz-Gu* jest już mniej pożądanym – proces ten wzmacnia fobie elfów. Ważne wspomnienia rodzinnych okolic

są wciąż przeglądane i wzmacniane. Elfy (z wyjątkiem elfów morskich) dorastają w lasach, żyjąc we wspaniałych, lekkich domach wśród drzew. Oznacza to, że pomimo doskonale wyćwiczonych umysłów, często podatne są na umiarkowaną klaustrofobię (gdyż nigdy nie doświadczały małych i mrocznych pomieszczeń) oraz na umiarkowaną agorafobię (gdyż nigdy nie widziały otwartych przestrzeni większych niż polana). Przez ciągle powtarzanie wspomnień przeszłości, traktowanie ich jak wielkiego skarbu, elfy wzmacniają w sobie własne wzorce zachowań. Gdy ta słabość stanie się widoczna w jakiejś szczególnej sytuacji, elfy nie czują się zbyt dobrze.

By wejść do rozległego kompleksu podziemnego, na przykład miasta krasnoludzkiego, muszą wykonać test **Opanowania** x2. By wejść do mniejszej dziury w ziemi (kanału kopalnianego lub kanalizacyjnego), muszą wykonać test **Opanowania**. Jeśli kiedykolwiek uda ci się namówić elfa, by wszedł do naprawdę małej dziury, przełamanie jego obaw będzie wymagało testu połowy **Opanowania**.

I pamiętaj – z elfickiego punktu widzenia cokolwiek mniejszego niż dwa metry średnicy jest malutkie!

Sławny stosunek wysokich elfów do morza również spowodowany jest tymi obawami. Widok rozciągającej się aż po horyzont wody, wpędził wielu elfów w stan epileptyczny, a to doświadczenie nigdy nie pozostawia ich bez zmian. Jest to prawdopodobnie najbardziej niezapomniane doświadczenie, jakie elf może mieć. Oczywiście morskie *elfy* nie *cierpią* na widok morza...

Elfy mają również inne fobie, podobnie jak ludzie, z uwagi na ich introspektywny sposób przeglądania wspomnień i tendencję do zapominania nieprzyjemnych doświadczeń. Sugerowałbym, by każdy elf zaczynał grę z lekką klaustrofobią i agorafobią oraz k6 odpowiednich zaburzeń z tabeli na stronach 83 – 84 (jeśli wylosowana zostanie klaustrofobia i agorafobia, czy też jeśli jakakolwiek fobia zostanie wylosowana dwukrotnie – potraktuj ją jako wyjątkowo silny przypadek).

Normalnie ludzie mogą przezwyciężać swe obawy ciągle stawiając im czoło w małych dawkach, lecz elfy rzadko korzystają z tej możliwości. Każde, nawet niewielkie doświadczenie fobii jest nieprzyjemne i zostaje szybko wymazane z pamięci. A następnym razem, gdy elf stanie twarzą w twarz z przyczyną swych obaw, będzie musiał zacząć od początku.



Była już mowa o tym, że fobie tego ludu opierają się przeważnie na jakichś wydarzeniach z dzieciństwa, a elfy powinny móc usunąć owe wspomnienia metodą *Pran le'-moz-Gu*. Jest to dla elfów przykre, gdyż wiedzą, że jest to prawda, lecz ich wspomnienia dziecięce nie są skonstruowane odpowiednio, by mogły zostać przebadane i, ewentualnie, wymazane. Przeważnie były one zdobywane zanim jeszcze umysł został odpowiednio wyćwiczony.

Połączenie tych dwóch cech fobii i szukania przyjemności, sprawia, iż elfy zdobyły sobie reputację niewiarygodnych. Zbyt często elf zobowiązywał się coś zrobić, a potem zobowiązania tego nie dotrzymał. Może znalazł się w sytuacji, która napełniła go przerażeniem (co nie zdarza się często, gdyż elfy przeważnie potrafią przezwyciężyć swe obawy, choć z niełatwym wysiłkiem). Mógł zapomnieć o zadaniu, gdyż był zbyt zajęty tańcem czy podziwianiem zachodów słońca; wracaniem do lasu, gdyż słyszał o nowej zabawie czy też pił wino – czynnościami, które wydają się trywialne, lecz 200 lat życia przedstawia je w innej perspektywie. Wspomnienie o zadaniu do wykonania mogło zostać wymazane jako nieistotne czy nieinteresujące...

Poszukiwacze przygód elfickiej rasy mają kłopot z wiarygodnością. Ludzie, którzy chcą wynająć śmiałków, mających wykonać jakąś istotną misję, mogą odmówić grupie, w której skład wchodzi elfy, woląc poczekać na kogoś innego, ryzykując opóźnienie, lecz nie utratę pieniędzy zainwestowanych w niewiarygodną drużynę.

Elfy zasadniczo nie cenią sobie bogactwa. Społeczności elfickie nie używają pieniędzy, ani też nie kolekcjonują dóbr. Jeśli elf posiada piękny przedmiot, każdemu wolno go oglądać. Elfy nie korzystają z prywatności: elf, który odkryje coś na temat któregoś ze swych towarzyszy, przeważnie szybko o tym zapomni. W sumie niewiele jest rzeczy, stanowiących dla nich tabu, które muszą być ukrywane przed innymi.

Elfy uwielbiają ofiarowywać prezenty. Jeśli jeden elf wpadnie do drugiego, by podziwiać jakiś wspaniały przedmiot, nie jest niezwykle, jeśli gospodarz da go swemu gościowi. Ten może go posiadać przez kilka miesięcy, a w tym czasie wszyscy jego przyjaciele obejrzą go kilka razy, wystarczająco dokładnie, by poznać wszystkie jego subtelności. Jeśli będą chcieli go obejrzyć ponownie – przywołają swe wspomnienia. Jeżeli nie – prawdopodobnie

nie był on dla nich niewystarczająco ciekawy i nie chcą marnować już więcej czasu, by oglądać go ponownie.

Naprawdę piękne prezenty nie są ofiarowane elfickim poszukiwaczom przygód. Mogliby im zagrozić członkowie innych ras. Poza tym, poszukiwacze przygód są często uznawani za osoby znajdujące się w „okresie wulgaryzmu” i z tego powodu mogliby nie docenić zawartego w podarunku piękna.

Często prezent, który istnieje tylko kilka minut, może być przygotowywany przez kilka tygodni czy nawet miesięcy. Specjalnie wyhodowany owoc, pięknie ukształtowany (przez ukierunkowywanie go podczas wzrostu) i barwny (dzięki specjalnemu oświetlaniu go podczas dojrzewania), którego stworzenie zajęło tygodnie pracy, może stać się głównym daniem na przyjęciu. W oczach elfickiego ofiarodawcy tygodnie pracy zostaną nagrodzone przez reakcję osoby, której prezent został wręczony.

Jest to jedyny powód, dla którego elf może szukać prywatności. Może on poprosić inne elfy, by nie zaglądały do jakiegoś zakątka ogrodu w czasie, gdy prezent jest przygotowywany. Dostosują się one do tego, gdyż wtedy niespodzianka wyrzuci na nich większe wrażenie.

Ponieważ elfy nie cenią sobie bogactwa samego w sobie, niewiele jest elfickich złodziei. Większość tych, którzy, zostają nimi robi to dla zabawy. Czynią to dla „przyływu adrenaliny”, a nie dla dochodów, które mogą uzyskać z uprawiania tego zawodu.

Żaden elf nie jest naprawdę szczęśliwy w społeczeństwie ludzkim, gdyż czują się one tam niezrozumiane. Są również wygnańcami z własnego społeczeństwa, gdyż – utrzymując stosunki z „barbarzyńskimi” rasami – przyjmują ich postawę życiową. Choć wielu elfów przeżywa krótki okres (kilka lat) poszukiwania przygód, chęci poznawania świata, szybko z tego wyrastają i powracają do kulturalnego środowiska lasu. Inne elfy szybko rozpoznają symptomy „okresu wulgaryzmu” i starają się maksymalnie ograniczać kontakty z takimi jednostkami, co sprawia, że ból wygnania z własnego wyboru staje się jeszcze silniejszy.

Są więc elfy ludem wielkodusznym, frywolnym i często niewiarygodnym, który często cierpi na lekkie fobie, objawiające się w najmniej odpowiednich chwilach. Często mają one również niewielką depresję maniakalną – skutek wygnania ze swego własnego społeczeństwa.



KRASNOLUDY

Krasnoludy są rasą, którą ludziom jest dużo łatwiej zrozumieć, gdyż obie mają podobne spojrzenie na świat. Zauważono kiedyś, że o ile elfy przypominają ludzi o najbardziej intelektualnych zainteresowaniach, o tyle krasnoludy stanowią archetypiczny pijany, awanturniczy motłoch, który można znaleźć w rynsztokach każdego miasta. Tradycyjny styl dyskusji krasnoludów polega na tym, iż już po krótkiej chwili w twarz mówiącego uderza kufel piwa, rzucony przez innego krasnoluda.

Ten pogląd jest wysoce uproszczony.

Nie można oczywiście zaprzeczyć, że krasnoludy lubią najbardziej, te noce spędzone na pijaństwie w dobrym towarzystwie. Jeśli wybuchnie bójka – jest ona tylko przedłużeniem zabawy; nic tak nie przyspiesza krążenia krwi, jak dobra walka.

Psychologia krasnoludów jest jednak nieco bardziej złożona. W końcu czas ich życia jest tylko o 20 lat krótszy niż czas życia elfów, a tak długi żywot nie może być wyłącznie serią następujących po sobie karczemnych bijatyk.

Krasnoludy nie stosują elfickiej metody ćwiczenia pamięci, nie pozbywają się również wspomnień, uważając to za bzdurę. Ich zdaniem człowiek (dowolnej rasy i płci: słowo, którego używają znaczy „świadoma jednostka”) jest sumą swego doświadczenia i reputacji. Utracenie którejkolwiek z tych cech oznacza zmianę siebie, a nikt nie jest w stanie powiedzieć, które doświadczenia są tak naprawdę istotne. Ta podstawowa różnica była znaczącym czynnikiem niechęci krasnoludów do elfów i odwrotnie, która to niechęć stała się przyczyną wojny 4500 lat temu.

Krasnolud widzi świat jako miejsce, które się zmienia. Przez 200 lat może się wydarzyć mnóstwo rzeczy, zajść wiele zmian. Bogata, dobrze zaludniona kopalnia może się wyczerpać i górnicy zostaną zmuszeni do przeniesienia się do innych osad. Jej zarządca zostanie wtedy sam z bezwartościową dziurą w ziemi, którą należy zniszczyć (przez powodowanie zawałów w strategicznych punktach), gdyż jeśli tak się nie stanie, mogą zamieszkać w niej gobliny.

Bogaty właściciel kopalni, któremu dobrze się powodzi, może stać się bezdomnym inżynierem. Wszystko, co mu pozostanie i co będzie mogło mu pomóc w znalezieniu innej posady, to jego reputacja. Tylko reputacja

może przetrwać kataklizm. Tylko reputacja zależy wyłącznie od niego. Krasnolud może stracić pieniądze, dom, nawet topór, jednak jego reputacja zawsze będzie mu towarzyszyć i może służyć jako moneta przetargowa w wielu sytuacjach.

Jest to główny powód, dla którego inne rasy widzą krasnoludów jako posępne istoty bez poczucia humoru. Krasnolud, który głupio postąpi, może zdobyć reputację głupka. W obecności kogokolwiek z wyjątkiem bliskich przyjaciół krasnolud jest wysoce świadom swego honoru i godności. Stąd się też bierze pogląd, że krasnoludy są nudne, co dziwnie kontrastuje z gwałtownością i pijaństwem, z czego również są znane.

Krasnoludy upijają się do nieprzytomności tylko raz – gdy jeszcze są młode. Później już poznają swe możliwości. Często się upijają, jednak nigdy do tego stopnia, by utracić panowanie nad sobą – spowodowałoby to utratę godności i reputacji. Nawet zatwardziali alkoholicy potrafią zachować kontrolę. Jest nie do pomyślenia, by krasnolud mógł obudzić się rano, żałując tego, co robił ostatniej nocy.

Godność krasnoludzka jest cechą dziwną dla ludzi. Nie jest ona naruszana, jeśli jej właściciel zostanie wyrzucony na bruk po bójce w karczmie, ledwo przytomny oraz zalany piwem i pomyjami. Może jednak zostać mocno nadzarpnięta, jeśli stanie się on ofiarą kradzieży, szczególnie jeżeli nie zostanie ona pomszczona.

Ponad wszelkimi kwestiami godności i reputacji, dla krasnoluda istnieją zawsze dwie najwyższe, niekwestionowalne wartości: odwaga i dane słowo. Krasnolud nie boi się niczego. Taka jest teoria. Krasnolud może odmówić ataku, gdy oceni sytuację spokojnie i jasno. Wycofa się, jeśli będzie czuł, iż wróg ma przewagę tak wielką, że nikt o nim źle nie pomyśli. Nawet krasnolud będzie się trzymał z dala od smoków.

Taki pogląd na świat powoduje, iż krasnoludy są bardzo drażliwe na punkcie odwagi i nikt nie powinien jej kwestionować, niezależnie od okoliczności. Krasnoludy będą walczyć o każdy metr ziemi i nie należy z tego żartować – chyba że krasnolud jest twym bliskim przyjacielem albo wielkim bohaterem, którego odwaga jest legendarna. Z drugiej strony, krasnoludy często dyskredytują swą odwagę w rozmowach z innymi. Żaden krasnolud nigdy nie będzie nią się chęłpić, jednak zadba o to, by opis nie pozostawiał miejsca na wątpliwości co do jego odwagi.



Typowe stwierdzenie krasnoludzkie to: „Zagwizdał, więc przeszedłem przez tę zgraję trolli, by zobaczyć, czego chciał”.

Nawet jeśli nie ma powodów, by opowiedzieć historię, krasnolud zawsze znajdzie jakiś sposób na włączenie jej do rozmowy: „Tak swoją drogą, czy ma ktoś może wóz, który bym mógł pożyczyć? Chciałbym wydobyć trochę skarbów spod trollowego mostu...”. Oczywiście krasnoludy woła, gdy to inni rozgłaszają o nich opowieści...

Niektóre krasnoludy stykają się z pewnym problemem – mimo iż są tak odważni, jednak zdarzają się sytuacje, w których uciekają: jeśli przeciwnik ma ogromną przewagę liczebną, gdy zmierzą się z ożywioncem, powodującym strach (choć tutaj krasnoludy otrzymują dodatkowy modyfikator do **Opanowania**). Krasnolud, który poniżył się (w swych własnych oczach), uciekając w takiej sytuacji, staje się nieco niezrównoważony. Będzie próbował zrobić coś głupiego, by wykazać się odwagą. Przeważnie łączy się to ze zgoleniem większości włosów na głowie, przefarbowaniem reszty na jaskrawo pomarańcz i poświęceniem się profesji zabójcy trolli.

Krasnoludowi prościej jest dotrzymać słowo. Niewielu magików może go zmusić do złamania słowa, wobec czego pozostaje ono jego ostateczną, niepodważalną fortecą. Gdy krasnolud da słowo, wypełni obietnicę, albo zginie, próbując tego dokonać.

Z tego powodu bardzo trudno jest uzyskać od krasnoluda jakieś zobowiązanie. Zaproś któregoś, by towarzyszył ci na przyjęciu, a spotkasz się z taką samą odpowiedzią, jakbyś poprosił go o towarzyszenie ci przy szturmowaniu Pałacu Nurgła. „Spróbuję tam dotrzeć, jeśli nic innego mi nie wypadnie, lecz – gdybym był tobą – nie liczyłbym na to zbyt wiele”. Niezależnie od wymijającego charakteru tej odpowiedzi, prawdopodobnie zjawi się on na czas, ciesząc się na myśl o kilku darmowych piwach czy dobrej walce.

Krasnoludy składają bardzo niewiele obietnic, a ich król nie wymaga nawet hołdu lennego od swych poddanych (choć wymaga go od ludzi, którzy wstępują do jego służby). Krasnoludy wiedzą, jak postępować z honorem i wymaganie od nich przysięgi może wpłynąć na decyzję, którą będą musiały podjąć w krytycznych okolicznościach. Dzieje rodów krasnoludzkich pełne są przypadków, kiedy to bohaterowie zostali postawieni w sytuacji bez wyjścia przez bezsensowne przysięgi, dotyczące nieistotnych zadań, wobec

czego musieli pozostawić swych towarzyszy broni jakiemuś okropnemu losowi. Idea nie dawania słowa jest trudna do wyjaśnienia ludziom, jednak zrozumiała dla wszystkich krasnoludów.

Kolejną dziwną cechą krasnoludzkiego honoru (dla ludzi) jest fakt, że kradzież nie jest dyshonorem, a w społeczeństwie krasnoludzkim zdarza się tak rzadko, że praktycznie jej nie ma. Powód ku temu jest prosty. Nie jest dyshonorem, jeśli ci coś ukradną, chyba że stało się to przez twą głupotę. Wtedy niehonorowo byłoby przepuścić taką obrazę płazem. Krasnolud, który stał się ofiarą kradzieży, nie będzie szczędził wysiłku, by dopaść złodzieja, a rzadko się zdarza, aby takiemu złodziejowi udało się zachować życie. Dlatego też społeczeństwa krasnoludzkie są bezpiecznymi miejscami, których domy rzadko są zamykane na klucz. Te krasnoludy, które uprawiają złodziejskie profesje, praktycznie zawsze działają wśród otaczających ich ludzi, a nie wśród krasnoludzkich towarzyszy.

Oślawiona krasnoludzka żądza złota jest kolejnym mitem, utrzymywanym przy życiu dzięki temu, że faktycznie krasnoludy przedkładają złoto ponad wszelkie inne metale, z wyjątkiem mithrilu. Typowy obraz krasnoluda, siedzącego (pewnie mu niewygodnie) na górach złota w swej jaskini jest niezwykle błędny. Krasnoludy lubią złoto, nie tylko dla jego specyficznej użyteczności, ale też dla bogactwa, które reprezentuje.

Jednak bogactwo samo w sobie jest bez znaczenia. Żaden krasnolud nie zainwestowałby pieniędzy w lichwiarstwo, by gromadzić masy papierowych pieniędzy, nie chomikowałby również złotych sztab i monet. Bogactwo jest tylko środkiem prowadzącym do celu, którym jest nabywanie pięknych przedmiotów: wspaniałe wykonane zabawek, biżuterii, posążków, arabskich dywanów itd. – pięknych rzeczy, które reprezentują bogactwo.

Krasnoludy lubią otaczać się pięknymi rzeczami. Ich „chomicza” reputacja jest prawdziwa tylko w oczach elfów, które wierzą w dzielenie się radością, czyniąc bogactwo materialne przejściowym. Krasnoludy są dumne ze swych posiadłości i szczęśliwe, mogąc zaprosić wszystkich, by je zobaczyli.

Ich zauważalna preferencja dla złota spowodowana jest jego własnościami i jakością. Dzięki nim jest ono zdecydowanie najlepszym tworzywem do kreowania pięknych przedmiotów, lecz przeważnie jest go mało.



Krasnoludzczy złotnicy wolą więc klientów, którzy płacą złotem.

Chciwość krasnoludzka również jest błędną interpretacją innej składowej krasnoludzkiego honoru. Jeśli krasnolud zostałby oszukany przez kupca, wyglądałby głupio. Dlatego też istotne jest dla nich, by uzyskać najlepszą cenę zarówno przy sprzedaży, jak i przy kupnie. Niewielu krasnoludów nie posiada umiejętności *targowanie się*, a wykorzystywana jest ona zawsze, gdy w grę wchodzi znacząca suma pieniędzy.

Na koniec jeszcze jeden mit o krasnoludach, który się nie rozwiewa nawet po stuleciach ludzko-krasnoludzkich kontaktów – kwestia bród krasnoludzkich kobiet. Krasnoludzkie kobiety nie mają bród, jak wie każdy, kto spędził choć trochę czasu w społeczeństwie krasnoludzkim. Jednak są one nieliczne. Uważa się, że u krasnoludów tylko jedno dziecko na cztery jest płci żeńskiej, choć one same nie lubią rozmawiać na ten temat.

Wyjaśnia to rzadkość krasnoludzkich kobiet w społeczeństwie ludzkim. Choć widoczne są one we własnym społeczeństwie, gdzie są kompetentnymi przywódcami, organizatorami i administratorami, ich niechęć do podróży do zewnętrznego świata spowodowana jest wartością dla zwiększania populacji. Sugerowanie takiej rzeczy jest oczywiście wielkim nietaktem. Jednak muszą one odświeżać zmniejszające się szeregi krasnoludzkich społeczeństw, więc utrata jednej płodnej kobiety jest dużo bardziej znacząca, niż utrata tuzina mężczyzn.

Źródłem plotek o brodach jest sposób ubierania się kilku krasnoludzkich klanów (głównie MacAronis, MacAroons i bardzo bogatych MacArt-Knees), które pochodzą z terenów spoza Gór Krańca Świata. Noszą one luźny strój, znany jako „kilt”. Ten „kilt” bardziej przypomina spódnice ludzkich kobiet niż spodnie noszone przez inne krasnoludy, co powoduje, że noszące go osoby, uważane są (szczególnie przez ludzkich ignorantów) za brodate kobiety.

Krasnoludy są więc wspaniałymi, uczciwymi i dumnymi istotami, których dbałość o godność i reputację jest tak wielka, że może być bolesna. To różni ich od ludzi, dla których honor nie jest tak zasadniczą rzeczą. Zdecydowanie nie lubią elfów, tak jak nie lubiliby każdego, kto potrafiłby wymazywać wspomnienia jedną myślą. Każdy; kto nie czuje szacunku dla honoru jako ustalonej wartości jest z gruntu niewiarygodny i z tego powodu niegodny uwagi.

Krasnoludy mogą spędzać mnóstwo czasu na picu i bójkach, lecz te czynności po prostu wypełniają im czas pomiędzy wielkimi wyprawami, podejmowanymi w celu zdobycia sławy.

HALFLINGI

Halflingi są prawdopodobnie najbardziej niefrasobliwą rasą na świecie, lecz ich ukochanie dobrego życia nie powinno oślepić nikogo i sprawić, by myślał, iż nie są niebezpieczne. Jednym z mało znanych faktów na temat tej rasy jest to, iż została ona prawdopodobnie „stworzona” przez Dawnych Słannów specjalnie w celu odparcia efektów działań Chaosu. Odporność halflingów na te efekty stała się już niemalże legendarna. Podczas gdy Chaos zdaje się działać za pomocą stopniowego opanowywania umysłów swych ofiar, siła woli halflingów jest zupełnie nieproporcjonalna do komfortowego stylu życia, które prowadzą. Ta siła czasem je jednoczyła, by odeprzeć najazdy Wielkich Ludzi – i mimo tego, jak napastnicy byli silni i potężni, musieli dość szybko opuszczać siedziby niziołków. Ta zdolność do jednoczenia się wynika bezpośrednio z wzajemnego zbliżenia społeczeństwa. Halflingi uważają się – najbardziej ze wszystkich ras – raczej za członków społeczeństwa niż za pojedynczych osobników. W tej właśnie cesze zakorzenione jest halflińskie poważanie przodków. Zapatrzonogo w przeszłość niziołka wiedza o swym pochodzeniu osadza mocno w społeczeństwie. Wie kim jest, gdyż wie, kim byli jego przodkowie i jakie były ich stosunki z innymi ludźmi (w tym wypadku słowo, które halflingi używają na określenie innych „ludzi”, odnosi się tylko do nich samych).

Popularny w Imperium dowcip mówi, że jeśli zamkniesz dwóch halflingów razem w jednym pokoju, będą opowiadać sobie genealogie aż umrą z głodu – co nastąpi mniej więcej po czterech godzinach, biorąc pod uwagę ich uwielbienie jedzenia! Nigdy nie muszą zagłębiać się dalej niż na cztery pokolenia wstecz, by odkryć jakiegoś wspólnego krewnego (kuzyna, ciotkę itp.). Około trzynastego pokolenia wstecz odkrywają jakiegoś wspólnego przodka. Daje to pewien pogląd na znajomość swej historii przez halflingów, gdyż ustalenie takiego powiązania wymaga porównania około 16000 przodków! Nawet osiem pokoleń, które pamięta każdy halfling bez posługiwania się zapisanymi historiami rodowymi to ponad 500 przodków i sporo ich potomków.



Zaabsorbowanie pochodzeniem doprowadziło do tego iż stali się oni rasą seksualnie purytańską. Dla halflingów zupełnie niedopuszczalne są stosunki pozamałżeńskie – wyobraź sobie hańbę dziecka, które nie zna swego ojca!

Następną ważną dla halflinga rzeczą jest jedzenie. Inny popularny w Imperium dowcip odnosi się do pór dnia według halflingów określić. Wkrótce po świcie następują godziny: pierwsze śniadanie, śniadanie w pracy, pierwsza przerwa, przekąska, drugie śniadanie, przekąska południowa (południe), pośredni lunch, przekąska popołudniowa, herbatka, późna herbatka, podwieczorek, wieczorna przekąska, wczesny obiad, pudding, drugi obiad, kolacja, późna przekąska, północna wyżerka (północ), chrupki... itd. – każdej godzinie przyporządkowana jest odpowiadająca jej nazwa posiłku. Często spotykanym w tawernianych rozmowach pożegnaniem jest: „*Zobaczmy się jutro upół do późnej herbatki*...”. Oczywiście halflingi nie używają takich terminów. Jedzą, kiedy mają na to ochotę.

Nie wiadomo, skąd wzięto się takie uwielbienie dla jedzenia. Mają oni szybki metabolizm, co widać po ich refleksie i doskonałej koordynacji (wysokie **I** i **Zr**), które umożliwia im jedzenie dużych ilości pożywienia bez tycia. Jednak, tak naprawdę, żaden halfling nie jest chudy – potrzebują oni rezerw na wypadek, gdyby byli kiedyś głodni.

Jednak owo uwielbienie jedzenia jest źle interpretowane przez większość innych ras. Nigdy nie jedzą po to, by się obżerać, lecz dla smaku. Jeśli halfling podróżuje przez puszcze, posiadając wyłącznie podróżne racje bez smaku, nie będzie chciał zatrzymywać się na „małą przekąskę” częściej, niż ktokolwiek inny (choć ilości jedzenia, które potrafi spożyć podczas normalnych posiłków, potrafią zadziwić kompanów). Lecz, z drugiej strony, ten sam halfling potrafi spędzić cały dzień, myszując po kuchni, przyrządzając sobie wyśmienite ciasteczka, słodczyce oraz delicje i zjadając je zaraz po wyjęciu z pieca.

Żywnienie gości jest głównym elementem halflingów gościnności. Jak już wspomniano wcześniej, każdy halfling uważa się za składnik społeczeństwa, więc każdy gość jest innym członkiem tego społeczeństwa (jeśli jest miejscowym) lub członkiem innego społeczeństwa (jeśli nie jest). Tak czy inaczej, jest on częścią halflingów rodziny, a chyba nie spodziewasz się, że ktoś nie nakarmi członka

własnej rodziny, prawda? Potrzeba żywienia gości jest rozciągana również poza rasę halflingów – przyjmą one z otwartymi ramionami i nakarmią każdego – częściowo oczywiście w nadziei, że podzieli się on z nimi jakimiś ciekawymi opowieściami. Często gość, znajdujący się w pobliżu jest pretekstem do urzędnienia przyjęcia, gdyż halflingi uwielbiają przyjęcia!

Wielkie, urządzone na świeżym powietrzu przyjęcia, z których halflingi słyną, celebrowane są w centralnym obszarze wioski. Przeważnie znajduje się tam strumień, by dzieci miały gdzie się nawzajem wrzucać. Dokoła są drzewa, które zapewniają cień dla starszych, a dla dzieci stanowią wspaniałe obiekty do wspinaczki. W środku natomiast płoną ogniska, by było na czym gotować i przy czym opowiadać historie. Jest tam również mnóstwo miejsc na stoły, uginające się pod ciężarem jadła i dzbanów z piwem.

Spotkania w Miejsu Przyjęć (nigdy się tego inaczej nie określa) zawsze zaczynają się w południe, a kończą o świcie. Przyjęcia dla całej społeczności odbywają się w obie równonocne, przesilenie letnie, ostatniego dnia zniw, w dzień urodzin Starszego (jeśli nie jest to zima), w rocznicę założenia wioski itd. Poza imprezą w Miejsu Przyjęć halflingi wydają oczywiście wiele innych, mniejszych przyjęć w swoich domach z mnóstwem zabaw, opowieści i, oczywiście, jedzeniem oraz pić.

Przyjęcia z okazji zimowego przesilenia odbywają się w domach halflingów zaraz po dniu sportów zimowych. Halflingi uwielbiają narciarstwo, łyżwiarstwo, saneczkarsko i wszystkie inne metody poruszania się z wielką prędkością przy nieznacznym wysiłku. Zdobывают w tym zresztą znaczące umiejętności.

Ich rozrywki letnie są zaskakująco agresywne jak na tak pokojowo nastawiony lud.

Uwielbiają zapasy (bo pobudzają pragnienie) i zawody w strzelaniu z procy. Rzadko spotyka się halflinga bez swej procy – jest to najbardziej skuteczne urządzenie do pozbywania się ptactwa, które wymyślili, a jeden halfling z procą, drzemający sobie w słońcu potrafi odpendzić ptactwo z terenu całego sadu. Efektem ubocznym tego jest oczywiście fakt, iż proce stanowią również śmiertelną broń, gdy zostaną użyte przeciw Dużym Ludziom.

A niezależnie od tego, że w swym późniejszym życiu niziołki niezbyt lubią duże wysokości (dlatego też preferują kopanie domów wewnątrz zboczy wzgórz), każde halflingów

dziecko jest najszcześliwsze, skacząc sobie po drzewach. Jest to umiejętność, której nigdy do końca nie zapominają, bez względu na wiek.

Kolejną podstawową miłością halflingów (po jedzeniu, miłym miejscu do spania i genealogii, lecz przed paleniem fajki) są opowieści. Potrafią wymieniać się opowiadaniem i sagami nawet dłużej niż porównywać drzewa rodzinne. Ich ulubione tematy to wielkie, heroiczne wyprawy i bohaterstwo – pod warunkiem, że herosi należą do innych ras.

Opowieści, w których występują halflingi, denerwują je, gdyż wskazują, iż nie lubiane rzeczy, jak niebezpieczeństwo i niespokojne życie mogą dotknąć również ich samych. Jeśli halfling jest bohaterem opowieści, przeważnie nie stara się zbyt wysilać i nie wplątuje w zbyt niebezpieczne sytuacje; natomiast wykazuje się znaczną dozą sprytu, wykorzystanego do osiągnięcia jakiegoś znaczącego celu – zwiększenia plonów czy znalezienia pożywienia, gdy zbiory były słabe.

Oczywiście zdarzają się wyjątki, kiedy halfling bierze udział w wielkich wydarzeniach. Lecz zazwyczaj pomaga on członkom innych ras gdyż... *„w końcu to ludzie i krasnoludy są tymi, którzy się podniecają, nie tak jak my, rozsądne istoty”*. Opowieści powtarzane są tylko przez bezpośrednich potomków ich bohatera, gdyż cały ród dumny jest z faktu, iż daleki przodek był herosem nawet w oczach Dużych Ludzi.

Zupełnie inną sprawą jest jednak żyjący bohater. Poszukiwacz przygód, wnoszący ze sobą powiew opowieści o swych wyczynach, może zachęcić młodych z wyobraźnią, by poszli za jego przykładem. Miejscowi będą się starać robić, co w ich mocy, by zmniejszyć wrażenie, wywierane przez opowieści takiej osoby, zadając mu pytania o problemy, które napotkał w swych podróżach: czy jadł regularnie posiłki; jak poradził sobie z nieprzyjemnym przemieszczaniem się przez wstrętne, zimne bagna; jak ochronił od wilgoci swe suchary...

Zazwyczaj taki bohater godzi się na wspólną pracę. Denerwowanie gospodarzy jest dowodem złych manier, a chyba naprawdę nie chciałbyś być oskarżonym przez jakąś matkę, że namawiasz jej dzieci do ucieczki. I rzeczywiście, czasem nawet niektórzy najbliżsi przyjaciele halflingowskiego herosa nie zdają sobie sprawy z tego, jak on zarabiał na życie, gdyż właśnie z tego powodu nigdy po powrocie do domu nie opowiadał o swych przygodach.

– Gdy wróciłem do domu – powiedział Flatfoot „Obdzieracz” (który zdobył sławę podczas oblężenia Praag) – nie chciałem mówić o tych wszystkich trollach itd. Chciałem wiedzieć, kto się z kim ożenił i dlaczego liście tytoniowe były w tym roku tak smaczne.

Choć halflingscy poszukiwacze przygód mogą lamentować nad tym, jak nudne jest życie w rodzinnym kraju, gdy co wiosnę spotykają się ze swymi towarzyszami, by szukać nowych przygód, jednak kiedy nadejdzie jesień; czekają z utęsknieniem na chwilę, gdy będą mogli przeczekać zimę, siedząc w spokoju przy kominku, paląc ciasteczka i wymieniając się opowieściami o dawno zmarłych bohaterach i wrogach.

Halflingi mają reputację małych złodziei, co nie jest do końca prawdą. Są po prostu przepełnieni niewiarygodną wręcz ciekawością. Ich skłonność do plotek pojawia się już we wczesnym dzieciństwie, kiedy to spotyka się ich „opalających się” zaraz za rogiem, za którym ktoś prowadzi prywatną rozmowę.

Ich dobrze skoordynowane, małe paluszki czasami zagłębiają się w czyjejs zamkniętej szufladzie tylko dla przyjemności, którą daje wiedza o tym, co się w niej znajduje. Któryś halfling ujął to tak: *„Nie ma w Zgromadzeniu tajemnic – my po prostu próbujemy zachować rzeczy w tajemnicy, by trzymać naszych przyjaciół w napięciu”*.

Gdy halflingi stają się poszukiwaczami przygód, oczywiście takie cechy znajdują wiele zastosowań – mogą oni z łatwością przeprowadzać zwiad na terenie wroga, wyszukiwać rzeczy, które miały być ukryte, ewentualnie wbić nóż w plecy strażnika. Nie do pomyślenia byłoby okradanie swych gospodarzy (wyjątek to „pożyczanie”). Wrogowie, na których natrafisz, nie są jednak twymi gospodarzami i pokrycie wydatków jest jedyną rozsądną rzeczą, którą możesz zrobić. A oczywiście nikt nie powinien mieć wątpliwości co do twych rozsądnych dążeń do odzyskania kosztów, prawda?

Halflingi mają również całkowicie usprawiedliwioną reputację dobrych kucharzy. Jednak poproszenie halflingowskiego poszukiwacza przygód, by sporządził więcej jedzenia, niż wynosi jego część jest pewną metodą na zdenerwowanie go. Typowa odpowiedź brzmi, iż gdyby chciał pracować jako kucharz, zatrudniłby się w pańskich kuchniach i nie musiałby waleśać się (ulubione określenie halflingów!) w pogoni za Chaosem z jakąś garstką psychopatów, ryzykując życiem i zdrowiem.



Ten temat traktują jednak bardzo rozważnie i mimo tego, iż starannie unikają gotowania dla innych, w obawie o własne wrażenia smakowe instruują mniej doświadczonych kucharzy. Po pewnym czasie cała grupa staje się kompetentna w tej dziedzinie; a halfling odpręża się, wiedząc, że przynajmniej jedzenie będzie podczas tej przygody dobre.

Halfling poszukiwacz przygód często wydaje się być sprzecznością samą w sobie. Osoba, która wyrusza na wspaniałą, dziką przygodę na jednym kucu, mając cały swój ekwipunek na drugim, a pożywienie na trzecim nie może być brana poważnie. Jednakże zbyt często się zdarza, że dobrze wyposażeni ludzie, krasnoludy czy elfy znajdują się w sytuacji, kiedy to muszą polegać na halflińskim wyposażeniu, sięgając po zbędne o tej porze roku „pogodoodporne” namioty, by zabezpieczyć się przed aurą jakby nie pasującą do czasu; sięgając po narzędzia do kopania, by wykopać sobie osłony przed niebezpieczeństwem; korzystając z ziołowego środka na insekty, by pozbyć się armii mrówek, która przeszkadza wszystkim z wyjątkiem halflinga, odpoczywającego sobie spokojnie w swym hamaku itd.

Poza tym halflingom rzadko kończy się jedzenie: większość z tego, co znajduje się na tym trzecim kucu, to zwykle i nudne racje podróżne, wzięte jedynie po to, by uzupełnić świeże pożywienie, które halfling znajduje podczas drogi, a którego jakoś poprawia za pomocą przypraw, które także ze sobą wiezie.

Halfliński poszukiwacz przygód zdaje sobie sprawę z tego, że świat jest brutalnym, okrutnym miejscem i jest na to przygotowany. Stara się jednak uczynić swe życie tak wygodnym, jak to tylko możliwe. Jest przedstawicielem trzeźwo myślącej, zdeterminowanej rasy, choć w porównaniu z innymi bywa dość tchórzliwy i woli rozwiązywać problemy cicho – co zresztą jest rozsądne, biorąc pod uwagę jego cechy fizyczne.

Jest jednak wesołym kompanem, nawet na najtrudniejszych i złych wyprawach, gdyż z natury woli dostrzegać tylko jaśniejsze strony życia. Nawet w najbardziej ekstremalnych sytuacjach halfling gotów jest coś zaśpiewać czy opowiedzieć dowcip, a jego optymistyczne poglądy zwykle bywają zaraźliwe. Nikt nie może nie lubić halflinga – przynajmniej nie przez dłuższy czas.

GNOMY

W podobny sposób do powyższego opisuje gnomy Phil Gallagher w artykule „Co w norce piszczy” – patrz str. 21. Ci kuzyni krasnoludów wykazują wiele cech wspólnych z halflingami – ich umiłowanie żartów daleko przekracza tę cechę halflingów, lecz społeczeństwo jest u nich bardziej zwarte i mają one szybszy refleks.

Uczeni uważają, że Dawni Slannowie, tworząc halflingi, wykreowali również niejako półprodukt – są nim właśnie gnomy; nie zajmowali się nimi dłużej, gdyż wykazywały niepożądaną wrażliwość na magię. Gdy zakończono na nich eksperymentować, stały się samodzielne, wydając spośród siebie doskonałych iluzjonistów.

Jednak ich wrażliwość na magię spowodowała, iż stały się podatne na wpływy Chaosu. Wśród klanów krasnoludów i gnomów, żyjących w Górach Krańca Świata, krążą zatrważające pogłoski o mrocznych gnomach, nawiedzających czasem ich królestwa...

OSTATNIE SŁOWO (CZY DWA)

I na koniec – wzmianka o upodobaniach muzycznych. Elfy preferują muzykę wyszukaną, przypominającą madrygały elżbietańskie. Halflingi i gnomy uwielbiają muzykę ludową, a krasnoludy – bard rock i heavy metal!

Zapewne teraz, kiedy już znasz prawdę, kryjącą się za mitami o typowych cechach ras, dokładniej zastanowisz się nad osobowościami swych bohaterów: Niech twój honor zawsze lśni tak jasno, jak twój topór!

GRAEME DAVIS

REKA PRZEZNACZENIA

Punkty przeznaczenia w WFRP

przekład: Jacek Brzeziński

Punkty przeznaczenia pełnią istotną rolę w zasadach gry fabularnej *Warhammer Fantasy Roleplay*. Dzięki nim bohaterowie mogą oszukiwać śmierć, by żyć i walczyć dłużej. Jednak w zasadach poświęcono im niezbyt wiele miejsca. Poniższe informacje mają za zadanie odpowiedzieć na pytanie, czym w praktyce jest przeznaczenie, a również opisać sposób korzystania z punktów przeznaczenia, jak również uzupełnić wszelkie nieścisłości, które mogły wynikać ze skąpego opisu, zawartego w podstawowym podręczniku.

CZYM SĄ PUNKTY PRZEZNACZENIA

Punkty przeznaczenia pełnią trzy funkcje:

Po pierwsze, pozwalają one bohaterom na dokonywanie cudownych ucieczek, których wzory można czerpać z najlepszych opowiadań przygodowych. Bohaterowie *Warhammera* mogą uskoknąć o włos przed spadającymi kamiennymi blokami, przeżyć zsuniecie się ze stromej skały, lądując na odpowiedniej kępie krzewów, przebiec bez uszczerbku przez grad strzał itd. Mogąc tak naginać los, gracze decydują się ryzykować życiem swych bohaterów, czyniąc grę szybszą i bardziej ekscytującą, niż byłaby bez możliwości dokonywania takich wyczynów.

Po drugie, punkty przeznaczenia są odbiciem koncepcji, mówiącej, iż nasi bohaterowie mają jakieś przeznaczenie, które stawia ich niejako ponad „zwykłą” resztą świata. Podobnie jak filmowy John Wayne może dobiec do stanowiska karabinu maszynowego, podczas gdy wszyscy wokół niego padają jak muchy, tak i bohaterowie *Warhammera* mogą podejmować wielkie ryzyko – i radzić sobie z nim.

I na koniec – walka w *WFRP* jest bardziej niebezpieczna, niż w innych grach fabularnych. Częściowo jest to spowodowane tym, że jest ona niebezpieczna również w rzeczywistości, a częściowo tym, iż jeśli by zawsze była łatwym sposobem rozwiązywania problemów, gracze mniej wykorzystaliby bardziej subtelne podejście do pojawiających podczas gry trudności – myślenie! Oczywiście zdarzają się pewne sytuacje, w których walka jest jedyną możliwością, a nawet w normalnym toku gry bohaterowie mogą zostać łatwo zabici, jeśli gracze nie nauczą się ostrożności. Punkty przeznaczenia mogą ofiarować pochopnemu graczowi jeszcze

jedną szansę, a pechowemu – możliwość przełamania złej passy. Oczywiście, jeśli gracze będą upierać się przy rzucaniu się z mieczami w dłoniach na wszystkich i wszystko, co zobaczą punkty przeznaczenia szybko im się skończą, a wtedy nadejdzie nieodwracalna już śmierć. Większość graczy jest w stanie zrozumieć to stosunkowo szybko i dojść do wniosku, że brawura niekoniecznie jest najlepszym wyjściem z każdej sytuacji.

KIEDY KORZYSTAĆ Z PUNKTÓW PRZEZNACZENIA

Zasadniczo punkt przeznaczenia można wydać zawsze, kiedy bohater jest o krok od śmierci – w walce, w wyniku pułapki bądź wypadku, jako skutek zatrucia czy choroby czy też w jakichkolwiek innych okolicznościach. Zamiast umierać, bohater wydaje punkt przeznaczenia, a wtedy MG musi wymyślić jakiś sposób na wytłumaczenie tego, że przeżył.

PUNKTY PRZEZNACZENIA A PROWADZENIE GRY

Gdy bohater wyda punkt przeznaczenia, to właśnie Mistrz Gry musi wymyślić, co zapobiegnie jego śmierci. Bez wątpienia gracz będzie miał wiele pomocnych sugestii, z których ewentualnie możesz skorzystać, jednak staraj się nie przedobrzyć – w ostatecznym rezultacie bohater nie może zyskać zbyt wiele, wydając jeden punkt przeznaczenia. Punkty przeznaczenia są oczywiście potężne, ale nie aż tak, jak, powiedzmy, *życzenia w D&D/AD&D*. Bohater powinien przeżyć w określonej sytuacji – i tyle. Czasem może być ciężko wymyślić na poczekaniu jakieś stosunkowo adekwatne do sytuacji *deus ex machina*, które ma uratować i bohatera, więc podaję kilka gotowych rozwiązań.

WALKA

Poniżej znajduje się przykład błędnego wykorzystania punktów przeznaczenia w sytuacji związanej z walką:

Clem Shirestock jest zaangażowany w trudne starcie z bandą mutantów Chaosu. Jego Żywność spadła do 0, a rezultat krytycznego trafienia wskazuje, iż właśnie idealnie wymierzony cios topora ma odciąć mu głowę. Gracz, który gra Clemem, wydaje punkt przeznaczenia.



Wobec tego MG ignoruje efekt krytycznego trafienia, jednak **Żywotność** Clema dalej wynosi 0, więc następne trafienie również jest krytyczne. Gracz prowadzący Clema wydaje kolejny punkt przeznaczenia...

W tym tempie Clem wyda wszystkie trzy punkty przeznaczenia w trzy rundy; jedynym skutkiem ich działania będzie to, że umrze trzy rundy później. Spróbujmy inaczej...

Clem zostaje trafiony ciosem, który powoduje, iż jego **Żywotność** spada poniżej 0. Jest to, trafienie w tułów, a efekt krytyczny wskazuje, że ma być on właśnie wypatroszony i natychmiast umrzeć. Gracz prowadzący Clema wydaje punkt przeznaczenia i wtedy MG mówi mu, że przed oczami wszystko robi się czarne. Gdy gracz zastanawia się, co się stało, MG notuje, iż Clem został trafiony płazem miecza, cios rzucił go na ścianę, a uderzenie w głowę spowodowało utratę przytomności. Bohater może ją odzyskać kilka godzin później (wciąż z **Żywotnością** 0), gdy:

- jest opatrywany przez swych zwycięskich towarzyszy,
- został uwięziony w siedzibie mutantów wraz z pokonanymi towarzyszami;
- leży gdzie leżał, sam, pozbawiony całego ekwipunku i wartościowych przedmiotów.

Wszystko polega na uruchomieniu wyobraźni. Sytuacje, w których w grę wchodzi punkt przeznaczenia, dają ponadto możliwość pokierowania grą w chwili, gdy gracze zeszli trochę z zaplanowanej przez ciebie ścieżki. To ty, jako Mistrz Gry, określasz, gdzie i kiedy bohaterowie odzyskują przytomność i możesz wykorzystać ten fakt do swych własnych celów. Jeśli, na przykład, przegapili oni jakiś ważny ślad, który miał ich doprowadzić do siedziby złego nekromanty, mogą obudzić się w małej wiosce, znalezieni przez jej mieszkańców w lesie (wrogowie zostawili naszych bohaterów samych sobie, by się wykrwawili i umarli). Gdy ich rany zostaną opatrzone, wieśniacy powiedzą im o czarnej wieży za lasem, w której słychać nocami odrażające wrzaski, i o pobliskich grobach, które zostały niedawno otwarte, prawdopodobnie od środka.

Są również pewne rzeczy, na które musisz uważać. Pamiętaj, że gracze wiedzą, iż bohater, który wydał punkt przeznaczenia, nie jest martwy, lecz ich bohaterowie nie. Musisz dopilnować, by gracze odpowiednio zachowywali się w tej sytuacji. Staraj się również nie być mściwy – jeśli bohater wydaje się martwy, ork czy mutant zostawia go, by walczyć

z innym wrogiem; przeważnie nie zadają jeszcze kilku ciosów „tak na wszelki wypadek”.

PUŁAPKI I WYPADKI

Gdy bohater wyda punkt przeznaczenia, by nie zginąć w pułapce czy jakimś wypadku, określając, co się zdarzy później, skorzystaj z którejś z dwóch poniższych metod:

Metoda Indiany Jonesa – Bohater jakby cudem unika koleców, włócznie, spadających głazów itd.; zadrappują one tylko jego pancerz, być może niszczą plecak lub jakiś inny przedmiot z ekwipunku, lecz on sam pozostaje nienaruszony.

Metoda Toma i Jerry – Bohater nadział się na kolec czy włócznię, został przygnieciony itp., lecz porusza się dalej. **Żywotność** może zostać obniżona do zera, ekwipunek zniszczony częściowo lub w całości, ale bohater wciąż żyje.

TRUCIZNY I CHOROBY

Bohater może wydać punkt przeznaczenia by zapobiec śmierci spowodowanej zatruciem lub chorobą. W takim przypadku działanie choroby czy trucizny może zostać cudownie zahamowane w chwili, gdy jest on o krok od śmierci. Od tego momentu może natychmiast zacząć się normalna rekonwalescencja (oczywiście z medyczną pomocą).

Na przykład Clem Shirestock został ugryziony w nogę przez gigantycznego szczura i MG rzucił K100, by sprawdzić, czy ugryzienie przeniosło czarną zarazę. Niestety, tak się właśnie stało i Clem, by zapobiec zakażeniu, musiał wykonać test zatrucia – wyrzucić liczbę mniejszą lub równą swej **Wytrzymałości** x 10 na K100. **Wytrzymałość** Clema wynosi 3, a gracz wyrzucił 98 – po prostu pech. Mniej więcej tydzień później zaraza zwała Clema z nóg i jego stan wciąż się pogarsza. Po 5 dniach jego **Sila** i **Wytrzymałość** spadają do zera, a gracz wydaje punkt przeznaczenia, by zapobiec śmierci bohatera.

Clem zapada w śpiączkę i przez dwa dni znajduje się u wrót królestwa śmierci. Trzeciego dnia otwiera oczy i prosi o pożywienie – zaczyna zdrowieć.

JAK BOHATEROWIE UZYSKUJĄ PUNKTY PRZEZNACZENIA

Punkty przeznaczenia są niezwykle cenne. Kolejnym problemem jest więc, oczywiście, ich zdobywanie. Istnieją na to cztery sposoby:

- **Losowanie bohatera** – Podczas tworzenia każdego bohatera otrzymuje jakieś punkty przeznaczenia. Objasnione jest to dokładnie w podręczniku **Warhammera**.

- **Nagroda boska 1** – Kapłani i druidzi mogą otrzymywać punkty przeznaczenia w wyniku szczególnie udanego rzutu wg **Tabeli rozwoju kapłana** lub **Tabeli rozwoju druida**.
- **Nagroda boska 2** – Mistrz Gry może przyjąć, że bóstwo zesłało bohaterowi punkt przeznaczenia jako błogosławieństwo. Podobnie jak w przypadku innych błogosławieństw, tak i tu bohater musi szczególnie się zasłużyć i dokonać na rzecz tego bóstwa wielkiego czynu, takiego np. jak podjęcie jakiejś wyprawy (nie próby). Podobnie jak w przypadku **Tabeli rozwoju**, przyznaje się w tym wypadku tylko jeden punkt przeznaczenia.
- **Poszukiwanie przygód** – Jeśli bohater zdoła skutecznie przeciwstawić się jakiemuś poważnemu zagrożeniu pochodzenia boskiego, mogącemu zatrzeć posadami świata (jak na przykład mroczne machinacje któregoś boga Chaosu), wraz ze zwykle przyznawanymi punktami doświadczenia może otrzymać również punkt przeznaczenia. Skala zagrożenia musi być zbliżona do tego, jakie miało miejsce w scenariuszu *Cienie nad Bögenhafen*. Musi istnieć pewność, że bez dokonań bohatera zdarzyłaby się olbrzymia katastrofa. Nie pozwól graczom wmówić sobie, że wysiekanie tuzina kapłanów zła jest właśnie czymś takim.

JAK BOHATEROWIE UZYSKUJĄ PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Bohaterowie nie mogą kupować punktów przeznaczenia za doświadczenie. W żadnych okolicznościach. Nigdy, nigdy i jeszcze raz nigdy. Nie ma mowy.

JAK BOHATEROWIE TRACĄ PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Tak jak można zdobyć punkt przeznaczenia jako boską nagrodę, tak i można go stracić z powodu boskiej kary. Taki efekt może przynieść bardzo nieudany rzut na **Tabeli rozwoju kapłana/druida**. Punkt przeznaczenia można stracić również przez odwrotność błogosławieństwa. Jeśli bohater wyrządzi bogu wielką szkodę, może on odebrać mu punkt przeznaczenia do czasu, aż bohater odpowiednio go wynagrodzi. Bohater, który sprzedał duszę Chaosowi i stał się Wojownikiem Chaosu lub magiem Chaosu zamienia swe punkty przeznaczenia na dary Chaosu, i łatwą drogę do wielkiej potęgi.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI A PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Zasadniczo bohaterowie niezależni nie mają punktów przeznaczenia, gdyż jedną z funkcji tych punktów co było wyjaśnione wcześniej, jest

właśnie odróżnienie bohaterów, prowadzonych przez graczy od reszty świata. Z drugiej strony, w szczególnych okolicznościach możesz przyznać bohaterowi niezależnemu jakieś punkty przeznaczenia. Powiedzmy, że chcesz stworzyć postać, która ma stać się zmorą graczy przez długi czas – przeciwnika typu Fu Manchu czy profesora Moriarty'ego. Gracze mogą myśleć, że ich wróg został pokonany, podczas gdy w rzeczywistości, dzięki punktom przeznaczenia, stanie z nimi do walki ponownie. Pojawi się w sprzyjającym dla siebie momencie, by dokonać niszczącej zemsty – oczywiście po czasie odpowiednim, by dojść do siebie, wyposażać się w nową broń i wynajmować nowych podwładnych.

Na przykład Dracula z filmów Hammera z 1958-1973 musiał mieć znaczną ilość punktów przeznaczenia, jeśli mimo kołkowania, palenia na stosie i w słońcu, topienia w bieżącej wodzie i Bóg wie co jeszcze, zawsze znajdował sposób na powrót do „życia” na początku nowego odcinka.

Tak więc punkty przeznaczenia powinienś wykorzystywać tylko w naprawdę wyjątkowych sytuacjach. Łatwo jest przestraszyć graczy, jeśli każdego, nieistotnego nawet przeciwnika będzie cechował zwyczaj pojawiania się trzy czy cztery razy po tym, jak właśnie został zabity. Z kolei, jeśli dasz kilka punktów przeznaczenia czołowemu przeciwnikowi w twojej kampanii i pojawi się on kilka razy, by deptać po piętach naszych bohaterów, na pewno wzmocnisz napięcie gry. Nie pozwól zorientować się graczom co się dzieje, gdyż w przeciwnym wypadku będą oni ćwiartować i palić każdego trupa po to, „żeby tylko się upewnić”, a to nie powinno być elementem gry w **WFRP**.

I to już tyle – to wszystko, co można powiedzieć o punktach przeznaczenia. Konkludując – należy położyć nacisk na dwie rzeczy. Po pierwsze – miej wyobraźnię, gdy opisujesz wykorzystywanie punktów przeznaczenia, gdyż może to wzmocnić napięcie gry i rozbawić jej uczestników. Po drugie – ostrożnie je rozdawaj. Każdy punkt przeznaczenia w praktyce daje bohaterowi dodatkowe życie, a to czyni go bardzo potężnym i cennym. Rozrzucając je na lewo i prawo doprowadzisz do tego, że twoi gracze będą się zachowywać w każdej grze jak Rambo, co prowadzi do dewaluacji zarówno koncepcji punktów przeznaczenia, jak i samej gry.

○



PAUL COCKBURN ORAZ JIM BAMBRA I PHIL GALLAGHER

SZLACHECTWO

Błękitna krew w *Warhammer Fantasy Roleplay*

przekład: Tomek Kreczmar

SZLACHTA W IMPERIUM

Jednej rzeczy w Imperium z pewnością nie brakuje: szlachetnie urodzonych. Nie znaczy to, że jest to miejsce pełne dobrych dusz, ale że zostało szczerze obdarzone osobami, których dzięki urodzeniu, zaszczytom, czynom lub kłamstwu można uznawać za „arystokratów”. Władza w Imperium opiera się na szlachcie. Cesarz pochodzi spośród elektorów. Każdy elektor ma najwyższą władzę nad jedną z dużych prowincji Imperium. Wybierają oni spośród siebie jednego, który do śmierci (lub ewentualnie do chwili, gdy wszyscy będą mieli go dosyć) będzie cesarzem. W odróżnieniu od elektorów kaptanów, którzy czerpią autorytet ze swych kościołów, każdy świecki elektor jest głową dynastii, członkiem potężnej, arystokratycznej rodziny o wielkim prestiżu. Cała władza szlachetnie urodzonych wynika z prawa, przysługującego z tytułu urodzenia i przekazywana jest z pokolenia na pokolenie. Większość rządzących w Imperium rodzin elektoralnych istnieje od wieków.

Tytuł elektora – zwykle nazywanego wielkim diukem, wielkim hrabią, wielkim księciem czy grafem – jest bardzo stary. Oczywiście rządzą oni również wspaniałymi majątkami ziemskimi i wielkimi prowincjami. Pochodzenie tych tytułów zaginęło w pomroce dziejów; warto zapamiętać, że pomiędzy nimi nie ma ustalonej jasnej hierarchii (inaczej niż w naszej historii) i że tylko elektorzy są zwani „wielkimi”.

Oczywiście tylko jeden członek rodziny może być elektorem. Tak więc trzeci poziom arystokracji (jeśli cesarz-elektor to pierwszy, a inni elektorzy to drugi) to osoby, w których żyłach płynie ta sama krew. I to jest właśnie mroczna strona pochodzenia z dynastii elektoralnej. Dzięki płynności reguł dziedziczenia tytułu, sami mogliby być elektorami (albo jeszcze nimi będą!). Zamiast tego, stanowią coś w rodzaju szlacheckiej „administracji państwowej”.

Tradycją elektorów (najczęściej sensowną) jest powierzanie członkom swych rodzin stanowisk w prowincjach elektoralnych. Mogą oni kontrolować mniejsze prowincje, które są częścią dzierżawy elektorskiej; piastować wysoką

pozycję w jednym z licznych zakonów rycerskich (patrz kampania *Wewnętrzny wróg*), pełnić państwowy urząd, taki jak Dowódca Strażników Drogowych czy Rycerz – Kawaler Sypialni; mogą posiadać niemały majątek ziemski lub zamek, niezależny od ziem ich pana lennego; mogą też być zwykłymi pasożytami żyjącymi na cesarskim lub elektoralnym dworze.

Bez względu na to co robią, arystokraci cieszą się wysoką pozycją wśród szlachty. Posiadają ważne tytuły, takie jak diuk, hrabia, czy baron i mają pierwszeństwo przed wszystkimi, poza elektorami.

Poniżej znajduje się niższa szlachta, rycerze, lordowie i damy z arystokracji miejscowej. Są to przede wszystkim właściciele ziemscy lub ich krewni – posiadają zamki lub majątki ziemskie, niższe stanowiska państwowe w okolicach położonych z dala od metropolii lub za morzami. Są oni najliczniejszą grupą szlachty i najprawdopodobniej bohaterowie prowadzeni przez graczy będą członkami tej grupy.

Uwaga: Imperialne tytuły mogą być same w sobie trochę mylące i możesz się bardzo szybko kompletnie pogubić, porównując je z różnymi opisanymi poniżej „poziomami” szlachectwa. Profesja szlachcica dzieli się na *pięć poziomów*, z których każdy jest bardziej zaawansowany niż poprzedni. Wszystkie zawierają też listę najczęściej używanych tytułów. Mimo to wiele tytułów pojawia się na różnych poziomach profesji, może więc tak się zdarzyć, że skromny hrabia będzie posiadał olbrzymie pola cie ziemi i nieprzebrane bogactwa, podczas gdy diuk może żyć na skraju nędzy i posiadać jedynie ufortyfikowany dwór. Pomimo tego, imperialne tytuły można uszeregować w następujący sposób: rycerz, lord lub dama; baron lub burgrabia; hrabia; diuk; elektor (a więc wielki baron, wielki diuk itd.).

SZLACHCIC: PROFESJA PODSTAWOWA

Osoba, której bohater wylosował *szlachcica* jako profesję podstawową, tak naprawdę nie zyskuje zbyt dużej przewagi nad swymi towarzyszami. Dodatkowe pieniądze są przydatne; koń i zbroja uczynią życie mniej trudnym i niebezpiecznym. Można też bez ryzyka

stwierdzić, że niektóre umiejętności sprawia, iż bohater nigdy nie użyje podczas obiadu złego widelca. Nie oznacza to, że bohater jest bogaty i posiada gdzieś ziemię lub zamek. O wiele bardziej prawdopodobne, że jest on jednym z młodszych synów (lub córek) średnio zamożnego grafa czy rycerza i stracił już nadzieję, że odziedziczy wielki majątek, ale z pewnością nie zamierza brudzić rąk czymś tak poniżającym jak praca.

Tak więc życie poszukiwacza przygód wydaje się być dla niego odpowiednie. I – poza żądaniem, by każdy członek drużyny tytułował go „Mój Panie” lub „Wasza Miłość” – taki bohater może przejść przez życie jako zwykły człowiek, walczący z siłami Chaosu i próbujący uczciwie zdobyć grosz czy dwa. Podstawowa różnica polega na tym, że osoba taka zazwyczaj łatwiej dogaduje się ze zwykłymi ludźmi, którzy kręcą się gdzieś w tle kampanii: chłopami, kupcami, właścicielami gospod i tym podobnymi. Większość będzie zdejmować przed nim czapkę, podsuwać mu krzesło, oferować małe, darmowe usługi i służyć bardziej ochoczo niż reszcie drużyny. Oczywiście MG powinien od czasu do czasu użyć bohatera niezależnego, który byłby mniej pokorny i który traktowałby takiego szlachcica jak „zadzierającego nosa” snoba.

W większości wypadków, postawa mieszkańców w stosunku do imperialnej arystokracji jest otwarcie służalcza, a skrycie pełna pogardy. Kazirodcze związki w pewnych rodach, niekompetencja i wyniosła obojętność arystokracji narobiły jej wielu wrogów. Niemniej ich władza, oparta przede wszystkim na wyłącznym prawie do posiadania ziemi, jest godna uwagi i większość nie-szlachciców – czy to bogatych kupców, czy chłopów bez ziemi – wie, że kogoś, kto bez wyraźnego powodu maże rozciąć cię na dwie części, nie powinno się lekceważąco klepać po policzku... Jednak na początku kampanii bohaterowie-szlachta nie mają zbyt dużej władzy ani wpływów. Mogą mieć prosty tytuł, taki jak rycerz czy może landgraf. Nie muszą też być zbyt lojalni w stosunku do kogokolwiek, z wyjątkiem może swego bezpośredniego pana lennego (szlachcica, cieszącego się trochę większym prestiżem). Jednakże po kilku latach przelewania posoki sług Chaosu, bohaterowie mogą uznać, że zasługują na prawdziwy tytuł, odpowiednią nagrodę i – na przykład – szacunek innych. Poniżej podajemy proste zasady i rady dotyczące nobilitowania bohaterów i bohaterów niezależnych, którzy należą do szlachty.

NOBILITACJA

Każdy poziom profesji szlachcica (opisanej dalej) posiada zwykle, połączone z nią elementy: profesje wyjściowe i wejściowe, związane z nią przedmioty (w tym wypadku majątek) i umiejętności. Jednakże bohater nie może sobie po prostu „przyswoić” statusu szlachcica (chyba że pierwszą profesją gracza był *szlachcic* – patrz **WFRP**, str. 37): każdy poziom jest uważany za profesję zaawansowaną i posiada własne reguły dotyczące jej zdobycia. Po pierwsze i najważniejsze: bohater musi mieć patrona, ponieważ imperialne zasady dotyczące stanu szlacheckiego mówią, iż tylko elektorzy mogą tworzyć nowe lub nadawać stare tytuły.

Postać patrona winna być wykorzystywana w ten sam sposób, jak w innych profesjach używa się głowy gildii czy dowódcy wojsk. Bohaterowie muszą zwrócić na siebie uwagę elektora jakimś wielkim wyczynem, po czym – po pewnym czasie – zostaną być może mu przedstawieni i będą mogli służyć jakimiś drobnymi usługami. Z czasem elektor zacznie ich postrzegać jako osoby godne zaufania, warte wysokich nagród, a może nawet wspomni o nadaniu im jakiegoś tytułu, jeśli tylko wykonają tę jedną, małą usługę...

W terminologii gry zasady zdobycia profesji szlachcica wyczerpuje następująca lista:

1 Bohater musi *w pełni skompletować* jedną lub więcej profesji wymienionych jako *profesje wejściowe*. Aby w pełni *skompletować* profesję, bohater musi wykupić każde możliwe rozwinięcie cech i uzyskać *wszystkie* umiejętności i *wszystkie* przedmioty.

2 Bohater, będący szlachcicem, może otrzymać tytuł jedynie od elektora-patrona – kogoś, kto sprawia, iż życie postaci jest pełne nieszczęść, spowodowanych ciągiem następujących po sobie, bezsensownych żądań dotyczących wcześniejszych profesji. W wyjątkowych wypadkach udaje się to ominąć, dokonując w obecności elektora lub jego przedstawicieli czynu o wielkim znaczeniu – przechylając w pojedynkę szalę zwycięstwa w jakiejś ważnej bitwie lub ratując córkę wielkiego diuka wtedy, gdy wszyscy inni zawiedli. Istnieje oczywiście prosty sposób, dzięki któremu można pomóc elektorowi w podjęciu słusznej decyzji. Nic tak nie upraszcza trudnej drogi do tytułu, jak trochę pieniędzy. Jeśli bohater może kupić wszystkie przedmioty, wymienione przy

odpowiednim poziomie i dodatkowo zapłacić elektorowi sumę wynoszącą 25% ich wartości, to nie ma potrzeby ryzykować życia i kończyć w walce z hordami Khorne'a... Nawet jeśli bohater ma nadzieję na odziedziczenie całego majątku, związanego z danym tytułem, to i tak 25% „dodatek” powinien zostać zapłacony.

3 Elektor nada BG najniższy możliwy tytuł – rycerza. Wiąza się z nim niewielkie nagrody i wiele zobowiązań... Niektóre profesje zaawansowane z podręcznika **WFRP** pozwalają na osiągnięcie wyższych poziomów szlachectwa, tak jak jest to zaznaczone w opisie każdej z nich. Zwykle jeśli bohater posiada już tytuł, a elektor chce go nagrodzić, to nada mu tytuł pochodzący z poziomu wyższego o jeden. MG nie powinien jednak ignorować możliwości posiadania przez bohatera dwóch baronii (czy czegokolwiek innego), jeśli uzna, że dla danego szlachcica nie nadszedł jeszcze czas na zdobycie kolejnego poziomu.

4 Jeśli bohater chce awansować na drugi poziom szlachectwa, musi istnieć wakat, ponieważ wszystkie wyższe tytuły związane są z terytorium. Zwykle nie powinno to sprawiać problemu jako że elektor zawsze może wykroić część swoich ziem, jeśli uważa, że BG powinien otrzymać nagrodę. Jednakże ta zasada jest największą przeszkodą dla bohatera, który chce awansować na trzeci lub wyższy poziom. Jeżeli na przykład wolny jest tytuł książęcy, to cesarz nada go temu, kto posiada najwięcej ziemi w odpowiednim księstwie... prawdopodobnie sobie. Jedynym sposobem uzyskania przez BG takiego tytułu jest taka potęga i bogactwo, że po prostu dłużej już nie można go ignorować.

5 Koszt wejścia na dowolny poziom szlachectwa wynosi 300 punktów doświadczenia. Kiedy zostaną one „wydane”, bohater powinien natychmiast wykonać test **Ogłady**. Jeśli zakończy się on pozytywnie, to może od razu awansować. Jeżeli nie, to uzyskanie tytułu opóźni się o K6 miesięcy (patron i tak zatrzyma całą „łapówkę”), kiedy to test będzie można wykonać jeszcze raz. I tym razem trzeba na to wydać kolejne 300 punktów doświadczenia. Bardzo możliwe, że pragnienia bohatera będą opóźniane przez wiele lat...

SPECJALNE ZASADY DOTYCZĄCE BOHATERÓW – SZLACHCICÓW

Majątek: Kiedy bohater uzyska tytuł szlachcica, zaczynają obowiązywać go wszystkie opisane poniżej korzyści i obowiązki. Profesja szlachcica jest podobna do innych, daje możliwość zdobycia rozwinięć, nowych umiejętności i tak dalej. Jednakże istnieje specjalna zasada, dotycząca tej profesji.

Posiadane przez szlachcica przedmioty są najważniejszą oznaką jego statusu. Pod żadnym pozorem nie może bez nich funkcjonować. Istnieją dwa sposoby, aby je zdobyć. Mogą zostać podarowane w chwili, gdy bohater, wykonując jakieś trudne zadanie, zdobędzie tytuł lub można je zakupić, próbując kupić sam tytuł.

Jeśli bohater znajdzie się kiedyś w sytuacji, gdy nie będzie miał całego majątku przynależnego jego profesji lub kiedy nie będzie miał wystarczającej ilości pieniędzy, by pokryć roczne opłaty związane ze służbą lub ziemią, stanie się dla szlachty kłopotliwy. W takim przypadku, pod koniec każdego roku gry, powinien wykonać test **Ogłady**. Jeśli będzie on pozytywny, jego status nie zmieni się przez jeszcze jeden rok. Jeśli jednak wynik testu będzie negatywny, tytuł zostanie odebrany wraz z całym szlacheckim mieniem, a bohater będzie musiał przyjąć inną profesję.

Szkolenie: Druga zasada dotyczy umiejętności. Zanim bohater rozwinię jakiegokolwiek cechy, wpięrow musi poznać wszystkie umiejętności danego poziomu (i każdego niższego). Czas szkolenia powinien zostać określony przy użyciu artykułu „Ćwiczenie czyni mistrza”, zamieszczonego w dodatku *Potępieniec*, ale jego cena powinna zostać znacznie wyśrubowana. Dalej, dasz radę...

„Oto dar dla twego przytułku, mój panie.

Och... A czy wspomniałem już o problemach z moimi sąsiadami?”

Korzyści i obowiązki: MG powinien ocenić, na ile bohater, będący szlachcicem zachwieje równowagą gry. Jeśli chcesz, by naprawdę stał się on częścią świata gry, to zwróć uwagę na poniższe sprawy.

Istnieje kilka korzyści, wynikających ze szlachectwa, na które po prostu nie możesz wpływać. Najbardziej oczywistym jest to iż pozycja społeczna BG jest tak wysoka, że większość ludzi będzie okazywać mu należny

szacunek – przynajmniej w jego obecności. Efektem tego jest bardzo duży teoretycznie możliwy rozwój dwóch cech: **Ogłady i Cech przywódczych**. Jedynymi BN, z którymi bohater często ma do czynienia, a którzy mogą nie okazać mu należytego szacunku, są nic niewiedzący o świecie chłopi-gamonie i prawdziwi rewolucjoniści.

Tak duże znaczenie w społeczeństwie powinno również obejmować dwa inne, ważne obszary życia. Szlachcic raczej nie lubi wykonywać pracy fizycznej: „Stajenny, nakarm dobrze konie; masz miedziaka za fatygę”. Powinno to również dotyczyć podróżowania po całym Imperium w poszukiwaniu fragmentu ekwipunku i jakichś wieści. Każdy warty swej ceny płatnerz powinien przyjść do szlachcica z miarką w dłoni i najnowszym modelem pełnej zbroi płytowej. Podobnie informacje, na których opiera się przygoda – świadomość, gdzie ma miejsce akcja (przynajmniej ogólnikowo) – powinny docierać bezpośrednio do bohatera. W końcu to on będzie odpowiedzialny za życie innych. MG może się nieźle ubawić, jeśli bohater będzie miał zbyt wiele zadań do wykonania: „W waszej wiosce jest Wojownik Chaosu? Dobrze, zajmę się nim, kiedy będę wracał po pokonaniu rycerza rabującego przy brodzie, gdy tylko już uratuję tę córkę kupca”.

Oczywiście szlachcice mają wiele praw. Nie mogą zostać aresztowani przez zwykłego strażnika – może to być wykonane jedynie na podstawie specjalnego nakazu wydanego przez imperialnego sędziego lub bezpośredni rozkaz ich pana lennego bądź elektora. Mogą być sądzeni jedynie przez sąd elektoralny i osoby równe im stanem. Nie obejmuje ich również procedura cywilna. Zasadniczo z osobami niższego stanu mogą zrobić wszystko, co chcą – włącznie z bezkarnym zabójstwem – dopóki nie nastąpią na odcisk jakiemuś innemu szlachcicowi. A przeciętny imperialny arystokrata ma zazwyczaj wiele odcisków. Oczywiście, wiadomo o tym, że co butniejsi szlachcice mogą skończyć w rzece twarzą do dołu prawo nie zapewnia całkowitej ochrony...

Jako MG powinienesz pozwolić, by prowadzony przez gracza bohater miał jakiś dochód z ziemi, urzędów i „korzyści” z bycia szlachcicem: „Oto dar dla twego przytułku, mój panie. Och... A czy wspominałem już o problemach z moimi sąsiadami?”. Ilość otrzymywanych pieniędzy powinna zależeć od indywidualnych potrzeb, ale winna być mniejsza od wydatków BG, który wciąż bierze udział w przygodach.

Obowiązki szlachcica mogą wpływać na grę jedynie w takim stopniu, w jakim życzy sobie tego MG. Powinno jednak należeć do nich przynajmniej kilka wizyt u pana lennego. Zwykle będzie to elektor prowincji, w której bohater posiada ziemię (a może on posiadać ziemię w kilku prowincjach), choć dla mniej ważnych śmiertelników może to być zwykły baron lub diuk. Wizyty na cesarskim dworze mogą być zachęcające – pozwól graczowi poczuć, że jego bohater naprawdę gdzieś doszedł. Nie nadużywaj tego, jeśli BG potrafi być przykry.

„W waszej wiosce
jest Wojownik Chaosu?
Dobrze, zajmę się nim, kiedy będę
wracał po pokonaniu rycerza
rabującego przy brodzie,
gdy tylko już uratuję
tę córkę kupca”.

Zarządzanie majątkiem to nie bułka z masłem (jeśli masz ochotę bawić się w ekonomię, wykorzystaj coś w rodzaju systemu użytego w grze *Pendragon*), ale nie przepuść okazji, by wmieszać bohatera w sprawy związane z prawem. Historycznym testem szlacheckiej władzy (fragment średniowiecznej historii) było sprawdzanie, jak duży wpływ szlachcic miał na prawo. Jeśli ludzie, których sądził, mogli odwoływać się do wyższej instancji, to nie miał wielkiej władzy. Jeśli mógł powiedzieć: „Ściąć mu głowę” i skończyć w ten sposób całą sprawę, to miał naprawdę duże wpływy. Większość średniowiecznych feudalnych i pofeudalnych konfliktów o „prawa” dotyczyła rozstrzygnięcia sporu, kto miał wystarczającą władzę, by powiedzieć: „Jest tak, a tak, polubcie to lub się z tym pogódźcie”.

Nie strać więc szansy przeprowadzenia twych graczy przez kilka procesów. Dla gracza – poza oczywistą okazją popisania się aktorstwem – są one wspaniałą szansą rozpoczęcia przygody lub jej kulminacyjnym punktem.

Tak naprawdę w Imperium nie ma średniowiecza, nie istnieją więc stare obowiązki służby wojskowej. Jednak w czasie kłopotów prowadzony przez gracza bohater, który zasłania się rozmaitymi wymówkami, nie zdobędzie przyjaciół. Może to być tańsze i dzięki temu można ochronić swój majątek, ale ta droga nie prowadzi do promocji...

Profesje wyściowe: Z wyjątkiem rycerza, żaden szlachcic nie posiada profesji wyściowych.



Podróżowanie, wojowanie czy zajmowanie się magią są w zasadzie w porządku, ale większość szlachty może jedynie stać w miejscu, albo próbować wspiać się na coraz wyższe szczeble władzy. Profesja szlachcica ma na celu dostarczenie twym graczom ostatecznego celu; chwili, kiedy zajmą się swymi sprawami i poczują, czego dokonali...

NOWE UMIEJĘTNOŚCI DLA SZLACHCICA

Poniższe, nowe umiejętności mogą być w prosty sposób włączone do twojej kampanii. Mogą ich używać nie tylko bohaterowie, którzy są szlachcicami, ale żadna z nich nie powinna być udostępniona w czasie tworzenia nowego bohatera (przy losowaniu profesji podstawowej).

Intryga dworska: Bohater, który posiada tę umiejętność, po wykonaniu testu **Inteligencji** będzie wiedział, kto jest po czyjej stronie, co się mówi na temat jego intryg, a poza tym uzyska wszystkie potrzebne kontakty, by odkryć każdy dotyczący go spisek. Jeśli bohater wykonał test **Inteligencji** z zapasem 20%, zostanie również wtajemniczony w sekrety, dotyczące planów jakiejś frakcji, które w przyszłości mogą mu się przydać. Oczywiście ta umiejętność może być jedynie używana na poziomie, odpowiadającym poziomowi bohatera. Szlachcic 3 poziomu może użyć jej w odniesieniu do ludzi i wydarzeń na dworze elektora, za to on sam może zachowywać się podobnie na samym dworze cesarskim.

Wiedza dynastyczna: Uznajemy, że posiadający tę umiejętność bohater, który wykona zakończony sukcesem test **Inteligencji**, zna detale dotyczące historii innej szlacheckiej rodziny. Wśród nich powinna być wiedza o tym, jakie frakcje popierają członkowie rodu, kim byli sławni przodkowie i jaka jest ich aktualna pozycja. Do testów dotyczących BN, będących szlachcicami poziomu 4 lub wyższego powinno przyznawać się modyfikator +10%. Jeśli test bohatera był bardzo pomyślny (z zapasem 30%), możemy przyjąć, że zna on również pewne sekrety, dotyczące rodziny danego arystokraty. Jeżeli test nie będzie pozytywny, historia danego bohatera niezależnego pozostanie tajemnicą. Jeśli będzie on nieudany bardziej niż o 20%, nastąpił prawdziwy błąd – pomyliłeś osoby. Na przykład: baron Wilhelm von Michelin, szlachcic bohatera, prowadzonego przez gracza (poziom 3), żyjąc na dworze elektora w Nuln, próbuje wkraść się w łaski i zdobyć ważne wojskowe dowództwo. Jednakże jego rywalem jest diuk Feuerberg, który najwyraźniej nie zamierza rezygnować z walki o stanowisko. Wilhelm nie chce,

by widziano jak rozpytuje się o swego rywala, przypomina więc sobie, co wie na temat rodziny Feuerberga – gracz wykonuje test **Inteligencji** dla von Michelina (49%), którego rezultat wynosi 21. Ponieważ diuk jest szlachcicem poziomu 4, to modyfikator +10% oznacza, że Michelin jest świadom mało znanego faktu, dotyczącego rodu Feuerbergów – MG decyduje, że słyszał on o złych stosunkach pomiędzy rodziną diuka a halflingami z Krainy Zgromadzenia. Może Feuerberg planuje użyć przeciwko nim oddziałów, które znajdą się pod jego komendą, a może Michelin sprawi, iż ludzie na dworze pomyślą, że diuk właśnie to chce zrobić...

Wpływy: Podczas pobytu na jakimś dworze, bohater, posiadający tę umiejętność, może dodać, wykonując dowolny test, 10% do **Ogłady**. Oznacza to, że ma odpowiednie kontakty, że widziano go z ludźmi o dużym autorytecie i że jest osobą, która ma dostęp do wielu różnych miejsc.

Zastraszanie: Umiejętność, bez której nie może się obejść żaden szlachcic. Pozwala ona bohaterowi zmiażdżyć wzrokiem zwykłych ludzi i zmusić ich do natychmiastowego posłuszeństwa, co wymaga wykonania testu **Ogłady**. Jeśli test skończy się wynikiem pozytywnym, chłopci spełnią każdy rozkaz, nawet, gdy narazi ich to na straty lub niebezpieczeństwo. Jeżeli test będzie wykonany z zapasem co najmniej 30%, ci durnie podejmą nawet największe ryzyko. Jeśli jednak test będzie nieudany, w ich szeregach zaczną się narzekania, a pomidory nagle mogą zacząć latać...

**„Zarządzanie majątkiem
to nie bułka z masłem”.**

Zarządzanie: Ta umiejętność pozwala bohaterowi, który zajmuje się majątkiem ziemskim, zarządzać nim bez zbytniego bałaganu. Obejmuje ona ogólną znajomość rolnictwa, wiedzę na temat prac, które należy wykonać oraz dobre porozumienie z pracującymi w majątku ludźmi. W krytycznym okresie roku, gdy sianie i zbieranie plonów są najważniejsze, bohater powinien wykonać test *ryzyka*, z modyfikatorem +20%, jeśli posiada umiejętność **Zarządzanie** (zignoruj zasadę ze strony 71 podręcznika, dotyczącą obrażeń odnoszonych po nieudanym teście *ryzyka*). Jeżeli test będzie udany, bohater zarobił pewną ilość pieniędzy (ustaloną przez MG). Jeśli będzie on negatywny, zarobek powinien być zmniejszony o połowę. Jeżeli zaś test będzie nieudany o więcej niż 30%, cały zarobek został utracony, a ludziom żyjącym w majątku zagraża głód.

PROFESJA ZAAWANSOWANA: SZLACHCIC

Poniższe schematy rozwinąć podano dla rozmaitych poziomów profesji szlachcica. Rycerz jest dokładnie taki sam, jak podstawowa profesja szlachcica (patrz **WFRP** strona 37), z tą różnicą, że może nim zostać każdy bohater, który spełnia opisane wcześniej założenia. Aby zostać szlachcicem, bohater musi skompletować poprzednią profesję – tzn. nabyć wszystkie rozwinęcia, umiejętności i cały wymagany majątek.

Szlachcic – Poziom 1 (Rycerz, Lord, Dama)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+10	+10	-	-	+2	+10	-	+10	+20	-	+10	-	+10

Profesje wyjściowe: z urodzenia (podstawowa profesja szlachcic); giermek; handlarz; inżynier; poborca podatkowy; przepatrywacz; skryba; strażnik dróg; żołnierz.

Umiejętności: błyskotliwość, czytanie i pisanie, etykieta, gadanina, hazard, heraldyka, jeździectwo, krasomówstwo, mocna głowa, muzykalność, specjalna broń – rapier, szczęście, urok osobisty.

Majątek: koń, drogie ubranie (warte przynajmniej 250 ZK); biżuteria (warta przynajmniej 10 K6 ZK), K4 pochlebców – można tu zaliczyć innych BG!

Profesje wyjściowe: żak; hazardzista; rajfur; rycerz najemny; zwadźca

Szlachcic – Poziom 2 (Baron, Margrabia)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+20	+10	-	-	+3	+10	+1	+10	+30	+10	+10	+10	+20

Profesje wyjściowe: prawnik; szampierz

Umiejętności: gawędziarstwo, łowiectwo, rozbrajanie; specjalna broń – kopia, broń służąca do parowania, śpiew, uniki, zarządzanie

Majątek: 3 konie, drogie ubranie i biżuteria (warte przynajmniej 1000 ZK), ufortyfikowany dom (koszt budowy przynajmniej 25000 ZK, koszt rocznego utrzymania przynajmniej 2000 ZK), oznaki piastowanego urzędu (kosztujące przynajmniej 7000 ZK), kilku służących – szambelan, herold, baliff, 3 kucharzy, 10 pańien służebnych, 20 służących i 50 żołnierzy gotowych do walki.

Szlachcic – Poziom 3 (Hrabia)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+30	+10	-	-	+5	+20	+2	+10	+40	+20	+10	+10	+30

Profesje wyjściowe: kupiec; odkrywca; rycerz najemny.

Umiejętności: prawo, specjalna broń – broń dwuręczna, szacowanie, uwodzenie, wpływy, zastraszanie.

Majątek: wspaniała karetta z czwórką koni (warta przynajmniej 5000 ZK)drogie ubranie i biżuteria (warte przynajmniej 5000 ZK); mały majątek dworski (koszt budowy przynajmniej 35000 ZK, koszt rocznego utrzymania przynajmniej 5000 ZK), przynajmniej tyle służących co baron oraz stajenny; sokolnik, psiarczyk, 3 paziów, kilka dam do towarzystwa żony (jesteś żonaty, nieprawdaż?) i woźnica, sokoły i psy do polowań – warte przynajmniej 4000 ZK.

Szlachcic – Poziom 4 (Diuk)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+30	+10	-	-	+6	+20	+1	+10	+40	+20	+20	+10	+30

Profesje wyjściowe: kapitan; kapitan najemników; łowca czarownic; rycerz zakonny.

Umiejętności: znajomość dodatkowego języka, kartografia, sekretny język- klasyczny, wiedza dynastyczna.

Majątek: mały kawałek Imperium, karety, barki, łodzie, statki, konie... warte przynajmniej 15000 ZK, zamek z donżonem; dziedzińcem i murami (koszt budowy przynajmniej 50000 ZK, koszt utrzymania przynajmniej 7500 ZK na rok), drogie ubrania, zwierzęta, biżuteria, insygnia, utrzymanki i inne hobby (jednorazowy wydatek przynajmniej 25000 ZK, a rocznie przynajmniej 10 000 ZK); służący jak wyżej oraz skrybowie, rzemieślnicy, kanonierzy, saperzy, inżynierowie i kolejnych K100 żołnierzy.

Szlachcic – Poziom 5 (Elektor – Wielki Diuk, Wielki Książę – tylko BN)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+40	+1	-	-	+8	+30	+2	+10	+50	+30	+40	+20	+40

Umiejętności: intryga dworska; sekretne znaki – szlachcica, teologia.

Majątek: znaczna nieruchomość... może któraś z Prowincji, niewielkie luksusy – wszelakie rodzaje transportu, rozrywki i dość wygodne życie kosztujące przynajmniej 30 000 ZK rocznie, duży zamek, którego koszt budowy wynosi 100 000 ZK, a roczny koszt utrzymania 12 500 ZK; prawdopodobnie dom w mieście oraz kilka miejsc do odpoczynku poza miastem; wszyscy podani wyżej służący (pewnie nawet dwa razy więcej) oraz kolejnych 2000 żołnierzy, 500 łuczników i 500 kawalerzystów, kilku rycerzy zakonnych i dobre kontakty pośród najemników.



KILKA DODATKOWYCH POMYSŁÓW

Poniżej podajemy kilka pomysłów, które można wykorzystać jako fabułę do przygód dla szlachciców.

Po czyjej jesteś stronie?

Imperialna polityka opiera się na rozdziale władzy pomiędzy elektorów, dla których cesarz jest tylko przywódcą. Choć podziały i sojusze między elektorami trwają cały czas, najbardziej przybierają na sile podczas wyborów nowego cesarza. Zwykle tylko kilku elektorów ma w tym samym czasie wystarczającą energię, siłę i wpływy, by można było ich uznać za znaczących w hierarchii Imperium – w kampanii **Wewnętrzny wróg** są to graf Boris Todbringer; elektor z Middenheim; księżna Elisa Krieglitz-Untermensch, elektor z Talabheim; wielki diuk Gustaw von Krieglitz, elektor z Talabeclandu; wielki książę Hals von Tasseninck, elektor z Ostlandii i wielki diuk Leopold von Bildhofen, elektor z Middenland (patrz **Pomyłona tożsamość**, strona 15 – pierwsza część kampanii **Wewnętrzny wróg**).

„Jeśli raz zostałeś szlachcicem,
będziesz nim zawsze.
Czyżbyś zamierzał brudzić
swe ręce pracą?”

Za każdą z tych osób rozciąga się rozpięta na wszystkich dziedzinach życia Imperium sieć popleczników. Wiadomo więc, że graf Boris jest skoligacony poprzez małżeństwo z Janem Todbringerem, znanym teraz lepiej jako Wielki Teogonista, Yorri XV; że znana bankierska rodzina Schulldermanów z Altdorfu finansuje większość jego pożyczek; że wiele zależnych od Todbringerów osób służy w Zakonie Płonącego Serca i że lojalne wobec niego są gildie, związane z przemysłem wydobywczym. Podobne powiązania posiada każdy elektor. BG-szlachcic musi, po wejściu do gry, ustalić swą pozycję w polityce i władzy Imperium, chyba że jest niezwykle odważny i/lub głupi. Elektor, który nadał mu szlachectwo, należy do jednej z pięciu wielkich frakcji, a więc wszyscy będą się spodziewać, że BG też do niej należy. Poniżej opisane są trzy rzeczy, z którymi styka się początkujący szlachcic:

Po pierwsze, spotykasz swych przyjaciół. Znani ci stają się inni członkowie frakcji. Lepsi od ciebie zapraszają cię na spotkania. Chcą zobaczyć, jak wyglądasz i stwierdzić, jak może

być z ciebie pożytek. Gorszy od ciebie przychodzą, aby oferować ci swe usługi.

Po drugie, poznajesz swoich wrogów. Zaczynamy napotykać problemy, obelgi, przeszkody. Nie możesz zarezerwować sobie biletu na dyliżans czy pokoju w hotelu; koń dostaje zepsuty obrok; aktywa zostają zablokowane. Przyjaciele zaczynają ci sugerować, byś użył ich powiązań, próbując w ten sposób związać cię mocniej z frakcją. Wrogowie zaczynają działać coraz bardziej otwarcie, więc nie będziesz mógł się poruszać bez pomocy swej koterii.

W końcu stajesz się częścią walki o władzę. Zemsty, prywatne wojny, intrygi dworskie...

A zaczęło się od...

Szlachcice kochają walkę – to smutna prawda. Mógłbyś pomyśleć, że nic w tym złego, o ile dotyczy ludzi z tamtej strony granicy. Ale niestety, szlachcice lubią walczyć ze sobą nawzajem. W Imperium istnieje rodzaj uznanej prawnie przemocy zwanej *Prywatną wojną*. Jest to rodzaj rozdmuchanej do niewiarygodnych rozmiarów wendetty, w której tworzy się armie, toczy bitwy, dokonuje oblężeń itd. Zwiążą *Prywatną wojną*, bowiem prawnie zabronione jest „przyłączanie się” – jedna ze stron musi cię wynająć, z którąś z nich musisz być spowinowacony, musisz być w służbie jednej z frakcji, biorących udział w konflikcie albo po prostu być jednym z jej członków. Zasady *Prywatnych wojen* są proste: możesz zrobić z tamtymi co zechcesz, bylebyś nie niszczył okolicy.

Szczytna idea, ale rzadko tak to wygląda. Kiedy Verspeersi, szlachecki ród z Talabeclandu, padli z rąk potwornego klanu van Randce, którego najsławniejszą młodą latoroślą jest pomniejszy hrabia z południowego Middenheim, rozpoczęła się wendeta trwająca 34 lata. Podczas jej trwania zburzono przynajmniej trzy miasta, które nie miały żadnego związku ze sprawą.

Prywatne wojny opierają się na tym, że każdy akt zemsty jest takim ciosem dla drugiej strony, że musi ona odpowiedzieć wendetą; cała sprawa to błędne koło, które nigdy nie zostanie przerwane.

Jeśli BG-szlachcic nie zdobył sobie w podobny sposób wrogów pośród innych rodów, to z pewnością jest niezwykle słaby i bojaźliwy. Upewnij się jedynie, że podczas następnej przygody pośród złych facetów pojawi się BN-szlachcic. Kiedy BG zada mu śmiertelny cios, możesz rozpocząć wprowadzanie do gry jego krewnych...

PHIL GALLAHGER

CO W NORCE PISZCZY?

Gnomy jako bohaterowie prowadzeni przez graczy

przekład: Artur Marciniak

Jeżeli weźmiemy pod uwagę liczbę istniejących w Starym Świecie gnomich wspólnot (gnomów jest tylko niewiele mniej niż halflingów), pominięcie tej rasy w podręczniku **WFRP** wydaje się być jedną z nielicznych poważnych pomyłek popełnionych przy tworzeniu zasad gry. Poniższy artykuł ma na celu zapewnienie tej luki.

Jego celem nie jest opisanie niezliczonych typów społeczeństw gnomów, zamieszkujących Stary Świat. Informacje zamieszczone w poniższym opisie odnoszą się raczej do gnomów, mieszkających w północno-wschodniej części Starego Świata, znanej jako Imperium. Biorąc pod uwagę, że opublikowano już kampanię **Wewnętrzny wróg**, której akcja toczy się właśnie w tym kraju, mamy nadzieję, że opis gnomów okaże się przydatny dla prowadzących tę kampanię MG. Ci z was, którzy rozgrywają swe przygody w innych miejscach, poniższe informacje powinni potraktować jako ogólne wskazówki. Gnomy z Albionu, na przykład, mogą równie dobrze mieć całkiem inne nawyki i wierzenia, chociaż inne różnice między nimi, a gnomami z Imperium są raczej niewielkie. Pod uwagę należy również wziąć fakt, że zdecydowanie największe skupiska gnomich nerek znajdują się w zachodniej części Gór Krańca Świata.

GNOMY IMPERIALNE

Gnomy cieszą się w Imperium opinią rasy, której przedstawiciele mają głowę na karku. Poza tym znane są z tego, że żyją w klanach. To prawda, że niezbyt często mieszają się z innymi rasami (oczywiście poszukiwacze przygód są tu wyjątkiem), ale pod tym względem nie można ich porównać choćby z leśnymi elfami z lasu Laurelorn. Gnomich wędrownych kramarzy spotyka się stosunkowo często, a gnomy kowale i inżynierowie są darzeni prawie takim samym szacunkiem, jak ich krasnoludzcy odpowiednicy – a może nawet większym, z powodu wrodzonego sprytu i sarkazmu oraz ostrego języka. Właśnie te przymioty prawdopodobnie spowodowały mianowanie

gnoma Błaznem Dworu Cesarskiego już w 1134 roku kalendarza Imperium. Od tej pory tego rodzaju nominacje stały się tradycją, którą podtrzymuje obecny cesarz – Karl Franz I.

Mimo wszystko gnomy wolą żyć wśród innych gnomów, w samowystarczalnych, izolowanych wspólnotach. Są to oczywiście norki lub kompleksy jaskiń, ciągnące się pod licznie występującymi w Imperium wzgórzami z piaskowca. Gnomy są również znane ze swych pasji rybackich, które prawie dorównują ich zamiłowaniu do dumnych żartów. Żadne osiedle gnomów nie zostanie wybudowane z dala od rybnego jeziora lub rzeki (najlepiej podziemnej). Umiejętności wędkarskie gnomów stały się legendarne.

Największa wspólnota gnomów w Imperium (Glimdwarrow) mieści się pod miejscem znanym jako Lustrzane Pustkowia i liczy sobie ponad tysiąc mieszkańców. Podobnie jak inne osiedla gnomów, rządzona jest według skomplikowanych powiązań hierarchicznych. Ponieważ każdy członek gnomiej społeczności piastuje kilka różnych funkcji, a w związku z tym ma różny status w zależności od tego, jaką rolę aktualnie pełni, dla inno-plemieńców społeczeństwo to wydaje się straszliwie skomplikowane. Nawet kuzynom gnomów, krasnoludom, trudno jest zrozumieć owe niezliczone zwyczaje i etykietę.

W każdej społeczności gnomów jest sprawujący władzę przywódca klanu, przywódca religijny, który zajmuje się sprawami duchowymi, mistrz rzemieślników, mający pieczę nad sztuką górniczą i kowalską, oraz mędrzec. Ten ostatni strzeże tajemnic historii klanu, zajmuje się przekazywaniem wiedzy i przestrzeganiem dokładności przebiegu rozmaitych starożytnych zwyczajów i rytuałów, które wykonuje się ściśle według wskazań zegarka (gnomometru). Niektóre z klanów mają również czarodzieja. Szkoli on w sztuce iluzji tych nielicznych gnomów, którzy wydają się warci przyjęcia na uczniów. Poza tym, oczywiście, są jeszcze doskonale wyszkoleni wojownicy, wyznaczeni na strażników.

CHARAKTERYSTYKA GNOMA-BOHATERA

Jeśli zdecydujesz się na wprowadzenie do swej kampanii gnomów-bohaterów, powinieneś upewnić się, że każdego z nich będziesz tworzył



przy współpracy gracza. Jeśli któryś z rzutów kością nie będzie pasował do prowadzonej przez ciebie kampanii, po prostu rzuć jeszcze raz. Pamiętaj też, że ty – MG – masz prawo odmówić graczowi profesji, jeśli sądzisz, że może ona naruszyć równowagę drużyny. Początkowa charakterystyka bohatera – gracza może być wylosowana przy użyciu poniższej tabelki:

Sz	K3+2
WW	2K10+30
US	2K10+10
S	K3+1
Wt	K3
Żw	K3+4
I	2K10+20
A	1
Zr	2K10+20
CP	2K10+30
Int	2K10+20
Op	2K10+20
SW	2K10+30
Ogd	2K10+20

Budowa ciała i psychika gnomów

W Imperium gnomy często nazywa się małymi krasnoludami (lub „krasnoludkami”), ale nikt nie mówi im tego prosto w twarz. Niewątpliwie obie rasy są spokrewnione, mają tę samą krępą budowę ciała i długie, zmierzwione brody, ale gnomy są na ogół niższe o około 25 centymetrów i mają duże, bulwiaste nosy. Są również zręczniejsze i bardziej zwinne od swych większych krewniaków, co w połączeniu z ich dobrze znaną niechęcią do innych ras zaskarbiło im przydomek „złodziejskich pokurczy”. Jednak w odróżnieniu od krasnoludów, wśród gnomów można spotkać iluzjonistów, ponieważ w przeciwieństwie do swych większych krewniaków niektórzy są bardzo uzdolnieni w tym rodzaju magii. Gnomy są również znakomitymi kowalami i rzemieślnikami, zafascynowanymi wszelkimi mechanicznymi urządzeniami. – wprost uwielbiają gadżety. Tylko nieliczni żyją w społecznościach ludzkich, lecz czerpią znaczne profity z handlu wytworami swej rasy.

Większość gnomów jest wspaniałymi żartowniśkami; nie ma dla nich nic lepszego od śmiechu cudzym kosztem. Ktoś, kto spróbuje odplacić gnomowi pięknym za nadobne naraża, się na kłopoty, szczególnie jeśli za cel żartów obierze sobie mierną posturę adwersarza. Nie na darmo gnomy mają reputację trudnych we współżyciu i obdarzonych dużym temperamentem.

Ponieważ gnomy są osobami towarzyskimi, budują domy we wspólnych jaskiniach i norkach.

Nigdy nie słyszano o gnomie, który spędziłby dłuższy czas na otwartej przestrzeni jak to robią leśni Rangerzy. Nietrudno się zatem domyśleć, że nie ma gnomów – Rangerów, a profesje wyliczone w *Tabeli podstawowych profesji Rangera* (WFRP str. 18) są dla nich niedostępne. Mimo to bohaterowie-gnomy mogą być *szczurolapami i poszukiwaczami* złota, ponieważ te dwie profesje są uważane za profesje Wojowników.

Język ghassaly – gnomski dialekt khazalidu (krasnoludzkiego)

Widzenie w ciemnościach 30 metrów

Charakter neutralny, dobry

Wzrost mężczyźni 110+2K10 cm
kobiety 105+2K10 cm

Psychologia nienawidzą goblinów

Wiek: wiek bohatera można określić poprzez rzut 8K10 dla „młodszych” bohaterów i 8K20 dla „starszych”. Jeżeli rezultat jest mniejszy od 16 – rzucaj dalej, dodając nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku gnomów pomiędzy 16, a 175 latami.

Początkowe punkty przeznaczenia: K3

Umiejętności

Kolejnym krokiem jest określenie liczby początkowych umiejętności, posiadanych przez bohatera przed wyborem jego pierwszej profesji. Rzuć K4 i rezultat zmodyfikuj zgodnie z wiekiem bohatera, tak jak pokazano to w poniższej tabeli. Na przykład bohater-gnom, mający 76 lat będzie miał 1K4+2 początkowych umiejętności. Zwróć uwagę, że niektóre z nich są dla gnomów obowiązkowe. Wyliczono je poniżej.

Wiek	Ilość umiejętności
16-20	0
21-30	0
31-40	+1
41-50	+1
51-60	+1
61-70	+2
71-80	+2
81-90	+2
91-100	+1
101-110	+1
111-120	+1
121-130	0
131-140	0
141-150	0
151-160	-1
161-170	-1
171-175	-2

Wszystkie gnomy posiadają umiejętność *kowalstwo*. Jeśli bohater ma dwie lub więcej

początkowych umiejętności, kolejną będzie: *sznyderstwo*, *górnictwo* lub *kamienniarstwo* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności początkowe losowane są z odpowiedniej kolumny poniższej tabelki. Dla każdej z nich wykonaj rzut K100, a wylosowane umiejętności zanotuj. Jeśli ta sama umiejętność zostanie wylosowana dwukrotnie, zignoruj rezultat drugiego rzutu i powtórz go. Opis wszystkich umiejętności znajduje się w podręczniku na stronach 45-58.

Klasy zawodowe			Nazwa
Wojownik	Łotr	Uczony	umiejętności
01-05	01-05	01-04	Czuły słuch
06-12	09-12	05-08	Oburęczność
	13-19	09-16	Gadanina
	20-27		Przekupstwo
		17-24	Kryptografia
13-16	28-31	25-28	Taniec
17-24			Rozbrajanie
25-31			Uniki
32-38	32-36	29-32	Bystry wzrok
39-43	37-40		Rybactwo
44-48	41-48		Ucieczka
49-50			Bardzo szybki
		33-46	Jubilerstwo
	49-56	47-53	Targowanie się
51-54	57-64	54-57	Szyderstwo
55-60			Szybki refleks
	65-71	58-61	Szczęście
61-66	72-76	62-65	Widzenie w ciemnościach
		66-72	Wyczucie kierunku
67-69		73-80	Czytanie i pisanie
69-74	77-84	81-84	Wspinaczka
		85-88	Cichy chód w mieście
75-80	85-89	89-92	Śpiew
81-87	90-97		Szósty zmysł
		93-00	Geniusz arytmetyczny
88-94	98-00		Bardzo wytrzymały
95-00			Bardzo silny

UWAGA:

Zwróć uwagę, że wszystkie gnomy mają wrodzoną umiejętność *widzenia w ciemnościach* do odległości 30 metrów. Bohaterowie, którzy wylosują tę umiejętność, mają zwiększoną o 50% odległość, na którą widzą w nocy (do 45 metrów). Mistrzowie Gry mogą zastosować tę regułę do innych ras.

Określenie profesji podstawowej

Po wybraniu klasy zawodowej bohatera (Wojownik, Łotr, Uczony), możesz albo wybrać, albo wylosować według załączonej tabeli początkową profesję podstawową. Pamiętaj o tym, że gnomy nie mogą mieć żadnej profesji, która nie została tam podana; tzn. większości profesji

Rangera i tych, które związane są z morzem i jeździectwem (ale zwróć uwagę na przypisy znajdujące się dalej).

Klasa zawodowa			Profesja
Wojownik	Łotr	Uczony	podstawowa
		01-10	uczeń alchemika
		11-20	czeladnik rzemieślnika
	01-06		rajfur
	07-16		żebrak
01-07			ochroniarz
		21-30	inżynier
	17-27		cyrkowiec
	28-33		oprych
	34-42		szuler
	43-51		porywacz zwłok
		31-35	hipnotyzer
		36-40	nowicjusz
	52-59		strażnik więzienny
	60-68		błazen (nowa – patrz dalej)
08-14			robotnik
15-22			najemnik ¹⁾
23-29			milicjant ¹⁾
30-34			szlachcic ¹⁾
35-42			banita ¹⁾
	69-78		wędrowny kramarz
		41-49	aptekarz
		50-54	uczeń medyka
43-50			gladiator
51-59			poszukiwacz złota
60-65			zabijaka ¹⁾
	79-85		gawędziarz
66-73			szczurołap
		55-63	skryba
		64-70	wieszczek
74-80			służący ¹⁾
81-88			przemytnik
	71-80		żak ¹⁾
86-94			złodziej
95-00			hiena cementarna
		81-90	handlarz
89-96			wojownik podziemny
97-00			strażnik miejski
		91-00	uczeń czarodzieja

UWAGI

- ¹⁾ Według uznania MG umiejętność *jeździectwo* może albo nie zostać przyznana, albo ograniczona jedynie do kucyków lub musów.
- ²⁾ Profesja ta odnosi się jedynie do społeczeństwa gnomów. Na dworze cesarskim nie ma gnomów-szlachciców.
- ³⁾ Profesja studenta oznacza, iż bohater otrzymał formalne wykształcenie na ludzkim uniwersytecie, albo iż przez pewien czas służył on jako uczeń u gnomiego mędrca (gromi odpowiednik zaawansowanej profesji bakałarza).

NOWA PROFESJA DLA GNOMÓW: BŁAZEN

Od niepamiętnych czasów w większości szlacheckich domów Imperium zatrudniano błaznów.

W systemie politycznym, w którym intryga i zdrada jest najszybszym sposobem zdobycia prawdziwej władzy, „głupek” pełni podwójną rolę. Po pierwsze, osłabia psychologiczny efekt, wywołany rozkazami swego chlebobdawcy, parodiując go w zabawny sposób, a po drugie, jest zaufanym, pozbawionym własnych ambicji politycznych powiernikiem. Dzięki wrodzonej skłonności do głupich żartów, niefrasobliwości i kompletnemu brakowi zainteresowania polityką Imperium gnomy są do tej roli najlepsze. To prawda, że rzadko długo pozostają na służbie – wcześniej czy później nudzą się przebywaniem z dala od innych gromów lub też przesadzają i zostają odprawieni za obrażenie jakiegoś gościa. Mimo to szlachcice, którzy nie potrafią znaleźć sobie gnomiego błazna, narzekają, że nie mają nadwornego prześmiewcy, który dawałby im dobre rady.

Schemat rozwoju

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+10	+10	-	-	+1	+10	+2	-	+10	-	-	-	+20

Tylko gnomy mogą mieć podstawową profesję błazna; inne osoby mogą nimi zostać po skompletowaniu profesji *cyrkowca – trubadura*.

Umiejętności: akrobatyka, błaznowanie, szyderstwo, taniec, żonglerka, 50% szans na mikę, 25% szans na zwinne palce, 25% szans na błyskotliwość, 10% szans na człowiek – guma, 10% szans na brzuchomówstwo

Wposażenie: błazeńskie berło, błazeńskie ubranie, 6 drewnianych kul do żonglerki, lina – 10 metrów

Profesje wejściowe – Podstawowe: cyrkowiec (trubadur), minstrel.

Profesje wyjściowe

- **Podstawowe:** cyrkowiec (każdy), minstrel, gawędziarz.
- **Zaawansowane:** szarlatan, szpieg

RINGIL – gnomi bóg kowali i błaznów

Opis: Ringil jest głównym bóstwem panteonu gnomów, protektorem wspólnych nerek i ucieleśnieniem gnomskich umiejętności kowalskich i błazeńskich. Zwykle opisuje się go jako podstawowego, złośliwie uśmiechniętego gнома, który w prawej ręce trzyma młot, a w lewej zwierzęcy pęcherz umocowany na kij, albo wędkę.

Charakter: Neutralny

Symbol: Ringil jest zwykle symbolizowany przez stylizowaną głowę błazna, osadzoną na berle.

Zasięg kultu: Ringil czczony jest przez wszystkie gnomy, żyjące w Starym Świecie. Poza tym cześć oddają mu niektóre krasnoludy, wyznając go pod imieniem Rukha, boga kowali.

Świątynie: We wszystkich gnomich norkach jest świątynia poświęcona Ringilowi – przeważnie jest to duża jaskinia, najlepiej pochodzenia naturalnego, oświetlana jedynie za pomocą czaru *Płonące światło*. Świątyni używa się także do zgromadzeń całego klanu.

Przyjaciele i wrogowie: Ringil utrzymuje przyjacielskie kontakty z bogami panteonu krasnoludzkiego, a także serdeczne, choć niezbyt częste stosunki z halfińskim bóstwem Esmeralda. Ma mało wspólnych spraw z bogami elfów i ludzi, a w stosunku do nieprzyjaciół krasnoludów i gnomów jest otwarcie wrogi.

Dni świąt: Święta o mniejszym znaczeniu wypadają pierwszego dnia każdego miesiąca, a poważniejsze, znane jako *Dni błaznów*, mają miejsce co trzy miesiące.

Wymagania kultu: Każdy dorosły gnom może zostać wyznawcą Ringila.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Ringila muszą przestrzegać następujących przykazań:

- Nie mogą tolerować jakichkolwiek zachowań obraźliwych w stosunku do gnomów.
- 10% wszystkich dochodów muszą przekazywać na potrzeby kultu,
- Wytwory gnomich kowali są uświęcone i nie wolno ich beczczyć.
- Nie wolno przekazywać informacji na temat siostry-gnomki lub brata-gнома.

Używane czary: Kapłani Ringila mogą używać wszystkich czarów *prostej magii i magii iluzyjnej*.

Umiejętności: Dodatkowo do umiejętności normalnie dostępnych kapłanom, wyznawcy Ringila na każdym poziomie muszą wydać punkty doświadczenia konieczne do uzyskania jednej z następujących umiejętności: *szacowanie, targowanie się, zastawianie pułapek i wykrywanie pułapek*.

Próby: Próby ustanawiane przez Ringila obejmują zwykle wykonanie śmiałego lub/i niebezpiecznego żartu albo jakiegoś specjalnego przedmiotu, którego koszt będzie proporcjonalny do wagi przestępstwa, za które próba została nałożona.

Błogosławieństwa: Faworyzowane przez Ringila umiejętności to: *kamieniarstwo, inżynieria, szyderstwo, kowalstwo*, a testy to: *oszustwo, budowa, ocena i kradzież kieszonkowa*.

MATT CONNELL

TANCERZE WOJNY

przekład: Artur Marciniak

Poruszają się elgancko i z gracją, są śmiertelnie niebezpieczni w walce. Tancerze wojny to elita wojowników leśnych elfów, którzy całkowicie poświęcają się doskonaleniu umiejętności bojowych. W *Tancerzach wojny* wprowadzono nową profesję dla elfich bohaterów, a twoi gracze otrzymują szansę, której mogą dostąpić jedynie nieliczni. Podejrzą tajemne obyczaje leśnych elfów.

Ten krótki scenariusz ma na celu wzbogacenie twojej kampanii o nową profesję – *tancerza wojny*.

Scenariusz najlepiej wykorzysta drużyna, w skład której wchodzi bohaterowie będący, elfami, ponieważ dana im

będzie możliwość zostania tancerzem wojny i szkolenia wraz z trupą.

Przed rozegraniem przygody powinienś dokładnie przeczytać cały scenariusz, szczególną wagę zwracając na fragmenty, w których opisano sposób myślenia i działania tancerzy wojny. Pozwoli ci to przedstawić ich w przekonujący sposób, co z kolei spowoduje, że twoi gracze lepiej wczują się w role swoich bohaterów. Przygodę tę można rozegrać w jakimkolwiek odległym od cywilizacji, dużym lesie. Najlepiej byłoby, gdyby na jej początku bohaterowie zgubili się w puszczy i nie mieli żywności. Powinni właśnie zacząć się zastanawiać, jak to wszystko się skończy.



Yavathol polowała z dala od osady, w której mieszkała jej trupa. Zwinnie niczym dziki kot skradała się przez las, a jej oczy śledziły każdy ruch cieni. Czasami zatrzymywała się, nasłuchując, przykucnięta i gotowa do skoku. Promienie słońca igrały na ostrzu przytroczonego do pasa miecza, a wiatr rozwiewał grzywę ufarbowanych na czerwono włosów.

Nie było to zwykłe polowanie, ponieważ tropiona zwierzyna, była niejadalna i znacznie bardziej niebezpieczna niż jakikolwiek jeleni czy leśny kot. Dziś tropiła zwierzolidzi. Niedaleko było kilka skażonych Chaosem istot, słyszała nieprzyjemny dźwięk ich barbarzyńskiej mowy, niesiony powiewem wiatru.

Kiedy podczołgiwała się bliżej, przemknęła jej krótka myśl: „Może powinnam zabrać ze sobą młodego Brighbbrancha. Został przyjęty do trupy i rwie się do walki. Miałby niezłą okazję udowodnić, że już stał się prawdziwym tancerzem wojny.

Pozwoliła myśli odpłynąć – nadszedł czas na koncentrację i piękno walki, a nie problemy związane z przewodzeniem trupy. Wysoko ceniła samotne polowania, głównie ze względu na wyzwanie, z jakim się wiązały – czas Brightbrancha jeszcze nadejdzie.

Grupa zwierzolidzi klóciła się nad zmasakrowanymi szczątkami jakiegoś nieszczęsnego leśnego stworzenia. Byli obrzydliwi, pokryci gęstym futrem i łuskami. Wrzody na ich kończynach ciekły, w paszczach lśniły potężne, spływające krwią kły. Jeden miał spuchniętą głowę wielkiej żaby, inny ostre jak stal szpony i kolczasty ogon. Dla Yavathol byli nieutyobrazalnie wstrętni – nawet najdziksze leśne stworzenia miały swe miejsce w naturze i własne, prymitywne piękno. Ci byli jedynie wypaczeniami, które należało bezlitośnie zabić.

Bursztynowe oczy zabłyśły, gdy ostrożnie wyszła z ukrycia i pokazała się stworom. W rękę niedbale trzymała miecz. Zwierzolidzie chrząknęli, przerwali ucztę i obrócili się, by stawiać jej czoło. Spomiędzy warg Żabiogłowego wyrwał się krótki skrzek, a jeden z jego kompanów wysunął z ust mackę – na jej końcu mrugało pojedyncze oko. Obserwowało tancerkę wojny, kiedy Żabiogłowy przemówił:

– Sssst tylko, kssst, tylko jeden elfss?

Wargi zwierzolidzki uniosły się, odsłaniając zęby. Wyglądało to tak, jakby kawałki surowej wątroby ześliznęły się z marmurowego blatu rzeźnickiego stołu. Oczy potwora z ciekawością patrzył na Yavathol. Bez cienia strachu odwzajemniła spojrzenie, a w jej wzroku była tylko śmierć. Pewni zwycięstwa zwierzolidzie



ruszyli do ataku, skrzecząc jakieś niezrozumiałe przekleństwa.

Kiedy zbliżyli się do elfki, Yavathol wyprężyła mięśnie i wyskoczyła w powietrze, doskonale wychuwając odpowiedni moment. Jej ciało bez wysiłku odbiło się od ziemi i pełnym gracji łukiem poszybowało nad stworami. Wylądowała za nimi, a jej miecz rozpoczął taniec, zawirował kręgiem błyszczącego srebra. Żabia głowa upadła w kurz, mamrocząc ostatnie przekleństwo. Ciało zwierzolidzki postąpiło jeszcze krok do przodu. Purpurowa krew wciąż tryskała silnym strumieniem, gdy zważyło się na ziemię.

Pozostali zwierzolidzie obrócili się w stronę elfki. Yavathol zadała kilka błyskawicznych cięć i kolejny potwór runął na ziemię ze zmasakrowanym pyskiem. Tancerka wojny zaczęła śpiewać. Jej głos wznosił się i opadał w dziwnej tonacji, ciało hipnotycznie kołysało się w sieci dźwięków. Zwierzolidzie potrzęsali głowami, ogłuszeni dziwną pieśnią i ruchami. Kolejny z nich upadł nagle, przecięty bezustannie poruszającą się klingą. Na jego twarzy jeszcze przez chwilę malowało się bezmierne zdziwienie.

Ostatni dwaj, przerażeni szybkością i gwałtownością wroga, stracili ducha do walki i rzucili się do ucieczki. Ramię Yavathol zakreśliło błyskawiczny łuk. Toporek ze świstem przeciął powietrze, promienie słońca błysnęły na ostrzu, zatańczyły wśród drzew tysiącem rozedrganych płamek, gdy ziurwoczek padł na ziemię z roztrzaskaną czaszką.

Ostatniemu potworowi Yavthol pozwoliła uciec – powinien opowiedzieć kompanom kolejną straszną historię o tym zakątku lasu. Czy szcząc i polerując miecz kawałkiem jasnego materiału, elfka pouróciła do trupy. Była zadowolona z polowania.

Kiedy wchodziła na polanę, w jej stronę ruszył młody elf. Był to Brightbranch; jego oczy błyszczwały z podniecenia.

– Yavathol, przywódczyni, zwiadowcy dostrzegli obcych w lesie. Koło strumienia Wielu Barw zauważono orków, tropiących grupę przybyszów spoza drzew.

Młodzieniec spojrział na swego wodza, na jego twarzy malowała się nadzieja. Yavathol powiedziała z uśmiechem:

– Więc chodź. Weź Morfoina. Nadszedł czas twojej próby.

W LESIE

Gra powinna się rozpocząć od napełnienia bohaterów przecuciem nieuchronnej klęski, nawiedzającego ich podczas przedzierania się przez gęsty las. Przeczytaj poniższy tekst swoim graczom...

Jest ciemno. Ciemno i mokro. Światło dnia powoli zanika, a deszcz nie przestaje padać, skupuje wielkimi kroplami z pokrytych mchem gałęzi. Wasze nerwy są napięte do granic wytrzymałości, kolejny odgłos wydany przez jakieś leśne stworzenie powoduje, że chwyacie za broń. Gdy mu się jednak przysłuchujecie, uciucha, tak jak wielokroć wcześniej. Kto, do cholery, ma kompas i gdzie, do diabła, jesteście?

Daj im czadu, niech się martwią. Przyciemnij światła w pokoju w którym gracie; zwał jakieś półki nad ich głowami – zrób wszystko, co stworzy choćby cień nastroju!

ATAK

Kolejną atrakcją oczekującą naszych bohaterów jest atak dużej grupy orków...

Gdy tak idziecie w nadziei znalezienia jakiegoś suchego miejsca na nocleg, dobiega was z przodu chór chrapliwych głosów. Ktoś ku wam idzie! W waszych dłoniach błyszczą stal, a przez

krzaki i zarośla nadciąga więcej stworów niż możecie to policzyć – wielkich, zielonych i wrzeszczących. ORKI!

Spotkanie z orkami należy tak przeprowadzić, by dać graczom wrażenie, że ich bohaterowie wpadli w duże tarapaty. Wystaw przeciwko nim tak wielu orków, ilu jest dla nich prawdziwym wyzwaniem, wkrótce potem sprawy przybiorą gorszy obrót, ponieważ do walk przyłączą się nowi przeciwnicy. Charakterystyki rozmaitych orków są podane poniżej – powinieneś użyć tytu przeciwników każdej kategorii, ilu sądzisz, że będzie potrzebne, ale miej na uwadze fakt, iż większość oddziału składa się z normalnych wojowników. Spraw, by nie było wątpliwości, że orki nie dadzą nikomu pardonu i że jedynym wyjściem jest walka i drogie sprzedanie skóry. Jeżeli dzisiaj czujesz się szczególnie sadystą możesz nawet pozwolić drużynie pokonać po ciężkiej walce jedną grupę zielonoskórych tylko po to, by gdy gracze zaczną już sobie składać gratulacje, zaskoczyć ich jeszcze większą liczbą brzydkich, zielonych paszczek. Miłej zabawy!

Charakterystyka orka:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	25	3	4	7	20	1	30	30	20	30	30	20

Orki uzbrojone są w broń ręczną, a połowa dodatkowo ma tarcze.

Charakterystyka orka – bohatera:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	3	4	7	30	1	30	30	30	30	30	20

Bohaterowie uzbrojeni są w broń ręczną i tarcze.

Charakterystyka orka – herosa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	45	4	5	11	40	2	40	40	30	40	40	20

Herosi orków są uzbrojeni w broń dwuręczną i na każdym obszarze ciała mają jeden punkt pancerza.

PRZYBYWA POMOC

Dokładnie w chwili, gdy sprawy przybierają **naprawdę** zły obrót, nadciąga odsiecz w postaci tancerzy wojny – Yavathol i Morfoina – oraz towarzyszącego im Brightbrancha (charakterystyki dalej). Naszym bohaterom zaczyna przyswiecać promyk nadziei. Ponieważ cała walka jest i tak reżyserowana, byłoby trochę nieuczciwie pozwolić graczom na wydanie punktu przeznaczenia – właśnie chwila, w której jeden zamierza to zrobić, jest najlepszą dla wprowadzenia tancerzy wojny. Zamiast tracić tak cenny punkt, bohater powinien



zostać uratowany przez jednego z elfów, wpadającego w wir walki. Wejście to powinienś przedstawić w tak dramatyczny sposób, jak to tylko możliwe – wydaj z siebie głośny okrzyk bojowy i przeczytaj poniższy tekst...

Przecinający powietrze krzyk mrozi na chwilę orków. Dwa zwinne elfy rzucają się do walki. Każdy z nich ma na głowie imponującą grzywę czerwonych włosów. Ostrza migoczą wokół nich, gdy spadają w środek orków. Tuż za nimi walczy młodszy elf z bardziej tradycyjną fryzurą. Przez cały czas krzyczy i zagrzewa się do walki. Zmieszanie wśród orków trwa tylko chwilę, za moment już się bronią. Pokrzepieni tą niespodziewaną odsieczą, z odnowionym zapalem kontynuujecie walkę – szanse wciąż nie są najlepsze, ale teraz macie przynajmniej jakąś nadzieję na zwycięstwo.

Tancerze wojny przystąpili do walki, używając swej specjalnej umiejętności *wirująca śmierć* (patrz dalej). Dzięki temu walczą z wielką gwałtownością, używając przy tym takich umiejętności specjalnych, jakie uznasz za odpowiednie.

Powinieneś w ten sposób rozstrzygnąć bój, by po ciężkiej walce bohaterowie i tancerze wojny okazali się zwycięzcami. Najprościej jest po prostu pozwolić wykonać całą robotę elfom, pozwalając bohaterom na stanie z boku i obserwację ich wyczynów, ale mimo wszystko spróbuj uniknąć takiej sytuacji. Pozwól zorientować się bohaterom, że – aby zwyciężyć – muszą czynnie uczestniczyć w starciu. Nie przejmuj się żadnymi wynikami rzutów kostkami: po prostu rzuć *garść* kości, a później opisz rezultaty walki tak, jak ci to odpowiada, ignorując przy tym wszelkie wyniki. Taka procedura znacznie przyspieszy potyczkę – chyba nie chcesz, aby gracze ze znudzonymi minami siedzieli dookoła stołu i patrzyli, jak rzucaś kostkami za każdego elfa, a później orka, ściśle trzymając się przy tym wszelkich reguł (ataki bohaterów powinieneś jednak rozstrzygnąć według normalnych zasad).

PO WALCE

Kiedy bitwa dobiegła końca, Yavathol bierze Brightbrancha w ramiona, w ten sposób witając go w trumnie. Młody elf jest z tego dumny,

ale jednocześnie nieco zażenowany. Nawet pomimo zakończenia walki kłopoty bohaterów wcale się nie skończyły – leśne elfy traktują ich jak intruzów we własnym lesie więc nasi herosi będą się musieli gęsto (i szybko) tłumaczyć, by zapobiec konfliktowi z tancerzami wojny. Przed rozegraniem tego kluczowego momentu przygody powinieneś dokładnie przeczytać, wszystkie informacje dotyczące tancerzy wojny, ich boga, pozycji jaką zajmują w społeczeństwie elfów i ich nastawienia do różnych ras, których przedstawiciele mogą być członkami drużyny. Informacje te zostaną zamieszczone w drugiej części artykułu. Ta końcowa część scenariusza powinna dostarczyć ci wszystkich wiadomości koniecznych do prawidłowego rozegrania przygody.

YAVATHOL

Yavathol jest przywódczynią trupy tancerzy wojny, która żyje w tej puszczy wspólnie z leśnymi elfami. Jest świetną wojowniczką, przywykłą do szacunku i posłuchu. Jest nieco nieokrzesana, a protekcyjna arogancja, charakteryzująca wszystkich tancerzy wojny, u niej sięga szczytów.

Wygląd: Wygląda imponująco – jest gibka i zwinna; odziana w dobrze skrojone skóry, szyję ma przystrojoną błyszczącymi klejnotami; a grzywa ufarbowanych na czerwono włosów współgra ze spojrzem przenikliwych, bursztynowych oczu. Potężny miecz, którym z taką łatwością włada, nosi ślady wielu bitew i ma połysk właściwy jedynie bardzo starym i bardzo dobrze konserwowanym ostrzom.

Zachowanie: Jest aroganka i pewna siebie; domaga się, by bohaterowie wytłumaczyli, co robią w lesie. Jeśli drużyna kaja się w przeprosinach, nie wyrze to na niej specjalnego wrażenia, ale gniewna i niegrzeczna odpowiedź również nie przypadnie jej do gustu. Jeżeli w grupie są jakieś elfy, będzie się zwracała głównie do nich, innych bohaterów prawie ignorując.

Yavathol nie lubi, ale toleruje ludzi i halflingów. Na tancerzach największe wrażenie wywiera skuteczność w boju i jeżeli drużyna zabiła wielu orków, okazała odwagę oraz hart ducha, Yavathol będzie ich traktowała dużo poważniej.

Jeśli w drużynie są jakieś krasnoludy, jej maniery będą się różnić w zależności od ich zachowania w czasie potyczki z orkami. Yavathol bardzo nie lubi krasnoludów, dlatego nawet jeśli bohater z tej rasy wykazał się w czasie walki, najlepsze, na co może liczyć, to

poklepanie po głowie i protekcyjna uwaga („Dzielny wojowniczek, co?). Jeżeli krasnolud walczył niezbyt efektywnie, równie dobrze Yavathol może go obrazić, wypowiadając uwagi typu „bojaźliwy krecik“ i podobne. Jeżeli krasnolud (lub jego towarzysze) nie utrzyma języka na wodzy, Yavathol proponuje, że pozbędzie się kłopotliwego szkodnika, a jeśli nadal będzie prowokowana, nie zawaha się przed zaatakowaniem napastliwego bohatera. Jeżeli jasne będzie, że krasnolud traktowany jest jako pełnoprawny członek drużyny, przywódczyni tancerzy wojny stanie się bardzo podejrzliwa co do przyczyn pobytu grupy w lesie. Jeśli gracze będą nieostrożni, mogą sprowokować kolejną bitwę – w której nie mają szans na zwycięstwo. Jedyną rzeczą, która jest w stanie spowodować zmianę nastawienia do krasnoludów, jest udzielenie elfowi pomocy w czasie walki z orkami. Możesz to tak zaaranżować, że krasnolud będzie w miejscu, skąd może pomóc osaczonemu przez wielu orków Brightbranchowi – pamiętaj jednak, że jeśli bohaterowie **nie** pomogą młodemu elfowi pozostali tancerze wojny wpadną w gniew. Dla gracza, prowadzącego krasnoluda, jest to ciężki spotkanie, dlatego należy odpowiednio wyważyć proporcje pomiędzy rozegraniem trudnej sytuacji, a zwykłą niesprawiedliwością. Jeżeli drużynie uda się



porozumieć z Yavathol bez doprowadzenia jej do stanu, w którym zaatakują bohaterów (co będzie raczej niemiłe), tancerka proponuje im, że przed zapadnięciem ciemności zaprowadzi ich do osiedla elfów. Jednak zanim to zrobi, każdy krasnolud zostanie przynajmniej rozbrojony, a w najgorszym wypadku związany i zakneblowany!

Charakterystyka Yavathol:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	70	45	5	5	10	75	3	45	40	55	60	45	40

Umiejętności: akrobatyka, bojowy śpiew, bystry wzrok, celny cios, celne strzelanie – broń rzucona, jeździectwo – koń, oburęczność, rozkojarzenie, silny cios, specjalna broń – dwuręczna, śpiew, taniec, unieruchomienie, uniki, wirująca śmierć.

Wypożenie: topór, miecz dwuręczny, skórzany pancerz (0/1 PP na całe ciało oprócz głowy), wysadzana klejnotami obroża (kamienie to tygrysie oczka, obroża jest warta 100 złotych koron).

MORFOIN

Morfoin jest cenionym członkiem trupy, jej głównym muzykiem i wirtuozem gry na bębnach i kobzie. Mniej arogancki od przywódczyni, Morfoin zajmie się rannymi bohaterami wykorzystując przy tym umiejętność leczenia ran. Na jego głowie sterczy wspaniały czub włosów, ułożonych za pomocą żywicy. W przypadku starcia z bohaterami Morfoin poprze Yavathol, ale zauważy, że „...oni tak samo jak my nie kochają orków...”.



Charakterystyka Morfoina:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	60	40	4	4	8	70	2	50	40	50	50	45	40

Umiejętności: akrobatyka, bojowy śpiew, bystry wzrok, celny cios, celne strzelanie – broń rzucona, leczenie ran, muzykalność, rozkojarzenie, silny cios, specjalna broń – dwuręczna, śpiew, taniec, unieruchomienie*, uniki, wirująca śmierć.

Wypożenie: dwa miecze, dwa topory do rzućcia, kolczuga (1 PP na korpus i ramiona).

BRIGHTBRANCH

Młody elf, który chce zostać tancerzem wojny. Przeszedł przez wszystkie – oprócz jednego – wymagane rytuały. Pozostał mu tylko test walki. Wykorzystano tu bój z orkami: jeżeli dobrze się w nim spisze, zostanie tancerzem wojny i rozpocznie specjalny trening. Dlatego walczy z odwagą i zdecydowaniem, stara się dokonać jakiegoś bohaterskiego wyczynu i to tak, by widziała to Yavathol. Jest całkowicie pod wrażeniem swych towarzyszy i zachowuje się identycznie, jak oni. Pamiętaj, że chce jak najszybciej zostać tancerzem i w nieco irytujący sposób może powtarzać słowa pozostałej dwójki.

Charakterystyka Brightbrancha:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	40	4	3	7	60	2	40	40	50	50	45	45

Umiejętności: bystry wzrok, cichy chód w mieście, jeździectwo – koń, łowiectwo, opieka nad zwierzętami, sekretne znaki – zwiadowców i drwali, sekretny język – rangerów, specjalna broń – dwuręczna, taniec, tropienie, ukrywanie się na wsi, wyczucie kierunku.

Wypożenie: miecz dwuręczny, koszulka kolczy (1 PP na korpus).

OSIEDLE ELFÓW

Zakładając, że tancerze wojny są pozytywnie nastawieni do drużyny (jeżeli nie, to bohaterowie zostaną w lesie żywi lub martwi – w zależności od stwarzanych przez nich problemów), bohaterowie zostaną poprowadzeni przez las ku polanie, na której znajduje się osada leśnych elfów. Przeczytaj poniższy tekst swoim graczom...

Elfy kiwają na was, byście szli za nimi. Ruśzają, gwałtownie przedzierając się przez gęste zarośla. W niedługim czasie natraficie na sprytnie ukrytą ścieżkę. Idziecie jakieś pół godziny, kiedy znikają ostatnie promienie słońca i ogarnia was noc.



Elfy potrafią *widzieć w ciemnościach* i zapadający mrok ich nie spowalnia. Osoby, które nie posiadają tej umiejętności, będą mieć kłopoty – potykają się i być może coś zgubią. Elfy nie pozwalają zaświecić lampy, mówiąc, że światło przyciągnie drapieżniki. Jeżeli się ich poprosi, zwolnią tempo marszu i pomogą bohaterom, ale będą nietaktownie komentować małą przydatność ludzkich oczu. Po kolejnej godzinie drużyna dociera w końcu do osiedla...

W końcu chyba doszliście – ścieżka wychodzi na wielką polanę, skąpo oświetloną płonącym w centrum obozu ogniskiem. Yavathol każe wam poczekać i odchodzi w kierunku potężnego, górującego nad polaną dębu. Pozostałe dwa elfy czekają z wami. Wkrótce przyłączają się nadchodzące od strony ognia inne elfy. Obserwują was w ciszy, najwyraźniej na coś czekając. Po kilku minutach tancerka wojny powraca, towarzyszy jej potężnie zbudowany elf o szlachetnych rysach twarzy:

– Witajcie – mówi – Yavathol opowiedziała mi o wydarzeniach w lesie, dlatego przyznaliśmy wam, zabójcom orków, prawo gości. Mówię to ja, Lord Erdil.

Yavathol chrząka i odchodzi, a wraz z nią jej dwaj towarzysze. – Wybaczcie jej, ale musi się zajmować wieloma sprawami; dziś Brightbranch okazał się wartym imienia tancerza wojny. Chodźcie, ogrzejcie się przy ogniu i pożywicie skromnym jadłem i napojem.

Bohaterowie dostają wino i jedzenie, a także chatę, w której mogą spędzić noc. Wszystkie kłopotliwe krasnoludy muszą pozostać w budynku, ale również dostają posiłek. Ci, którzy wywarli na tancerzach wrażenie, są traktowani w ten sam sposób co reszta drużyny, chociaż w obrębie osiedla nie wolno im nosić broni.

Wielu leśnych elfów jest ciekawych ludzi i pytają bohaterów o różne rzeczy. Niewielu kiedykolwiek odwiedzało miasta i są nimi szczególnie zainteresowani. Kręcą głowami, nie rozumiejąc, w jaki sposób jakakolwiek rozumna istota może żyć w takich warunkach. Rozpoczynają ożywioną dyskusję na temat zalet rozmaitych stylów życia. Niektórzy z nich być może wyrażą chęć spróbowania życia odmiennego od dotychczasowego (ku wielkiemu rozbawieniu swych towarzyszy). Elfy leśne przywiązują wielką wagę do umiejętności dyskusowania i, by rozmowa toczyła się żywiej, szczerze leją owocowe wino.

Powyższe spotkanie daje graczom wiele możliwości do wczucia się w role swych bohaterów, stwarzając wspaniałą okazję opowiedzenia swych poprzednich wyczynów. Elfy są zadowolone, mogąc przekazać podstawowe informacje na temat tancerzy wojny, i zwyczajów tej dziwnej kasty wojowników (patrz **Tancerze wojny a społeczeństwo elfów**). Kiedy robi się późno, elfy zaczynają grać na różnych instrumentach, zapraszając do tego samego bohaterów, po czym stopniowo odchodzą, pozwalając gościom się wyspać.

DZIEŃ NASTĘPNY

Jeżeli w drużynie nie ma elfów, bohaterowie są tuż po świcie budzeni i odprowadzani na skraj lasu. Dostają ostrzeżenie przed zapuszczeniem się bez zaproszenia tak głęboko w lasy, po czym eskorta odchodzi. Bohaterowie mogą kontynuować przygodę, która prowadziła ich w te okolice, jak gdyby nigdy nic się nie wydarzyło. Jeśli w drużynie jest jeden czy kilku elfów, grupa zostaje zaproszona do pozostania i przyglądania się przyjęciu Brighbrancha do trupy tancerzy wojny. Przeczytaj graczom poniższy tekst...

Po smacznym śniadaniu z orzechów laskowych, jeżyn oraz owocowych soków do waszej chaty wchodzi Lord Erdil.

– Dzień dobry. Ufam, że spaliście dobrze i że śniadanie było sycące. Pomyślałem, że zanim odejdziecie, możecie zechcieć obserwować wstąpienie Brighbrancha do trupy Yavathol. Będzie to wspaniałe przedstawienie. Zwykle nie

pozwalamy obcym oglądać takich ceremonii, ale ponieważ wasze przeznaczenie skrzyżowało się już ze ścieżką Brightbrancha, Yavathol zgodziła się na wasze uczestnictwo.

Nieznacznym grymas na twarzy elfa wskazuje, że uzyskanie zgody nie było łatwe.

– Może zastanawiacie się, dlaczego składam wam taką propozycję? Powód jest prosty: chcemy, byście ujrzeli potęgę naszych wojowników i opowiedzieli o niej innym. Chodźcie więc, milczcie i patrzcie.

Lord Edril prowadzi was przez polanę do dużej chaty stojącej z dala od zabudowań. Wokół niej stoi już wielu elfów. Gospodarz zaprasza was ruchem ręki do zajęcia miejsca w kręgu. Gdy to robicie, rozlega się zniewalające bicie bębnoów i w wejściu do budynku pojawia się Morfoin. Gra na bębnie, który wydaje się być zrobiony z orczej skóry. Pojawia się też kilku innych tancerzy wojny. Ich ciała i włosy są pomalowane w tęcze wzory. Wszyscy zaczynają się ruszać w rytm uderzeń bębna. Rytm jest coraz szybszy, taniec staje się gwałtowniejszy. Młody elf, którego pomimo ufarbowanych i postawionych w czub włosów oraz malunków na ciele rozpoznajecie jako Brightbrancha, wychodzi z chaty. Niesie miecz, a jego oczy błyszczą.

– Nie spał całą noc – szepcze Lord Edril. – Ćwiczył.

Kiedy młodzieniec przyłącza się do innych tancerzy wojny, wierzycie w to z łatwością. Pokaz jest niesamowity – wydaje się, że elfy przewyciężyły grawitację, skaczą i robią salta, przeslizgują się przez powietrze i jednocześnie mistrzowsko panują nad bronią. Uderzenia w bęben są teraz niesłychanie szybkie, a kiedy już jesteście pewni, że tancerze padną ze zmęczenia, taniec kończy się potężnym uderzeniem. Zapada cisza, Yavathol, której występ jakby w ogóle nie zmęczył, występuje przed pozostałych członków swej trupy i mówi:

– Taniec ten spełnia dwa zadania. Po pierwsze, przypomina nam jaką siłą dysponujemy tu, w sercu lasu. Po drugie, pozwala nam powitać w naszej trupie Brightbrancha. Jest on już tancerzem wojny, wybranym z pośród elfów, wojownikiem. Oddajcie mu należny szacunek.

Kiedy elfka obraca się w waszą stronę, na jej twarzy pojawia się groźny grymas.

– Widzę, że niektórzy z was są ciekawi, na ile my, tancerze wojny, jesteśmy dobrzy w boju. Jeżeli wasza odwaga dorównuje ciekawości, zapraszam was do zmierzenia się ze mną.

Wśród elfów rozlegają się szmery, wszyscy patrzą na zaskoczonego takim rozwojem



wypadków Lorda Edrila. Zanim przemówi, jego spojrzenie błądzi po sylwetce tancerki.

– Jeśli ktoś spośród was życzy sobie sprawdzić się w walce z Yavathol, to wasze prawo. Ale obowiązuje nas prawo gościnności i teraz wasze życie jest święte. Proponuję, by ci z was, którzy chcą walczyć, stanęli wspólnie przeciw tancerce. Z chwilą, gdy zostaniecie zranieni, musicie zaprzestać walki. Yavathol – jeśli twoje życie znajdzie się w niebezpieczeństwie, będziesz musiała się poddać, gdyż nie chcę cię stracić. Jeżeli tancerka podda się zanim wszyscy jej przeciwnicy zostaną zranieni, uznamy ją za przegraną.

Jeśli któryś z bohaterów chce podjąć wyzwanie, zgromadzone elfy formują wielki krąg. W nim właśnie będzie się toczyć walka. Lord Edril mówi jeszcze, że w odrzuceniu walki nie ma niczego niehonorowego, ale uśmiezek na twarzy Yavathol przeczy jego słowom. Tancerka wojny nie oszczędza się i walczy najlepiej, jak potrafi. Podda się tylko wtedy, gdy jej

Żywotność spadnie do jednego lub mniej punktów. W przypadku, gdy któryś z wcześniej zranionych bohaterów będzie próbował kontynuować walkę, zostanie odciągnięty przez innych elfów i zbesztany za brak opanowania. Jeśli Yavathol zostanie pokonana, pogratuluje bohaterom ich umiejętności, tym razem nie pomijając nawet krasnoludów. Jeżeli zwycięży, powie coś protekcjonalnie na temat odwagi przeciwników. Pozostałe elfy niezależnie od wyniku walki będą traktowały uczestniczących w niej bohaterów z szacunkiem. Po pojedynku podany zostanie posiłek, a wszystkim rannym pomoże Morfoin.

W przypadku, gdy któryś z bohaterów-elfów wyrazi swoje zainteresowanie i powie, że chciałby zostać tancerzem wojny, powinien przejść do drugiej części tego artykułu. Szczegółowo opisuje on szkolenie i profesję tancerza wojny. Jeśli nikt się tym nie interesuje (a Lord Edril na pewno tego nie zaproponuje), drużyna zostanie zaopatrzona w prowiant i odprowadzana na skraj lasu, co ostatecznie zakończy tę przygodę.

Matt Connell, Graeme Davis i D. Mitilou

Nowa profesja dla elfich bohaterów: tancerz wojny

przekład: Artur Marciniak

Teraz przyjrzymy się szkoleniu elity wojowników leśnych elfów, zapoznamy się ze szczegółowym opisem profesji tancerza wojny i ich specjalnych umiejętności oraz z informacjami na temat Adamnana-na-Brionhy, boga tancerzy wojny.

Brightbranch stał pośrodku dużej chaty. Samotny i nieruchomy pośród zbitego tłumu spocynych ciał. Czuł równocześnie podniecenie, dumę i zdenerwowanie – dzisiaj był jego wielki dzień. Dziś – o ile wszystko pójdzie dobrze – zostanie tancerzem wojny.

Wydawało mu się, że minęły wieki od czasu, gdy postawił pierwsze kroki na ścieżce, wiodącej ku tej dziwnej i uświęconej kaście. Z trudnością przypominał sobie czasy, gdy – tak jak inne elfy – zwykł myśleć o tancerzach jako obcych istotach, przedstawicielach innej rasy. Brightbranch przeszedł szkolenie i jego ciało było tak silne, szybkie i zręczne, że nie przypuszczał nawet, iż coś takiego jest w ogóle możliwe. Duch i umysł również się zmieniły – dzika muzyka świętych bębnow i fletów przepływała

przez jego ciało, poruszała coś wewnątrz niego, w głębi jestestwa. Z wielką trudnością pozostawał w bezruchu. Poprzedniego dnia wreszcie sprawdził się w bitwie. Teraz pozostał mu jedynie końcowy rytuał.

Pięcioro tancerzy skakało i zwijano się dookoła niego w rytmie coraz głośniejszych dźwięków kościanego fletu. Nagle, właściwie nie zauważając ruchu, poczuł na ramieniu lekkie dotknięcie. Nadszedł czas tańca.

Podskoczył niczym ryba wyskakująca z wody, w czasie salta kopnął belkę powały i strząsnął z dachu kilka okruchów. Wylądował idealnie – tylko kilka centymetrów od jednego z tworzących krąg tancerzy. Jego sąsiad wygiął się niczym witka na wietrze, ale Brightbranch był szybszy – uderzył go lekko w ramię, markując śmiertelne uderzenie. Tancerz wojny opuścił krąg; pozostało czworo przeciwników.

Młody elfy wyskoczył w górę, lecz gwałtownie zmienił kierunek lotu. Trzech tancerzy dotknęło jedynie powietrza w miejscu, w którym powinien się znajdować. Młody elf opadł na stopy, a dwa zręczne klepnięcia pozostawiły w kręgu jedynie dwójkę współzawodników.





Tancerze wojny jednocześnie skoczyli w jego stronę, lecz Brightbranch już obracał się w lewo. W ostatniej chwili wysoka elfka o błyszczących, bursztynowych oczach i usztywnionych żywicą włosach barwy wschodzącego słońca zdołała obrócić się w jego kierunku. Gdy stopy Brightbrancha dotknęły ziemi, odbił się w przeciwną stronę – drugi tancerz przez ułamek sekundy zastygł w bezruchu. To wystarczyło młodemu elfowi, by zadać czwarty cios.

Pokonani tancerze utworzyli luźny krąg wokół dwójga przeciwników, którzy powoli krążyli wokół siebie. Yavathol była przywódczynią trupy i Brightbranch był prawie pewien, że specjalnie go oszczędzała, by sprawdzić dopiero w bezpośredniej walce. Kocie oczy błyszczały w półmroku wewnątrz chaty, a uśmiech, błędzący na jej ustach, rozpraszał Brightbrancha.

Młody elfy zatrzymał się i złapał równowagę. Wiedział, że Yavanthol jest niebezpiecznym przeciwnikiem, dlatego zdecydował, że pozwoli jej podejść. Wtedy będzie miał przynajmniej małą przewagę.

Po chwili, która wydawała się godziną, przywódczyni się poruszyła. Popędziła w stronę Brightbrancha niczym wiatr, przemykający między trawami. Elf wybił się wysoko w powietrze, ale przeciwniczka w jakiś sposób znalazła się obok niego, a nie na klepisku. Uniknął jej dłoni i przekoziółkował. Wciąż był wewnątrz kręgu, ale tym razem niewiele brakowało, by został pokonany.

Yavathol wylądowała i odbiła się niczym piłka. Wykonała salto, dzięki któremu znalazła się na tyłach budynku. Brightbranch również wyskoczył. Na ziemi wylądowali jednocześnie.

Dwie dłonie niczym węże wystrzeliły ku barokom przeciwnika. Brightbranch stał niepewnie, nie wiedząc, czyj cios był pierwszy.

– Dobrze się spisales, Brightbranch – zaśmiała się niczym dzika puma Yavanthol. Wygrałeś.

SKOLENIE

Zachwyceni niezwykłymi zdolnościami tancerzy wojny, twoi gracze mogą wyrazić zainteresowanie zdobyciem tej profesji. Jeśli rzeczywiście się tak stanie, Lord Edril najpierw wyjaśni, że tylko elfy mogą podjąć szkolenie, po czym doda, iż kandydat będzie musiał przejść przez wszystkie rytuały i próby, których wymaga się od pragnącego zostać tancerzem wojny członka elfiej społeczności. Jeśli gracze są nadal zainteresowani, elf powie, by udali się do Yavathol, gdyż to ona podejmuje wszystkie decyzje, dotyczące wioskowej trupy tancerzy.

Yavathol przyjmie kandydatów w chacie, w której mieszkają tancerze trupy. Z początku jest bardzo sceptycznie nastawiona do nowoprybyłych i trzeba ją przekonać o ich poważnych zamiarach. Wiele zależy teraz od zachowania kandydatów podczas pojedynku przywódczyni z bohaterami graczy, co miało miejsce tuż po przyjęciu Brightbrancha do trupy. Yavathol jest nastawiona pozytywnie, jeśli bohaterowie rzeczywiście z nią walczyli. Wysłucha ich również wtedy, gdy uniknęli wyzwania dzięki odpowiedniej wymówce, być może pochwałę elfich wojowników. W przypadku, gdy kandydaci na tancerzy wojny nie przyjęli wyzwania, żadne gadanie nie przekona Yavathol o przydatności takich osób.

Yavathol z chęcią powita szansę sprawdzenia bohaterów, pod warunkiem jednak, że zdołają ją przekonać o zaangażowaniu (postaraj się umiejętnie odegrać szorstki charakter przywódczyni trupy!). Aby stać się tancerzem wojny, kandydat musi zostać w rytualny sposób zaakceptowany przez kastę. Trzeba to zrobić przed testami, gdyż uważa się, że Adamnan-na-Brionha, bóg

tancerzy wojny, powinien zostać powiadomiony o próbach kandydatów. Dzięki temu będzie mógł pomóc tym, którzy są tego warci, i przeszkodzić niegodnym. W rzeczywistości taka ingerencja ze strony boga jest rzadka, ale rytuał musi być przestrzegany.

Obrządek jest prosty, odbywa się w obecności wszystkich mieszkańców osiedla leśnych elfów. Kandydaci muszą się trzykrotnie obmyć, symbolicznie usuwając w ten sposób stare życie w przygotowaniu na przyjęcie nowego. Następnie zostają ubrani w proste, białe szaty, po czym klękają przed członkami trupy. Muzycy tancerzy wojny zaczynają grać jakąś melodię, prosząc Adamnana-na-Brionhe o przyjęcie kandydatów. Yavathol pyta ich, czy decyzja jest poważna, przypomina też, że wybrali niełatwy los. Wyrażone przez kandydatów potwierdzenie kończy rytuał. Chętni do zostania tancerzami wojny muszą od tej pory zamieszkać w ich chacie.

Następnego dnia ma miejsce próba. Rozpoczyna się obrzędowym tańcem, a pod jego koniec bohaterowie otrzymują broń, której będą używać jako tancerze wojny. Następnie rozpoczyna się właściwa próba.

Może ona przybrać jedną z kilku form (patrz dalej). Powinieneś wybrać taką, która najbardziej do ciebie przemawia. Niezależnie od tego, którą wybierzesz, uczyn próbę jak najbardziej realną. Z łatwością można sprawić, by była to zwykła formalność przed osiągnięciem przez bohatera statusu tancerza wojny. Nie pozwól na to! Powinieneś spróbować uzmysłwić graczom, że próba jest rzeczywista i nie ma taryfy ulgowej. Dzięki temu będzie ona ekscytująca dla graczy i w przypadku, gdy się im powiedzie, wzmocni świadomość dokonania czegoś wyjątkowego.

Poniżej opisano szczegółowo trzy rodzaje prób:

1 Próba może być walką z jakimś odpowiednim wrogiem (takim jak orkowie, z którymi stał się Brightbranch). Jeśli skorzystasz z tej możliwości, kandydaci powinni być utrzymywani w stałej gotowości aż do chwili, w której zwiadowcy Yavathol doniosą o jakimś stosownym przeciwniku. Najbardziej prawdopodobnym wrogiem są goblinoidzi bądź zwierzoludzie, ale można tu również wykorzystać prawie każdego potwora. Najważniejsze jest odpowiednie przygotowanie spotkania tak, by twych bohaterów oczekiwało trudne zadanie. Towarzyszy im co prawda Yavathol, ale trzyma się ona z boku, ocenia jedynie wyczyny bohaterów. W razie potrzeby ruszy na pomoc, ale jedynie wtedy, gdy BG znajdą się

w naprawdę poważnych opalach – chodzi tu o trafienia krytyczne, bądź wydanie punktów przeznaczenia! Każdy bohater, który krzyknie o pomoc, otrzyma ją, ale z pewnością nie przejdzie próby.

2 Kandydat może zostać wypróbowany w czasie walki sam na sam z przywódcą trupy. Yavathol wybierze ten rodzaj testu dla każdego bohatera, który jeszcze z nią nie walczył. Aby przejść przez tę próbę, osoba chcąca zostać tancerzem wojny musi w czasie walki przynajmniej raz trafić wodza trupy i, co ważniejsze, nie może przerwać boju nawet w razie zagrożenia swego życia. Przywódca przerwie pojedynek, gdy będzie zadowolony z wyczynów kandydata, co często ma miejsce po zadaniu poważnych ran, mających na celu wypróbowanie odwagi kandydata.

3 W próbie ostatniego rodzaju może uczestniczyć reszta drużyny. Każda osoba, pragnąca zdobyć profesję tancerza wojny, musi zadać cios sześciu kolejnym przeciwnikom, nie będącym tancerzami wojny. Przeciwnicy to zwykle elfy, ale goście honorowi (to znaczy członkowie drużyny!) są również do przyjęcia. Gdy tylko kandydat na tancerza zada cios (to znaczy spowoduje stratę choć jednego



punktu **Żyw**), przechodzi do kolejnego przeciwnika. Od przeciwników kandydata oczekuje się, że będą walczyć najlepiej jak potrafią. Yavathol będzie sprawdzać, czy nikt nie próbuje oszukiwać. W dowolnej chwili kandydat może przerwać walkę, jednak w ten sposób nie uda mu się przejść próby. Po próbie kandydat musi wykonać rytualny taniec, który zadowoli Yavathol. Najlepiej jest rozegrać to w ten sposób, by gracze rzeczywiście poskakali dookoła pokoju! Jeśli twoi gracze są zbyt skrupowani, niech każdy przeprowadzi test **Wytrzymałości**, który odzwierciedli wyczerpanie, będące rezultatem walki z sześcioma przeciwnikami, a następnie test **Zręczności**, odzwierciedlający elegancję ruchu. Niepowodzenie dowolnego z testów oznacza, że osoba chcąca stać się tancerzem wojny tańczyła źle, wskutek czego nie może nim zostać.

WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY

Prowadząc tą część przygody powinienśś spróbować oddać atmosferę rytuału i ceremonii – dla postaci jest to ważne przeżycie, dlatego powinni je dobrze zapamiętać. Jeżeli bohaterowie zdołali przejść przez próbę, spędzą całą noc ćwicząc podstawowe akrobacje i przygotowując się w ten sposób do jutrzejszej publicznej ceremonii, w trakcie której staną się członkami trupy. Włosy bohaterów zostają ufarbowane i odpowiednio ułożone, a ciała pomalowane w rozmaite wzory, które muszą pozostać na ciele, aż zetrą się same.

Po tych wszystkich ceremoniach rozpoczyna się prawdziwe szkolenie, w czasie którego bohaterowie uczą się wszystkich specjalnych umiejętności tancerzy wojny, ich kodeksu postępowania oraz miejsca zajmowanego przez nich w społeczności elfów. Nowych tancerzy uczy się również obrządku Adamnana-na-Brionhy, Pana Tańca. Szkolenie można przeprowadzić w dwojaki sposób – obie możliwości są opisane poniżej: powinienśś wybrać tę, która bardziej odpowiada sposobowi prowadzenia przez ciebie kampanii.

Możliwość numer 1: Szkolenie trwa kilka tygodni, płaci się za nie *punktami doświadczenia* dokładnie tak, jak w przypadku innych profesji. Jeśli chcesz, by w trakcie następnych przygód gracze prowadzili swych stałych bohaterów, powinienśś wybrać tę opcję.

Możliwość numer 2: Nauczenie się nowych, trudnych umiejętności wymaga poświęcenia kilku lat. Dla elfa nie ma to specjalnego znaczenia, ale dla bohatera gracza posiada olbrzymią wagę. Jak może grać, skoro jego postać przechodzi właśnie szkolenie? Nie powinno być to

problemem – po prostu w tym wypadku jeden z tancerzy wojny chciałby zaznać nieco przygód. Jeśli gracz się na to zgodzi, możesz wylosować takiego bohatera, a zainteresowana osoba przyjmie wtedy jego rolę. Dzięki temu, jeśli zaistnieje kiedyś konieczność, taki gracz dysponuje „zapasowym” bohaterem. Szkolący się tancerz wojny może później wrócić do gry.

TANCERZE WOJNY A SPOŁECZEŃSTWO ELFÓW

Bycie tancerzem wojny to coś więcej niż kilka nowych umiejętności. Zaczynają oni zwykle czcić nowego boga i rozpoczynają życie we wspólnocie innych tancerzy. Przyjęcie elfa do trupy oznacza dla niego nowe życie – tancerze wojny postrzegają siebie jako elitarnych wojowników, a ich poświęcenie często graniczy z fanatyzmem. Ich wiara we własną wyższość, niemal zadufanie jest przyczyną, dla której oddzielają się od głównego nurtu społeczeństwa elfów i żyją we własnych społecznościach, funkcjonujących na obrzeżach leśnych osiedli.

Chociaż większość trup jest silnie związana z pobliskimi osiedlami i zwykle przyjmuje polecenia lub – jak je nazywają – prośby wodza osady, ich działalność określa głównie przywódca trupy, szanowany wojownik, którego wódz osady traktuje jak osobę o zbliżonej pozycji. Inne elfy powszechnie szanują tancerzy, gdyż nikt nie wątpi w ich wkład w obronę elfich osiedli i wiosek. Jednak szacunek ten jest w pewnym stopniu oparty na strachu i podejrzliwości wobec tych, którzy wybrali życie z dala od innych. Niezwykle zwyczaje tych wojowników są dla zwykłych elfów niepokojące.

Powinienśś się upewnić czy bohaterowie, którzy zostali tancerzami wojny, wezmą sobie do serca te wskazówki, czy po prostu będą traktować swe postaci jak nie posiadające żadnej głębi maszyny do zabijania. W celu zmuszenia gracza do odgrywania bohatera jako rzeczywistego tancerza wojny, możesz wykorzystać przychylność i szacunek elfiej społeczności i okazjonalne błogosławieństwo ze strony Adamnana-na-Brionhy. Jeśli śmiałek ciągle zachowuje się w sposób niegodny lub tchórzliwy, nie powinienśś obawiać się okazać niezadowolenia, żywionego wobec niego przez Pana Tańca, które może przybrać formę odebrania mu jednej, bądź kilku umiejętności specjalnych (bohater cierpi z powodu silnych bólów mięśni, uniemożliwiających mu używanie tych zdolności) aż do momentu, w którym osoba taka oczyści się poprzez podjęcie jakiejś odpowiedniej próby.

•PROFESJA TANCERZA WOJNY•

Tancerze wojny są najbardziej szanowanymi wojownikami spośród leśnych elfów Starego Świata. Żyją, by w walce zdobyć sławę, poświęcając się osiągnięciu najwyższych umiejętności bojowych. Są również mistrzami przedstawień i tańców. Swe zadziwiające wyczyny wykonują z niezwykłą łatwością i gracją.

Tancerzy wojny można znaleźć w wielu większych, leśnych osiedlach elfów Starego Świata. Preferują towarzystwo własnej rasy, lecz często żyją w pewnej odległości od osiedla. Czekając na walkę, ćwiczą bojowe pieśni i zdolności.

Tancerz wojny może zostać poszukiwaczem przygód z wielu powodów. Życie, jakie prowadzi taka osoba dostarcza wielu emocji i prawie nieograniczonych możliwości do wypróbowania umiejętności podczas walki z różnymi przeciwnikami. Tancerze są bardziej dzicy od większości elfów, dlatego niektórzy z nich dochodzą do wniosku, że życie w lesie jest nudne i zbyt spokojne. Czasami zwracają się ku poszukiwaniu przygód na skutek jakiegoś wydarzenia, podobnie jak krasnolud zostaje zabójcą trolli (choć nie- zbyt mądrze jest dokonywać takiego porównania w obecności któregośkolwiek z nich). Tancerze wojny wyróżniają się pełną gracją, dumą, miłością do walki i przywiązaniem do

jaskrawo ufarbowanych włosów, często usztywnionych żywicą.

SCHEMAT ROZWINIĘĆ

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+1	+40	+20	+3	+3	+8	+20	+2	+10	-	-	+20	-	+10

UMIEJĘTNOŚCI

akrobatyka, oburęczność, taniec, rozkojarzenie, uniki, celne strzelanie – tylko broń rzuca-
na, specjalna broń – broń dwuręczna silny
cios, celny cios, unieruchomienie*, bojowy
śpiew*, wirująca śmierć**

* Nowe umiejętności opisane na następnej stronie.

PRZEDMIOTY

broń ręczna, tarcza, włócznia lub miecz dwu-
ręczny bądź dwuręczny topór.

PROFESJE WEJŚCIOWE

Do profesji przejść można z następujących pro-
fesji*: łowca nagród, kapitan najemników,
szampierz, gladiator, banita, zwiadowca.

* Tylko elfy mogą zdobyć tę profesję.

PROFESJE WYJŚCIOWE

kapitan najemników, przywódca banitów,
szampierz.



UMIĘTNOŚCI SPECJALNE

UNIERUCHOMIENIE

Dzięki tej umiejętności tancerz wojny może ogłupić przeciwnika, wykonując serię gwałtownych fint i zwrotów. Chcąc jej użyć, tancerz wojny musi wykonać udany test **Inicjatywy**. Jego przeciwnik musi wykonać, test **Sily Woli** – jeśli będzie on nieudany, tancerz otrzymuje dodatni modyfikator +10 do trafienia tego przeciwnika, a unieruchomiona ofiara ujemny modyfikator do trafienia tego tancerza równy -10. Tancerz, walczący z więcej niż jednym przeciwnikiem musi wykonać tylko jeden test **Inicjatywy**, testy **Sily Woli** muszą wykonać wszyscy przeciwnicy i ci, którym się on nie uda, odczuwają jego skutki. Modyfikatory są stosowane (bez konieczności wykonywania kolejnych testów) aż do momentu, w którym unieruchomiony przeciwnik zdoła zadać tancerzowi wojny celny cios (nie musi on spowodować żadnych obrażeń).

Tancerz wojny nie potrafi unieruchomić przeciwnika, który ma 6 lub mniej punktów **Int** bądź jest odporny na oddziaływania psychologiczne (np. ożywieńcy).

BOJOWY ŚPIEW

Z tej umiejętności tancerz wojny może skorzystać tylko w czasie szarży na przeciwnika. Śpiew będzie skuteczny, jeżeli tancerz wykona udany test **Inteligencji**. Efekty bojowego śpiewu są następujące:

1. Tancerz wojny może zdecydować się wpaść w *furię*.
2. W czasie, gdy tancerz śpiewa, wszystkie osoby walczące po jego stronie otrzymują dodatni modyfikator +10 do testów strachu i grozy.
3. W czasie, gdy tancerz śpiewa, wszystkie wrogi istoty otrzymują ujemny modyfikator -10 do testów strachu i grozy.

Bojowy śpiew trwa do momentu, w którym tancerz zostanie zraniony bądź spędzi rundę poza walką (tzn. kiedy nie jest ani atakowany, ani nie próbuje trafić przeciwnika). Podczas następnego ataku można próbować bojowego śpiewu po raz kolejny.

ROZKOJARZENIE

Dzięki tej umiejętności tancerz wojny może utrzymać przeciwnika na dystans wykonując serię skomplikowanych, prawie baletowych skoków, zwrotów i salt. Tancerz wojny nie może wykonywać żadnych ataków w czasie rundy, w której wykorzystuje tę umiejętność, ale ma modyfikator +10 do wszystkich prób parowania

i uników. Zawdzięcza to niezwyklej ewolucjom i unikom. Tancerz, który zostanie zraniony, nie może używać tej umiejętności w ciągu następnej rundy.

WIRUJĄCA ŚMIERĆ

Kiedy tancerz wojny wprowadzi się w stan maniackalnej furii zwany *wirującą śmiercią*, może wykonać tyle dodatkowych ataków, ile wynosi wielkość jego cechy **Ataki**. W ten sposób, **A 3** pozwala na wykonanie 3 dodatkowych ataków. Za każdy dodatkowy atak trzeba zapłacić jednym punktem **Żywotności**, odzwierciedla to wyczerpanie spowodowane furia.

W czasie wykorzystywania tej umiejętności tancerz wojny nie może *parować* ciosów, chociaż może próbować ich *unikać*. Punkty **Żywotności**, zużyte w trakcie stosowania *wirującej śmierci* są odzyskiwane w normalny sposób. Tancerz wojny, który zostanie sprowadzony do 0 punktów **Żywotności** wskutek użycia *wirującej śmierci*, traci przytomność do momentu odzyskania 1 punktu **Żyw**.

Umiejętności tej nie można używać w połączeniu z *rozkojarzeniem*, *unieruchomieniem* lub *bojowym śpiewem*.

PSYCHOLOGIA

Podobnie jak wszystkie elfy, tancerze wojny są *skłonni do niechęci* w stosunku do krasnoludów, a dodatkowo *nienawidzą* wszystkich goblinoidów.

BROŃ I PANCERZ

Tancerze wojny nie mogą używać żadnej umiejętności specjalnej, jeśli na jakimś obszarze ciała noszą więcej niż 1 Punkt Pancerza niemagicznej zbroi (z wyjątkiem tarczy) lub jeśli posługują się bronią inną, niż służącą do walki wręcz czy strzelecka.



ADAMNAN-NA-BRIONHA: PAN TAŃCA

Opis: Adamnan-na-Brionha narodził się ze związku Dźwięku i Ruchu we mgle, istniejącej przed nadejściem czasu. Tancerze wojny utrzymują, że jest on Najwcześniejszą Istotą – tym, którego taniec określa wszechświat. Znany jest również jako *Pierwszy i Pan Tańca*.

Adamnan-na-Brionha odzwierciedla dwa wydawałoby się przeciwstawne aspekty życia – radość tańca i furję usprawiedliwionego zabijania. Pojawia się jako elf, którego lewa strona ciała jest smukła i pełna elegancji, a prawa pokryta muskulami potężnego wojownika. Również na jego twarzy sąsiadują grymasy wszechogarniającego szczęścia i gwałtownego gniewu.

Tancerze wojny wierzą, iż to właśnie dokonywane przez nich połączenie wojny i tańca tworzy ziemską interpretację kosmicznej manifestacji ich bóstwa.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Adamnan jest symbolizowany przez flet, trzymany w zaciśniętej pięści. Wyznawcy Pana Tańca zwykle przyjmują jedną z ekstrawaganckich fryzur, charakterystycznych dla tancerzy wojny, a dodatkowo muszą nosić symbol swego boga bądź to w postaci naszyjnika, bądź pary kolczyków. W lewym uchu noszą kolczyk przypominający miniaturowy flet, zwykle wykonany ze srebra; w prawym – zaciśniętą pięść, zwykle ze złota.

Zasięg kultu: Adamnan-na-Brionha jest wyznawany przez leśne elfy na całym Starym Świecie. Czczą go wszyscy tancerze wojny.

Świątynie: Formalności, występujące w większości religii są obce duchowi elfów, nie używają oni normalnych świątyń. Adamnana-na-Brionhę powinno czcić się w sercu, a nie wiązać go z jakimś miejscem.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Adamnana pozostają w dobrych stosunkach z osobami, czczącymi pozostałych bogów panteonu leśnych elfów. Są nastawieni pozytywnie (choć nieco paternalistycznie) do wyznawców Dawnej Wiary i Taala oraz Rhyi. W dość dobrych stosunkach pozostają również z czcicielami Ranalda.

Pozostałe kulty ludzkich bogów są ignorowane, a bogowie krasnoludscy postrzegani z pewną dozą rozbawienia. Tradycyjnie wrogie rasy – zwłaszcza goblinoidy – są znienawidzone i uważane za szkodniki, które należy niszczyć przy każdej sposobności.

Dni świąt: Dla wyznawców Adamnana-na-Brionhy daty są nieważne, dlatego jego kult nie określił dni świątecznych. Ważne są *działania*

i *wydarzenia*, dlatego tańczenie, usprawiedliwione zabijanie, szkolenie i przyjmowanie do trupy nowych członków – jeśli jest wykonywane w odpowiednim stanie umysłu – uważa się za działania święte. Dla osób, które są zaznajomione z tajemnicami Adamnana, każde działanie, choćby trywialne, jest częścią Tańca Życia. Każde doświadczenie jest ważne w tym samym stopniu.

Wymagania kultu: Kult jest otwarty dla wszystkich elfów. Zanim elf zostanie nowicjuszem Adamnana, musi skompletować profesję tancerza wojny.

Przykazania: Kult Adamnana nakłada na swych członków nieliczne przykazania – muszą utrzymywać się w sprawności fizycznej i nie mogą zachowywać się w sposób zagrażający dobru elfiej rasy.

Mimo to niektóre rzeczy szczególnie radują bądź gniewają Adamnana; są one zwykle powiązane z przyzwyczajeniami, a nie z działaniami różnych osób. Radosne wkroczenie do walki i usprawiedliwiony gniew, walka i elegancja ruchów radują Pana Tańca. Gniewa go podły mord, niezręczności i tchórzostwo.

Używane czary: Kapłani Adamnana mogą używać wszystkich czarów magii prostej i wojennej, z wyjątkiem *Ognistej kuli*, *Podmuchu wiatru*, *Świetlistego pioruna* i *Przekleństwa przyciągania strzał*. Zamiast tego kapłani Atiamnana mogą korzystać z czaru iluzyjnego poziomu 1 *Dezorientacja wroga* i elementarnych czarów *Chmura dymu* (poziom 1), *Odporność na ogień* (poziom 2) i *Burza pyłowa* (poziom 3).

Umiejętności: Nowicjusze i kapłani Adamnana mogą na każdym poziomie rozwoju dostać *jedną* z następujących umiejętności: *taniec*, *muzykalność*, *śpiew*, *bijatyka* lub *zapasy*. Jak zwykle trzeba wydać na nie punkty doświadczenia.

Próby: Nakładane przez Adamnana próby, będą zwykle wymagać rozprawienia się z istotą bądź grupą istot, które traktują elfy bez szacunku – na przykład goblinoidami, wkraczającymi do lasu lub ludzkimi drwalami i wypalaczami węgla, którzy odważyli się zapuścić w głębsze partie puszczy i ścinać drzewa *lornalim*. Styl, z jakim zadanie zostało wykonane jest co najmniej tak samo ważny jak sukces.

Błogosławieństwa: Zsyłane przez Adamnana błogosławieństwa mogą przybrać formę jednokrotnego wykorzystania jakiegoś czaru, któregoś z umiejętności wyliczonych powyżej lub automatycznego sukcesu w jednym z następujących testów: *skok*, *upadek*, *zeskok*, *reakcja*, *ryzyko* lub dowolnego testu wymagającego użycia **WW**.

GRAEME DAVIS

FIMIR

przekład: Smoq

Na kły Ulrica! – Otto Frankfurter grzmotnął pięścią stojącą obok skałę. – Skąd oni wiedzą?!
Podróżujemy tylko w nocy, pod osłoną mistycznej mgły, ukrywamy się, a oni mimo to wiedzą, że nadchodzimy. Skąd?

Zza skały wyskoczył niewielki, łasicowaty osobnik.

– Ahee! Demony! Demony z mgieł! Nadchodzić. Już.

Otto z niemym wyrzutem uniósł głowę ku niebu.

– Na pustkowiach Chaosu, co tutaj robisz? Miałeś pilnować ogrów. I podobno jesteś czarodziejem, więc spróbuj zachowywać się jak przystało na czarodzieja, a nie jakiegoś zidiociałego gnomiego błazna!

– Och, ogry mają się świetnie. Kiedy odchodziłem, właśnie zaczynały pić.

– Dobrze, sprowadź mi tu Gruklaka. Jest robota. Zbierz oddział. Szybko! Te przekłete fimiry będą tu lada chwila!

Otto odwrócił się w stronę wodza ogrów-najemników.

– Gruklak, czy twoi chłopcy są gotowi? Wasz... ehem... obiad zjawił się wcześniej niż się spodziewaliśmy.

Ogr uśmiechnął się, odsłaniając zęby przypominające stare nagrobki.

– To przekąska, chudzielcu – zagrzmiął. – Obiad podany, chłopaki!

Mgła zbliżała się nieustannie. Wewnątrz było widać jakieś kształty – wielkie, nieprzypominające ogrów cienie. Otto dał sygnał do ataku. Najemnicy wyciągnęli broń i ruszyli naprzód. Przebyli długą drogę do osławionego bogactwa fimirów i teraz zamierzali je w końcu zdobyć.

I zdobyli, ale nie tak, jak oczekiwali. Mgła zawirowała, gdy wojownicy Fimm udarli się w ich szeregi. Byli wszędzie. Piasek plaży stał się czerwony, przybrzeżne fale zabarwiły się krwią.

Wkrótce było po wszystkim.

Podobno fimiry są mieszkańcami demonów i ludzi. Nawiedzają bagna, mokradła i bezładne wrzosowiska. Ich warownie to wielkie, bezładne sterty glazów usypane tak, by z grubsza przypominały ludzkie zamki. Są one wiecznie spowite mgłą. Często, zamiast budować własne twierdze, fimiry zajmują jakąś opuszczoną ludzką warownię. Niektóre legendy mówią o stolicy fimirów, ogromnym obsydianowym zamku wyrastającym ze skalistej wyspy otoczonej zdradliwymi podwodnymi skałami i rafami. Nikt nie wie, gdzie znajduje się to miejsce, a niektórzy twierdzą nawet, że czasami znika, by pojawić się w innym miejscu.

Spółeczności fimirów podzielone są na cztery kasty. Najniżej stoją *Shearl*, niewolnicy, klasa służących; następni są *Fimmowie*, czyli wojownicy, szlachta fimirów, od których rasa wzięła swoją nazwę. Istnieją także *Dirach*, przyjaciele demonów. Nie jest ich wielu, ale są potężni dzięki magii. Wreszcie wzbudające największy strach *Meargh*, królowe-wiedźmy, sprawujące władzę w siedzibach fimirów. *Meargh* to jedyne samice wśród fimirów. Przynależność kastową młodych fimirów widoczna jest od chwili narodzin, a samice są niezwykle rzadkością – w danej warowni rodzi się może jedna na stulecie. Są one zazwyczaj zabijane zaraz po urodzeniu, chyba że władająca w twierdzy *Meargh* jest już stara i bliska śmierci – wtedy wychowuje młodą jako swą córkę i następczynię. Kiedy osada jest przeludniona, *Meargh* może wychować samice i wysłać ją wraz z grupą samców, aby założyła nową siedzibę.

Jeśli *Meargh* umrze nie zostawiając następczyni, społeczność ulega rozwiązaniu. Każdy szlachcic bierze swoich wojowników oraz służbę należącą do jego orszaku i wyrusza na *śmiertelną wyprawę*. *Dirachowie* ruszają wraz z nimi, usiłując utrzymać pomiędzy grupami chwiejny sojusz tak długo, jak to tylko możliwe.

Zdarza się, że ambitny, nie chcący podporządkować się rozkazom szlachcic-Fimm zostanie wygnany ze społeczności. Zabiera wówczas swoich popleczników i również wyrusza na *śmiertelną wyprawę*.

W czasie takiej wyprawy fimiry walczą, nie zastanawiając się nad szansami zwycięstwa czy osobistym bezpieczeństwem. Bardzo rzadko

śmiertelna wyprawa kończy się inaczej niż całkowitym zniszczeniem ich grupy. Niewiele wiadomo o religii i bóstwach fimirów. Prawdopodobnie oddają cześć któremuś z potężniejszych Większych Demonów, z którymi są związani. Niektóre grupy oddają cześć bogu zwanemu Balor, o którym wiadomo tylko tyle, że jest ogromny i ma jedno oko. Plotki głoszą, że do uniesienia powieki tego oka potrzeba

kilku Fimirów, ale raz otwarta żrenica zabije każdą żywą istotę, na której spocznie jej spojrzenie. Jednym z często spotykanych na sztandarach, zbrojach i ekwipunku fimirów symboli jest pusty obrys rombu, z którego boków wystrzeliwują krótkie promienie. Jest to ponoć symbol śmiercionośnego oka Balora, ale – jak we wszystkim, co dotyczy fimirów – niewiele wiadomo na pewno.

NA POŁUDNIE OD KAMMENDUN UKRYWA SIĘ JEDNOOKI GOŚĆ

Ta krótka przygoda rozgrywa się w Schadensumpf, około 165 kilometrów na zachód od Middenheim. Jej głównym zadaniem jest zaznajomienie bohaterów z fimirami jako rasą, ale po niewielkich przeróbkach można zamiast owych istot użyć dowolnego innego wielkiego, humanoidalnego potwora – na przykład ogra lub trolla.

WPROWADZENIE

– Na brodę Taala, co za mgła! – Johann Sumpfer wpatrywał się w mrok. W całym swoim spędzonym na bagnach życiu nigdy jeszcze nie widział takich oparów. Przypominały mu historie o fimirach, którymi w dzieciństwie matka straszyla go, gdy był nieposłuszny. Wiosłował wytrwale i wreszcie dobił do kamienistego urwiska. Chwilę później zamajaczył przed nim kształt poszarpanego wzgórza. Sumpfer jęknął, gdy uświadomił sobie, że znalazł się w pobliżu starej kopalni – ponad piętnaście kilometrów od wioski. Światło dnia gasło coraz szybciej. Nie dostanie się do domu przed nocą, a stara kopalnia da mu przynajmniej schronienie. Może nawet uda się rozpalic ogień, jeśli tylko zdola wyciągnąć kilka stempli nie zwalając sobie na głowę stropu chodnika.

Zapalając pochodnię, Sumpfer ruszył powoli wzdłuż górnego tunelu. Jako dziecko bawił się tu z kolegami, wiedział więc, że kilkadziesiąt kroków dalej przejście zamienia się w obszerne, niskie wyrobisko. Był w połowie drogi, kiedy usłyszał płacz. Obcy, nieludzki – takiego syku, beczenia i niezrozumiałego narzekania nie mogłoby wydać ludzkie gardło, ale wiadomo było, co oznaczają te odgłosy: gdzieś w kopalni było coś bardzo młodego i bardzo przestraszonego.

Gdy tylko wszedł do wyrobiska, poczuł obecność czegoś wielkiego. Obrócił się – za późno. Rozdzierający ból łamanych żeber i dartego

o strop grzbietu spadł nagle wraz z ciosem, który odrzucił go pod przeciwną ścianę.

Nieświadomość wydawała się lepsza niż widok przygarbionej, nadchodzącej powoli postaci. Jakiś głos w jego mózgu szeptał: „*Nie musisz tu być, kiedy to się stanie; wystarczy zamknąć oczy i zapaść się w ciemność*”.

W świetle leżącej na ziemi i migoczącej bezsilnie pochodni Sumpfer dojrzał mocne nogi zakończone stopami o trzech palcach, grubą ogon i stożkową głowę z jednym okiem.

Jego ciało zaprotestowało boleśnie, gdy przeturlał się błyskawicznie, a okuty brązem drąg uderzył z ostrym trzaskiem o podłogę w miejscu, gdzie jeszcze przed chwilą znajdowała się jego głowa. Rozpaczliwie szukające dłonie znalazły pochodnię i pchnęły z całej siły w górę, w kierunku twarzy stwora. Rozległ się wściekły syk palonego fimira. Resztę pamiętał jak przez mgłę. Gdy jego ciało gramoliło się z szybu, spychało łódź na jezioro i opadało na jej dno, obserwował własne poczynania obojętnie, jak obcy. Trzeba ostrzec ludzi, powtarzał sobie bez przerwy – fimir w starej kopalni. Muszę ich ostrzec!

– GDZZZIE ON JESSST?! CHCSSSĘ MIEĆ TU TEGO ZZDRAJCSSE!! WYTNE MU WĄTRROBĘ, UGOTUJĘ NA NIEJ ZZZUPE I PRZYSSSTROJĘ JEGO OKIEM!!!

Bryz z Fianna Fimmów przetknął ślinę i spróbował przyjąć pozę, która jednocześnie wyrażałaby gotowość do działania i wiernopoddańczy respekt. Nigdy jeszcze nie widział Matki Skattach tak rozwścieczonej – z drugiej strony, nigdy jeszcze nie widział, aby ktokolwiek próbował ją zabić.

– WEPCHNĘ MU JEGO WŁASSSNY OGON W GARRRDŁO, AŻ WYJDZIE ZZZ DRUGIEJ SSSTRONY, A POTEM GO ZZZŁAPIĘ I PRZEWRÓCSSE NA LEWĄ SSSTRONĘ!!!

– Ruszszymy zzza nim natychmiassst... – Bryz zająknął się, unikając zręcznie, choć dyskretnie



szczura błotnego, którym *Meargh* cisnęła w gniewie o ścianę. Zwierzę uderzyło w skałę z mokrym chrupnięciem i ześlizgnęło się martwe na ziemię. Przypominanie Matce Skattach o swoim istnieniu, okazało się błędem.

– CO TU JESZSZZSCZE ROBISZSZSZ, GADZINO? DLACZEGO JESZSZZSCZE NIE WYRUSZYŁEŚŚ ZZZZZA TYM ZZDRAJCSSA? NA ŚŚ-ŚMIERCIONOŚŚNE OKO BALORA, ZADOWOLE SSSIĘ TWOJĄ WĄTROBĄ, JEŚŚŚLI GO NJE ZNAJDZIECSSIE!!!

– Mmmatko... – wyjąkał ksiązę – wwiemy, w którą ssstronę poszedł...

Matka Skattach ruszyła dalej wściekłym krokiem, a Bryz podskakiwał, unikając jej wściekle zamiatającego ogona. Dziękował Balorowi, że nie miała na nim takich ostrzy, jak on – inaczej wszyscy byliby już bez głów.

– ...Poszedł nna południowy-wsschód – mówił dalej nerwowo. – przez całe dni csiągnie ssię tam pussesste bagno.

– MUSSSI COŚŚ TAM BYĆŚŚ, INACZEJ NIE POSZSZEŁBY W TAMTĄ SSTRONĘ, GŁUPOLU!

Okno Bryza zwężało się w zamyśleniu. „Sssłyszszalem, że jessst tam mała ludzka wiossska, jakieśś trzy dni drogi ssstąd. Zaraz, zaraz... jak ona ssię nazywała... Kammendun?”.

STRESZCZENIE PRZYGODY

Matka Skattach to *Meargh* małej siedziby fimirów położonej w Schadensumpf, wielkim bagnie na zachód od Middenheim. Fimiry czasami najeżdżały bliżej położone ludzkie wioski, ale jedyną reakcją ludzi było częściowe wyludnienie obszaru, opuszczenie go przez osadników i kilka ekspedycji podjętych raczej dla formalności przez grafa Borysa Todbringera I. Żadna z nich nie zdołała odnaleźć warowni fimirów. Obecnie społeczność wraca do równowagi po próbie zdradzieckiego zamordowania Matki Skattach. Niedawno urodziło się młode płci żeńskiej, które powinno zostać zabite, ponieważ Matka Skattach jest ciągle młoda i silna, a osada zbyt mała, by mogła się podzielić. Po między Dirachami znalazł się jednak jeden o imieniu Gobniu, który dostrzegł w narodzinach młodej sposobność do uzyskania władzy. Miał zamiar zamordować *Meargh* i zastąpić ją nowourodzoną samicą, którą mógłby kontrolować. W takim przypadku byłby faktycznym władcą siedziby.

Plan Gobniu zawiódł. Wykryty zdrajca zdołał uciec wraz z młodą samicą, kierując się na południe, w bagna, poza tereny łowieckie fimirów. Ukrył się w wyeksploatowanej kopalni żelaza znajdującej się po przeciwnej stronie

jeziora niż ludzka wioska Kammendun. Inne fimiry przeczesują bagna szukając zbiegów. Wioska leży dokładnie na ich trasie.

WPROWADZENIE NASZYCH BOHATERÓW

Schadensumpf leży w niezbyt uczęszczanym regionie, będziesz więc potrzebował dobrego uzasadnienia, by zapędzić tam bohaterów. Oto garść pomysłów:

- kilka wiosek na brzegach bagna ucierpiało ostatnio w wyniku najazdów fimirów; bohaterowie mogą wyruszyć, by zbadać tę sprawę, albo graf Borys może rozesłać heroldów poszukujących najemników i łowców przegód;
- bohaterowie mogą deptać po piętach przywódcy złego kultu albo innemu podłemu bohaterowi niezależnemu, który umknął im na końcu ostatniej przygody i skierował się w stronę bagna, gdzie chce ich ostatecznie zgubić lub wprowadzić w życie jakiś szatański plan; – bogaty kupiec może nająć drużynę, by zapewniła jego karawanie bezpieczny przejazd przez las, chce bowiem zakupić w okolicy bagna rudę żelaza.

SPOTKANIE WE MGLE

Drużyna wędruje po słabo uczęszczanym szlaku przez Lustrzane Pustkowia, kierując się ku wiosce Kammendun. Jest późne popołudnie, dwie lub trzy godziny przed zachodem słońca. Droga wiedzie przez szczyt wzniesienia i w głąb płytkiej doliny. Gdy podróżnicy zejść w kotlinę, zacznie się tworzyć mgiełka. Każdy elf lub Ranger stwierdzi, że w tej okolicy i o tej porze dnia nie jest to niczym niezwykłym. Jednak do chwili przebycia połowy drogi do wyjścia z doliny mgła znacznie zgęstnieje, ograniczając widoczność do zaledwie kilku metrów.

Jeśli któryś z bohaterów zainteresuje się mgłą (elfy i Rangerzy mogą stwierdzić, że nie jest naturalna po udanym teście **Inteligencji**), zapamiętaj kto to był, i każ wszystkim wykonać test *sluchania* (na -30%: mgła wygłusza dźwięki tak, że wszystkie hałasy słychać jako dźwięki *ciche*). Osoby, które wcześniej zgłosiły szczególne zainteresowanie nagle gęstniejącą mgłą, otrzymują do testu dodatni modyfikator +20.

Jeśli test *sluchania* był udany, bohaterowie usłyszą dźwięki poruszających się istot – szelesty, słabe podzwanianie i pobrzękiwanie. Wydaje się, że dźwięk dochodzi ze wszystkich stron naraz, ale może to być jedynie efekt spowodowany mgłą. Przez opary nic się nie

daje dojrzeć – nawet umiejętności takie jak *bystry wzrok* i *widzenie w ciemnościach* są w tych warunkach bezużyteczne. W tej chwili wszyscy muszą wykonać test **SW**, albo tracą tymczasowo 10 punktów **CP**, **OP** oraz **SW**.

– SSSSTACŚŚŚ LUDZIE!

Ten syczący rozkaz wydaje się nadchodzić zewsząd i znikąd jednocześnie. Głos mówiący w silnie zniekształconym reikspielu nie przypomina ludzkiego. Niezależnie od tego, czy drużyna zatrzyma się, czy nie, z mgły przed nimi wyrusza się grupa trzech fimirów. Wszędzie dokoła mającą podobne, zbliżające się do bohaterów zwaliste kształty. Zostali otoczeni przez przynajmniej dwa tuziny potworów!

Fimiry nie zaatakują drużyny natychmiast, ale bardzo chętnie naprawią to niedopatrzenie, jeśli bohaterowie uczynią coś pochopnego. Podkreśl ogromne rozmiary stworzeń (gdyby nie były wiecznie przygarbione, miałyby wzrost ogra) i sporą liczebność, aby gracie uprzytomnili sobie, że walka z nimi nie jest dobrym pomysłem. Dwa fimiry występują naprzód – Fimm-szlachcic z ostrzami na ogonie i rogaty Dirach z gładkim ogonem. Fimm jest ubrany w kolczugę z brązu i nałożoną na nią ornamentowaną, okrągłą płytę z brązu, zakrywającą brzuch. W jednym ręku trzyma topór, w drugim maczugę. Człowiek potrzebowałby obu rąk, by władać którymkolwiek z tych narzędzi. Dirach ma w ręku długie, pokręcone kij.

– Osssttrożżżnie ludzzie – syczy Fimm, ostrzegawczo machając ogonem i zbliżając się do drużyny. Zatrzymuje się około trzech metrów od najbliższego z bohaterów. – Szszukamy zzzbiegów... gładkoogoniasstych, jak tennn... (wskazując na Diracha) Rozzzumiecssie?

Jeśli bohaterowie powiedzą prawdę (że nie widzieli żadnego innego fimira), to pojedyncze oko Fimma zwięża się.

– Trudno – mówi. – Poszszukamy dalej... Ludzzzka wiossska niedaleko... Może tam ss-się zabawimy... jeśśśli wcześśśniej ich nie zznajdziemy...

Jeżeli bohaterowie spróbują pozbyć się fimirów, każąc im szukać wiatru w polu (czyli podając nieprawdziwe informacje), Fimm zabierze swoich podwładnych i skieruje się w stronę, wskazaną przez bohaterów, na odchodnym czyniąc podobną uwagę na temat ludzkiej wioski.

W każdym przypadku fimiry odejdą, pozwalając drużynie spokojnie dotrzeć do Kammendun. Poza sprawami, które przywiodły ich na Lustrzane Pustkowia, bohaterowie mają teraz

znacznie pilniejsze zadanie – ostrzec mieszkańców wioski, że w okolicy są fimiry, i że ich osada może znaleźć się w niebezpieczeństwie.

WIOSKA

Wioska Kammendun składa się z pół tuzina chałup zbudowanych w pobliżu miejsca, gdzie rzeka Schaumfluss wpływa ze wschodu na bagna. Poza domami 28 mieszkańców jest tu jeszcze niewielka kuźnia i szkutnia.

Indeks miejscowości wyglądałby mniej więcej tak:

Miejscowość	Wielkość	Władca	Ludność
Kammendun	V	graf Borys Todbringer	28
Bogactwo	Źródła bogactwa	Garnizon/Milicja	
I	rybołówstwo, górnictwo żelaza	–/–	

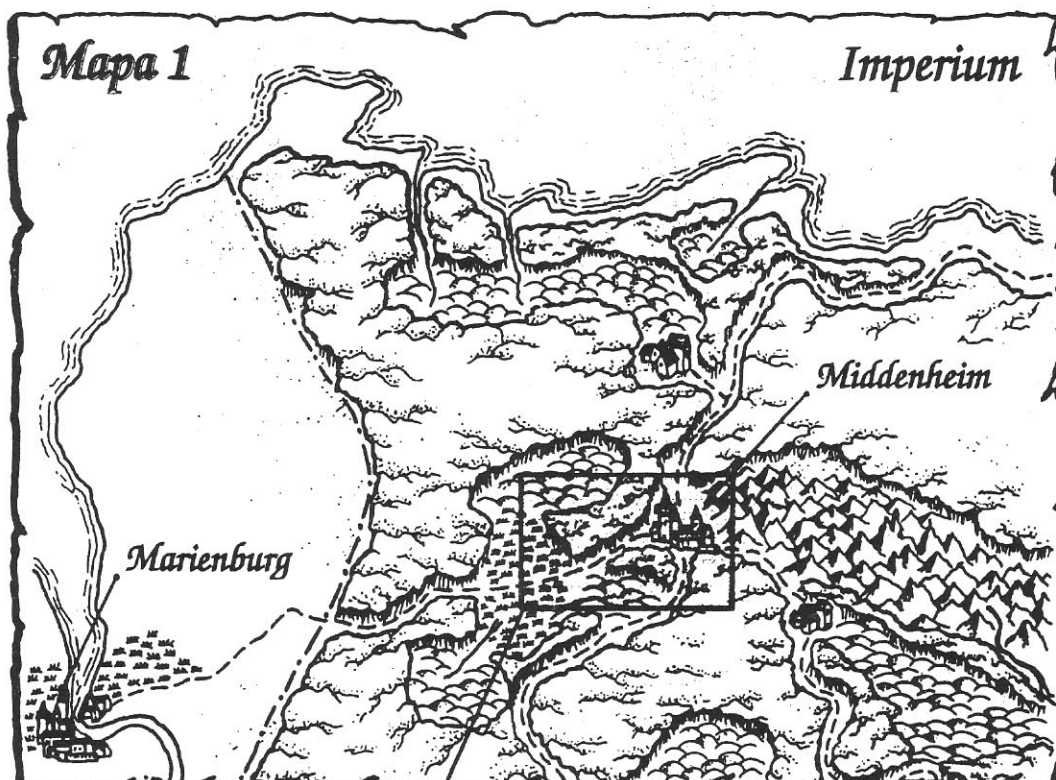
Bohaterowie zostaną w wiosce gościnnie przyjęci, a mieszkańcy zrobią co tylko mogą, by zapewnić im wygodne mieszkanie.

W Kammendun nie ma zbyt wielu wolnych miejsc do spania, ale tubylcy chętnie natną nowego sitowia na posłania itp. Jeśli używasz zasad, odnoszących się do poziomu socjalnego z **Galerii Bohaterów**, wieśniacy będą współpracować z każdym, kto ma poziom socjalny równy 0 lub wyższy. Tylko grupy składające się wyłącznie z postaci o ujemnym poziomie socjalnym mogą mieć problemy. Mniej więcej w pół godziny po przybyciu drużyny do wioski, od strony niewielkiej plaży podnosi się rwetes. Ktoś zauważył na jeziorze dryfującą łódkę, najwyraźniej pustą. Należała do mieszkańca wioski imieniem Johann Sumpfer, który nie wrócił na noc do domu.

Natychmiast wyrusza kilka łodzi; wieśniacy ściągają dryfującą zgubę na brzeg. Na jej dnie leży nieprzytomny z wyczerpania i utraty krwi Sumpfer. Jego ubranie jest podarte i poplamione krwią, a on sam ma złamane trzy żebra i wstrząs mózgu. Powróci do zdrowia po przywróceniu magią leczniczą i/lub zdolnościami zielarskimi 6 punktów **Żywotności**. Jeśli grupa nie dysponuje takimi możliwościami, przy wynoszeniu z łódki ranny na chwilę się ocknie – ma ważną wiadomość.

– Fimir! – mamrocze z cicha. – Fimir w starej kopalni! Prawie mnie zabił.. Trzeba coś zrobić... trzeba...

Po czym znowu traci przytomność. Jeśli bohaterowie zapytają o starą kopalnię, wieśniacy wskażą im miejsce prawie dokładnie na południe od wioski, po przeciwnej stronie jeziora – daleko od miejsca, w którym drużyna napotkała grupę szukających zbiegów fimirów. To powinno doprowadzić ich do



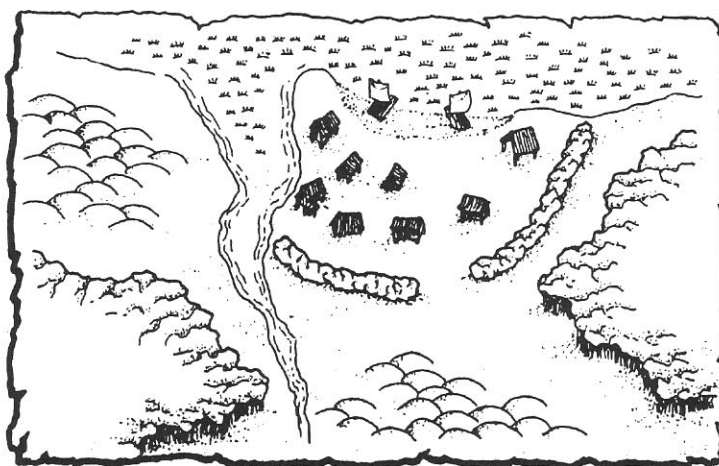
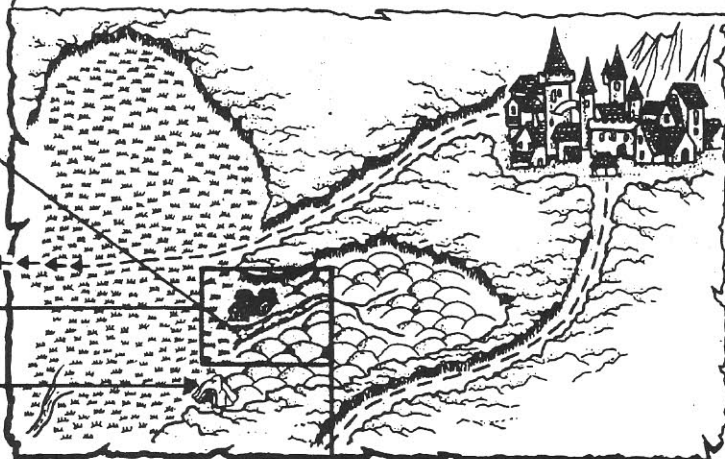
Mapa 2 ►

Rzeka Schaumfluss

do Marienburga

Kammendun

stara kopalnia



Mapa 3

◀ *wieś Kammendun*

wniosku, że fimiry znajdą wioskę, zanim zdążą znaleźć uciekinierów, co dla wszystkich zainteresowanych będzie **bardzo** złym rozwiązaniem. Przed drużyną stoją dwie możliwości – bohaterowie mogą udać się do starej kopalni, schwycić zbiegów i spróbować wydać ich szukającym ich fimirom lub też pozostać w wiosce i pomóc w jej obronie przed oczekiwanym atakiem, zgodnie z najlepszymi wzorami rodem z *Siedmiu samurajów*.

Dalszy ciąg przygody możesz poprowadzić w dowolny sposób. Jeśli bohaterowie pragną zostać i bronić wioski, a ty chcesz, by poszli do kopalni, to niech wszyscy wieśniacy zgarną najcenniejsze rzeczy, wypłyną w łódkach na środek jeziora i zostaną tam tak długo, dopóki nie będą pewni, że fimiry sobie poszły. Sumpfer może znowu odzyskać częściowo zmysły, aby zaznaczyć, że w kopalni widział *jednego* fimira, i że słyszał płacz czegoś, co musiało być młodym fimirem – po czym nasi bohaterowie stwierdzą, że wyczekująco patrzy na nich 28 par oczu.

Z drugiej strony, jeśli chcesz, żeby drużyna wraz z wieśniakami walczyła dzielnie przeciw fimirom, to grupa pościgowa może pojawić się w pobliżu wioski wkrótce po pszybiciu bohaterów, zanim będą mogli wprowadzić w życie jakieś plany. Obrona wioski może być interesującą potyczką.

STARA KOPALNIA

Jeśli drużyna wyruszy zbadać starą kopalnię, nie powinna mieć trudności z dotarciem do niej. Jeżeli będzie to konieczne, jeden lub więcej wieśniaków może przewieźć bohaterów przez jezioro. Przewoźnicy nie zostaną jednak na brzegu – wszystko, na co mogą się zdobyć, to wypłynięcie na środek jeziora, gdzie będą czekać i obserwować wydarzenia z daleka.

Schadensumpf jest ważnym źródłem błotnego żelaza, niskoprocentowej rudy żelaznej zbierającej się w panwi solnej na dnie bagna. Podobnie jak wiele rozsianych w tym rejonie małych osad, mieszkańcy Kammendun oprócz rybołówstwa, rolnictwa i zbieractwa zajmują się wydobywaniem, przerabianiem i sprzedażą rudy. Wiele lat temu krasnoludzki koncern kupiecki z Middenheim próbował otworzyć w okolicy kopalnię. Z początku wyniki były zachęcające, ale złoża szybko się wyczerpało i kupcy zdecydowali, że całościowy uzysk z kopalni nie pokrywał nawet kosztów jej budowy. Od tego czasu kopalnia stała opuszczona.

Lokacja 1 – Wejście

Rdzewiejące i gnijące resztki torów kolejki czynią z tego przejścia teren *trudny*. Nieudany test *ryzyka* oznacza mocno wykręconą kostkę (-1 *Żyw*, osoba ze skrzywoną kostką może poruszać się z prędkością jedynie *ostrożnego* marszu przez najbliższe k20 tur). Bałagan i śmiecie u wejścia oznaczają, że fimiry otrzymują one dodatni modyfikator +10 do wszystkich testów *sluchania* wykonywanych przez siedzące w kopalni.

W czasie, kiedy bohaterowie znajdują się w tym obszarze, fimir wykonuje trzy testy *sluchania*: pierwszy, gdy bohaterowie dotrą do wejścia następny, gdy drużyna dotrze do połowy przejścia, i ostatni, gdy przejdą już przez cały korytarz. Po pierwszym udanym teście młody fimir zacznie płakać – słychać dziwną mieszankę syku, beczenia i płaczu, w oczywisty sposób nie wydawaną przez człowieka, ale oczywiście przez coś bardzo młodego i przestraszonego. Ten dźwięk zaalarmuje Diracha, który spróbuje zniszczyć intruzów, zanim dotrą do Lokacji 4.

Lokacja 2 – Wyrobisko

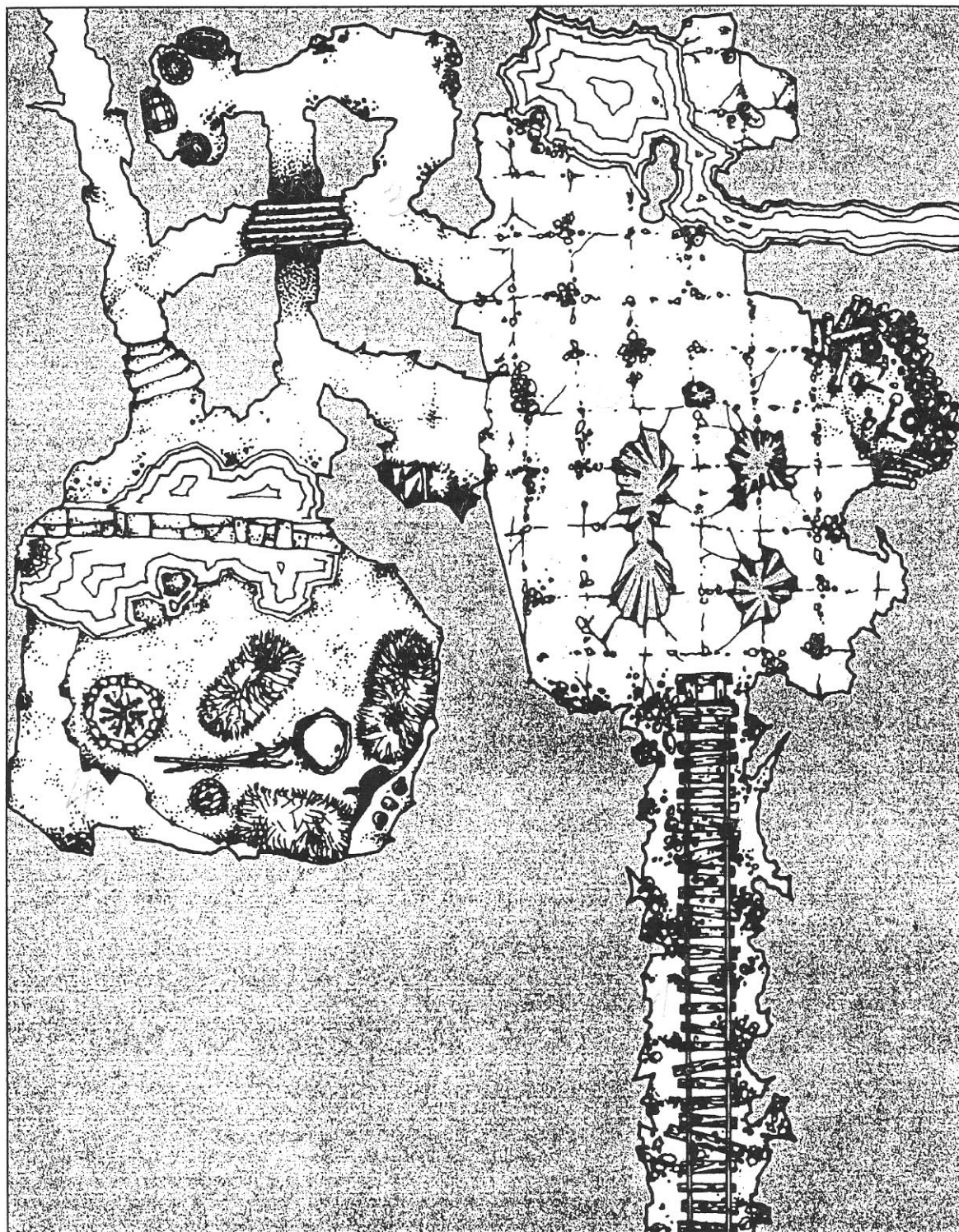
W tym miejscu pracowali górnicy. Dla podtrzymania stropu pozostawiono kilka skalnych kolumn. Wszędzie dookoła widać ślady niedysiejszej działalności w postaci porzuconych narzędzi i wałających się tu i ówdzie drewnianych stempli. Część pomieszczenia jest zalana (woda ma około 30 centymetrów głębokości), a ze ściany, z dwucentymetrowej szczeliny wypływa niewielki strumyk. Jeśli Dirach będzie miał czas na przygotowanie się, użyje czarów takich jak *Dźwięki* i *Bagienne ogniki*, aby ściągnąć drużynę do przeciwnego końca sali – będzie mógł ocenić ich siłę i zyska trochę czasu na przygotowanie obrony w Lokacji 3. Jeśli grupa wyda mu się bardzo silna, podrzuci im *Ognistą kulę*, która powinna ich nieco zmiękczyć, po czym wycofa się do sali 3. Jeśli bohaterowie zmarnują cenne zasoby magii, jak czary w rodzaju *Ognistej kuli*, strzelając z biodra do iluzyjnych dźwięków i światła – tym lepiej.

Lokacja 3 – Tunele próbne

Kiedy główne wyrobisko zostało wybrane do czysta, górnicy wybili kilka tuneli próbnych, w nadziei napotkania nowego złoża wysokoprocentowej rudy żelaza. Nie znaleźli jednak niczego poza wodą i częścią zatopionego systemu jaskiń. Wykopane tunele tworzą teraz



Mapa 4 stara kopalnia



główną linię obrony Diracha. Ma on zamiar poprowadzić drużynę dookoła zapętlających się korytarzy tak, by mógł podejść do nich od tyłu i dobrać się do ostatniego bohatera w szeregu, o ile tylko nadarzy się ku temu sposobność. Zawsze zadba o pozostawienie sobie wolnej drogi ucieczki do Lokacji 4 na wypadek, gdyby szczęście w walce obróciło się przeciwko niemu.

Jeziorko łączące Lokacje 3 i 4 będzie trudne do przebycia. Skalny strop tworzy w tym miejscu sięgający niemal do powierzchni wody nawis – by w ogóle dostrzec wejście do Lokacji 4, trzeba wykonać udany test *przeszukiwania*, mimo tego, że młody fimir niemal bez przerwy zanosí swoim dziwnym „płaczem”. Po zlokalizowaniu przejścia jasne się stanie, że jedynym sposobem dostania się do ukrytej sali jest brodzenie w sadzawce, a następnie prześlizgnięcie się pod kamiennym nawisem.

Fimir może to uczynić bez problemów, ale bohaterowie muszą wykonać test *ryzyka pływanie* +20 do testu; za każdy punkt metalowej zbroi -5 osoby o wzroście poniżej 1,5 metra -10). Nieudany test oznacza, że dana osoba wynurza się parszcząc i krztusząc w przypadkowo wybranej sali (3 lub 4) i przez k6 **Wt** rund uważana jest za cel *statyczny*.

Lokacja 4 – Jaskinia

Tu właśnie Dirach ukrył siebie i młodą samicę. Tutaj także – jeśli zajdzie taka potrzeba – będzie ostatni bastion jego obrony. Spróbuj do granic możliwości wykorzystać przewagę, dopóki bohaterowie będą w wodzie; może nawet wyjść do nich i spróbować kilku utopić. W tym przypadku obie strony wykonują w każdej rundzie test **S**. Jeśli bohaterowi się uda, a fimirowi nie, to poszukiwacz przygód może opuścić sadzawkę i przejść do dowolnej z jaskiń (wybiera gracz). Jeżeli obie strony przeszły test pomyślnie (albo obie niepomyślnie) – nic się nie dzieje. Jeśli fimir wykona test, a bohater nie, to nasz heros traci 1 punkt **Żyw** w wyniku kombinacji duszenia i przytupienia.

Dirach będzie walczył do śmierci tylko wtedy, kiedy nie będzie miał żadnego sposobu ucieczki. Jeśli zostanie mocno przyciśnięty, to przy pierwszej okazji chwyci niemowlaka, prześlizgnie się pod stropem i ucieknie z kopalni, rzucając już na zewnątrz czar *Wezwanie rumaka*, ściągając za jego pomocą demonicznego sługę, z którym zawarł niegdyś trwały pakt i spróbuje jak najszybciej zniknąć z oczu prześladowców.

ZAMKNIĘCIE PRZYGODY

Przygoda może się zakończyć na jeden z dwóch sposobów – albo bohaterowie schwytają zdradzieckiego Diracha i młodą samicę, albo pozwolą im uciec. W każdym przypadku to, co zdarzy się dalej, jest uzależnione od twych zamierzeń.

Grupa pościgowa fimirów pojawi się w kopalni wkrótce po tym, jak drużyna wyjdzie na powierzchnię. Jeśli Dirach uciekł, ale za to grupa sprawiła się dzielnie, a Ty postanowiłeś być łaskawy, to możesz zdecydować, że ścigani wpadają wprost w nadstawione ramiona czekającej grupy fimirów, którzy ich błyskawicznie obezwładniają i zabierają do swej warowni, aby przygotować egzekucję. Zaaferowani zdobyczą zapominają całkowicie o ludziach. Jeśli bohaterowie zdołają zabić uciekinierów, to mogą wydać grupie pościgowej ciała, które fimiry zabiorą do swojej siedziby. Potem wystarczy już tylko rozdzielić punkty doświadczenia. Jeśli drużyna pokpi sprawę albo przez cały czas nie jest w stanie pojąć, o co tak naprawdę chodzi w przygodzie, to uciekinierzy mogą się wydostać bez problemów. Potem grupa pościgowa zaatakuje wioskę. Zanim przybędą fimiry, pozwól bohaterom uisć z kopalni do czekających łódek, po czym daj im około godziny na zorganizowanie wieśniaków i przygotowanie obrony. Bardzo pomocny będzie tu plan wioski. Jeśli chcesz być szczególnie paskudny, grupa pościgowa może zaatakować wioskę nawet jeśli bohaterowie zabiją dwoje uciekinierów i wydadzą ich ciała. Tak czy siak czekała ich śmierć, ale fakt, że zginęli z rąk nędznych ludzi (elfów, krasnoludów, nieważne) jest ciężką obrazą dla fimirów – obrazą, którą może zmyć tylko krew.

Skład atakującej grupy fimirów powinien być dobrany tak, by dać bohaterom i wieśniakom przynajmniej równe szanse – jeden fimir-szlachcic, około tuzina wojowników-Fimmów i Dirach powinno wystarczyć aż nadto, by wszyscy w Kammendun musieli się nieźle napocić.

Rozdział punktów doświadczenia

Przygoda ma tylko jeden cel – należy znaleźć i schwycić lub zabić dwoje uciekinierów. Wypełnienie zadania jest warte 50 punktów doświadczenia dla każdej z postaci biorących udział w akcji. Do 50 dodatkowych punktów można przyznać za dobrą grę, inteligentne pomysły i wkład we wspólną zabawę.



Informacje

Bardziej inteligentni i obdarzeni lepszą wyobraźnią gracze mogą zechcieć schwytac Diracha, żeby uzyskać odeń informacje o fimirach. Schwytanie go powinno być trudne, ponieważ jego głównym celem jest ucieczka z młodą samicą; więc – obawiając się wydania grupie pościgowej – będzie raczej walczył do śmierci. Jeśli jednak bohaterowie opracują mądry plan pochwycenia zbiegów, nie przeszkadzaj im w jego realizacji.

Schwytany Dirach będzie próbował układać się z drużyną o wolność i życie, oferując w zamian informacje. Chętnie poda bohaterom ogólne dane o społeczności fimirów i ich mentalności (można je znaleźć na stronie 218 w podręczniku **WFRP**, ale nie zechce wyjawic położenia warowni w Schadensumpf – jest wprawdzie renegatem i ciąży na nim wyrok śmierci, ale nie ma zamiaru zdradzać swojej rasy byle ludziom. Udany test *przesłuchiwania*, zagrożenie życiu młodej samicy albo przekonywujące sugestie o wydaniu go grupie pościgowej mogą jednak wpłynąć na zmianę jego nastawienia. Aby wykorzystać to do końca, odegraj przesłuchanie bardzo dokładnie: niech bohaterowie wyciągają z niego informacje kawałek po kawałku.

KONTYNUACJA PRZYGODY

Wspomnieliśmy już o możliwości zorganizowania obrony wioski w stylu *Siedmiu samurajów*. Inna możliwość rozwinięcia przygody to wyprawa przeciwko samej warowni fimirów. Nie będzie to jednak łatwe zadanie i drużyna może się na nie porwać tylko wtedy, gdy jest bardzo silna i dobrze wyposażona. Dodatkowo przydałoby się namówić wielkiego księcia Leopolda, aby dał bohaterom do dyspozycji oddział wojska, które pomogłoby usunąć problem raz na zawsze.

BOHATEROWIE I POTWORY

Typowy wieśniak

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *rybactwo, żeglowność, pływanie*, 20% szans na posiadanie *sztuknictwa*

Przedmioty: łódź, sieci, sztylet lub krótki miecz, k20 szylingów.

Grupa pościgowa – wojownik Fimm

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	19	5	3	11	30	2	18	18	14	18	18	14

Przedmioty: koszulka kolcza z brązu (1 PP tułów), broń ręczna.

Grupa pościgowa – szlachcic Fimm

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	19	5	4	15	40	3	28	28	24	28	28	14

Przedmioty: kolczuga kolcza z brązu z płytą na brzuch (2 PP tułów), hełm z brązu (1 PP głowa), topór, maczuga.

Grupa pościgowa – Dirach

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	9	4	3	14	40	1	28	28	34	28	28	14

Przedmioty: szata, kij, komponenty do czarów.

Magia: 14 punktów magii, k4 czarów magii prostej, k4 czarów z 1 poziomu magii demonicznej i/lub bojowej, k4-2 czarów z 2 poziomu magii demonicznej i/lub bojowej. Mistrz Gry wybiera czary losowo.

Grupa pościgowa – Dirach-renegat

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	9	5	4	14	40	1	28	28	34	28	28	14

Przedmioty: szata, kij, komponenty do czarów.

Magia: 16 punktów magii.

Czary: *Bagienne ogniki, Dźwięki, Ognista kula, Ręka-młot, Wezwanie rumaka, Wywołanie paniki, Przyzwanie energii*.

Młoda samica Fimira

Dzieciak jest zbyt maty, słaby i przestraszony, żeby wziąć jakikolwiek aktywny udział w przygodzie. Każdy bohater, który spróbuje zabić, robi to automatycznie. Możesz uznać, że każdy, kto zechce pochwycić, musi wykonać udany test **Zręczności**, aby uniknąć mocnego ugryzienia w palec (fimiry mają od urodzenia pełny zestaw zębów!) Nieudany test oznacza, że bohater upuścił dziecko, które ucieka do jeziora i nurkuje, chcąc się ukryć gdzieś indziej w kopalni. Rozgrywaj to na tyle długo, aby zirytować graczy, nie nudząc ich przy tym.

PODZIĘKOWANIA

Powyższy artykuł nie zostałby stworzony bez mózgu jednego człowieka... oczu innego, rąk trzeciego i nóg czwartego...

Pomysł, opisy, ilustracje i opracowanie:

Graeme Davis, Rick Priestley, Nigel Stillman, Jim Bambra, Nick Bibby, Paul Bonner, Gary Chalk i Jes Goodwin.

PAUL MURPHY

MARUDERZY MORGLUMA

Nie tyle gotowa przygoda, co zarys całej kampanii.

przekład: Artur Marciniak

– *Aprawo padź!*
Chwila ciszy.
– *Owiedziałem „Aprawo padź!” wy świ-
nioszące pokurczoluby!*
Długa chwila ciszy. A później:
– *Co jest, sierdżancie?*
– *Co jest co, białoskórcu?*
– *Nasze łoczy?*
– *Nie, NIE, NIE! „Aprawo padź” znaczy*
patrzeć w prawo, nie kaprawo! Teraz zam-
knij jadaczkę i APRAWO PADŹ!
Długa, pełna niepewności i zmieszania
chwila ciszy. Żołnierze kręcą głowami, pa-
trzą na siebie niepewnie...
– *Er... a gdzie jest prawo, sierdżancie?*
TRZASK, PRASK.
– *To ta zdrona dwego lba, gdzie maż*
złamany kiel. Ktoś jeżdże kce zadać głupie
pytanie?

WSTĘP

Maruderzy Morgluma to radosna, złośliwa banda orków i goblinów, licząca około osiemdziesięciu głów. Są zawsze gotowi do wywołania wielu kłopotów po tym, jak wma- szują *en masse* w obszar, gdzie toczy się twoja kampania. Do czego mogą ci się przy- dać? No cóż; niektórzy bohaterowie graczy niezbyt chętnie idą w dżicz i mieszają się w sprawy tych naprawdę-złych-i-potwornych- gości, kręcących się po obrzeżach świata. Jak się wydaje, bardziej odpowiada im wale- sanie się po miastach, angażowanie w nudne intrygi polityczne, okazjonalne upijanie się czy obrabowanie nie uzbrojonego kupca. Za nic nie chcą opuścić bezpiecznych schronień ani wyruszyć na poszukiwania fortuny pośród bandy krwiożerczych, straszliwie niebezpiecz- nych stworzeń-ludojadów. A więc banda krwiożerczych, straszliwie niebezpiecznych stworzeń-ludojadów z radością przyjdzie po nich do miasta.

Maruderzy stanowią dość interesujące, nie- zwykłe i poważne wyzwanie dla twych graczy – wcale nie najmniejsze ze stojących przed ni- mi zadań będzie polegało na powstrzymaniu tych na wpół inteligentnych stworów przed zniszczeniem, obrabowaniem lub zjedzeniem wszystkiego, co drogie sercu bohaterów.

A jakby tego było mało, orkowie będą przy- najmniej dziesięciokrotnie przewyższali druży- nę liczebnością. Oczywiście przeciętny ork kończy jako padlina, jeśli zadrze z milicją mid- denhaimską lub brygadą najlepszych rycerzy cesarza, ale ponieważ zielonoskórzy specjali- zują się w plądrowaniu Kozich Wólek – chro- nionych przez milicję z Koziej Wólki – i znika- ją zanim zjawi się kawaleria, nie jest to problemem.

Wyzwanie stojące przed bohaterami graczy wiąże się z (a) opóźnieniem maruderów do cza- su nadejścia posiłków lub (b) utworzeniem z beznadziejnych chłopów grupy zdolnej do walki (w stylu *Siedmiu samurajów*) i pokona- niem orków na polu bitwy.

A, tak. Jest jeszcze możliwość trzecia (c) – utrzymanie szacunku dla samego siebie po bez- ładnej ucieczce w jakieś bezpieczne miejsce.

Maruderzy Morgluma są staroświatowym od- powiednikiem gangów motocyklowych; które – jeśli wierzyć filmom – terroryzują znaczną część zachodniego wybrzeża Stanów Zjednoczonych. Brzydcy, o paskudnym charakterze i jeszcze gorszym zapachu, stanowią szczytowe osiągnię- cie orczej cywilizacji.

Ich baza leży pośród jakichś gór (w pobliżu miejsca, gdzie toczy się twoja kampania). Od czasu do czasu wyruszają z niej, by terroryzo- wać pobliskie ludzkie wioski. W skład Marude- rów wchodzi ogółem około osiemdziesięciu pieszych orków-żołnierzy, tuzin gobboskich wil- czych jeźdźców i mniej więcej dwudziestka sno- tlińskich niewolników (ci ostatni są przy okazji żelaznymi racjami żywnościowymi).

ORGANIZACJA

Maruderzy są zorganizowani w pięć oddzia- łów: cztery liczą po dwudziestu orków i jeden, w skład którego wchodzi 12 goblinów dosiada- jących wilków. Dodatkowo czterech czy pięciu orczych woźniców dogląda trzech wozów z za- pasami bandy i 27 ciągnących je snotlingów.

Przywódcą jest Morglum Karkołamacz, żela- znopięstny ork o straszliwej reputacji. Nieco ni- żej w hierarchii znajduje się Bulg, który jest adiutantem Morgluma; a jeszcze niżej stoją do- wódcy oddziałów: Gagluk Psychuch, Sogrodd Obdzieracz, Margrogg, Mama i Boggradd Kiel.

Dyscyplina, jak na orkowe standardy, jest stosunkowo wysoka – każdy robi to, co każe Morglum, gdyż w przeciwnym razie zostaje przez niego zabity.

Szef

Morglum Karkołamacz jest byłym najemnikiem. Obecnie zajmuje się rozbójnictwem. Swą pozycję zdobył dzięki odwiecznej tradycji zdrady i gwałtu oraz zwycięstwu nad poprzednim przywódcą, Roglobbem Flakorwijem. Fakt, że wyzwiał go na pojedynek mniej więcej minutę po tym, gdy jakiś pokurcz walnął byłego szefa toporem w bebechy, wzmocnił jedynie jego reputację, jako osoby bystrej i sprytnej.

W młodości Morglum brał udział w walkach przeciwko pokurczom. Podczas bitew olbrzymią rolę odgrywała krasnoludzka dyscyplina i wyszkolenie, które walcie przyczyniały się do regularnych orczych porażek. Karkołamacz próbował wprowadzić dyscyplinę pokurczów we własnej bandzie – ponieważ jednak tego rodzaju zorganizowana działalność jest obca orczej psychologii, odniósł jedynie niewielkie sukcesy. Mimo wszystko udało mu się coś uzyskać: działalność bandy jest bardzo efektywna i – ponieważ jak do tej pory żaden pokurcz nie zdołał wypatroszyć Morgluma – nikt z orków nie odważył się zakwestionować jego przywództwa.

Wice szef

Drugim po szefie jest Bulg (coś za trafne imię) – jak na orka dość miły i łatwy w obsłudze. Choć dobrze walczy i jest inteligentny, brak mu ambicji, dlatego zadowala go zajmowana pozycja. Ta wyraźnie nie orcza cech charakteru powoduje, że doskonale nadaje się dla adjutanta.

CAŁA RESZTA

Reszta gangu to przeciętni orkowie i gobbosy – uwielbiająca dobrą zabawę, krwiożercza banda zabójców.

Maruderzy rekrutują nowych żołnierzy w ten sam sposób, co stara flota brytyjska (tzn. przez nieco oszukańczy zaciąg), dlatego pewnym problemem są dezercje. Ponieważ jednak techniki dyscyplinarne Maruderów są nieco bardziej skuteczne niż te, kiedykolwiek stosowane przez brytyjską marynarkę (a to już coś!), większość rekrutów nie próbuje uciekać więcej niż raz.

Opisywana banda zielonoskórych dzieli się na pięć oddziałów: cztery piechoty i jeden kawalerii. Każdy z nich ma swój własny, dyskretny urok.

Guglug Psychuch i s-ki

To, rzecz jasna, kawaleria, czyli 12 gobbosów dosiadających wielkich wilków. Ich podstawowym zadaniem jest dbanie o to, by Maruderzy nie zostali zaskoczeni przez siły wroga. W czasie marszu przepatrują teren z przodu, z boków i z tyłu kolumny. Oznacza to, że często działają w odosobnieniu, dlatego szef daje im więcej luzu niż innym.

Gaglug, jak wielu innych dowódców kawalerii, jest poszukiwaczem chwały, zawsze gotowym do zrobienia czegoś niesłychanie głupiego i romantycznego. Gdy napotka wrogą kawalerię – nawet wielokrotnie liczniejszą – prawdopodobnie nakaże odtrąbić szarżę i zaatakować bez chwili wahania. Trzeba zauważyć, że taktyka ta jest nadzwyczaj skuteczna przeciwko ludzkiej kawalerii, której wielkie konie bojowe mają często tendencję do panikowania w wypadku ataku wilka. Nie ma jednak wątpliwości, że któregoś dnia Gaglug wyda walkę komuś, kto będzie dosiadał dobrze wyszkolonego wierzchowca, co dla goblina może się okazać przykrą niespodzianką.

Jeśli to nie jest zielone, bij, dopóki nie przestanie się ruszać. Później bij znowu – po prostu żeby się upewnić.

– Morglum Karkołamacz

W czasie bitew Morglum używa kawalerii do wymanewrowania sił przeciwnika. Wilczy jeźdźcy objeżdżają pole bitwy i starają się uderzyć na wroga od tyłu, przecinając jego linie dowodzenia. W ten sposób wywołują panikę i czasami zabijają lub zmuszają do ucieczki dowódców nieprzyjaciela. Innym zadaniem wilczej kawalerii jest wylapywanie dezertersów. Z tego powodu gobliny nie zyskały specjalnej popularności wśród zwykłych żołnierzy, którzy pozostają bardziej niż trochę niezadowoleni, że są – niczym owce – zaganiani przez śmierzdzących gobbosów. Nie ma chyba potrzeby dodawać, że gobliny śpią w pobliżu wierzchowców, co ma ich chronić przed wyrazami „wdzięczności” towarzyszy.

Na sztandarze wilczych jeźdźców widnieje stylizowane wyobrażenie wilka rozszarpującego końskie gardło. Każdy z jeźdźców nosi na zawieszonym na szyi łańcuszku wyobrażenie końskiego czerepu.

Gang Obdzieraczy Sogrodda

To elitami żołnierze bandy. Są nieustraszeni w boju, a ich motto brzmi:



*Jeszcze nie spotkaliśmy pokurcza,
którego byśmy nie lubili...*

Z SOSEM!

Żołnierze tego oddziału walczą zazwyczaj w centrum linii Maruderów i zadają więcej strat nieprzyjacielowi (im też nieźle się dostaje) niż którakolwiek inna jednostka.

W nagrodę dostają najlepsze łupy (zaraz po Morglumie i Bulgu) i rekrutów. Zawsze maszerują na przedzie kolumny, gdyż – jak śpiewają – „wszyscy inni mogą jeść brudny kurz!”. Sztandar Obdzieraczy Pokurczy jest kruczo-czarny, a przecina go krwistoczerwona błyskawica. Każdy z żołnierzy tego oddziału nosi na policzkach blizny w podobnym kształcie (zdoływane w czasie wyjątkowo odpychającej ceremonii inicjacji).

Larwy Mugrogga

Wartość bojowa Larw jest nieznana – praktycznie cały oddział składa się z samych rekrutów. Choć Margrogg, ich dowódca, jest doświadczonym weteranem, nie miał jeszcze okazji dowodzić całym oddziałem, dlatego Morglum ma na niego baczenie. W czasie bitwy Larwy stoją obok gangu Obdzieraczy Sogrodda, gdyż istnieje szansa, że dobry przykład przysłuży się nowicjuszom.

Margrogg nie wybrał jeszcze bojowego sztandaru swej jednostki. Eksperymenty polegające na nabijaniu na kij dużej ilości owadzych larw okazały się nieudane. Sam dowódca jest wiecznie wysmarowany odchodami, przez co cały czas otacza go chmara much (wyrosłych z larw); jego żołnierze jak dotąd nie przejęli jeszcze tego nawyku.

Chłopcy Bogradda Kł

Chłopcy są dobrymi wojownikami, na których z całą pewnością można polegać. Wykonują rozkazy i Morglum uważa, że można im ufać (o ile słowo „ufać” ma jakiegokolwiek znaczenie dla orka). Powyższe zalety kwalifikują ich do zadań ważnych, aczkolwiek nie przynoszących wiele chwały – strzeżenie łupów, utrzymywanie flank bez nadzoru przełożonego, samodzielne wyprawy po żywność itp.

Chłopcy Bogradda nie mają chorągwi bojowej, ale w czasie bitwy towarzyszy im Pijus, świńska maskotka (oczywiście towarzyszy tylko wtedy, gdy nie zostanie zeżarty lub gdy Chłopcy mieli czas zaopatrzyć się w nową maskotkę). Członkowie tego oddziału przyozdabiają nakrycia głów kośćmi palców swych ofiar.

Chłopcy Mamy

Chłopcy Mamy to bez wątpienia najbardziej chciwa i leniwa jednostka całej bandy. Są niezdyscyplinowani, nawet jak na orcze standardy. W czasie marszu Morglug albo Bulg musi dbać o to, by dotrzymywali kroku pozostałym. Są niesamowicie słabymi wojownikami, którzy pierzchną z pola boju w obliczu zdeterminowanego napastnika.

Wystarczy jednak powiedzieć, że w mieście są łupy, gorzala lub żarcie, a do ich zdobycia trzeba tylko pokonać tych paru głupich ludzi, by Chłopcy Mamy zaszarżowali niczym stado wygłodniałych rekinów...

Ponieważ strzelanie do przeciwnika z bezpiecznej odległości nie wystawia na próbę ani odwagi, ani chciwości Chłopców, Morglum przydzielił im tę niewielką ilość strzał i łuków, jakie posiada banda.

Dobry człek to martwy człek. Jedyną rzeczą lepszą niż martwy człek jest umierający człek – umierający i mówiący, gdzie możesz znaleźć jego koleżków.

– Morglum Karkołamacz

Sztandar Chłopców Mamy przedstawia stylizowane słońce, w środku którego widnieje serce przebite mieczem. Każdy z nich obwiesza się mnóstwem tanich świecidełek i błyskotek – im więcej błyszczącego śmiecia nosi na sobie, tym wyższy jest jego status. Powszechnie są kradzieże tych ozdób i nieraz już się zdarzyło, że natarcie orków traciło impet lub wręcz ulegało zahamowaniu, gdyż Chłopcy zatrzymywali się, by walczyć o dobra padłego kamrata.

Tak się dziwnie składa, że Mama to ork rodzaju męskiego. Wszelkie komentarze na temat jego imienia spotykają się z dość gwałtownym odzewem.

STRATEGIA I TAKTYKA

Cele Morgluma są proste – niespodziewana napaść, rabunek, plądrowanie, palenie i odwrót, nim obrońcy zdolają się jakoś pozbierać. Co za tym idzie, jeśli okaże się, że ofiary napadu wykazują więcej determinacji i odwagi, niż się po nich spodziewano, Morglum wycofa się i poszuka łatwiejszych celów. Chyba że...

Rozumiecie – orkowie bardzo lubią przywódców uciekających z pola bitwy, a tak się składa, że uczucie to jest zazwyczaj wyrażone w postaci wielokrotnie powtarzanego wbijania ostrych narzędzi w plecy obiektu tegoż afektu. Choć Morglum jest na razie bezpieczny przed



uczuciem tego rodzaju (wszelkich „kochliwych” petentów tnie na drobne kawałeczki), to i on musi kiedyś spać. Dlatego uważa, że wśród wych podwładnych warto utrzymywać dyscyplinę. Dlatego właśnie Maruderzy zaatakują każdego, chyba że przeciwnik jest naprawdę niesamowicie silny. Jeśli zwyciężą – świetnie. Jak przegrają, to cóż – baty wybiją z głowy bunt nawet najbardziej zatwardziałym rebeliantom, a orki potrafią wycofać się, nie tracąc przy tym honoru lub sławy. W czasie bitwy Maruderzy prezentują styl i umiejętności przeciętnej grupy heavy metalowej. Frontalne natarcie jest dla nich codziennością, tchórzliwe manewry w rodzaju ataków oskrzydlających, są wykonywane jedynie w ostateczności.

SKŁAD JEDNOSTEK

Pojedynczy ork, zdany sam na siebie, prawdopodobnie stwierdzi, że wałęsanie się po tych odległych, zamieszkałych przez wrogich ludzi, pokurczy i elfów krajach, wcale nie jest takim dobrym pomysłem. Tęskni za żoną i dziećmi, nie ma wystarczającej ilości żarcia i bolą go nogi. Taki ork może zdecydować, że ma tego wszystkiego dosyć, i wziąć nogi za pas.

Morglum zdaje sobie sprawę z takiego niepozytywnego nastawienia swych żołnierzy. Dlatego jest zasadą, że jego orkowie działają w oddziałach. Od czasu do czasu jednostki są dzielone na mniejsze formacje, liczące nawet jedynie po 10 żołnierzy, ale dotyczy to jedynie najlepszych (wilczych jeźdźców i Oprawiaczy Pokurczy) i ma miejsce tylko w wyjątkowych przypadkach.

Informacje te będą pomocne dla MG, przed którym stoi zadanie poprowadzenia potyczki pomiędzy BG a wielką grupą orków. Pojedynczemu żołnierzowi nie wolno oddalić się bardziej niż 12 metrów (15 centymetrów) od reszty oddziału. Znajdujący się dalej, nie będą mogli korzystać z dobroczynnego wpływu **Cech Przywódczych** swego dowódcy; jeśli tylko będzie to możliwe, postarają się jak najszybciej zbliżyć się do towarzyszy.

Powyższą zasadę ignorują Morglum, Bulg i jeźdźcy wilków.

SKŁAD CAŁEJ BANDY

Morglum lubi mieć wszystkich na widoku. Ponieważ zazwyczaj działa w głębi terytorium wroga, zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństwa leżącego w dzieleniu własnych sił. Z taktycznego punktu widzenia dobrze jest, jeśli wszystkie oddziały są na tyle blisko siebie, by mogły się łatwo wspierać. A poza tym

wiadomo, że pozostawione samym sobie jednostki orków mogą dać nogę lub wzajemnie się zaatakować.

Dlatego praktycznie zawsze oddziały orków będą się znajdowały w odległości do 48 metrów (60 centymetrów) od siebie. Te jednostki, które bez specjalnych rozkazów znajdą się dalej, będą zawsze starały się zbliżyć do kamratów.

Morglum może rozkazać swym oddziałom, by oddaliły się na większą odległość, jeśli tylko służy to jego planom; np. – *Stójta na tem moździe, albo wybiję wam mózgi ze łbów!* Dyscyplina (tzn. strach przed karą) spowoduje, że orki będą wykonywały powierzone im zadanie przez 2k6 godzin. Po upływie tego czasu istnieje jednak spora szansa, że jednostka zacznie się w przedziwny sposób „ulatniać”.

– *E, ty tam! Co robisz?!*
– *Nic, sierdżancie. Po prostu jem obiad.*
– *Nie wciskaj mi kitu! Coś tam knujesz...*
– *Rozgląda się. – Gdzie Ratgash? Chyba go nie jeta?*
Pełna wyrzutu cisza.
– *Eeeee, Ratgasha?... Co wy, sierdżancie?!*
On jeżd jeden z nas – z chłopców!
Swoje dorzuca inny ork.
– *A poza tym to lon jest tłusty! Przez niego, to my bendziem międz tego, niez... niezdrożnożdż!*
– *A wienc co to jest? I lepiej nie kłamta, bo dam wam coś wiecej niż niezdrożnożdż!*
– *No dobra, sierdżancie. To jeden od Moggota. Ale już był martwy, jakżem go znaleźli. – Milczenie. – Pewni, krzyczał, że tylko śpi, ale przecież oni zawszem kłamiom, nie?*
Reszta żołnierzy ochoczo potakuje.
– *A, to wszysdko w porzondku. Jedzta dalej. I lepiej zostawta mi nogę, jeśli chceta się przylizać!*

Kiedy oddział żołnierzy Morgluma będzie pozostawał bez nadzoru przez 2k6 godzin, co dwie godziny wykonaj dla niego test **Cech Przywódczych** (testuj CP dowódcy oddziału). Jeżeli test będzie udany, żołnierze będą się stosowali do rozkazu Morgluma. W przypadku, gdy test będzie nieudany o mniej niż 30%, 1k6 orków wpadnie na myśl, by zrobić coś innego, niż im kazano. Jeżeli test zostanie spalony o więcej niż 30%, z oddziału ucieknie 2k6 orków. By zorientować się w ciekawych przyкладach orczego zachowania, zajrzyj do *Tabeli orczych zachowań*.



REAKCJE ODDZIAŁÓW

Poniższa część artykułu dostarczy ci dosyć głupich tabel, które możesz wykorzystać do określenia reakcji żołnierzy Morgluma na zaistniałe wydarzenia. Choć nie są one wyczerpujące (nie są też choć częściowo poważne), mogą ci podpowiedzieć, w jaki sposób działają ci żli.

Tabela wykonywania rozkazów

Za każdym razem, gdy Morglum wyda rozkaz jakiejś jednostce orków, rezultat sprawdź w poniższej tabeli. Użyj **Cech Przywódczych** Morgluma i zastosuj do nich podane poniżej modyfikatory (jeśli oddział jest od niego w pewnej odległości, Szef musi albo pofatygować się osobiście, albo wysłać posłańca – obie opcje wymagają nieco czasu).

Test CP	Rezultat
Udany o więcej niż 30%	Oddział natychmiast wykonuje to, czego chce Morglum.
Udany o mniej niż 30%	Zorientowanie się w rozkazie Morgluma zabiera K6 rund. Po ich upływie orki robią to, czego chce Morglum.
Nieudany o mniej niż 30%	Oddział albo nie robi nic, albo przez K6 rund zastanawia się, co ma zrobić, po czym robi coś innego, niż żąda szef.
Nieudany o więcej 30%	Oddział albo ulega <i>panice</i> (2K6 orków natychmiast ucieka, pozostali kręcą się bezradnie), albo wpada w <i>szal</i> (każdy żołnierz szuka kogoś, kogo można wykończyć – nawet jeśli jest to żołnierz sąsiedniej, przyjaznej jednostki), albo robi to, co MG uzna za najbardziej zabawne.

Modyfikatory Cech Przywódczych

Jednostce towarzyszy Morglum	+20
Jednostce towarzyszy Bulg	+10
Jednostka zaskoczyła BG (albo obie strony są zaskoczone)	+10
Jednostka wcześniej pokonała BG	+10
Jednostka zostaje zaatakowana z boku lub od tyłu	-10
Jednostka wcześniej przegrała walkę z BG	-10
Jednostka jest zdana na siebie	-10

Tabela orczych zachowań

Za każdym razem, gdy pozostawiona bez nadzoru grupa orków nie wykona testu

Cech Przywódczych, wykonaj rzut k100, a jego rezultat odczytaj w poniższej tabeli.

- 01-14 Zakłady.** Kilku orków zaangażowało się w gwałtowną bójkę. Pozostali obstawiają wyniki. W czasie bijatyki walczący otrzymują K3-1 obrażeń.
- 15-28 Lotto.** Podobne do **Zakładów**, ale w czasie tej bójki używa się broni. Walczący otrzymują K6 obrażeń, gapię K3.
- 29-43 Coś na ząb.** Orki wyruszają na poszukiwanie czegoś jadalnego. Jeśli strzegą wozów z zapasami, w tajemniczy sposób znika K6 snotlingów.
- 44-58 O zesz ty!** Kilku orków: uczestniczy w konkursie na najlepsze nieprzychylne określenie innego oddziału. Jeśli zdarzy się tak, że opisywany oddział znajdzie się w zasięgu słuchu – patrz **Lotto**.
- 59-74 Samowolka.** Niektórzy z orków zdecydowali się na małą wycieczkę, szukając miejsca, gdzie mogliby się spokojnie zdrzemnąć. Wracają wtedy, gdy odpowiada to MG.
- 75-89 Idy marcowe.** Sfrustrowani orkowie czynią plany zabicia Morgluma i przejęcia Maruderów pod swoje dowództwo. *Uwaga: nie mają dość jaj, by wykonać swój plan.*
- 90-00 Chorzy wystap.** Orki stwierdzają, że wskutek wystawienia się na działanie niezdrowego słońca i świeżego powietrza, pozarażali się jakąś dziwną, straszną chorobą. Idą do Morgluma i rozwlekłe proszą go, by ten pozwolił im wrócić do domu, gdzie będą mogli w spokoju umrzeć. Morglum słucha z zainteresowaniem, rozbija kilka głów i odsyła orków z powrotem do oddziału.

Dyscyplina

Kiedy jeden lub kilku orków zachowa się w nieodpowiedni sposób, wybierz dla nich jedną z poniższych kar.

Ostrzeżenie: Morglum targa ich za uszy i odsyła z powrotem do oddziału.



Poważne ostrzeżenie: Morglum wali ich w łeb (k3 punktów obrażeń – *nie* uderza ich pięścią), po czyli odsyła do oddziału. Prestiż ukaranych żołnierzy wzrasta wśród członków własnej jednostki.

Degradacja: Ork zostaje zdegradowany do roli snotlinga. Musi ciągnąć wóz i jeśli do momentu wyczerpania zapasów nie zdoła odzyskać utraconego statusu, zostanie zjedzony.

Odszkodowanie: Ponieważ większość orków nie posiada pieniędzy, ork musi zapłacić częścią swego ciała: palce i uszy w przypadku lekkich przewinień, ramiona, nogi lub inne czułe kończyny w przypadku poważniejszych zaniedbań.

Egzekucja: Zazwyczaj wykonywana w niesłychanie odrażający sposób. Przykłady możesz zaczerpnąć studiując działania hiszpańskiej Inkwizycji oraz czytając dzieła poświęcone imperiom Rzymian i Azteków.

Tabela rzeci

Z poniższej tabeli korzystaj, gdy oddział orków niespodziewanie napotka drużynę BG. Wykonaj test **CP** oddziału orków, korzystając z podanych poniżej modyfikatorów. Użyj **CP** najwyższego rangą przywódcy, obecnego na miejscu zdarzenia.

Test CP	Początkowa Reakcja
Udany o więcej niż 30%	Jednostka zachowuje się jak dobrze naoliwiona maszyna, natychmiast robiąc najważniejszą rzecz.
Udany o mniej niż 30%	Przez k6 rund żołnierze oddziału kręcą się niepewni, co mają robić. Później robią to, co jest najbardziej właściwe.
Nieudany o mniej niż 30%	Przez k6 rund żołnierze oddziału kręcą się niepewni, co mają robić. W każdej rundzie K3 orków wyrusza na zwiedzanie okolicy.
Nieudany o więcej niż 30%	Ucieka 2k6 orków. Pozostali robią coś bardzo dziwnego i wielce nieodpowiedniego – szarżują na wroga, oskarżają swego wodza (wyrok zostaje wykonany w trybie natychmiastowym), itp.

Uwaga: jeśli Maruderzy nie zostaną pokonani, 75% dezertów powróci po zakończeniu walki.

RADY DLA MISTRZA GRY

Projektując przygody związane z Maruderami trzeba pamiętać, że zarówno pod względem liczebności, jak i siły bojowej znacząco przewyższają oni przeciętną drużynę poszukiwaczy przygód. Wilczy jeźdźcy są co najmniej tak szybcy jak BG (prawdopodobnie nawet szybsi), a choć **US** Chłopców Mamy nie jest specjalnie wysokie, to sama ilość wystrzelonych strzał zapewni doskonałą perforację przeciwników. W walce wręcz jednostka orków powinna stanowić co najmniej poważne wyzwanie dla większości bohaterów graczy – dwie lub więcej przerobią ich na miazgę.

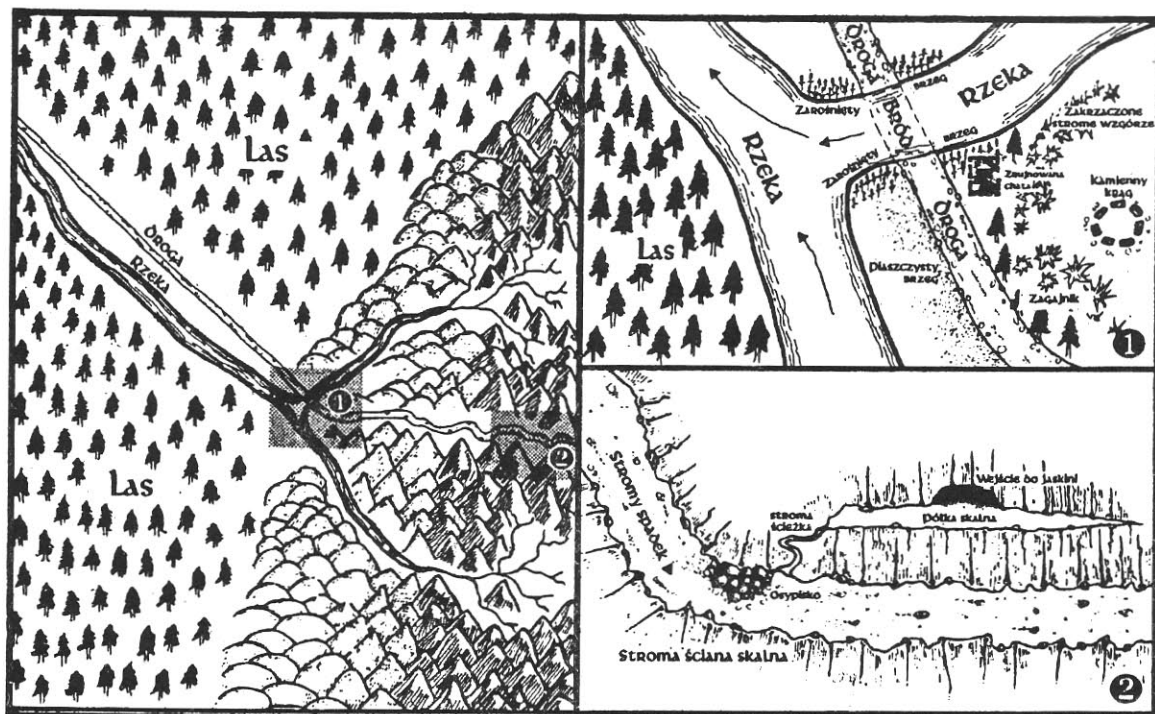
By scenariusz był uczciwy, BG muszą mieć możliwość atakowania małych grupek orków oraz wykorzystania swojej mobilności i przewagi taktycznej. A najważniejsze jest, by bohaterowie mieli możliwość ucieczki, gdy sprawy przybiorą zły obrót – innymi słowy, powinni zastosować taktykę walk partyzanckich.

Wykorzystanie map

Chcąc bohaterom pomóc, musisz dostarczyć graczom stosunkowo dokładny opis terenu, w którym ma miejsce spotkanie z orkami. Jeśli twój scenariusz polega na tym, że bohaterowie mają za zadanie uniemożliwić lub opóźnić orkom dotarcie z punktu A do punktu B, powinieneś narysować dość szczegółową mapę obszaru pomiędzy tymi dwoma miejscami, by BG mogli wybrać miejsca, w których dokonają zasadzek. Rzeźba terenu musi być na tyle bogata, by ułatwiała bohaterom wykonanie zadania. Płaskie, bezkresne równiny uniemożliwią ukrycie się lub zaskoczenie najeźdźców. Jeżeli bohaterowie zostaną zauważeni, zgubienie prześladowców będzie bliskie niemożliwości. Taktyka wojny partyzanckiej jest skuteczna jedynie w lasach, górach i wszędzie tam, gdzie istnieje masa miejsc, w których bohaterowie mogą się zaciąć: rzeki, z których można szyc do wroga nie obawiając się jego ataku; strome urwiska, z których bez obaw można zrzucić kamienie na orcze głowy itp. Zamieszczone na stronie obok mapy pomogą ci uzmysłowić sobie, o jaki rodzaj terenu nam chodzi.

Gdy twoi gracze zobaczą już te mapy, powinni je wykorzystać do zaplanowania ogólnej strategii działań. Rzecz jasna pokazane im szkice nie są wystarczająco szczegółowe, by mogli zaplanować miejsce każdego ataku. Mogą się jednak zdecydować, by zastawić zasadzkę przy jedynym brodzie na rzece, zablokować jedyną drogę wiodącą przez góry lub uderzyć na





orków w czasie, gdy ci będą szli przez las jedy-
ną ścieżką.

Zwróć uwagę na wyrażenia „jedyne bród” i „jedyna droga”. Oto mała sztuczka, która przekonasz graczy o twojej genialności jako Mistrza Gry. Jeśli zaplanujesz swoje mapy tak, by kluczowe miejsca i najlepsze punkty obronne były oczywiste, gracze prawie na pewno się nimi zainteresują. Pamiętając o tym, już wcześniej możesz wykonać taktyczne plany tych miejsc w mniejszej podziałce. Kiedy gracze powiedzą: – *No dobra, zastawiamy pułapkę na przełęczy. Jak ona wygląda?* – możesz się uśmiechnąć z zadowoleniem i wręczyć im mapę. Powyżej zamieściliśmy kilka przykładów takich szkiców – możesz je wykorzystać bezpośrednio, bez dokonywania żadnych zmian, albo potraktować je jako źródło pomysłów przy projektowaniu własnych map.

Morglum nie ma pojęcia z kim walczy!

Ważne jest, by pamiętać, iż przynajmniej z początku Morglum nie będzie wiedział, kto jest jego przeciwnikiem. Jeżeli BG zaatakują jedną z jego flank, nie bez powodu może się obawiać, że jest to jedynie dywersja, mająca za zadanie odwrócenie jego uwagi od niebezpiecznego ataku, mającego nadejść z innej strony. Dopóki nie będzie pewny wroga, nie wyda swej kawalerii rozkazu pościgu, nie pozostawi też bez straży taboru, ani nie wyśle w pościg za nieznaną liczbą napastników całej bandy. Oczywiście, jeżeli BG będą zachowywać się

szczególnie dzielnie i zadadzą mu zbyt duże straty, może stracić cierpliwość i po prostu zrobi te rzeczy, tym samym dając sprytnym poszukiwaczom przygód okazję do najechania na tabor czy wprowadzenia swych prześladowców w jeszcze gorszą zasadzkę.

PRZYKŁADOWE PRZYGODY

Marsz Shermana

Maruderzy zostali dostrzeżeni, gdy kierowali się w stronę prawie dobronowego miasta. BG, pechowi na tyle, iż są akurat w tej okolicy, zgłaszają się na ochotnika (lub zostają wyznaczeni), by opóźnić ich marsz do chwili nadejścia żołnierzy Imperium. Broniona osada jest w całości zamieszkała przez brzuchatych halflingów kucharzy, z których w walce nie ma żadnego pożytku. Bohaterowie są zdani jedynie na własne siły.

Bohaterowie mogą zrębać kilka drzew, którymi zablokują drogę. Korzystając z osłony gęstego listowia, mogą próbować wybić przywódców najeźdźców czy błyskawicznie zaatakować toki lub tył kolumny orków. Jeśli dobrze się sprawią, odsiecz nadejdzie w samą porę; jeżeli nie – posiłki nadejdą po zniszczeniu osiedla.

Czerwony Świt

Maruderzy zajęli małą, odizolowaną od świata dolinę. Są zajęci plądrowaniem i zabawą na koszt biednych i nieszczęsnych rolników i wieśniaków. BG muszą opasać głowy bandanami,

Jak starego psa nauczyć nowych sztuczek?

Niektórzy gracze, przywykli do standardowych spotkań występujących w większości gier fabularnych, mogą nie wpaść na sposób, w jaki należy walczyć z orkami. W standardowych przygodach Żli Faceci nadchodzą w małych grupkach i w wygodny dla graczy sposób są pozbawieni jakiegokolwiek wsparcia albo z powodu odległości, albo swego charakteru (Żli Faceci są tak źli, że nikt nie chce im pomóc). Gracze mogą się tego spodziewać i mogą zechcieć bohaterstwo walczyć w krwawej walce wręcz, którą zakończy dopiero śmierć (miejmy nadzieję, że potworów).

Nie ma chyba potrzeby mówić, że tego rodzaju podejście do sprawy nie jest właściwe w tej przygodzie. Jeśli bohaterowie nie są naprawdę potężni, to każda próba szaleńczej *szarży* na oddział Morgluma zakończy się ich masakrą – nie będzie ani **Żle się dzieje w Kislevie**, ani nawet **Cieni nad Bögenhafen**. Część graczy może nie zdawać sobie z tego sprawy. Inni, wiedząc, że czołowe natarcie będzie bezużyteczne, mogą nie mieć po prostu lepszych pomysłów. Poniżej znajdziecie kilka sztuczek, podpowiadających im właściwe działania.

Rozkazy: Jeśli BG należą do jakiejś organizacji militarnej lub paramilitarnej, możesz przyjąć rolę dowodzącego nimi oficera i wydać im pomocne rozkazy, w stylu: *Macie użyć taktyki błyskawicznych ataków i odwrótów; według własnego uznania atakujcie samotne oddziały nieprzyjaciela, ale nie starajcie się zniszczyć jego sił głównych itp., itd.*

Przykład: BG widzą, że inna grupa bohaterów śmiało i heroicznie atakuje orków (którzy ich później zjadają). Oprócz zadowolenia zielonoskórych, celem tego zdarzenia jest danie graczom do myślenia. Jeśli wygląda na to, że mogą potrzebować kolejnego bodźca, w środek ich grupy wpadnie zakrwawiony uczestnik walki, udzieli im kilku mądrych porad i następnie (oczywiście) padnie martwy u ich stóp.

Stary weteran: Dwóch lub trzech orczych zwiadowców (którzy wypuścili się daleko w przód przed swoją bandę) zdobyło wóz z uciekinierami. BG zabijają orków i uratują uchodźców. Jeden z nich jest starym, niedosłyszącym i prawie ślepy, bezzębny, artretycznym weteranem wielu bitew. Będzie niezwykle pomocny, udzielając mądrych rad...

Ostatnia deska ratunku: *Naprawdę* chcecie zaszarżować na tych osiemdziesięciu orków? Hm... Interesujące. No dobra, w porządku, ale najpierw musicie wykonać testy **Opanowania**...

natłuścić swe mięśnie i przemienić się w Rambo – pojedynczo wybijać napastników, organizować błyskawiczne ataki na taborę itp.

Nie spodziewając się znacznie większego oporu, orki w wygodny dla BG sposób podzieliły się na poszczególne jednostki. Każda z nich zajmuje wioskę lub przysiółek odległy o kilka godzin od następnego miejsca postoju orków. BG mogą odbić jedną czy dwie wioski, nim nieprzyjaciel w ogóle zorientuje się, o co w tym wszystkim chodzi. Później orkowie zbiorą się do kupy i zajmą pozycje obronne, do wyśledzenia i atakowania napastników wyznaczając wilczych jeźdźców. BG stoczą parę potyczek z goblinami jeźdźcami, w końcu zabijając tyłu zielonoskórych, by ci poczuli się naprawdę podle. Morglum się wkurzy, spali kilka wsi, wyładuje wory łupami oraz wieśniakami/niewolnikami/obiadem i odejdzie z powrotem w góry.

BG mogą próbować nękać wycofującą się kolumnę ciągłymi atakami mogą też stwierdzić, że dosyć się już napracowali i odejść do domu.

Jeśli nie mielibyśmy być orki, nie byłibyśmy zieloni.

Jeśli nie mielibyśmy zabijać, nie byłibyśmy silni.

Jeśli nie mielibyśmy ranić, nie mielibyśmy broni.

Jeśli nie mielibyśmy palić, nie mielibyśmy ognia.

Jeśli nie mielibyśmy zabijać ludzi i pokurczy, nie byłoby ich tam, gdzie mogliśmy ich znaleźć.

– Morglum Karkołamacz

Morglum Karkołamacz

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	65	55	5	5	16	50	3	50	70	55	65	50	20

Opis: Morglum nie jest wysoki, ale potężnie zbudowany. Na twarzy prezentuje imponujący zestaw blizn (pochodzących z czasów, gdy był najemnikiem). Nosi czarny napierśnik i lebkę. Jest uzbrojony w bardzo brzydko wyglądający topór bojowy. Morglum nosi naszyjnik z wysuszonych uszu pokurczy.

Umiejętności: *czuły słuch, uniki, szybki refleks, wyczucie kierunku, jeździectwo, specjalna broń: broń dwuręczna, silny cios, celny cios, bardzo silny** (*wzięte pod uwagę w charakterystyce).

Przedmioty: napierśnik (2 PP ciała), hełm (1 PP głowa), magiczny topór bojowy (obrażenia +2 – zdobyty na prawie martwym krasnoludzie Chaosu)

Bulg

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
465	55	5	5	16	50	3	50	70	55	65	50	20	

Opis: Bardzo łatwo rozpoznać Bulgę – jest duży i tłusty. Na potężnym brzuszysku ma wytatuowaną głowę orka. Jeśli ktoś zbliży się do niego, zauważy, że brak mu lewego ucha.

Bulg jest prostolinijny, uzbrojony w wyszczerbiony miecz i tarczę (na której widnieje taki sam motyw, co na brzuchu).

Umiejętności: mocna głowa, rozbijanie, jeździectwo, silny cios, celny cios.

Przedmioty: miecz, tarcza (1 PP wszystkie lokacje), brudne odzienie, butla grogu zarzucona na plecy.

Gaglug Psichuch, Sogrodd Obdzieracz, Margrogg, Mama i Boggradd Kieł

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	4	4	7	30	1	30	30	20	30	30	20

Opis: Kolorowa (choć dominuje zieleń) zbierająca obszarpańców. Gaglug śmieje się i cały czas gada do siebie. Sogrodda łatwiej wy-czuć, niż zauważyć, gdyż ma problemy z kieszkami. Nikt nie jest pewien, jak wygląda Margrogg – trudno dostrzec jakieś znaki szczególnie poprzez grubą warstwę brudu. Boggradd jest prawdziwym okazem orka – ma okazały nos i głos, który brzmi jak róg przeciwniegielny. Mama jest nadpobudliwy. Wszyscy ubierają się w skórzane kurtki i okute żelazem bury.

Umiejętności: ucieczka, jeździectwo, silny cios.

Przedmioty: skórzane kurtki (0/1 PP – ramiona, korpus), okute żelazem buty, miecz, łuk i strzały, tarcza (1 PP wszystkie lokacje), błyskotki warte kilka ZK.

27 snotlingów: zwerzęta pociągowe, zapas jedzanka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	20	20	1	1	3	30	1	15	15	15	15	15	15

Opis: małe złośliwe stwory.

Umiejętności: uniki, ucieczka.

Przedmioty: jakie przedmioty?

Oddział Boggradda: kołcjnych 20 orków

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	25	3	4	7	20	1	30	30	20	30	30	20

Opis: weterani tysiąca bitew.

Umiejętności: spanie w marszu.

Przedmioty: miecz, włócznia, hełm, tarcza.

Larwy: 20 orków

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	25	3	4	7	20	1	30	?	20	30	30	20

Te orki nie były jeszcze w akcji, nikt więc nie jest pewien, ile wynoszą ich **Cechy Przywódcze** – zależy to tylko od ciebie (tania sztuczka, która pomoże ci zachować równowagę w scenariuszu).

Opis: chrzążąca piechota orków.

Umiejętności: ucieczka.

Przedmioty: miecz, włócznia, tarcza, pancerz.

Wilczy jeźdźcy Gagluga

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	7	20	1	20	40	20	20	20	20

Opis: typowa, podstępna, wilcza jazda goblinów.

Umiejętności: ucieczka, jeździectwo.

Przedmioty: włócznia, łuk i strzały, kawalki starego, suszonego mięsa, wrzody od siodeł.

Wielkie wilki: wierzchowce goblinów

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	40	0	3	3	5	30	1	-	10	15	15	15	-

Opis: wielkie, złe, podstępne psiska.

Possiadają: złe charaktery i duże apetyty.

Gang Sogrodda: 20 wielkich orków

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	25	4	4	7	20	1	30	35	20	30	30	20

Opis: Bardzo złośliwe i brzydkie orki. W przeciwieństwie do ciebie lub mnie odczuwają ból w inny sposób.

Umiejętności: silny cios.

Przedmioty: miecz, tarcza, pancerz.

Chłopcy Mamy: 20 Szczelców

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	30	3	4	7	20	1	25	30	20	30	30	20

Opis: przebiegłe wyglądający orkowie, wystrojeni w tanią biżuterię i błyskotki.

Umiejętności: ucieczka, doliniarstwo.

Przedmioty: miecze, łuki i strzały, każdy z nich nosi biżuterię wartą 1 ZK.



JES GOODWIN I RICK PRIESTLEY

SKAVENI

przekład: Wojciech Szypuła

Głęboko pod powierzchnią ziemi skaveni drążą tunele, którymi niosą światu wojny i zaraźy, plugawą magię i mutacje. Te żywiące się spaceniem istoty hodują dziwaczne stwory i warzą śmiercionośne mikstury. W ciemnościach największe klany skavenów snują plany zagłady rodzaju ludzkiego.

Chłodny spokój nocy sprowadza na mieszkańców Starego Świata sny o życiu i śmierci, o potędze i strachu. Jednak niewielu zdaje sobie sprawę z tego, że kiedy pogrążają się we śnie, głęboko pod ich domostwami, w starych, murszejących kanałach inne istoty toczą aktywny żywot. To kraina skavenów – Panów Rozkładu – ohydnej rasy szczuroludzi Chaosu.

Tunele prowadzą od miasta do miasta, umożliwiając po drodze badanie istniejących przejść, systemów kanalizacyjnych i ruin tak na powierzchni, jak i pod ziemią. Skaveni są mrocznymi wysłańcami entropii, wiecznie dążącymi do naruszenia struktury materii, tak by wszystko poddało się zniszczeniu; wedle ich filozofii ruinami zawładnie (po uprzednich walkach) plemię szczuroludzi i ich pochodzący z Chaosu władcy.

Skaveni zamieszkują tereny sięgające daleko poza Stary Świat i w głąb Kitaju na wschodzie. Sieć ich siedzib rozciąga się od jednej zrujnowanej budowli do drugiej, obejmując miasta, miasteczka i ludzkie domostwa, aż po Południowe Krainy i Arabię. Morza również nie stanowią dla nich przeszkody, toteż plaga dotknęła już Lustrię i Nowy Świat, gdzie na polanach w dżungli odnaleźć można pomniki Dawnych Slannów, a skaveni królują pośród ruin będących świadkami upadku potężnej niegdyś rasy.

Ale śpiący spokojnie ludzie niewiele wiedzą o tym rozciągającym się pod ziemią imperium i niespecjalnie im na tej wiedzy zależy; szczuroludzie pracują zaś bez pośpiechu, realizując swe tajemne plany pod osłoną mroku. A jeśli jakiś mężczyzna lub kobieta zniknie w tajemniczy sposób z własnego łóżka lub miejski strażnik zaginie w niejasnych okolicznościach – no i co z tego? Otaczający świat i bez szukania przyczyn tego typu zdarzeń jest dostatecznie niebezpiecznym miejscem, pełnym rozbójników i złej magii.

Cóż to za wiedza, której brak nie przeszkadza smacznie spać zwykłym śmiertelnikom? Kim są stworzenia pełzające podziemnymi tunelami, sławiące rozkład i gnienie, nazywające się skavenami? Aby odpowiedzieć na to pytanie, należy poznać historię upadku najpotężniejszej z ras, jaka kiedykolwiek zamieszkiwała Znany Świat – Dawnych Slannów.

Dawni Slannowie żyli i osiągnęli najwyższy stopień rozwoju w czasach, których nie sięga pamięć, w wieku poprzedzającym pojawienie się człowieka i innych inteligentnych stworzeń. Były to dziwne, niezgłębione istoty, których potęga przekraczała wszelkie wyobrażenia. Przed tysiącletnimi astrofizyka, mistyka, filozofia i najbardziej sekretna magia były jednym. Życiem Slannów kierowały myśli i uczucia nieznane i niemożliwe do ogarnięcia przez liche umysły obecnych mieszkańców ziemi. A jednak, mimo wszystkich wspaniałych osiągnięć, stracili łaskę bogów, a ich cywilizacja stała się zaledwie patetycznym wspomnieniem, o mocy będącej zaledwie smutnym cieniem minionej chwały. Niewiele zachowało się informacji na temat ich upadku; niewielu ludzi odważyłoby się dziś choćby domyślać, co stało się przed tyłoma eonami.

Szczegóły nigdy nie zostaną odkryte – gdyż jest to niemożliwe – ale obdarzony inteligencją badacz, mający dostęp do prastarych dokumentów tej antycznej rasy, potrafi odtworzyć prawdopodobną wersję przebiegu wydarzeń.

Slannowie przybyli do Znanego Świata przed 7000 laty i choć co do ich pochodzenia można snuć wyłącznie domysły, jest prawie pewne, iż pochodzili spoza ziemi. W okresie największego rozwoju podróżowali między planetami, mogli więc odwiedzić Znany Świat, sprowadzając nowe rośliny i zwierzęta. Ze zdumiewającą łatwością przemierzali galaktykę, wykorzystując coś, co wydaje się być rozległym systemem tuneli wydrążonych w strukturze przestrzeni, a łączących gwiazdy i planety, oddalone o całe lata świetlne. Nazywano je „bramami” i wiele wskazuje na to, że sporo z nich znajduje się w Znany Świecie. Pozostawione przez Slannów dokumenty wspominają także o domniemyanych niebezpieczeństwach, związanych z korzystaniem

z bram oraz nieustającym ryzyku zniszczenia tuneli przez straszliwe siły, istniejące w „międzyprzestrzeni”. Jeśli tunele przecięły jakąś inną rzeczywistość, otwarte zostało przejście dla wielu przerażających, czyhających w niej zagrożeń. Być może pojawiły się one przenikając przez kipiące oceany czystej energii, powstrzymywane jedynie potężną technologią i magią, a może bezpośrednio przez Sale Bogów. Pisma Dawnych Slannów stosują określenia „Kraina Bogów” i „brama” w tym samym kontekście, ale ich sposób myślenia jest dziwny, a język niełatwy i częstokroć wprowadza tylko zamieszanie w ludzkim umyśle.

Bez względu na to, jaka była prawdziwa natura tuneli, tajemnicze twory w końcu przyniosły zagładę Slannom w Znanym Świecie. Nie wiadomo – przypadkiem czy też z powodu błędów w konstrukcji – jedna z bram stała się wysoce niestabilna, powodując powstanie we wnętrzu planety olbrzymiej, zmiennej struktury w kształcie rdzenia i zmieniając okolice biegunów w mętne czarne dziury, gdzie czas i rzeczywistość ulegały odkształceniu. Efekt był taki, że kiedy brama wymknęła się spod kontroli, wytworzyły się dwa obszary nie będące już częścią prawdziwego wszechświata, a mające trwałe połączenie z inną rzeczywistością, zwaną przez Slannów Krainą Bogów.

Podczas tej wielkiej katastrofy wiele dziwnych i niepojętych stworów znalazło drogę do Znanego Świata; oprócz żywych istot „wessane” zostały również znaczne ilości pierwotnej materii Chaosu, o nieznanej i śmiertelności mocy. Później odkryto w niej potężne źródło czystej magii. Materia ta znana jest jako spacjeń, a jej wpływ potrafi w przerażający sposób odmienić żywe istoty – zwierzoludzie i inne stwory zmutowały na skutek jej działania. Taki jest właśnie sekret pochodzenia mutantów zwanych skavenami.

W ruinach budowli Dawnych Slannów, a później i innych inteligentnych ras, zawsze zamieszkiwało dużo robaków i gryzoni. Szczególnie dobrze powodziło się olbrzymim szczurom, karmiącym się resztkami pozostawionymi przez wymarłe cywilizacje. Aż pewnego dnia, w jakiejś ukrytej, zrujnowanej budowli, natrafiły na spacjeń. Pochłonęły go również, na początku niewiele, być może przypadkiem, później w coraz większych ilościach. Nastąpiła przemiana i bardzo szybko, na przestrzeni kilku zaledwie pokoleń, stały się stworami inteligentnymi, o bardziej humanoidalnych kształtach i bystrzejszych umysłach. Z czasem, uzależniły się od spacjeń, który do dnia dzisiejszego karmi

i napędza ich cywilizację, stając się istotnym elementem plugawych ceremonii i czci oddawanej bogom Chaosu.

Od tamtych czasów minęło wiele lat. Skaveni rozproszyli się po całym świecie; wyruszając ze swych siedzib w opuszczonych pozostałościach po prastarych cywilizacjach, osiedlili się w podziemiach tętniących życiem miast i miasteczek. Rozesłali szpiegów wszędzie tam, gdzie żyją inteligentne stworzenia. Znacznie lepiej poznali magię. Ich głównym celem jest niesienie zniszczenia i rozkładu, a do jego osiągnięcia potrzeba im coraz więcej i więcej spacjeń. Dzięki rozległej siatce szpiegów i informatorów szybko dowiadują się o jego nowych źródłach. W takich sytuacjach zawsze starają się zdobyć spacjeń za wszelką cenę.

ROZMIESZCZENIE SKAVENÓW

Skaveni są z natury bardzo ruchliwi i szybko się przemieszczają, by wykorzystywać proces rozkładu. Można ich znaleźć w większości podziemnych budowli, w przejściach pod górami, lochach prastarych, zburzonych warowni, ale i w kanałach zamieszkałych miast. Ich twierdze rozmieszczone są wśród ruin całego świata – rozchodzącej się z nich rozległej, przypominającej pajęczynę sieci tuneli nie sposób objąć umysłem. Ich włości rozciągają się od legendarnych, zagubionych wśród pustyń ruin Arabii, opuszczonego miasta w Kitaju i tajemniczego martwego miasta Krain Południowych, aż po od dawna zapomniane zgłiszczu budowli Dawnych Slannów w Lustrii.

W samym Starym Świecie szczuroludzie wybudowali duże, wciąż rozwijające się miasto zgnilizny zwane Skavenblight. To otoczone największą tajemnicą i przesiąknięte złem miejsce leży zagubione głęboko wśród pustkowi południowych mokradeł w północno-zachodniej Tilei.

SPOŁECZEŃSTWO SKAVENÓW

Rogaty Szczur jest bogiem patronującym skavenom, którzy oddają mu cześć i jednocześnie się go boją. To potężne bóstwo Chaosu wżera się w strukturę wszechrzeczy, podlegając siły rozkładu do działania. Wizerunek i symbole Rogatego Szczura, będące przedmiotem kultu, można znaleźć na odzieniu i przedmiotach noszonych przez skavenów.

Trzynastu Panów Rozkładu to przywódcy szczuroludzi i najwyżsi kapłani Rogatego Szczura. Każdy z nich jest potężnym władcą, rządzącym w jednym z wielkich siedliszcz szczuroludzi lub studiujący sekrety magii i śmierci.



PANOWIE ROZKŁADU



SZARZY PROROCY



KLAN SKRYRE



KLAN ESHIN

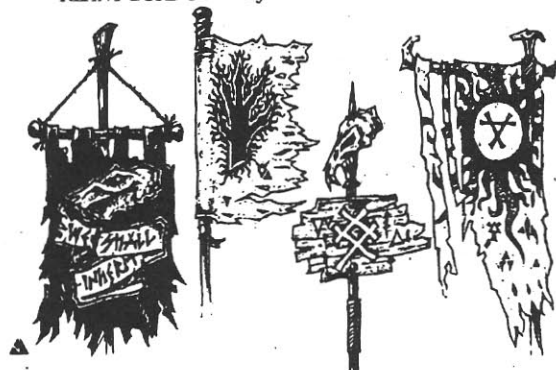


KLAN MOULDER



KLAN PESTILENS

KLANY LORDÓW WOJNY



Wbrew nazwie, jest ich tylko dwunastu, trzynasty to sam Rogaty Szczur, będący raczej symbolem niż jednym ze śmiertelnych władców.

Szarzy Prorocy są sługami Trzynastu Panów Rozkładu. Stanowią liczną grupę, zajmując w społeczności skavenów wysoką, uprzywilejowaną pozycję i poświęcając uwagę jedynie najważniejszym problemom. Są czarownikami obdarzonymi znaczną mocą, choć często można ich spotkać, gdy dowodzą całymi armiami.

Większość skavenów należy do jednego z dużych klanów, z których każdy specjalizuje się w innej dziedzinie.

Klan Skryre jest jednym z najbardziej wpływowych wśród szczuroludzi; jego członkowie znani są również pod mianem czarodziejów-inżynierów. Do mistrzostwa opanowali tajemną sztukę będącą szaloną mieszanką magii z nauką, która pozwala im przekształcać spacje w najróżniejsze dziwaczne i straszliwe bronie, w rodzaju miotaczy płomieni, zatrutego wiatru i przerażającej Czarnej Arki. Wszystkie one są niezwykle niebezpieczne i niepewne w użyciu. Choć członkowie klanu noszą zbroje, stosują przeciwzaklęcia i wykorzystują zastępy niewolników w charakterze królików doświadczalnych, wielu pada ofiarą własnych urządzeń. Wszyscy inżynierowie z klanu Skryre noszą przemyślnie zdobione maski i porozumiewają się dziwacznym, zagadkowym językiem, pełnym terminów z dziedziny magii i techniki.

Członkowie **klanu Eshin**, zwani Przemierzającymi Noc, to szczuroludzie-zabójcy działający w miastach zamieszkałych przez ludzi. Sieją strach i niepokój, stosując skrytobójstwa i truciznę. Na polu bitwy można z nich utworzyć niewielkie oddziały groźnych wojowników. Wykorzystują spacje do wytwarzania specjalnych broni i warzenia trucizn oraz mikstur, dzięki którym przejmują kontrolę nad zwykłymi szczurami, zamieszkującymi miejskie kanały.

Skaveni z **klanu Moulders** wykorzystują moc spaczenia do hodowania potwornych bestii z nieprzeliczonych rzesz niewolników, poprzez manipulowanie i ulepszanie ich struktury genetycznej. Dziełem członków tego klanu są szczury-tropiciele, wilkoszczury oraz rzadko spotykane, budzące grozę szczurogry, podobnie jak liczne, mniej udane stwory. Mutantów do boju prowadzą Władcy Bestii klanu Moulder.

Członkowie **klanu Pestilens**, zwani inaczej Mnichami Zarazy, to z kolei fanatycy, bez reszty oddani sprawie roznoszenia zarazy i rozkładu

ku chwale swego pana, wielkiego Rogatego Szczura. Moc spaczenia służy im do wywołania epidemii. Agenci klanu Pestilens rozproszeni są po wszystkich miastach cywilizowanego świata.

Klany Lordów Wojny to najczęściej małe bandy i gangi, rządzone przez najsilniejsze i największe szczury. Lordowie mają bardzo mały dostęp do spaczenia – zwykle w formie gotowych broni lub „środków dopingujących”. Z klanów Lordów Wojny w rodzaju klanu Ric-tus lub Mors wywodzi się znakomita większość skaweńskich wojowników.

Niewolników znaleźć można na każdym szczeblu społecznej drabiny skavenów, gdzie wykonują najróżniejsze prace. Mogą pochodzić z dowolnej rasy – trafiają się ludzie, orki itd., nie wyłączając skavenów. Czasem wcielani są do armii, w celu podniesienia liczebności sił zbrojnych – wówczas kiepsko uzbrojonych skwa się razem łańcuchami, by nie mogli uciec; przydają się również podczas ryzykownych doświadczeń, prowadzonych z wykorzystaniem spaczenia. To najniższa kasta społeczności szczuroludzi – wiodą ciężki i pełen krzywd żywot, na szczęście dla nich litościwie krótki.

WYGLĄD SKAVENÓW

Skaveni przypominają olbrzymie szczury przekształcone w dziwną parodię ludzkiej formy. Mają od 120 do 150 cm wzrostu. Ich inne cechy zewnętrzne mogą się znacznie różnić – liczne, dziwaczne mutacje są wynikiem braku dopływu świeżej krwi i wystawienia na działanie spaczenia. Krótka sierść pokrywa całe ciała szczuroludzi, z wyjątkiem uszu i ogonów. Nikczemne ślepia żarzą się czerwienią, a duże, ostre, szpiczaste zęby są dobrze przystosowane do rozszarpywania ofiar na kawałki. U większości szczuroludzi łatwo dostrzec blizny i inne ślady częstych, gwałtownych walk oraz potyczek, stanowiących nieodłączną część ich egzystencji. Wiele spośród mutujących efektów spaczeni, obserwowanych u skavenów, jest typowych dla istot poddanych działaniu mocy Chaosu. Ich futro ma zazwyczaj barwę brązową, czasem jest łaciate, ale trafiają się okazy czarne, białe i szare. Czarni szczuroludzie to najczęściej ogromni wojownicy, choć bywają też wśród nich drobniejsi, ale za to przebiegli, zabójcy. Osobniki białe (albinosi) zostają zwykle znakomitymi czarownikami – wykazują się szczególną podatnością na działanie spaczenia. Do najrzadziej spotykanych należą skaveni o sierści szarej; większość z nich jest dotknięta mutacjami Chaosu.

Szczuroludzie ubierają się w ciemne, przypominające szmaty stroje; większość z nich nosi również zbroje, najczęściej skórzane (choć lepiej nie zastanawiać się nad tym, z jakiego stworzenia pochodzi skóra), nabijane metalowymi płytkami, ćwiekami i częściami kolczug oraz zbroi płytowych. Zazwyczaj jest to nieco przerobiony pancerz zdobyty na polu bitwy – źle dopasowany i w kiepskim stanie. Tak odzienie, jak i zbroja są zaniedbane i brudne, a oznaki przynależności – np. klanowej – maluje się na zeskorpiałej warstwie brudu. Dodatkowo niektórzy skaveni kopią symbole z gnijących sztandarów na własne ciała, malując lub wypalając na sierści.

SKAVENI I WOJNA

Głównym orężem skavenów są długie noże, częstokroć zębate, umyślnie poszczerbione lub wyposażone w zadziory; ze śmiertelnością skutecznością posługują się również bronią drzewcową. Dodatkowo używają wielu rodzajów sieci, lin z ciężarkami i hakami, pozwalającymi obezwładnić przeciwnika i ściągnąć go w zasięg noży (prawdopodobnie zatrutych) i zębów (ukąszenie może przenieść zarazę). Poza tym wielu spośród skavenów ma przyłączone do ogonów, nabijane kolcami lub ćwiekami końcówki; inni z kolei potrafią posłużyć się ogonem jak dodatkową ręką – dzierzając nóż lub dusząc przeciwnika. Wprawdzie w pojedynkę zięjący nienawiścią skaveni są groźni, ale w większych oddziałach trudno utrzymać dyscyplinę i niewiele trzeba, by szczuroludzie rzucili się na dowolnego przeciwnika (w tym na siebie nawzajem). Jednak właściwie kontrolowani, ujęci w kraby silną ręką dowódcy lub pod wpływem wytwarzanych przez czarowników-inżynierów przedmiotów, stają się fanatykami, nie zważającymi na niebezpieczeństwo i ponoszone straty. W takim stanie prawie nie sposób ich powstrzymać.

Skaweńscy magowie wywodzą się z klanu Skryre lub spośród Szarych Proroków. Ci ostatni są potężniejsi, za to członkowie Skryre dysponują szczególnymi magicznymi umiejętnościami, które pozwalają im w przerażający sposób kształtować moce spaczenia.

Szczuroludzie rzucają czary takie, jak czarodzieje innych ras. Nie odzyskują jednak energii magicznej odpoczywając – muszą w tym celu zjeść pewną ilość spaczenia. Szarzy Prorocy potrafią odzyskiwać moc w jeszcze jeden sposób – podczas procesu destylacji surowego spaczenia. W takich przypadkach ujmują spaczeń w łapy i czerpią z niego energię, przekształcając go



jednocześnie w czystszy, bezpieczniejszy produkt, wprawdzie nadal groźny, ale nie tak, jak przed przemianą. Szary Prorok może potem zjeść przetworzony w ten sposób produkt lub zachować go do innych celów.

SPACZEŃ: DZIAŁANIE I ZASTOSOWANIA

Pojedynczy kawałek spaczenia ma najczęściej rozmiar ludzkiej pięści i nieregularny kształt, który zresztą trudno jednoznacznie określić, a to ze względu na otaczającą go mroczną poświatę, wchłaniającą światło z najbliższego sąsiedztwa i tym samym tworzącą mały obszar ciemności. W tej formie spaceń jest najbardziej niebezpieczny dla wszystkich istot i jego dłuższe oddziaływanie może wywołać poważną mutację, a nawet śmierć.

W sposób w miarę bezpieczny można wykorzystać spaceń dopiero po destylacji. Jest to proces niełatwy i tylko najpotężniejsi z magów mogą się podjąć jego przeprowadzenia. Szarzy Prorocy stanowią tu wyjątek – mają naturalną zdolność przetwarzania spaczenia i pozyskiwania w ten sposób energii magicznej. Każda istota wystawiona na działanie tej substancji w jej pierwotnej formie przez okres jednego dnia lub dłuższy, ryzykuje mutację. Szarzy Prorocy pozostają stale pod wpływem spaczenia, jednak w ich przypadku ryzyko jest minimalne, co wcale nie znaczy, że są całkowicie niewrażliwi na jego moc – większość z nich nosi jakiś ślad oddziaływania Chaosu.

Przetworzony spaceń ma formę szarego proszku, zupełnie nie przypominającego pierwowzoru. Nie ma również dawnej mocy, działa dopiero po spożyciu, a i wtedy szansa mutacji jest niewielka. Normalne, zdrowo myślące istoty nawet nie próbowałyby go jeść, ale ze skavenami sprawa ma się inaczej – u wielu z nich widać efekty piekielnej diety. Ze względu na wyjątkową odporność Szarzy Prorocy nie ryzykują w żaden sposób, zjadając rafinowany spaceń.

Oprócz dostarczania czarodziejom energii, spaceń jest wykorzystywany przez każdy z klanów do innych celów. Czarodzieje-inżynierowie z klanu Skryre używają go do konstruowania dziwnej i potężnej broni. Starannie wybrane kawałki dorzuca się do metalu w czasie procesu wytopu lub później, podczas wyżarzania i kucia, tym samym nadając broni i pancerzom magiczne właściwości. Inny oręż charakteryzuje się znacznie bardziej ezoteryczną ideą działania. Członkowie klanu Moulder, korzystając z niewielkich ilości spaczenia,

wywołują mutacje u przetrzymywanych w niewoli istot, co prowadzi do powstania nowych ras w rodzaju wilkoszczurów. Mnisi Zarazy z klanu Pestilens są mistrzami w stosowaniu spaczenia w charakterze broni biologicznej – z jego pomocą wywołują siejące zniszczenie epidemie. Klan Eshin zaś używa go podczas wytwarzania śmiertelności broni i trucizn. Także w klanach Lordów Wojny spaceń znajduje zastosowanie, w formie specjalnie wytworzonych amuletów, wprawiających w szal specyfików bojowych lub oddziałujących na umysł w inny sposób mikstur.

Miotacz płomieni jest urządzeniem przystosowanym do wyrzucania strumienia płonącożrącej mieszanki (lotnej substancji), którą to otrzymuje się dzięki magicznemu połączeniu spaczenia i innych chemikaliów. Miotacz jest prawdziwie przerażającą bronią, śmiertelnością zarówno dla wrogów, jak i dla obsługi, która składa się z dwóch szczuroludzi – jeden z nich celuje i strzela, drugi natomiast niesie zbiornik i przygotowuje samą substancję. Posługiwanie się tym orężem niesie ze sobą groźbę uszkodzenia go i eksplozji, która zwykle powoduje śmierć obsługi i innych istot w pobliżu.

Mnisi z klanu Pestilens posługują się **Kadzielnicami zarazy**. Odpowiednio przetworzony spaceń, spalający się na podobieństwo kadzidła, umieszcza się we wnętrzu takiego przyrządu, który następnie trafia w łapy wyjątkowo odważnego skavena. Ten kręci nim ponad głową, rozsiewając wokół ohydny, trujący dym; sam zabezpiecza się przed jego działaniem przewiązując pysk grubym szalem, co zresztą wcale nie jest metodą w pełni skuteczną. Efekty działania gazu są iście przerażające – u każdego, kto go wdycha, w błyskawicznym tempie rozwija się bolesna forma zarazy – skóra pokrywa się bąblami i puchnie, po czym na ciele otwierają się krwawiące wrzody.

Amulety spaczeniowe wykonuje się z kawałków spaczenia. Najważniejsi (czyli najwięksi i najbardziej podli) skaveni noszą je dla ochrony przed magią. Przedmioty te mają postać nieregularnych bryłek barwnego kamienia, klejnotów lub odłamków metalu – w część z nich wstawiono kawałeczek spaczenia, inne po prostu poddano jego działaniu. Podczas wytwarzania, amulety obdarza się własnym „życiem”, dlatego też później wydają się wciąż zmieniać i poruszać, w dotyku zaś są ciepłe lub miękkie. Później wbija się je w skórę skawena – wystają z niej niczym ćwieki. Jeśli szczuroludź straci np. oko lub ucho, amulet może je zastąpić, stając się sztucznym narządem zmysłów.



KADZIELNICE ZARAZY



AMULETY SPACZENIOWE



KULE ZATRUTEGO WIATRU

PERGAMIN SPACZENIOWY



SPACZENIOWA BRON

Zatruty wiatr to jedna z najsłynniejszych broni klanu Skryre. Niosący zagładę gaz zostaje zamknięty wraz ze spaceniem wewnątrz szklanej kuli. Jego drobinki są bardzo dobrze widoczne w jej wnętrzu. Kulę taką można po prostu stłuc bądź też rzucić w przeciwnika – efektem jest podmuch dziwnego, trującego wiatru, który działa w najróżniejszy sposób na różne istoty – niektóre w ogóle nie odczuwają jego wpływu, u innych zaś wywołuje on kompletną

dezorientację lub wręcz szaleństwo – i ofiara rzuci się na własnych sprzymierzeńców.

Pergaminy spaczeniowe, potężne przedmioty magiczne, spisuje się na skórze żywych istot atramentem, do którego wyrobu wykorzystuje się spaczeń. Atrament doprowadza kogoś takiego do śmierci w męczarniach. W celu uzyskania jak największej mocy, ofiarę należy obdrzeć ze skóry, póki jeszcze żyje; do wyprawienia pergaminu używa się zmielonego na drobniutki proszek spaczenia. Istota poddana mocy takiego zwoju błyskawicznie i nieodwracalnie starzeje się, usychając i umierając w zaledwie kilka sekund.

Skaveni z klanu Eshin posługują się **spaczeniową bronią**. W strukturę takiego oręża, już podczas wytwarzania, wprowadza się niewielką ilość spaczenia, czemu towarzyszą specjalne zaklęcia, znane wyłącznie członkom klanu. Dzięki temu ostrze broni zabójców nieustannie wydzielą pewną ilość śmiertelnej trucizny – każda, nawet najmniejsza rana zawsze okazuje się śmiertelna. Najczęściej w ten sposób przygotowuje się miecze i noże, ale zabójcy posługują się również gwiazdkami do rzucania.

Wojownicy szczuroludzi używają specjalnych **skaveńskich mikstur** w celu zwiększenia swych możliwości bojowych. Każdy dowódca oddziału ma fiołkę mikstury, którą może wypić przed wkroczeniem do walki. Stosowany w procesie wytwarzania napoju spaczeń sprawia, że efekty działania tych specyfików trudno przewidzieć: raz będzie to uniewrażliwienie na wszelakie niebezpieczeństwa lub wprowadzenie w zabójczą furję, innym razem szal gorączkowego działania, zbyt intensywnego dla organizmu, co doprowadza do śmierci z wyczerpania.

Inne bronie spotyka się niezbyt często. Do tych rzadkich okazów należą **Wyjące Dzwony** – gigantyczne dzwony, będące tworem czaro-dziejów-inżynierów. Kiedy nad polem bitwy przetacza się wygrywana na nich melodia śmierci, całe armie i miasta ulegają zagładzie. Najbardziej przerażającą bronią jest jednak **Czarna Arka** – magicznie chroniona skrzynia, w której ogromny odłamek pierwotnego spaczenia spoczywa zawieszony w polu energii. Zazwyczaj Arka pozostaje w zamknięciu, a wyznaczeni szczuroludzie noszą ją w specjalnie do tego celu wykonanej lektyce. Jej odsłonięcie przynosi straszliwą zagładę – pociski czystej, mrocznej energii wystrzeliwiają we wszystkich kierunkach, niszcząc budynki i równając z ziemią wszystko na swej drodze.

GRAEME DAVIS
SPACZEŃ

tlumaczenie: Anna Siemek

Spaczeń to pierwotna materia Chaosu, która w czasie jego brutalnych narodzin przedostała się do tego świata z innego wymiaru. Jest potężnym źródłem czystej magii, poszukiwanym przez wszystkich wyznawców Chaosu.

Pojedynczy kawałek nieoczyszczonego spaczenia jest nieregularną bryłą wielkości pięści. Emituje intensywną, czarną poświatę, tworząc wokół siebie sferę ciemności. Spaczeń wygląda tak, jakby połykał światło z najbliższego otoczenia. Spaczeń w surowej postaci jest bardzo niebezpieczny dla wszystkich istot. Długie przebywanie w jego pobliżu może wywołać daleko idące mutacje lub śmierć. Skaveni, jak również wiele innych ras Chaosu, powstałych na skutek magicznego działania spaczenia, już w momencie stworzenia ulegli deformacjom, przekazywanym potem z pokolenia na pokolenie.

Każda istota znajdująca się przez dzień lub dłużej w bezpośredniej bliskości spaczenia (do 10 metrów od nieosłoniętego kawałka) ma 5% szans na mutację (patrz **Magia i Miecz** 6(54)/98) – wykonaj rzut pod koniec każdego dnia, w którym bohater pozostaje pod jego wpływem. Skaveny Szarzy Prorocy mają zaledwie 1% szans na mutację, gdyż dzięki stałemu kontaktowi z tą substancją stali się na nią częściowo odporni. Nawet po oczyszczeniu spaczeń jest niebezpieczny i powinno używać się go z dużą ostrożnością.

Proces obróbki tej substancji jest bardzo trudny. Znają go jedynie Szarzy Prorocy, którzy dzięki spaczeniowi zyskują magiczną energię. Po oczyszczeniu przybiera on zupełnie odmienną od pierwotnej postaci formę zielonego proszku. Traci także swoje właściwości zniekształcające, które ujawniają się dopiero wtedy, gdy ktoś go zje lub wchłonie w jakikolwiek inny sposób. Po każdym spożyciu istnieje 1% szans na powstanie chaotycznej mutacji. Wielu zwykłych skavenów bardo szybko odczuwa skutki konsumowania tego specyfiku. Jedynie Szarzy Prorocy, dzięki specjalnej odporności, mogą przyjmować zielony proszek bez żadnych ograniczeń nie obawiając się dalszych deformacji.

SKAVENSKA MAGIA SPACZENIA

Dla magów-skavenów spaczeń stanowi źródło magicznej energii, skavenie klany używają go natomiast do różnych innych celów. Klan Skryre wytwarza przy jego użyciu wiele rodzajów tajemniczej i potężnej broni. W procesie wytopu lub hartowania metalu dodaje się doń – w ściśle określonych proporcjach – spaczeń, dzięki czemu przedmioty wykonane z takiego stopu zyskują właściwości magiczne. Członkowie klanu Moulder używają niewielkich dawek spaczenia do wywoływania zmian u jeńców, tworząc całe rasy wstrętnych istot, takich jak wilkoszczury, szczuroogry itp. Klan Pestilen wykorzystuje tę substancję do wywoływania wyniszczających chorób, natomiast Klan Eshin specjalizuje się w produkowaniu ze spaczenia trucizn i śmiertelnej broni. Nawet klan Lordów Wojny znalazł zastosowanie dla tego tajemniczego, potężnego surowca – wytwarza z niego amulety ochronne, wprowadzające w szal narkotyki bojowe i zmieniające umysł eliksiry. Poniżej opisano niektóre magiczne przedmioty wyrabiane przez skavenów ze spaczenia. Nie jest ich wiele, ponieważ tyle tylko widzieli na własne oczy ludzcy kronikarze. Prawie pewnym jest, że skaveni produkują jeszcze inne, nie znane nam rodzaje broni, którą przechowują w swoich arsenalach.

Miotacz spaczognia

Machina ta wystrzeliwuje żrącą, płonącą substancję, sporządzoną przy wykorzystaniu magii z przetworzonego spaczenia (połączonego z innymi składnikami). Jest to przerażająca broń, śmiertelna dla tych, którzy stanowią jej cel, ale również groźna dla obsługi. Załoga miotacza ognia składa się z dwóch szczurołudzi. Jeżeli jeden z nich zostanie zabity lub ranny, z maszyny nie można korzystać aż do momentu, w którym inny skaven nie zastąpi zabitego kompana. Pozostały przy życiu wyznawca Rogatego Szczura może porzucić broń albo pozostać przy niej, dopóki nie zyska nowego pomocnika. Jeden z obsługujących celuje i strzela, podczas gdy drugi dźwiga na plecach beczkę zawierającą śmiertelność ładunek.

Strzelanie: Przed wypaleniem broń musi zostać załadowana, toteż w tej samej rundzie załoga nie może jednocześnie strzelać i poruszać się. Miotacz ognia obsługuje się w następujący sposób:

Celuje się i strzela według zwykłych zasad stosowanych dla miotaczy płomieni (zasięg miotacza spaczognia wynosi 24 metry). Nie bierze się pod uwagę zasady „pocisku spadającego u stóp miotacza”, traktując to jako niewypał. W takiej sytuacji skorzystaj z poniższej tabelki.

K100	Skutek
01-25	Nic się nie dzieje. Załoga może spróbować ponowić strzał w następnej rundzie
26-75	Zablokowanie miotacza. Załoga jest zmuszona spędzić K6 rund na doprowadzaniu maszyny do stanu używalności.
76-100	Miotacz eksploduje. Załoga ginie na miejscu. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 2 metrów od miejsca wybuchu automatycznie odnoszą K3 obrażenia o sile S 5, modyfikowane przez punkty pancerza i Wt . Przedmioty łatwopalne znajdujące się w promieniu 2 metrów od maszyny natychmiast stają w ogniu.

Istoty porażone „strzałem” z miotacza spaczognia otrzymują 1 trafienie o S 5, modyfikowane, jak zwykle, przez pancerz i **Wt**. Istoty, które przeżyją ten atak, zostają zdeformowane przez ogień (patrz poniżej).

Ogień spaczenia

Każda istota, którą przeżyła strzał z miotacza spaczognia, musi natychmiast wykonać test **SW**. Jeżeli wynik testu jest niepomyślny, ciało nieszczęśnika rozsada fala mutacji – nowe kończyny i nienaturalne narośla wyrastają z niego niczym węże. Ofiara zamienia się w galaretowatą, musującą i żrącą masę, która porusza się w określonym losowo kierunku (w każdej rundzie rzuć K8: 1 = do przodu, 2 = do przodu w lewo, 3 = w lewo itp.). Wszystko to, co znajdzie się na jej drodze, otrzymuje jedno trafienie o S 5. Zmutowana istota jest niewrażliwa na wszelkie oddziaływania psychologiczne, zachowując przy tym charakterystykę posiadaną w chwili, w której uległa deformacji. Dla uniknięcia mutacji, ofiara może wykorzystać punkt przeznaczenia, lecz wówczas otrzymuje 6+K6 punktów oblędu.

Kadzielnice Zarazy

Są to specjalnie przygotowane kadzielnice, noszone przez niektórych członków klanu Pestilen – spala się w nich oczyszczony spaczeń. Skaven posługujący się kadzielnicą kołysze nią wokół głowy, w ten sposób rozsiewając w powietrzu cuchnący, trujący dym. Dla ochrony przed działaniem oparów odziany jest w gruby kaptur i chustę, lecz osłona ta nie zawsze daje pożądany efekt. Skutki działania dymu ze spaczenia są doprawdy nieprzyjemne. Każdy, kto odetchnie trującymi oparami, natychmiast zaczyna odczuwać bolesne następstwa zatrucia. Skóra ofiary pokrywa się bąblami i puchnie, a potem zamienia się w jeden wielki, krwawiący wrzód.

Wirująca kadzielnica rozsiewa chmurę trującego gazu w promieniu 4 metrów. Wszystkie istoty, które znalazły się w zasięgu działania dymu, muszą pomyślnie wykonać test **I**. Jeśli test był nieudany, to w czasie każdej rundy spędzonej w trującym obłoku ofiary odniosą obrażenia o S 3, modyfikowane, jak zwykle, przez punkty pancerza i **Wt**. Okadzona istota musi również pomyślnie przejść test **zatrucia**, gdyż w przeciwnym wypadku traci 2 punkty **Żywotności** – obrażenia te nie są modyfikowane ani przez pancerz, ani przez **Wt**. W czasie każdej rundy należy także rzucić K6 dla tego, kto posługuje się kadzielnicą. Gdy wypadnie 6, owa istota również zostaje porażona trującym dymem, wskutek czego odnosi określone obrażenia. Kadzidło płonie, wydzielając szkodliwy dym tak długo, jak długo kadzielnica jest w ruchu. Trujący dym przestanie z niej płynąć w chwili, w której kołyszący padnie martwy lub zostanie ranny. Wygaszona kadzielnica nadal może służyć jako broń – traktowana jest wówczas jak dwuręczny korbacz.

Amulety ze spaczenia

Są one wytwarzane z niewielkich odłamków spaczenia i kształtowane w najróżniejsze formy. Zwykle mają postać barwnych kamieni o nieregularnych kształtach, klejnotów lub kawałków metalu (zawierających spaczeń lub poddanych jego działaniu). Amulety tego rodzaju przynoszą szczęście i mogą stanowić pewną osłonę przed magią, lecz są używane tylko przez najważniejszych skavenów (to znaczy największych i najnikczemniejszych). W czasie tworzenia przedmioty te zaczynają żyć własnym życiem – ruszają się i wiją; ponadto są ciepłe i miękkie w dotyku. Amulety ze spaczenia są wbijane w ciało skavenów, często w okolicach głowy,



wystając niczym ćwieki lub główki gwoździ. Jeśli skaven straci oko, ucho lub coś innego, to utracony organ może zastąpić amuletem.

Spaczamulet może pełnić trzy funkcje. Po pierwsze, może zastąpić utracony organ (na przykład oko) – spełnia jego funkcje równie dobrze, jak naturalna część ciała. Po drugie, w razie magicznego ataku właściciel amuletu może dodać +10 do każdego testu **SW**. I wreszcie, po trzecie, każdy skaven posiadający amulet może raz dziennie wykorzystać jego moc, aby powtórzyć jakiegokolwiek nieudany rzut.

Trujący Wiatr

Jest to jedna z najczęściej używanych i najlepiej znanych broni klanu Skryre. Siejący zniszczenie magiczny wiatr zamknięty jest wewnątrz szklanej kuli. Kule wytwarza się przy użyciu spaczenia, którego drobinki widać we wnętrzu szkła. Kulę można rzucić na odległość do 12 metrów lub, jeśli taka jest wola jej posiadacza, rozbić, co powoduje uwolnienie obłoku niezwyklego gazu. Efekt działania tej substancji trwa tylko przez jedną rundę – gaz działa na wszystkie istoty żywe, znajdujące się w promieniu 2-4 metrów od miejsca rozbicia kuli. Efekt działania Trującego Wiatru jest różny, w zależności od ofiary. Jedni ucierpią bardziej, drudzy mniej lub wcale, inni zaś rzucą się na swoich towarzyszy lub staną w miejscu, całkowicie bezradni. Ofiara działania gazu musi natychmiast wykonać test *odporność na trucizny* lub otrzymuje K6 punktów obłądu.

Spaczgranaty

Podobnie jak trujący wiatr, ta potężna broń ma wygląd szklanej kuli, która może być miotana ręcznie lub z procy. W jej wnętrzu zamknięta jest łatwopalna, fosforyzująca, smolista mikstura, podobna do tej, jakiej używa się w miotaczach ognia. Ciecz zapala się samoistnie w momencie zetknięcia z powietrzem. W chwili rozbicia kuli lepka, płonąca maź rozpryskuje się w promieniu 4 metrów. Wszystko, co znajduje się w tej strefie, otrzymuje K3 obrażeń z **S** 4. Ponieważ mikstura jest kleista (przykleja się do każdego przedmiotu), każda rzecz, która stała się jej celem, zaczyna płonąć.

Spaczpergamin

Są to potężne przedmioty magiczne. Skóry, z których są wytwarzane, zapisywane są specjalnym atramentem, sporządzonym między innymi ze spaczenia. Aby były one w pełni efektywne, skóra musi być zdarta z żyjącego stworzenia, a potem konserwowana za pomocą czystego

spaczenia. Tak spreparowanym pergaminem mogą posługiwać się Mnisi Zarazy o statusie herosów. Rozwijanie zwoju i odczytywanie go zajmuje skavenowi całą rundę. Dopiero w następnej może skierować jego działanie przeciwko pojedynczemu wrogowi lub całej ich grupie, od której dzieli go odległość nie większa niż 12 metrów. Czar działa w promieniu 4 metrów od wybranego punktu, a jego centrum nie może znajdować się w odległości większej niż 12 metrów od skavena trzymającego pergamin. Wszystkie żyjące istoty, które znalazły się w obszarze oddziaływania zaklęcia, muszą natychmiast wykonać test **SW**. Jeśli test był nieudany, to ofiary czaru zaczną się gwałtownie i nieodwracalnie starzeć – w ciągu kilku krótkich chwil zejdą z tego świata jako sędziwi staruszkowie. Aby tego uniknąć, można wykorzystać punkt przeznaczenia.

Broń skrytobójcza

Używana jest przez nikczemny klan Eshin – skaveńskich szpiegów i zabójców. W procesie wytwarzania dodaje się do niej niewielkie ilości spaczenia i poddaje działaniu czarów, utrzymywanych w wielkiej tajemnicy i znanych jedynie szczerom-zabójcom. Metal poddany tej tajemnej obróbce staje się nieprawdopodobnie mocny i ostry, a w dodatku stale sączy się zeń śmiertelny jad. Większość tego stopu wykorzystuje się do produkcji sztyletów (około 90%), czasami jednak wytwarza się z niego groty strzał lub beltów oraz miotanych gwiazdek (zasięg 4/8/20; SE+S użytkownika; czas ładowania i strzału – 1 runda) lub innej broni o niewielkich rozmiarach. Zadane nią obrażenia są podwajane, a punkty pancerza każdego rodzaju zmniejszają się o 1. Istoty zranione bronią skrytobójczą muszą natychmiast wykonać udany test *odporność na trucizny* – w przeciwnym razie umierają.

Skaveński spaczeliksir

Mikstura ta składa się z wielu niezwykłych ingrediencji, między innymi z oczyszczonego spaczenia. Używana jest do podnoszenia zdolności bojowych skaveńskich wojowników. Napój ten mogą posiadać jedynie skaveńscy przywódcy – dysponuje nim jedynie 5% skaveńskich bohaterów i czarowników. Jeśli jakiegokolwiek skaven wypije go, wykonaj rzut K6 i posłuż się poniższą tabelką dla określenia skutków.

- | | |
|---|---|
| 1 | mikstura nie wywołała żadnych skutków |
| 2 | skaven zyskuje +20 punktów do SW przy każdym teście <i>magii</i> |



- 3 skaven staje się *podatny na nienawiść*
w stosunku do każdego, kto nie jest
skavenem i natychmiast zaatakuję każ-
dego nie-skavena, znajdującego się
w pobliżu
- 4 skaven staje się *podatny na szaleństwo*
- 5 metabolizm skavena osiąga nieprawdo-
podobne tempo; jego **Sz**, **I** i **A** są
podwajane; rzuć K6 na początku każdej
rundy – w przypadku wyrzucenia 1
skaven pada martwy.

Efekty działania mikstury trwają 2K6 godzin. Każdy nie-skaven, który się jej napije, musi natychmiast wykonać test *odporność na trucizny*. Jeśli test będzie nieudany – umiera. Jednak jeżeli nawet test będzie pomyślny, dana istota będzie cierpiała potworny ból, którego efektem będzie obniżenie wysokości wszystkich jej cech procentowych na K4 godziny.

Arca Chaotis

Arca Chaotis, zwana również Czarną Arką, uważana jest za najbardziej przerażającą broń skavenów. Jest to chroniona magią skrzynia, w której wewnątrz wisi bryła surowego spaczenia, utrzymywana cały czas w jednym miejscu przez jakieś pole siłowe. Arca jest zwykle dobrze zamknięta, noszą ją specjalnie wyznaczeni tragarze, wieko zaś można otworzyć jedynie specjalnym kluczem ze spaczenia. Po uniesieniu pokrywy arka miota wokół siebie czarne błyskawice, zdolne niszczyć całe armie i burzyć miasta. Bezpieczna jest wówczas jedynie osoba posiadająca Kulę Proroków (patrz poniżej). Czarna Arka uważana jest za najpotężniejsze na świecie źródło czystej mocy magicznej. Na szczęście skaveni nigdy jeszcze jej nie użyli, a niektórzy wątpią nawet w jej istnienie.

Kula Proroków

Jest to kryształowa kula, wewnątrz której znajduje się kawałek surowego spaczenia. Gdy w pobliżu Kuli znajduje się Arca Chaotis, kula żarzy się szczególnie mocnym, czarnym blaskiem, co pozwala wykryć jej położenie. W miarę zbliżania się do magicznej skrzyni światło staje się coraz jaśniejsze, natomiast w miarę oddalania się – gaśnie. Jedynie Szarzy Prorocy mogą używać Kuli Proroków. Chroni ona swego posiadacza przed piorunami miotanymi przez otwartą Arkę – nie mogą go one osiągnąć, chociaż wszędzie dookoła się ją chaos i destrukcję.

○

GRAEME DAVIS MUTANCI SKAVEŃSCY

przekład: Artur Marciniak

Skaveni z klanu Moulder wykorzystują swoje mistrzostwo magii *spaczenia* do tworzenia – dla własnych, perfidnych celów – zmutowanych szczurobestii. Ludzcy kronikarze znają szczuroogry, szczury-tropiciele i wilkoszczury, choć możliwe, że istnieją inne zmutowane stwory, mniej liczne lub jeszcze nie odkryte.

SZCZUROOGRY

Straszliwe szczuroogry są – na szczęście – nieliczne. Tę zmutowaną krzyżówkę skavena i ogra, istotę o ogromnej sile i rozmiarach, hoduje się specjalnie do walki, używając jej podczas ataków na wroga. Szczuroogry są najważniejszymi mutantami klanu Moulder. Wodzowie tego klanu zyskali dużą władzę polityczną dzięki eksportowi tych stworów. Przywódcy ci są przy tym pewni, że żaden z pozostałych klanów nie odważy się ich zaatakować – posiadają o wiele więcej szczuroogrów od pozostałych frakcji skaveńskich.

Budowa ciała: szczuroogry są podobne do skavenów, lecz mają ogromne rozmiary, wzrost i siłę ogra. Czasami noszą broje, zebrane z pobojuwiska przez nadzorców i odpowiednio dopasowane do ich budowy ciała. Stwory te walczą za pomocą ogromnych maczug, buzdyganów lub tasaków i nie używają broni strzeleckiej.

Charakter: chaotyczny.

Cechy psychologiczne: szczuroogry wywołują *strach* we wszystkich istotach mających mniej niż 3 metry wzrostu. Są niewrażliwe na *strach* i *podatne na głupotę*, jeśli nie są kontrolowane przez skavena z klanu Moulder, który musi znajdować się nie dalej jak 12 metrów od nich.

Atrybuty Chaosu: stwory te mają 20% szans na k3 atrybuty chaosu – patrz **Magia i Miecz** 6(54)/98.

Zasady specjalne: szczuroogry mogą używać broni, ale mogą też walczyć bez niej – liczba ataków jest w obu przypadkach taka sama. Za



walkę bez broni stwory te nie otrzymują żadnych modyfikatorów ujemnych. Nie istnieją szczuroogry herosi ani bohaterowie.

Charakterystyka: poniższa charakterystyka podstawowa może ulec zmianie w wyniku działania jakiegos atrybutu Chaosu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

SZCZURY-TROPICIELE

Szczury-tropieciele stworzono w rezultacie eksperymentów, jakie klan Moulder prowadził nad wyostreniem zmysłów skavenów. Tropieciele są niezastąpieni w drużynach myśliwych i łowców niewolników. Ich zmysł węchu wyostrzył się do tego stopnia, że gdy raz już złapią ślad, to prawie nic nie może ich zmylić.

Budowa ciała: szczury-tropieciele z wyglądu przypominają gigantyczne szczury, chociaż mogą posiadać pewne mutacje. Ich nosy są ciut dłuższe niż normalnie, ale widać to dopiero przy uważnej obserwacji stworzenia.

Charakter: chaotyczny.

Cechy psychologiczne: szczury-tropieciele są podatne na *głupotę*, jeśli w promieniu 12 metrów od nich nie ma tresera.

Atrybuty Chaosu: szczury-tropieciele mają 10% szansę na jeden atrybut chaosu – patrz **Magia i Miecz** 6(54)/98.

Zasady Specjalne: jeśli szczur-tropiciel ugryzie ofiarę, istnieje 35% szans na *zainfekowanie* rany. Istoty te widzą w ciemnościach na odległość 20 metrów.

Charakterystyka: poniższa charakterystyka podstawowa może ulec zmianie w wyniku działania jakiegos atrybutu Chaosu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	25	0	3	3	5	30	1	-	14	10	18	18	-

WILKOSZCZUR

W wilkoszczury wyposażone są oddziały myśliwych i łowców niewolników – głównie te, które działają na bagnach wokół Skavenblight. Zadania tych istot są zbliżone do funkcji spełnianych przez psy myśliwskie, choć wilkoszczury są od nich wiele bardziej niebezpieczne. Błźniercza mieszanka szczura z wilkiem łączy w sobie szczurzy spryt i przewrotność oraz wilczą siłę i zaciełość.

Budowa ciała: wilkoszczury są zbliżone wyglądem i rozmiarami do zwyczajnych wilków Starego Świata i z dużej odległości można je ze sobą pomylić. Mają długie, gładkie, szczurze ogony, a ich długie, przypominające wilcze, nogi są pozbawione włosów i kończą się szczurzymi pazurami. Głowa wilkoszczura przypomina wyglądem łeb szczura, lecz jego paszcza jest szersza i silniej umięśniona, skrywając we wnętrzu straszliwy garnitur ostrych zębów. Wilkoszczury są zazwyczaj brązowe lub szare, choć spotyka się też nakrapiane, a nawet białe.

Charakter: chaotyczny.

Cechy psychologiczne: *boją się ognia*. Jeśli wykonuje się test *strachu* przed ogniem, to należy rzucić na **CP** tresera – jeśli takowy znajduje się w promieniu 12 metrów od wilkoszczura.

Atrybuty Chaosu: wilkoszczury mają 10% szans na jeden atrybut chaosu – patrz **Magia i Miecz** 6(54)/98.

Zasady specjalne: atakują *gryząc*. Wilkoszczury rzucają się na najbliższe im istoty, jeśli ich treser znajdzie się w odległości większej niż 12 metrów.

Charakterystyka: poniższa charakterystyka podstawowa może ulec zmianie w wyniku działania jakiegos atrybutu Chaosu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	0	3	3	5	30	1	-	14	14	18	18	-

JEFF DANIELS

ŻELAZNA PRZEŁĘCZ

Przekład: Artur Marciniak

Poniższa przygoda przeznaczona jest dla bohaterów kompletujących drugą lub trzecią profesję: Najlepiej byłoby, gdyby członkowie drużyny dysponowali łącznie jakimiś 15-20 profesjami i mieli dostęp do magii przynajmniej pierwszego poziomu. Na początku przygody bohaterowie powinni przebywać w odległych od cywilizacji górach – będą musieli przejść przez rzadko wykorzystywaną, położoną wysoko w górach przełęcz.

OPOWIEŚĆ WERNERA

Werner Silbermann był młodym i obiecującym czarodziejem z Nuln. Pewnego dnia nie udał mu się jakiś magiczny eksperyment, w wyniku czego został wilkołakiem. Przez kilka następnych lat podróżował to tu, to tam, nigdzie nie zagrzewając miejsca na dłużej, gdyż bał się rozpoznania i schwytania. Z upływem lat Silbermann pogodził się z losem i do pewnego stopnia nauczył kontrolować nowe zdolności.

Pewnego roku mroźna zima zastała go w lesie okalającym zachodnie podnóża Gór Krańca Świata. Od czasu ostatniego posiłku minął prawie tydzień. Silbermann był głodny i bardzo wyczerpany. Padł w korzeniach jakiegoś drzewa, zrezygnowany i gotów na śmierć.

Odzyskał przytomność i stwierdził, że otacza go wataha wilków. Zbyt słaby, by się poruszyć, zamknął oczy w oczekiwaniu na śmierć. Usłyszał cichy odgłos łap podchodzącego wilka, poczuł na szyi jego gorący oddech – po czym drapieżnik zaczął lizać jego twarz. Być może wilki wyczuły, że znaleziony człowiek jest wilkołakiem i uznały go za swojego.

Werner z wdzięcznością przyjął gościnę wilczego stada. Przez prawie rok żył w wataże jako wilk. Został jej przywódcą i po raz pierwszy był wdzięczny za możliwość zmiany – mógł być szybkołazem wilkiem o czułym powonieniu, ciepłym futrze i śmiertelnie ostrych zębach.

Następna zima była jeszcze cięższa od poprzedniej, a polowania były zazwyczaj nieudane. W poszukiwaniu ofiar wataha krążyła po coraz większym obszarze. W końcu wilki

natknęły się na trakt handlowy, wiodący z Imperium przez przełęcz Zębów Zimy do Uskoku i dalej, do Granicznych Księstw. Ludzka część umysłu Wernera powiedziała mu, że znalazł sposób rozwiązania problemu głodu. Wilcze stado ukryło się w pobliżu drogi; w przesłoniętej gęstymi chaszczami jaskini. Wystawiono czatowników, mających dać znać o nadchodzących podróżnych.

Pierwszy atak Wernera był udany. Podczas dobrze zorganizowanej zasadzki wilki porwały dwóch strażników i furmana, po czym znikły w lesie, zanim pozostali ludzie zdążyli zareagować. Tego dnia wilki sobie pojadły; w ciągu następnych miesięcy zaczęły się szerzyć opowieści o „demonicznych wilkach” z Wissenlandu.

Z Pfeildorfu wysłano żołnierzy i Rangerów. Mieli za zadanie przeszukać lasy i pozbyć się drapieżników. Powrócili z futrami blisko stu wilków, lecz ataki wciąż trwały. Opowieści stały się jeszcze bardziej barwne. Demoniczne wilki przechodziły w nich przez skały, a broń nie czyniła im najmniejszej krzywdy. Niewiele brakowało, by w Wissenlandzie wybuchła histeria.

Pewnego znamienitego dnia stado napadło na konwój kupców. Miejsce zasadzki wybrano starannie. By ograniczyć możliwość obrony, atak odbył się w wąskiej przełęczy na wschód od Zębów Zimy. Werner planował, że dzięki wykorzystaniu przewagi terenu wilki uderzą i uciekną bez napotkania poważniejszego oporu. Napad przebiegał zgodnie z planem aż do momentu, gdy niespodziewanie pojawiła się tylna straż karawany, zamykając napastników pomiędzy dwiema grupami obrońców. Wilki walczyły z dziką zaciętością, lecz ich zagłada zdawała się być nieunikniona.

Nagle jeden z furgonów rozbłysnął w ognistej eksplozji. Obrona konwoju załamała się, gdy kupcy i strażnicy rzucili się do ucieczki przez przełęcz. Z ziemi podnieśli się zabici i zaatakowali swych niedawnych towarzyszy. Nad wrzaskami i jękami bitwy dał się słyszeć śmiech – czysty, dziki śmiech elfki, która wyłoniła się zza spalonego wozu.

Bitwa zamieniła się w rzeź. Wkrótce na przełęczy jedyną żywą istotą, która chodziła na



dwóch nogach, była kobieta. Wilki jej nie ufały, ale ona głaskała je, gdy pożywiały się ciałami martwych koni i ludzi. Elfka, wciąż cicho chichocząc, podeszła do wilka, który był Wernerem. Silbermann zrozumiał, że kobieta widzi jego prawdziwą naturę.

Tego dnia narodził się dziwny sojusz. Elfka nazywała się Syrilla. Była wyrzutkiem z mrocznego miasta Feiss Mabdon. Podróżowała w poszukiwaniu wiedzy i przygód. Wilki wycofały się do swej obecnej kryjówki – opuszczonej kopalni, dzięki której przełęcz otrzymała swą nazwę. Tam Werner i Syrilla do późnej nocy rozmawiali i snuli wspólne plany.

Wiosna oraz lato nadeszły i przeminęły. Kiedy zima odcięła wysokie przełęcze, dwójka sprzymierzeńców zamieniła Żelazną Przełęcz w śmiertelną pułapkę. Nieliczni podróżnicy, korzystający z tej drogi, stawali się łatwymi ofiarami, dostarczając zarówno pożywienia, jak i bogactw. Jednocześnie rosły moce obojga czarodziejów, którzy wymieniali się zaklęciami i gromadzili magiczne przedmioty zabrane pomordowanym.

W czasie podróży przez góry, bohaterowie będą musieli przejść przez Żelazną Przełęcz, gdzie staną się celem ataku, zdolnego zmieść z powierzchni ziemi oddział wielokrotnie silniejszy od ich drużyny – dwoje sojuszników już dawno temu stwierdziło, że grupy łowców przygód są nadzwyczaj bogatym źródłem niezwykłych skarbów.

LEGENDA DO MAPY

Mapa pokazuje okolicę Żelaznej Przełęczy

Być może w czasie przygody pomocne okaże się wykorzystanie figurek i planów podłoża.

1. Śnieżna pułapka

Bohaterowie podejda do przełęczy od tej strony. Przykryty pokrywą miękkiego śniegu grunt opada pionowo na około półtora metra. Prowadząca grupę osoba – jeżeli nie bada śniegu przed sobą – będzie tym całkowicie zaskoczona. Zapadnie się w śnieg na głębokość około metra. Osoby jadące konno będą musiały wykonać udany test **I** (*jeździectwo* +10, *woltyżerka* +10), by utrzymać się w siodle.

W głębokim śniegu można się poruszać jedynie z jedną czwartą szybkości *ostrożnej*. W śniegu nie można robić nic, poza próbami parowania i wydostania się z zasy. Nie można stosować uników ani rzucać czarów. Istoty atakujące bohaterów brodzących w głębokim śniegu robią to z dodatnim modyfikatorem +10 do **WW/US**.

2. Jaskinia wilków

W tym miejscu wilki spędzają czas, w oczekiwaniu na kolejną napaść. Wejście do jaskini chroni czar *Ukrycie miejsca* (patrz *Nowe czary*), przez co z zewnątrz trudno je zauważyć. W wewnętrznej komnacie przebywają szczeniaki i ich matki. Ogółem cztery suki i siedem szczeniaków. Nie wezmą one udziału w ataku. Wejście do groty ma około pół metra wysokości i jakieś dwa szerokości. W obronie małych wilczyce będą walczyć do śmierci, w tym czasie są w *furii*.

3. Wejście do kopalni

Oryginalne drzwi z żelaza, niegdyś zamykające wejście do kopalni, wciąż są na miejscu, ale korytarz za nimi zablokował zawal. Drzwi mają Wt 6 i 20 punktów uszkodzeń, lecz nawet jeśli ktoś zdoła je rozbić, wejście do kopalni jest niemożliwe.

4. Grota ożywieńców

Tę niewielką jaskinię przystosowano do roli „zagrody” dla ożywieńców Syrilli. Z wyjątkiem chwil, gdy przeprowadzany jest atak, wszyscy ożywieńcy spoczywają tu w stanie nieaktywnym.

5. Wejście

Jak dowiecie się z rozdziału *Prowadzenie przygody*, ofiarom pozwala się odnaleźć to kiepsko ukryte wejście. Samotna skała, stojąca po jednej stronie przejścia, kryje za sobą przejście (**I** +20 do testu odnalezienia – wykonaj tajny test dla każdego bohatera, który podejdzie na odległość 2 metrów). Poruszenie skały wymaga połączonej **Siły 10**. Przesunięty kamień odsłoni korytarz wysoki na około 120 centymetrów i szeroki na jakieś półtora metra.

6. Srebra śmierci

Osoby, którym uda się przeżyć napad na zewnątrz i odnaleźć wejście (miejsce 5), znajdą się w tej jaskini. Właśnie tutaj dokonuje się oględzin ofiar, oceniając ich przydatność i decydując kogo zabić od razu, a kogo poddać przesłuchaniom. Ukryte drzwi w miejscu 6a są zaopatrzone w judasz, który umożliwia podglądanie jeńców.

7. Kwatery mieszkalne

Zaklęcie *Pomniejszy fantom* użyte w korytarzu wiodącym do 6 wywołuje iluzję głębszej przepaści szerokiej na mniej więcej siedem metrów. Na jej dnie widać zaostrzone pale, a na drugim końcu podniesiony, zwodzony most, zamykający dalszą drogę.





Komnata jest kwaterą Wenera i Syrilli. Za prymitywne posłania służą stopy jedwabiu i poduszek, zrabowanych z rozmaitych kupieckich karawan. Pośrodku pomieszczenia znajduje się wypełnione popiołem palenisko, a przy ścianie, naprzeciw wejścia, stoi mały ołtarzyk, na którym leżą trzy rozkładające się ludzkie serca. Udany test **Int** (teologia +10) pozwoli zidentyfikować ołtarz jako poświęcony Khaine'owi, Panu Mordu.

Dokładne przeszukanie posłań przyniesie efekt w postaci trzech ksiąg, ukrytych pod stertą ubrań w posłaniu najbliższym wejścia. Są to magiczne księgi zdobyte na czarodziejach, którzy padli ofiarą zastawionej pułapki. W każdej księdze brakuje kilku stron (były tam zaklęcia, których Werner nie mógł się nauczyć – jest nieco niecierpliw), a reszta ich zawartości przedstawia się następująco:

Księga 1

Magia prosta	Magiczny płomień, Magiczne zamknięcie, Dźwięki, Strefa ciepła
Wojenna poziom 1	Odporność na trucizny, Siła walki
Wojenna poziom 2	Aura ochrony
Wojenna poziom 3	Odporność na strzały

Księga 2

Magia prosta	Dar języków, Płonące światło, Magiczne zamknięcie, Zabezpieczenie przed deszczem, Uśpienie
Iluzyjna poziom 1	Przybranie iluzorycznego wyglądu, Dezorientacja wroga, Ukrycie miejsca*
Iluzyjna poziom 2	Iluzoryczne lasy, Pomniejszy fantom*

Księga 3

Wojenna poziom 1	Odporność na trucizny, Wywołanie niechęci
Wojenna poziom 2	Wywołanie furii, Wywołanie paniki

Zaklęcia oznaczone gwiazdką (*) są nowe. Opisano je w dodatku *Nowe czary*, zamieszczonym pod koniec tej przygody.

Jedną z kamiennych płyt, tworzących dno paleniska, można wyjąć. W odsłoniętej skrytce jest trochę kosztowności: 13 ZK, 4/6 w różnych monetach (10 ZK, 30 SS i 414 BP), srebrny posążek Myrmidii, warty 30 ZK i dwa małe rubiny o wartości 5 ZK każdy.

PROWADZENIE PRZYGODY

W miejscach zaznaczonych na mapie rzucono czar *Magiczny alarm*. Kiedy Werner zorientuje się, że ktoś wchodzi w pułapkę, rzuca na siebie *Aurę ochrony* i *Odporność na strzały*, po czym przechodzi do miejsca 7, skąd przez dziurkę w 6a obserwuje obszar numer 6. Wykorzystuje swój Mniejszy Kamień Ziemi, za pomocą którego przyzywa małego żywiołaka Ziemi. Rozkazuje mu ukryć się w skale sklepienia nad miejscem 6, gdzie ma oczekiwać na rozkaz czarodzieja.

W tym samym czasie Syrilla idzie do obszaru oznaczonego cyfrą 4, gdzie rzuca zaklęcie *Ożywienie zmarłych*, po czym na powstałych ożywieńców rzuca *Stabilizację*.

Dla łowców przygód pierwszym znakiem zbliżającego się niebezpieczeństwa jest napotkanie ukrytego dołu (miejsce 1). W chwili, gdy pierwszy bohater wpada w głęboki śnieg, z jaskini wyskakują wilki (k4+1 na rundę, ogółem jest ich 14). Zmusza to drużynę do brnięcia głębiej w przełęcz. Kiedy bohaterowie dojdą do miejsca numer 5, z wejścia do 4 wyjdą ożywieńcy, odcinając tym samym drogę ucieczki. Do łowców przygód będą się zbliżać dwie grupy napastników, co zmusi drużynę do podejścia do miejsca 5. Bohaterowie znajdą ukryte drzwi i schronią się w kompleksie jaskiń.

Po wejściu do jaskiń bohaterowie zostaną zapędzeni do obszaru b. Werner każe żywiołakowi spowodować zawał (obszar zaciemniany na mapce), który odetnie drogę ucieczki do obszaru 5. Deszcz odłamków skalnych, spadających na ramiona i głowy bohaterów, należy potraktować jako czar *Grad kamieni*. W tym samym czasie ożywieńcy powracają do miejsca numer 4, skąd przechodzą korytarzem do 6. Syrilla kryje się za ich plecami. Rzuca zaklęcie *Iluzoryczny wróg*, by „zwiększyć” liczbę ożywieńców, po czym przyjmuje *Widmowy wygląd*, chcąc ukryć się w ich szeregach. Ożywieńcy stoją ramię przy ramieniu, blokując przejście do 4, ale nie ruszają do ataku.

Następuje chwila ciszy. Członkowie drużyny są uwięzieni w jaskini, ponieważ zawał blokuje przejście do 5, ożywieńcy zagradzają drogę do 4, a iluzja skrywa przejście do 7. Ze swych bezpiecznych miejsc Werner i Syrilla przyglądają się bohaterom, oceniając czy są, czy też nie są „interesujący”.

Użycie czarów, skuteczność w walce, czy też wymyślna reakcja na zaistniałą sytuację spowoduje, że łowcy przygód zostaną uznani za „interesujących”. Oznacza to, że nie zostaną

zabici na miejscu (*Ognistymi kulami*, znacznie większym zawałem itp.). Dwójka magów postara się pokonać bohaterów bez niszczenia ich ekwipunku.

W poniższych akapitach opisane są rozmaite metody, jakie wypróbują Werner i Syrilla, by pokonać bohaterów. Nie wzięto w nich pod uwagę działań, jakie mogą podjąć łowcy przygód, gdyż dostępne im opcje są zbyt liczne. MG będzie zmuszony do improwizacji opierającej się na ogólnej znajomości planu dwójki złych czarowników i wiedzy na temat dowodzonych przez nich sił.

Poszukiwacze przygód z pewnością nie będą siedzieć z założonymi rękoma, oczekując na to, co się z nimi stanie. Daj im swobodę działania – rzecz jasna ograniczoną sytuacją, w jakiej się znaleźli!

WALKA Z BOHATERAMI

Pierwszym krokiem Wenera i Syrilli będzie rzucenie *Bagiennych ogników*. Pośrodku obszaru 6 pojawi się rytmicznie poruszająca się kula światła. Werner próbuje ją wykorzystać jako obiekt konieczny do użycia umiejętności *hipnoza*. Wszyscy bohaterowie, oprócz tych, których gracie powiedzą, że starają się nie patrzeć na światło, muszą wykonać test **SW** (z dodatnim modyfikatorem +10, przyznanym ze względu na nietypową metodę, z jakiej korzysta Werner). Rezultat niepomyślny oznacza zapadnięcie w trans. Każdy bohater, któremu udało się uniknąć hipnozy, może w jednej rundzie próbować obudzić jednego zahipnotyzowanego kolegę. Można krzyczeć, policzkować osoby w transie itp. Dzięki temu zahipnotyzowani bohaterowie mogą wykonać kolejny test **SW** (tym razem nie modyfikowany), który, jeśli będzie udany, oznacza wyjście z transu.

Walka praktycznie się skończy, jeśli wszyscy członkowie drużyny ulegną hipnozie. Ockną się w ciemnościach, w nieznanym terenie wysoko w górach, ubożsi o wszystkie wartościowe i magiczne przedmioty, biedniejsi też o jeden punkt przeznaczenia. I tak powinni być zadowoleni, że skończyło się tylko na tym. Utrata punktu przeznaczenia to nic w porównaniu z możliwością utraty życia w wilczej paszczy.

Jednoczesne zapadnięcie w trans wszystkich bohaterów jest jednak mało prawdopodobne. Po kilku minutach obserwowania światełka prawdopodobnie wszyscy będą uparcie unikać jego widoku i w ten sposób nie zostaną zahipnotyzowani. Werner musi spróbować czegoś innego.

Spróbuje zaklęcia *Kradzież rozumu*, które rzuci na najbardziej odpowiednią osobę. Będzie nią najprawdopodobniej czarodziej, zwłaszcza taki, który wykorzystywał magię do przeciwstawienia się planom złego maga. Silbermann rzuci to zaklęcie powtórnie, jeśli czar zadziała na pierwszą osobę, po czym na następną itd., aż do zaczarowania wszystkich członków drużyny. Bohaterowie zostaną obrażeni i porzuceni w sposób opisany wyżej, jeśli Wernerowi powiedzie się ten plan. W przeciwnym wypadku czarodziej zabierze się do realizacji planu C.

Plan C polega na rzuceniu na całą drużynę czaru *Dezorientacja*. Należy pamiętać, że do przeciwstawienia się zaklęciu można wykonać test **SW**. W chwili po rzuceniu czaru do jaskini wedrą się ożywieniecy, mający zamiar przygnać bohaterów do ściany i pozbawić ich przytomności. Jeśli do tej pory członkowie drużyny nie wykazali się żadną aktywnością, mają teraz okazję stoczyć godny pieśni epicki bój.

BOHATEROWIE KONTRATAKUJĄ

Jest mało prawdopodobne, by bohaterowie padli ofiarą prób Wernera. Jego metody są skuteczne w przypadku przerażonych kupców czy głupich najemników, ale grupa doświadczonych łowców przygód powinna dać sobie radę; być może uda się im nawet przeprowadzić kontratak.

Po wejściu do jaskini numer 6 drużyna może wybrać jedną z trzech możliwości. Mogą spróbować przebić się przez oddział ożywienieców, odnaleźć ukryte drzwi wiodące do pomieszczenia 7, albo w jakiś sposób przekopać się przez zawał do pomieszczenia numer 5. Oczywiście gracze z wyobraźnią mogą wymyślić coś innego, dlatego Mistrz Gry musi być przygotowany na odpowiednią reakcję, opartą na znajomości planów Wernera i Silbermanna.

PRZEKOPYWANIE SIĘ

Zawał, wywołany przez żywiołaka ziemi pozostającego pod kontrolą Wernera, rozciąga się na obszarze wskazanym na mapie. Jeden bohater może oczyścić go ręcznie w ciągu 40 minut (po zakończeniu ataku Werner każe to zrobić żywiołakowi). Jednocześnie zawał mogą usuwać maksymalnie dwie osoby.

Przekopanie się jest prawdopodobnie najgorszym rozwiązaniem, chyba że bohaterowie dysponują jakimś magicznym środkiem, umożliwiającym szybkie usunięcie zawału. Jeżeli nie, Werner z pewnością zauważy tę próbę, a czasu ma wystarczająco wiele, by jakoś na to

zareagować. Członkowie drużyny mają mniej więcej turę, nim Werner posunie się do użycia *Dezorientacji* i wysłania ożywienieców.

PRZEBICIE SIĘ

Nie jest to wcale taki zły pomysł – zwłaszcza jeśli bohaterowie dysponują jakimś potężnym przedmiotem magicznym, dającym się wykorzystać w walce.

Choć wydaje się, że ożywienieców jest bardzo dużo, należy pamiętać, że część z nich jest wynikiem działania zaklęcia Syrilla – *Iluzoryczny wróg*. Solidne, ciężkie bombardowanie czarami *Ognista kula* lub *Promień wybuchu* powinno oczyścić wejście do tunelu 4 na tyle, by bohaterowie utworzyli tam przyczółek obrony. Później wystarczy po prostu przeć. Po wejściu do korytarza bohaterowie będą niewidoczni z miejsca ukrycia Wernera, dlatego Silbermann nie będzie mógł rzucać na nich czarów. A wiedząc, że wilkołak ceni swoją skórę, możemy z dużą dozą pewności powiedzieć, że raczej nie będzie się wychylał tylko po to, by móc rzucić zaklęcie.

Zgodnie z zasadami gry, po przegranej rundzie walki i nie wykonaniu testu **CP**, zombie muszą się cofnąć, co ma fatalny skutek dla całości ożywieńczych sił. Zombie próbują się wycofać, szkielety zaś wręcz przeciwnie – prą do ataku. A w tym czasie bohaterowie będą próbować posiekać plecy zgnilych ożywienieców, wykorzystując „darmowe” ataki.

Kiedy tylko sytuacja w przejściu zacznie się komplikować, Syrilla ucieknie do obszaru 4, rozkazując podwładnym wycofywać się bez przerywania walki. To, co następnie uczyni, jest uzależnione od stanu zdrowia jej żołnierzy – jeśli w ich wypadku można mówić o zdrowiu. Postara się wciągnąć bohaterów do jaskini 4, jeśli stwierdzi, że zdoła ich w niej pokonać, wykorzystując przewagę liczebną swych podkomendnych. Z drugiej strony, jeżeli ożywieniecy nie będą bohaterom sprawiać żadnych kłopotów, elfka obierze subtelniejszą metodę działania. Pozostawi ożywienieców, by wiązali bohaterów walką tak długo, jak tylko zdołają, po czym wycofa się do 4, gdzie zakończy działanie zaklęcia *Widmowy wygląd*. Następnie postara się zrobić wszystko, by wyglądać na nieszczęsnego jeńca – porwie swoje ubranie, podrapie twarz i ręce. Po wejściu do jaskini 4 bohaterowie znajdą ją skuloną i przerażoną w kącie.

Syrilla powie, że jest uczennicą czarodzieja, trzymaną w niewoli ożywienieców od czasu, gdy jej mistrz zginął w podobnej zasadzce.

– Trzymają mnie tu, by zrobić ze mną coś strasznego! WIEM O TYM! – krzyknie w udawanej hysterii.

Jest całkiem prawdopodobne, że bohaterowie zdecydują się ją uratować – chyba że w czasie walki w korytarzu któryś z nich przejrzał przez *Widmowy wygląd* Syrilli. Bohater posiadający umiejętność *wykrywanie istot magicznych* może wykonać test **Int**. Wynik pomysłny oznacza, że dostrzeża, iż aura magiczna otaczająca znalezioną kobietę jest znacznie silniejsza, niż można by się tego było spodziewać po zwykłym uczniu.

Jeżeli bohaterowie wezmą Syrillę ze sobą, elfka spróbuje uciec następnej nocy, zabierając ze sobą wszystko, co tylko będzie mogła wziąć. Jeśli w czasie walki zobaczyła jakiś potężny przedmiot magiczny, prawdopodobnie spróbuje uciec niepostrzeżenie, wróci na przełęcz, weźmie ze sobą tylu ożywieńców, ilu tylko będzie mogła, po czym zacznie nękać drużynę atakami, próbując zdobyć skarb bohaterów. Podróż przez góry może zamienić się w długi ciąg potyczek z ożywieńcami czyhającymi za każdym zakrętem drogi!

ZNALEZIENIE DRZWI

Odnalezienie drzwi w miejscu 6a staje się proste, jeśli bohaterowie zdołają przejrzeć przez iluzję. Drzwi są zamknięte od wewnątrz (Wt 4; 14 punktów uszkodzeń), a Werner zniknie na długo przedtem, nim bohaterowie zdołają je wyłamać. Wyłamywaniem drzwi może w tym samym czasie zajmować się tylko jedna osoba – reszta musi odpierać natarcie ożywieńców, którzy w wypadku odnalezienia przejścia rzucą się do ataku.

Werner pobiegnie do lokacji 7, zdając się na iluzję przepaści, mającą za zadanie spowolnić bohaterów. Schwyci swą magiczną księgę i przez korytarz ucieknie do 4 i dalej na zewnątrz. Następnie ukryje księgę pod jedną ze skał na przełęczu, zmieni się w wilka i wraz z watahą wycofa się w góry. Syrilla sama będzie musiała zadbać o siebie – może spróbować pokonać bohaterów w lokacji 7, pod ołtarzem Khaine'a (przy pomocy ożywieńców), może liczyć na łut szczęścia i spróbować

szuczki z odgrywaniem jeńca, w końcu może też po prostu uciec, zostawiając ożywione trupy, by spowolniły drużynę, kupując sobie w ten sposób cenny czas.

ZMIANA STRON

Syrilla zaczyna być zmęczona towarzystwem Wenera i zastanawia się nad obrabowaniem go z wszystkich cennych przedmiotów i wyruszeniem w drogę. Choć Werner nie ma o tym pojęcia, elfka jest magiem znacznie silniejszym od niego, zwłaszcza teraz, gdy osiągnęła 3 poziom iluzjonisty. Jeśli bohaterowie stawiają wyjątkowo zacięty opór Wernerowi i nie weszli jeszcze w konflikt z Syrillą, Mistrz Gry może zdecydować, że elfka się do nich przyłączy. Osoby lubiące rzucać kostkami mogą wykonać odpowiedni test „lojalności” – 30% modyfikowany do +/-30, w zależności od tego, jak wysoko oceniane są dokonania drużyny.

Jeśli Syrilla zdecyduje się opuścić Wenera, będzie miało miejsce kilka spektakularnych wydarzeń. Po pierwsze, ożywieńcy padną na ziemię, gdyż elfka rzuci na nich zaklęcie *Uniestwienie ożywieńców*. Następnie wkroczy do komnaty, odsłaniając ukryte drzwi *Rozproszeniem iluzji*. Rozbije je *Świetlistym piorunem* i rzuci *Kradzież rozumu* na Wenera (ten ostatni czar jest wsparty 9 punktami magii, pochodzącymi z jednego z Klejnotów mocy Syrilli). Jeśli czar odniesie pożądany skutek, elfka podejdzie do Silbermanna i poderznie mu gardło – w przeciwnym wypadku kilkakrotnie rzuci mu w plecy *Ogniste kule*. Werner może wszystko zepsuć, jeżeli tylko będzie miał szansę coś powiedzieć.

Czarodziejka przedstawi się bohaterom jako Larithiel Oakshadow (Cień Dębu) z lasu Loren, a następnie wyjaśni, że Werner więził ją, podając działaniu silnych środków nasennych. Powie, że przybycie drużyny opóźniło podanie kolejnej dawki na tyle, że zdołała odzyskać przytomność, uwolnić się i zemścić. Zaproponuje, że na jakieś dwa tygodnie może przyłączyć się do drużyny – *Przynajmniej tyle mogę zrobić w podzięce* – ale głównym motywem tego kroku jest chęć zbadania i ukradzenia magicznych przedmiotów poszukiwaczy przygód.

CHARAKTERYSTYKI

14 Wilków stadnych

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	33	0	2	2	5	30	1	-	10	10	14	14	-

Zasady specjalne: atakują gryząc. 20% szans na zainfekowanie ran. Ogień wzbudza w nich strach.

12 Zombic

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	3	3	5	10	1	10	10	14	14	14	-

Zasady specjalne: podatne na niestabilność; nie kontrolowane są podatne na głupotę; gdy przegrają rundę walki, muszą wykonać test CP, by bić się dalej; wzbudzają strach w zaatakowanych istotach żywych; niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne, udane trafienie ma 20% szans na spowodowanie grobowej zgnilizny; ciosy, które nie powodują zgnilizny, mają 50% szans na zainfekowanie ran.

16 Szkieletów

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Zasady specjalne: podatne na niestabilność; nie kontrolowane są podatne na głupotę; nie można ich zmusić do opuszczenia walki; wzbudzają strach w istotach żywych; niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne; celne ciosy mają 35% szans na zainfekowanie ran.

Werner Silbermann

Iluzjonista 3 poziomu/wilkołak

Forma ludzka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	35	4	4	10	43	1	53	5	63	51	58	33

Zasady specjalne: podatny na furie; wykonuje test SW lub zmienia się w wilka, co trwa do momentu ustania przyczyn furii, do zmiany z powrotem w człowieka konieczny jest kolejny test SW. Werner do pewnego stopnia może kontrolować swój stan, dlatego do testu otrzymuje dodatni modyfikator +10.

Umiejętności: język tajemny – magiczny; rzucanie czarów – patrz niżej; posłuch u zwierząt – tylko wilki; szacowanie; zielarstwo;

hipnoza; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie żywiołów; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; medytacja; czytanie/pisanie; opanowanie runów; wiedza o magicznych pergaminach; sekretne język – język klasyczny.

Czary: 37 punktów magii.

Magia prosta

Dar języków; Płonące światło; Magiczny alarm; Magiczny płomień; Magiczne zamknięcie; Bagienne ogniki; Zabezpieczenie przed deszczem; Uśpienie; Dźwięki; Strefa ciepła.

Magia wojenna

Poziom I

Wywołanie niechęci; Ognista kula; Odporność na trucizny; Kradzież rozumu; Siła walki.

Poziom II

Aura ochrony; Wywołanie furii; Wywołanie paniki.

Poziom III

Odporność na strzały.

Magia iluzyjna

Poziom I

Przybranie iluzorycznego wyglądu; Dezorientacja wroga; Ukrycie miejsca*; Osłona działalności.

Poziom II

Rozproszenie iluzji; Widmowy wygląd; Iluzoryczne lasy; Pomniejszy fantom*.

Poziom III

Iluzoryczny wróg; Iluzja potężnego wyglądu; Dezorientacja.

Czary oznaczone gwiazdką (*) są nowymi zaklęciami – patrz część przygody poświęcona nowym czarom i przedmiotom magicznym.

Przedmioty: sztylet (I+20; Obrażenia -2, P -

20); magiczny miecz (WW+10); szata wytrzymałości +2; klejnot mocy (energii - 8 punktów magii); amulet z węgla (2 czary Ognista kula rzucające z drugiego poziomu); eliksir uzdrowienia (3 dawki); pierścień ochrony przed goblinoidami; Mniejszy Kamień Ziemi (patrz nowe przedmioty magiczne); księga z czarami.

Forma wilka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-

Zasady specjalne: atakuje gryząc, 20% szans na zainfekowanie ran.



Syrilla

Mroczna elfka – Nekromanta 3 poziomu/Ilu-
zjonista 3 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	48	44	3	4	10	83	1	79	63	88	80	63	45

Zasady specjalne: Syrilla nabawiła się *trupiego wyglądu*, *niechęci zwierząt* i *utrąty siły*.

Wszystkie te negatywne konsekwencje są na poziomie pierwszym.

Umiejętności: aktorstwo; oburęczność; język tajemny – magiczny; rzucanie czarów – patrz niżej; urok osobisty; wiedza o demonach; szacowanie; ucieczka; zielarstwo; hipnoza; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie żywiołów; odporność na choroby; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; medytacja; widzenie w ciemnościach – 30 metrów; czytanie/pisanie – Tar-Eltharin, staroświatowy; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – język klasyczny; uwodzenie; znajomość języka obcego – staroświatowy.

Czary: 47 punktów magii.

Magia prosta *Przekleństwo, Dar języków, Płonące światło, Magiczny alarm, Magiczny płomień, Magiczne zamknięcie, Bagienne ogniki, Zabezpieczenie przed deszczem, Wzmocnienie drzwi, Uśpienie, Dźwięki, Strefa ciszy, Strefa ciepła.*

Magia wojenna
Poziom I

Wywołanie niechęci, Ognista kula, Lot, Odporność na trucizny, Kradzież rozumu, Siła walki.

Poziom II

Wywołanie furii, Wzbudzenie nienawiści, Wywołanie paniki.

Poziom III

Odporność na strzały, Wymuszenie ucieczki, Wzbudzenie strachu, Wywołanie głupoty.

Magia iluzyjna

Poziom I

Przybranie iluzorycznego wyglądu, Dezorientacja wroga.

Poziom II

Rozproszenie iluzji, Widmowy wygląd.

Poziom III

Iluzoryczny wróg.

Magia nekromantyczna

Poziom I

Zniszczenie żywioła, Ręka śmierci, Przyzwanie szkieletów, Strefa życia.

Poziom II

Kontrolowanie żywiołów, Rozszerzenie kontroli, Ręka pyłu, Stabilizacja.

Poziom III

Unicestwienie żywiołów, Żywienie zmarłych.

Przedmioty: sztylet (I+20; Obrażenia -2, P -20); klejnot mocy (energii - 8 punktów magii); klejnot mocy (energii - 9 punktów magii); klejnot mocy (czaru - Świetlisty piorun rzucany z drugiego poziomu); amulet z czystego srebra; pierścień ochrony przed żywiołami nieeterycznymi; pierścień-amulet - potrójne błogosławionej miedzi; księga z czarami.

Gorrr'ummraoorr

Żywiolak Ziemi (wielkość 3)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	27	27	3	3	27	27	3	27	27	27	27	27	27

Zasady specjalne: Gorrr'ummraoorr jest związany z Mniejszym Kamieniem Ziemi Wenera - patrz opis tego magicznego przedmiotu.

NOWE CZARY ILUZYJNE

Ukrycie miejsca

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 4

Zasięg: dotyk

Czas trwania: do chwili rozproszenia

Składniki: pół litra krwi kemeleopija

Opisywane zaklęcie może działać na terenie o maksymalnej wielkości trzech metrów sześciennych. Zaklęcie ukrywa przedmioty znajdujące się w obszarze jego działania – drzwi, skrzynie ze skarbami itp. – zaczarowane miejsce wyglądem nie różni się od reszty otaczającego je terenu.

Głównym zadaniem tej iluzji jest zniechęcenie ewentualnych intruzów do dokładnego przeszukiwania zaczarowanego miejsca. Osoby przeszkukujące obszar, na którym działa ten czar, przejrzą przez iluzję po pomyślnym wykonaniu testu **Int** (Iluzjoniści +10 za każdy poziom). Test jest jak zwykle modyfikowany poziomem osoby rzucającej czar.

Pomniejszy fantom

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 6

Zasięg: dotyk

Czas trwania: do chwili rozproszenia

Składniki: model pożądanego terenu

Czar ten tworzy iluzyjny teren o obszarze do 3 metrów sześciennych. Może to być dowolna rzecz, ale iluzja nie może zawierać wyobrażeń niczego żywego ani ruchomego. W tym samym miejscu nie można rzucić innej iluzji, jeśli tak się stanie, obie iluzje ulegają rozproszeniu.

Osoby przyglądające się tej iluzji z odległości 24 metrów lub mniejszej mogą wykonać test **Int**. Udany rezultat oznacza, że udało się im przejrzeć przez iluzję. Test jest jak zwykle modyfikowany poziomem osoby rzucającej czar.

NOWY MAGICZNY PRZEDMIOT

Mniejszy Kamień Ziemi

Przedmiot ten wygląda jak kawałek granitowej skały, wielkości mniej więcej pięści. Ma nieregularny kształt, a jego powierzchnia jest pokryta runami związanymi z żywiołem Ziemi. Po przejściu testu **Int** osoba posiadająca umiejętność *wykrywanie magii* zda sobie sprawę, że przedmiot ten jest związany z żywiołem Ziemi.

W kamieniu jest uwięziony mały żywiołak ziemi, który raz dziennie może zostać przyzwany przez osobę trzymającą kamień. Odbywa się to kosztem dwóch punktów magii osoby trzymającej kamień, co oznacza, że przyzwania może dokonać jedynie czarodziej – użytkownicy nie posiadający PM nic nie wskórają. Po wezwaniu, żywiołakowi można kazać wykonać maksymalne trzy zadania. Rozkazy można wydać jednocześnie, bądź też w pewnym odstępie czasu. W tym pierwszym przypadku wzywający musi określić, w jakiej kolejności żywiołak ma wykonać zadane prace – w przeciwnym razie wykona je w kolejności ustalonej przez siebie (losowe określenie przez Mistrza Gry).

Wykonanie zadań powierzonych żywiołakowi nie następuje automatycznie. Pierwszy rozkaz zostanie wykonany zawsze, ale drugi ma już tylko 60% szans – przy rezultacie rzutu 61 lub więcej na k100, żywiołak udaje się tam, skąd przybył, i nie można go przywołać przed upływem pełnego dnia. Trzecie polecenie ma jedynie 30% szans na wykonanie.

Należy zauważyć, że żywiołakowi Ziemi nie można rozkazać zrobienia rzeczy, których ten nie jest w stanie wykonać, lub takich, które w rezultacie spowodują jego zniszczenie. Po wydaniu mu takiego rozkazu żywiołak zniknie i nie można go przyzwać przed upływem następnego dnia.



KATALOG PRODUKTÓW WFRP

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

Stary Świat. Kraina z pozoru spokojna, żyzna i rozległa, z licznymi, tętniącymi życiem miastami, z zamieszkanymi przez elfy lasami i wyniosłymi górami, w których krasnoludy toczą odwieczny bój z hordami goblinów.

Jednak cień wisi nad tym światem – cień mrocznego, niosącego zniszczenie Chaosu.

Od niepokojnych przez piratów wybrzeży Tilei po ufortyfikowane wioski barbarzyńskiego Wschodu wędrują bohaterowie – jakże nieliczni – własną piersią próbując powstrzymać potężne, napływające z północy fale Chaosu. Jednak Chaos zadaje ciosy także od wewnątrz. Jego sekretowi słudzy nie szczędzą wysiłków, chcąc rzucić świat na kolana przed Mrocznymi Bogami.

Warhammer Fantasy Role Play – podręcznik podstawowy jest przeznaczony zarówno dla graczy, jak i Mistrzów Gry. Zawiera kompletne zasady i informacje dla przemierzających Stary Świat bohaterów. Opisano w nim ponad 100 profesji – od aptekarza do żołnierza – a każdą z nich pomyślano tak, by bohaterowie byli jasno zdefiniowanymi i różniącymi się od siebie indywidualnościami. Bohaterowie mogą korzystać z wybranych spośród 130 umiejętności – od aktorstwa do żebactwa – dzięki czemu każdy z nich będzie jedyny w swoim rodzaju. Oczywiście w podręczniku opisano również system prowadzenia walki – szczegółowy, a jednocześnie dynamiczny i łatwy w prowadzeniu – a także Stary Świat: krainy, miasta i zamieszkujące je rasy. Chcąc ułatwić pierwsze kroki nowym graczom umieszczono w nim także gotowy scenariusz – Kontrakt Oldenhallera.

Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Barbra, Phil Gallagher i inni

ISBN 83-86572-00-0

Format: A4, twarda oprawa, 368 stron c-b, 8 kolor

#WHRPG

Cena: 79 zł

LICZMISTRZ

Ten podręcznik zawiera obszerną przygodę pomyślaną dla początkujących bohaterów, poświęcającą się pierwszej profesji. Może się ona jednak okazać wyzwaniem rzuconym odwadze i umiejętnościom tak graczy, jak i prowadzonych przez nich postaci.

Carl Sargent i Rick Priestley

ISBN 83-86572-05-2

Format: A4, miękka oprawa, 112 stron

#WHLIC

Cena: 22 zł

POTĘPIENIEC

W tej kampanii bohaterowie muszą stawić czoło siłom Chaosu i ożywiencom, a ich celem będzie odnalezienie i pogrzebanie ciała człowieka, którego duch, nie mogąc znaleźć spokoju po tragicznej śmierci, błąka się teraz po ziemiach Imperium. Przygoda znajduje finał w starym domu, w którym bohaterowie muszą pokonać straszliwego przeciwnika – potężnego ducha Chaosu – lub sami zostaną na zawsze uwięzieni w mrocznym królestwie Morra. W podręczniku znajduje się również opis wielu nowych czarów i magicznych przedmiotów oraz zmienione zasady walki.

Carl Sargent i inni

ISBN 83-86572-06-X

Format: A4, miękka oprawa, 104 strony

#WHPOT

Cena: 22 zł

GALERIA BOHATERÓW

Dodatek zawierający 50 czystych kart, przeznaczonych do użytku w grze fabularnej Warhammer Fantasy Roleplay oraz

dwie broszurki – pierwsza uzupełnia i rozszerza zasady tworzenia nowych bohaterów, a druga opisuje typową gospodę Starego Świata. Wśród nowych reguł znajdują się dodatkowe informacje dotyczące wyglądu zewnętrznego postaci oraz tabele z informacjami o ich miejscu urodzenia i rodzinach. Drugą broszurę uzupełnia szczegółowa mapa gospody Graf Manfred, w której można rozegrać wiele interesujących przygód.

Graeme Davis

ISBN 83-86572-01-9

Format: A4, miękka oprawa, dwie broszury po 16 stron plus 50 czystych kart postaci

#WHBOH

Cena: 20 zł

KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ

W tym podręczniku znajdują się przygody oraz różnorodne artykuły, które pozwolą graczom i Mistrzom Gry korzystać z nowych profesji, przedmiotów magicznych i czarów, oraz rozszerzą podstawowe zasady gry. Ponadto w Księdze opisano postacie, występujące w książce Jacka Yeovila pod tytułem Czarnoksiężnik Drachenfels.

Thomas Byd, Mike Bruntn, Ken Cliffe, Graeme Davis, Saul Dooley, Neal Harvey, Carl Sargent i Andy Warwick

ISBN 83-86572-10-8

Format: A4, miękka oprawa, 96 stron

#WHKWT

Cena: 22 zł

EKRAN MISTRZA GRY

Ten zestaw zawiera czteroczęściowy ekran z wszystkimi tabelami potrzebnymi Mistrzowi Gry do prowadzenia oraz mapą Starego Świata. Ponadto umieszczono w nim dwie broszury, z których jedna zawiera ulepszony system trafień krytycznych, a druga kompletny indeks do podręcznika głównego gry **Warhammer Fantasy Roleplay**.

Graeme Davis i inni

ISBN 83-86572-73-6

Format: A4, karton, dwie broszury po 16 stron

#WHEMG

Cena: 22 zł

MROCZNY CIEŃ ŚMIERCI

Ten podręcznik to zbiór przygód i informacji, przeznaczonych zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych miłośników gry **Warhammer Fantasy Roleplay**. Poza almanachem Kreutzhofen i mniejszej osady Weilberg, książka ta zawiera cztery krótkie przygody, szkice sześciu dalszych, opisy dodatkowych miejsc wraz ze scenariuszami oraz jedną dłuższą, pełną mrocznych intryg i niebezpieczeństw przygodę, zatytułowaną Kłątwa Reichenbachów. Najdziesz tu także rozdział, poświęcony wykorzystywaniu w kampaniach bohaterów najsłynniejszych opowieści ze świata **Warhammera**.

Carl Sargent

ISBN 83-86572-02-7

Format: A4, miękka oprawa, 128 stron

#WHMRC

Cena: 24 zł

ZAMEK DRACHENFELS

Ten dodatek opracowano na podstawie powieści Jack'a Yeovil'a *Czarnoksiężnik Drachenfels*. Zawarto w nim historię Konstanta i jego siedziby oraz uwagi dotyczące prowadzenia przygód we wnętrzu mrocznej twierdzy, kilka pomysłów na scenariusze, gotowe schematy bohaterów graczy oraz nowe potwory, czary i przedmioty magiczne.

Carl Sargent

ISBN 83-86572-71-X

Format: A4, miękka oprawa, 112 stron

#WHZAD

Cena: 21 zł

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

I w wyznaczonym czasie powstanjemy z miejsc ukrycia i zdobędziemy miasta oraz osady Imperium. Nasi bracia wyjdą z lasów, by zabijać i palić. Chaos ogarnie ziemię, a my – wybrani słudzy – zostaniemy wyniesieni w Jego oczach. Niech będzie pozdrowiony Tzeentch – Ten, Który Zmienia Drogi!

Wewnętrzny wróg

(pierwsza część kampanii)

Ten podręcznik to pierwsza część epickiej kampanii, toczonej się na ziemiach niemal całego Imperium i nie tylko. Ponadto zawarto w nim wiele ważnych informacji dotyczących Imperium – jego religii, mieszkańców i historii.

Jim Bambra, Phil Gallagher i Graeme Davis

ISBN 83-86572-20-5

Format: A4, miękka oprawa, 64 strony, kolorowa mapa formatu A2

#WHWEW

Cena: 22 zł

Cienie nad Bögenhafen

(druga część kampanii)

Bögenhafen wygląda na spokojne miasto, w którym właśnie odbywa się doroczny festiwal Schaffenfest. Ale sielan-ka jest tylko pozorna. Poszukiwacze przygód podczas błogiego odpoczynku natrafiają na ślad tajnej organizacji, której macki sięgają najwyżej postawionych osobistości. Bohaterowie zostają wplątani w śmiertelną grę, której stawką jest ocalenie Bögenhafen.

Ten obszerny scenariusz można włączyć do kampanii

Wewnętrzny wróg lub poprowadzić zupełnie oddzielnie.

Graeme Davis, Jim Bambra i Phil Gallagher

ISBN 83-86572-50-7

Format: A4, miękka oprawa, 64 strony, kolorowa mapa formatu A2

#WHCBO

Cena: 19 zł

Śmierć na rzece Reik

(trzecia część kampanii)

Czarne mury zamku Wittgenstein rzucają cień na wody rzeki Reik. Ponura twierdza skrywa tajemnicę ciążyącą nad rodem kłutwy. Czy bohaterowie podołają nowemu zadaniu?

W tym podręczniku – oprócz przygody – znajdziecie szczegółową mapę części Imperium oraz przepisy dotyczące rzeczno-ego handlu i wodnych podróży.

Jim Bambra, Phil Gallagher i Graeme Davis

ISBN 83-86572-51-5

Format: A4, miękka oprawa, 128 stron, kolorowa mapa formatu A2

#WHŠRR

Cena: 24 zł

Szara cminacja

(czwarta część kampanii)

Bohaterowie stają przed kolejnym wyzwaniem. Będą musieli wykazać się sprytem i siłą, by rozplątać sieć intryg, która opłotła Middenheim. Tłem tej ekscytującej przygody jest tradycyjny karnawał, pełen rozrywek, hulanek, turniejów i innych szaleństw. Jednak pośród radości, śmiechu i zabaw czai się zło, które przez wiele sesji będzie trzymało graczy w napięciu.

Tę czwartą już część kampanii wyposażono w liczne pomoce dla graczy i Mistrzów Gry. Można jej również nie włączyć do całego cyklu, a poprowadzić oddzielnie.

Carl Sargent

ISBN 83-86572-37-X

Format: A4, miękka oprawa, 116 stron

#WHSZE

Cena: 24 zł

Żle się dzieje w Kislevie

(piąta część kampanii)

Coraz więcej zwierzołudzi najeżdża spokojne wioski, zabija, pali i rabuje. Nieumarli chodzą ulicami pośród żywych. A co gorsza, nikt nie przejmie się tym, że martwi nie zaznali spokoju... Car Kislevu zwraca się z prośbą do swego starego sprzymierzeńca, grafa Borysa Todbingera z Middenheim, a ten wysła mu na pomoc swych „najlepszych” Rycerzy Pantery.

W tym podręczniku poza kolejną częścią kampanii (składającą się z trzech powiązanych ze sobą przygód) zawarto również historię Kislevu, pomoce dla graczy i wiele innych rzeczy.

Ken Rolston

ISBN 83-86572-97-3

Format: A4, miękka oprawa, 144 strony, kolorowa mapa formatu A3

#WHKIS

Cena: 35 zł

Imperium w płomieniach

(szósta i ostatnia część kampanii)

W tej ostatniej części epickiej kampanii bohaterów czeka niezwykle trudne zadanie – muszą odnaleźć Ghal-marazę, broń Sigmara Młotodzierzcy. Tylko w ten sposób zdołają uratować Imperium i ochronić Stary Świat przed straszliwą groźbą Chaosu.

Na stronach tego podręcznika zawarto wiele niebezpiecznych przygód, niezwykle wydarzeń i nieoczekiwanych zwrotów akcji. Scenariusz ten można rozegrać niezależnie od całej kampanii.

Carl Sargent i inni

ISBN 83-86572-08-6

Format: A4, miękka oprawa, 152 strony

#WHIMP

Cena: 32 zł

MIDDENHEIM: MIASTO BIAŁEGO WILKA

W tym podręczniku opisano dokładnie to tytułowe miasto-państwo i podano informacje o każdej gildii, każdej dzielnicy, każdej ważnej osobistości, o zwykłych mieszkańcach i bezdomnych szaleńcach. Wśród licznych planów budynków i niespodzianek można również znaleźć pomysły na przygody.

Ta pozycja to doskonałe uzupełnienie **Szarej eminencji** – czwartej części kampanii **Wewnętrzny wróg**.

Carl Sargent

ISBN 83-86572-42-6

Format: A4, miękka oprawa, 96 stron, kolorowa mapa formatu A2

#WHMBW

Cena: 22 zł

KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

*Otoczają nas hordy orków...
ich liczba znacznie przewyższa naszą...
czujemy obecność potężnego artefaktu...
proszę, przyslijcie pomoc...
ta rzecz... rzecz, którą posiadają...
należy im ją zabrać...
nasze tajemnice również nie mogą upaść w ich ręce...*

Ogień w górach

(pierwsza część kampanii)

Dolina Yetzin znajduje się na południowym krańcu gór Przeskok. Setki lat temu zajęli ją orkowie z Przymierza Krwawego Topora. Szybko jednak opuścili to miejsce – w strachu i rozsypce. Teraz – po latach – bohaterowie mają szansę wyruszyć tropem orków i ich wodza, wojownika-kapłana imieniem Torgoch. W ten oto sposób natrafiają na ślad Kryształu Ognia, artefaktu kryjącego potężną moc.

Basil Barnett

ISBN 83-86572-04-3

Format: A4, miękka oprawa, 104 strony

#WHOWG

Cena: 32 zł

Krew w ciemności

(druga część kampanii)

Podąż stuletnim szlakiem wyprawy wodza orków, rene-gata Torgocha, wiodącym u podnóża Gór Przeskok. Odkryj ślady dawnego buntu, wskazówki prowadzące do starodawnej, krasnoludzkiej świątyni oraz kryjówki, w której spoczywa drugi Kryształ Mocy. Znalezienie wejścia do kompleksu to dopiero początek emocji – dalej kryje się stary labirynt pelen niebezpiecznych pułapek i mieszkańców...

Simon Forrest, Brad Freeman, Graeme Davis

ISBN 83-86572-34-5

Format: A4, miękka oprawa, 80 stron

#WHKWC

Cena: 29 zł

Skala śmierci

(trzecia część kampanii)

Po stu latach orki z Przymierza Krwawego Topora ponownie zagrażają Dolinie Yetzin. Ich cel to wspaniały klasztor Orle Gniazdo, wzniesiony na szczycie skalistej turni, górującej nad Przełęczą Mroźnych Kłów. To właśnie tutaj krasnoludzki mag Yazeran schronił się z cudownym Kryształem Powietrza, kiedy gobliny po raz pierwszy najechały dolinę. Śmiałkowie muszą dotrzeć do klasztoru i odnaleźć artefakt, zanim armia orków, prowadzona przez nowego, potężnego władcę, przypuści atak. Problem stanowi tylko drobna łamigłówka, którą pozostawił Yazeran.

Basil Barret

ISBN 83-86572-59-0

Format: A4, miękka oprawa, 96 stron

#WHSKS

Cena: 29 zł

Krasnoludzkie wojny

(czwarta część kampanii)

Na południu Krańca Świata zanosi się na wojnę domową między krasnoludzkimi królestwami. Teraz, kiedy konflikt przybrał na sile, odkryto zapomnianą warownię Kadar Graving, twierdzę legendarnego Hargrima, wybitnego krasnoludzkiego monarchy. Dla krasnoludów z Krańca Świata nie ma wspanialszego symbolu władzy od jego korony. Ten, kto ją posiada jest prawdziwym królem, więc jeśli dojdzie do wojny, strona, która zdobędzie artefakt, z pewnością zwycięży. Ale znalezienie korony nie będzie łatwe. Sto lat temu Kadar Graving spłądował orki. Duża część warowni leży w gruzach, a królewskie grobowce chroni pierścień śmiertelnych pułapek. No i ten, kto dotrze do fortecy pierwszy, może być pewien, że wróg nie pozostał daleko w tyle. W tym samym czasie co krasnoludzkie ekspedycje do Kadar-Graving zbliża się mała grupka śmiałków. Przybyli tu z własnych powodów: poszukują zaginionego Kryształu Wody, czwartego z Kamieni Zagłady. Ale czy krasnoludy uwierzą w ich historię? Bohaterowie mogą przecież chcieć korony dla siebie.

Simon Forrest

ISBN 83-87968-8540

Format: A4, miękka oprawa, 104 strony

#WHKRW

Cena: 32 zł

KSIĄŻKI

JEŹDZCY WILKÓW

Zbiór ośmiu opowiadań pod redakcją Davida Pringle, autorstwa m.in.: Billa Kinga, Iana Craiga i Jacka Yeovila.

ISBN 83-86572-25-6

Liczba stron: 256

#BEJEW

Cena: 9,90 zł

CZERWONE PRAGNIENIE

Zbiór sześciu opowiadań pod redakcją Davida Pringle, autorstwa m.in.: Billa Kinga, Iana Craiga i Jacka Yeovila.

ISBN 83-86572-30-2

Liczba stron: 256

#BEDRA

Cena: 12,00 zł

ŚMIECH MROCZNYCH BOGÓW

Zbiór ośmiu opowiadań pod redakcją Davida Pringle, autorstwa m.in.: Billa Kinga, Briana Craiga i Jacka Yeovila.

ISBN 83-86572-86-8

Liczba stron: 240

#BESMB

Cena: 15,90 zł

KONRAD ZRODZONY Z CENIA OSTRZE

TOM 1

Dom Konrada zniszczono, a jego ukochaną zabili wysłannicy Chaosu. Jedyne, co mu pozostało, to wyruszyć w świat w poszukiwaniu zemsty i prawdy o swoim pochodzeniu oraz przeznaczeniu. Tropem chłopca wyrusza tajemniczy ry-cerz, dosiadający demonicznego rumaka, a na jego drodze stają przeciwnicy, zarówno z tego świata, jak i najgłębszych otchłani Chaosu...

TOM 2

Konrad zostaje zakuty w zbroję Chaosu. Demoniczny artefakt zmienia go powoli w potwora, podobnego do tych, z którymi przyszło mu walczyć. Jediną nadzieją na ocalenie wydają się być krasnoludy i ich pradawna sztuka...

TOM 3

Czarne chmury zbierają się nad światem. Chaos staje się z każdym dniem silniejszy. Konrad wyrusza na ostatnią bitwę, dzierżąc tarczę swojego ojca. Od wyniku tej bitwy będzie zależało, czy pozostanie sobą, czy też zostanie pochłonięty przez mrok...

David Ferring

ISBN 83-86572-30-2

Liczba stron: 192, 192 i 216

#BEGK1, #BEGK2, #BEGK3

Cena: 13,90 zł (za tom)

WIECZNA GENEVIEVE

Pazury Genevieve rozszarpały mu spodnie, złościąc krwawe bruzdy, ale nie były to ciężkie rany. Animus kopnął kolaniem Reinhardta w podbródek wampirzycy i prze-rzucił ją przez całą scenę. Zaczęło rozblyskiwać coraz więcej światła. Animus upadł ciężko na Genevieve, przyciskając kolaniem jej ciało. Dłonie Reinhardta chwyciły ją za głowę. Wampira mógł zabić jedynie kołek, wbity w serce albo srebro. Ale oderwanie głowy również nie wyszłoby jej na zdrowie.

Jack Yeovil

ISBN 83-86572-80-9

Liczba stron: 242

#BEGEN

Cena: 14,50 zł

CZARNOKSIĘŻNIK DRACHENFELS

Ponad nimi, na tle szkarłatnego nieba, rysowała się sylwetka twierdzy Drachenfels. Jej siedem baszt, przywodzących na myśl szponiaste palce zdeformowanej ręki, bezustannie wygrażało niebu. Brama u szczytu urwiska, niczym wielka paszcza w murze, ziała czarnym otworem. W jej wnętrzu Genevieve ujrzała oczy – oczy na wpół urojonych, nieprzyjaznych kształtów przemykających za niezliczonymi oknami, które kształtem również przypominały oczy. Tam ich przygoda miała dobiec końca. W zamku o murach tak szarych i postrzępionych, jak otaczające go góry. W twierdzy starszej od Imperium i ciemniejszej niż śmierć. W jaskini wielkiego czarnoksiężnika. W Drachenfels.

Jack Yeovil

ISBN 83-86572-36-1

Liczba stron: 256

#BEDRA

Cena: 12,00 zł

WARHAMMERTM FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

GRIMUAR

Oto tajemna księga wiedzy, zawierająca wiele zapomnianych i zaginionych w otchłani dziejów informacji. Wielu uczonych mędrców czuło niepokój, a nawet strach, biorąc ją w dłonie. Czy i Ty jesteś jednym z nich? Czy odważysz się zapoznać z kartami „Grimuaru“?

Trzymasz w rękach zbiór wybranych, a dziś już praktycznie niedostępnych tekstów, opublikowanych przed laty na łamach czasopisma **Magia i Miecz**. Znajdziesz tu klasyczne przygody (*Tancerze wojny*, *Maruderzy Morgluma* czy *Żelazna przełęcz*), artykuły opisujące popularne rasy (m.in. *Co w norce piszczy*) i najbardziej plugawe stwory (*Fimir*, a także *Skaveni*) oraz rozszerzenia zasad (*Ręka przeznaczenia*). Ale to jeszcze nie wszystko. Na kartach „Grimuaru“ pojawiają się również informacje dotyczące niezwykle popularnej wśród graczy profesji: tancerzy wojny. I wiele, wiele innych cudów Starego Świata.

Grimuar to wspaniałe uzupełnienie zbioru podręczników do gry
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY,
które winno usatysfakcjonować zarówno starych,
jak i nowych fanów tego systemu.

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP oraz **WARHAMMER**

są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością
Games Workshop Ltd.

Copyright © 1988 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.



KOT PASKOWY

