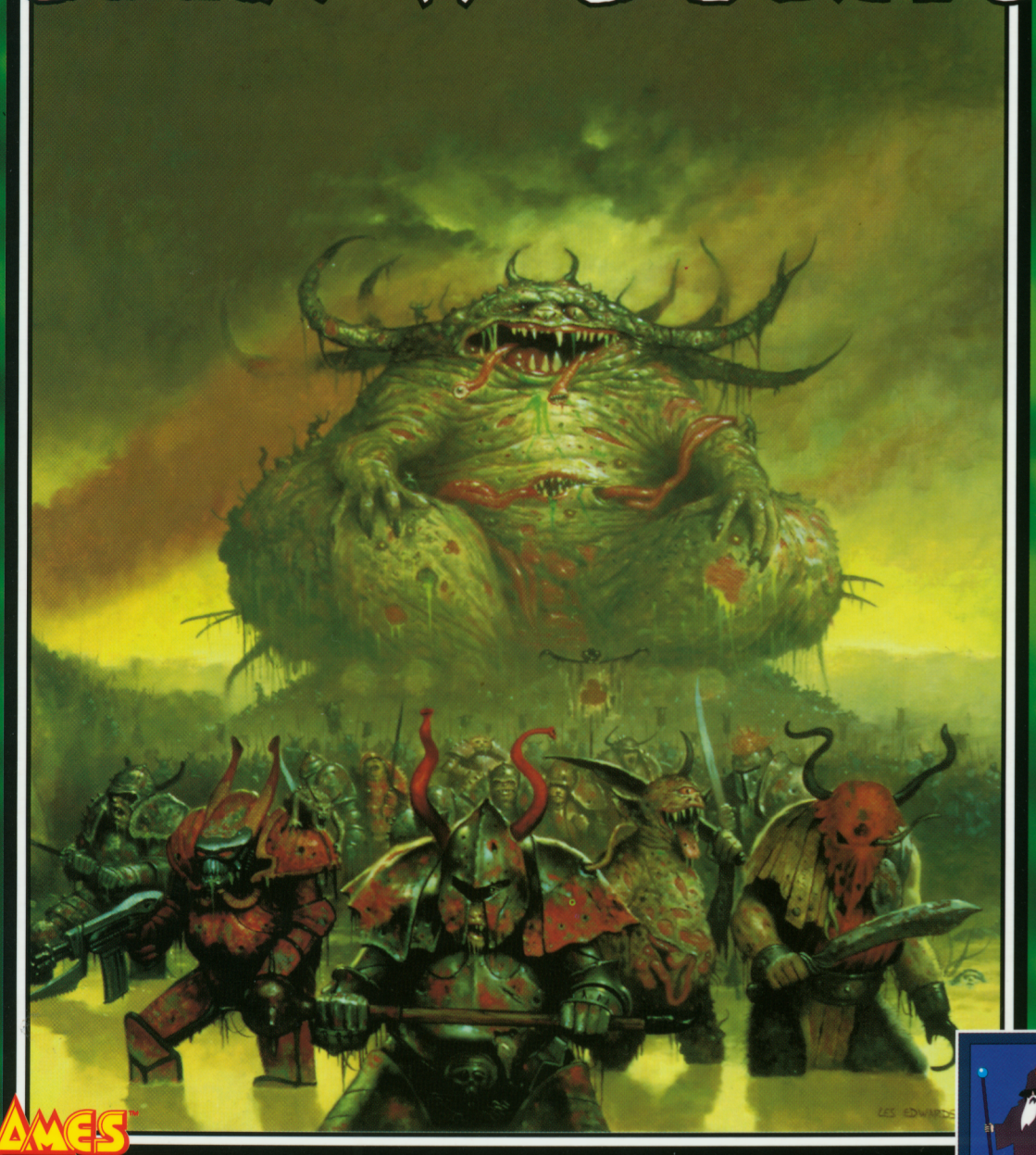
WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

OGIEŃ W GÓRACH



GAMES WORKSHOP™

MAG

Kamienie Zagłady

CZĘŚĆ PIERWSZA: OGIEŃ W GÓRACH

WERSJA ORYGINALNA

- TEKST ORYGINALNY
  Basil Barrett
- REDAKCJA
  Brad Freeman, Graeme Davis
- MATERIAŁY DODATKOWE
  Brad Freeman, Graeme Davis i Nigel Stillman
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
  Les Edwards
- MAPY
  Ian Cook
- ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
  Tony Ackland, Russ Nichols.

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
  Robert Chojnowski, Dariusz Paszkowski
- REDAKCJA
  Artur Szrejter
- KOREKTA
  Elżbieta Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
  Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
  Tomek Laisar Fruń
- PRODUKCJA
  Wydawnictwo MAG

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1986, 1998 *Games Workshop Ltd.* All rights reserved

Warhammer Fantasy Roleplay is trademark of *Games Workshop Ltd.* Used under license.

Fire in the Mountains is copyright © 1989, 1998 *Games Workshop Ltd.* All rights reserved

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. Jakiekolwiek 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 mag@butler.medianet.com.pl
  WWW http://www.mag.com.pl

ISBN 83-86572-04-3

OGIEŃ W GÓRACH....3
CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA?....3
Pięć rozdziałów....3
JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ KSIĄŻKĄ?....4
Rozpoczęcie przygody....4
Uwagi co do języka....6
KRYSZTAŁY MOCY....6
PRZYMIERZE KRWAWEGO TOPORA....6
STRESZCZENIE INTRYGI DLA MISTRZA GRY 8
POMOC NIGDY NIE NADESZŁA....9
UCIECZKA HADRINA....9
Kryształy przybywają do Yetzin....9
Upadek Yetzin....9
Śmierć Hadrina....11
ZAGINIONY POSŁANIEC....11
Znalezienie zwłok....12
Zbadanie zwłok....12
Znalezienie wodospadu....13
KOMPLEKS ZA WODOSPADEM....13
Zwierzoludzie....13
OPIS MAPY....14
1. Wejście....14
2. Zalany korytarz....14
3. Komnata kołowrotów....16
4. Korytarz....16
5. Komnata straży....16
6. Latryna....17
7. Kwatery oficerskie....17
8. Korytarz....17
9. Sala jadalna....18
10. Kuchnia....18
11. Zbrojownia....18
12. Zalana jaskinia....18
13. Kwatery zwierzoludzi....19
14. Świątynia....19
15. Pochyły korytarz....20
16. Mała pieczara....20
17. Korytarz....20
18. Pieczara....20
19. Pochyły korytarz....20
20. Pieczara....20
21. Zalana pieczara....20
22. Tajna pracownia....21
CO TERAZ?....22
TROPEM ŁUPIEŻCÓW....23
NAPRZÓD....23
UCZCIWY KUPIEC....23
Nadciąga transport....24
Karawana....24
Miejscowe informacje....24
W drogę....26
CYGANIE....26
Ciepłe powitanie....26
Niesiada....27
Tradycyjne rozrywki....28
Uczciwy interes....28
Nadużyta gościna....28
Następny ranek....28
Przebłysk przyszłości....29
Przepowiednia....29
SPOTKANIA OPCJONALNE....30
Dzika przyroda....30
Strażnik lasu....31
Bandyci....32
SAMOTNA WIEŻA....34
Torgoch i wieża....35
PRZEJŚCIE PRZEZ RZEKĘ....35
Przepłynięcie rzeki....35
Zbudowanie tratwy....35
Magia....36
WIEŻA....36
DOJŚCIE DO WIEŻY....36
Niedźwiedzie....36
Otoczenie....36
PRZEJŚCIE PRZEZ RZEKĘ....35
OPIS MAPY....37
1. Stajnie....37
2. Ciemnica....37
3. Komnata straży....37
4. Wewnętrzna komnata straży....40
5. Kwatery władcy....40
6. Półpiętro....42
7. Obserwatorium....42
8. Dach....43
9. Punkt obserwacyjny....44
10. Dach wieży....44
KRAINY OBŁĘDU....45
WPŁYW SPACZENIA....46
WYBÓR TRASY....46
JASKINIE MINOTAURÓW....46
1. Korytarz wejściowy....46
2. Główna komora....46
3. Boczna komora....47
4. Zalana jaskinia....47
SPOTKANIA Z POTWORAMI....48
Czerw rzeczny....48
Banda Chaosu....48
Krwawa turzyca....49
Chimera....49
Bazyliszek....50
CHAOTYCZNY TEREN....50
Polana półmroku....50
Odwrócona rzeka....50
Wodospad....51
Wzdychający most....51
Unoszący się grunt....51
Kopiec czaszek....51
Tańczące katarakty....52
Mistyczny filar....52
Lodowa powierzchnia....52
Brzytwotratwa....52
Kryształowy las....52
OPUSZCZENIE KRAIN OBŁĘDU....53
Pustelnik....53
Elfy....54
Leczenie....55
OBSERWATORZY ZE WZGÓRZA....56
LOS TORGOCHA....56
SKUPISKO MOCY....57
Umarli powstają....58
Wykonanie rytuału....59
WEWNĄTRZ KOMPLEKSU....59
Wędrujący strażnicy....59
1. Sala wejściowa....59
2. Jadalnia....59
3-4. Zablokowane korytarze....59
5. Wysypisko....61
6-11. Pomieszczenia kapłanów....62
12. Sala zebrań....63
13-14. Schody....64
15. Przedsionek....64
16. Komnata ołtarza....64
17. Skarbiec....65
18 Komnata Wyroczni....66
OSTATECZNA BITWA....66
Pierścień ognia otaczający Torgocha....67
Pierścień ognia otaczający kryształ....67
Deaktywacja płomieni....67
Walka z Torgochem....69
Co teraz....69
Inscenizacja ostatecznej rozgrywki....69
Walka żywiołów....69
Możliwe zakończenia....69
PUNKTY DOŚWIADCZENIA....71
PUNKTY PRZEZNACZENIA....72
KONTYNUACJA PRZYGODY....72
CHARAKTERYSTYKI....73
POMOC NIGDY NIE NADESZŁA....73
TROPEM ŁUPIEŻCÓW....74
SAMOTNA WIEŻA....76
KRAINY OBŁĘDU....76
OBSERWATORZY ZE WZGÓRZA....78
NOWE MAGICZNE PRZDMIOTY....79
KRYSZTAŁ OGNIA....80
UŻYWANIE KRYSZTAŁU....80
MOCE KRYSZTAŁU....81
EFEKTY UBOCZNE....82
KORZYSTANIE Z KRYSZTAŁU OGNIA....82
PRZYKŁADOWE POSTACI....83
POMOCE DLA GRACZY....90
WYKAZ POTWORÓW I SKARBÓW....103



OGIEŃ W GÓRACH

Oto **Ogień w górach**, pierwsza część kampanii **Kamienie Zagłady**. W tej przygodzie do **WFRP** przypadkowe odkrycie naprowadza bohaterów na ślad słynnego magicznego artefaktu, znajdującego się na dzikich, ogarniętych bezprawiem terenach Księstw Granicznych.

Trop, który prowadzi śladem dawnej inwazji orków, wiedzie do starożytnych jaskiń, przez dzikie, pełne potworów tereny oraz w miejsca, gdzie królowała pradawna magia. Jednak znalezienie celu poszukiwań to jedno, a zdobycie go, to zupełnie co innego.

Przygoda ta przeznaczona jest dla bohaterów zdobywających drugą lub trzecią profesję. Pełna jest nowych wyzwań, czekających w świecie **Warhammera**, gdzie tylko silni i sprytni żyją długo.

CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA?

W skład podręcznika **Ogień w górach** wchodzą następujące części:

- Wstęp (rozdział, który czytasz), podający podstawowe uwagi dotyczące posługiwania się tą książką oraz pełny opis wydarzeń, które doprowadziły do rozpoczęcia się przygody.
- Przygoda wraz z niezbędnymi mapami, pomocami dla graczy i MG oraz łącznikami z przygodą **Krew w ciemności**, która jest następną częścią kampanii **Kamienie Zagłady**.
- Kilka gotowych do gry postaci graczy wraz z ich historią.
- Dodatek, w którym zawarto pełen opis Kryształu Ognia, potężnego magicznego artefaktu, który stanowi podstawę dla tej przygody.

Pięć rozdziałów

Ogień w górach dzieli się na pięć osobnych epizodów lub też rozdziałów:

Pomoc nigdy nie nadeszła
Wysoko w górach bohaterowie znajdują szkielet krasnoludzkiego posłańca. Sto lat temu wyruszył on z pobliskiej warowni, niosąc wiadomość o ataku orków i błaganie o pomoc. Nigdy nie udało mu się przedostać przez szeregi wroga. Znaleziona przy nim wiadomość niejasno wskazuje na pobliski punkt orientacyjny i wspomina o jakimś wielce potężnym, magicznym artefakcie. Warownia, z której niegdyś wyruszył posłaniec, aczkolwiek

Skróty

A	= liczba ataków (walka wręcz lub bronią)
BG	= Bohaterowie Graczy
BN	= Bohaterowie Niezależni
CnB	= przygoda ***Cienie nad B(genhafen***
CP	= Cechy Przywódcze
ES	= Efektywna Siła broni strzeleckiej
I	= Inicjatywa
Int	= Inteligencja
IwP	= przygoda ***Imperium w płomieniach***
JZ	= Jakość zamka
Licz	= przygoda ***Liczmistrz***
ład.	= czas ładowania broni strzeleckiej
MG	= Mistrz Gry
Obr	= Obrażenia
Ogd	= Ogłada
Op	= Opanowanie
P	= parowanie
PD	= punkty doświadczenia
PM	= Punkty Magii
PP	= Punkty Pancerza
Pot	= dodatek ***Potępieniec***
S	= Siła
SW	= Siła Woli
Sz	= Szybkość
SzE	= przygoda ***Szara eminencja***
ŚnRR	= przygoda ***Śmierć na rzece Reik***
US	= Umiejętności Strzeleckie
WewW	= przygoda ***Wewnętrzny wróg***
WFRP	= podręcznik gry ***Warhammer Fantasy Roleplay***
Wt	= Wytrzymałość
WW	= Walka Wręcz
Z	= Zasięg broni strzeleckiej
ZK	= Złota Korona
Zr	= Zręczność
Żyw	= Żywotność
ŻsDK	= przygoda ***Źle się dzieje w Kislevie***



opuszczona, posiada mieszkańców, a znalezione wskazówki kierują bohaterów na trop grabieżców.

Tropem łupieżców
Trasa przemarszu dawnych napastników prowadzi łowców przygód przez dzikie wyżyny gór Przeskok. Muszą sprostać potworom i nieprzyjaznemu środowisku, ale mogą otrzymać pomoc z nieoczekiwanego źródła.

Samotna wieża
Bohaterowie odnajdują kolejne ślady orkowych najeźdźców w zrujnowanej twierdzy od dawna nieżyjącego barona-rozbójnika. Dokonują również innych, mniej miłych odkryć.

Krainy Obłędu
Szlak prowadzi przez obszar, który całkiem niedawno znajdował się pod wpływem Chaosu. Teren, który sam w sobie – z powodu warunków naturalnych – jest niebezpieczny, staje się przez to wręcz zabójczy, a bohaterowie muszą walczyć o przetrwanie. Nadzieją i pocieszeniem może być jedynie myśl, iż ich poprzednicy przeszli tą drogą i najwyraźniej przeżyli.

Obserwatorzy ze wzgórza
Szlak kończy się w prastarej siedzibie druidów, miejscu mocy, które jednak od dawna służy złu. Aby osiągnąć swój cel, bohaterowie muszą sprostać przerażającym strażnikom, zabójczym magicznym pułapkom oraz uwięzionemu cieniowi od dawna martwego wodza orków.

JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ TĄ KSIĄŻKĄ?

Aby móc wykorzystać **Ogień w górach**, będziesz potrzebował podręcznika **Warhammer Fantasy Roleplay**, kartek papieru, ołówków oraz kości do gry. Może Ci się również przydać dodatek **Potępieniec**, gdzie uzupełnione zostały ogólne zasady, aczkolwiek nie jest on niezbędny.

Ogień w górach to przygoda dla bohaterów zdobywających drugą lub trzecią profesję. Gracze mogą stworzyć swoje własne postacie, używając podręcznika do **WFRP**, albo mogą wykorzystać dowolną lub nawet wszystkie postacie przedstawione na końcu tej książki. Można się nimi posłużyć, aby rozpocząć grę praktycznie od zaraz, oszczędzając jednocześnie graczom sporo czasu!

Niezależnie od tego, czy chcesz wykorzystać wcześniej stworzone postacie, czy też nie, rzuć na nie okiem – może będziesz mógł je kiedyś użyć jako BN-ów. Ich historie mogą Ci pomóc w dopisaniu kilku szczegółów do przygód dla graczy, których zadaniem byłoby doprowadzenie ich w pobliże Doliny Yetzin, gdzie zaczyna się akcja.

Ogień w górach przeznaczony jest dla postaci o pewnym doświadczeniu. Jednak w przygodzie mogą wziąć również udział postacie początkujące albo bardzo doświadczone, pod warunkiem, że będziesz pamiętał o kilku sprawach:

Przeciwnicy, z którymi przyjdzie się spotkać bohaterom, będą zbyt silni dla postaci początkujących. Niech wskazówką dla Ciebie będzie siła Twojej drużyny, lecz generalnie możesz w większości spotkań zmniejszyć o połowę liczbę potworów, a niektóre monstra zastąpić mniej potężnymi. Uważaj również na pułapki – nie pozwól, aby jakakolwiek zadała więcej obrażeń niż połowa wartości **Żywotności** najsłabszego bohatera.

Jeśli w przygodzie wykorzystywane są postacie zdobywające czwartą lub jeszcze wyższą profesję, powinieneś w podobny sposób zwiększyć siły przeciwników.

Rozpoczęcie przygody

Wcześniej stworzone na potrzeby tej przygody postacie posiadają historie, w których wytłumaczono ich pobyt na obszarze Przeskoku w czasie rozpoczęcia się przygody. Możesz sprawić, że spotkają się na drodze, kierując się w stronę przełęczy Mroźnych Kłów, lub w karczmie przy wejściu na przełęcz. Możesz wykorzystać podobną historię dla nowo stworzonych postaci albo też wymyślić coś odpowiedniego po konsultacjach z graczami.

Kampania „Wewnętrzny wróg"
Jeśli chcesz wykorzystać przygodę **Ogień w górach** w połączeniu z kampanią **Wewnętrzny wróg**, to jako pierwszy powinien zostać rozegrany **Ogień w górach** lub przynajmniej jakiś czas przed **Imperium w płomieniach**.

W czasie przygody **IwP** bohaterowie będą mieli dość własnych kłopotów bez dodatkowej wyprawy do Przeskoku, a pod koniec kampanii mogą być nawet szlachcicami i mieć na głowie znacznie poważniejsze problemy!

Dobrze jest rozpocząć **Ogień w górach** zaraz po zakończeniu przygody **Źle się dzieje w Kislevie**: bohaterowie

zostają wysłani w rejon Przeskoku (przez grafa Borysa lub Surlinga Durgula, w tej chwili nie ma to znaczenia), w poszukiwaniu zapomnianej krasnoludzkiej warowni lub w celu zbadania doniesień o niedawnej działalności goblinoidów. Wtedy to właśnie natykają się na szczątki od dawna nieżyjącego krasnoludzkiego posłańca.

W innym przypadku, jeśli bohaterowie są poważnie zaawansowani w zdobywaniu swej drugiej profesji lub rozpoczynają trzecią pod koniec przygody **Śmierć na rzece Reik**, to w zamku Wittgenstein mogą znaleźć dokument wskazujący na siedzibę Purpurowej Dłoni, znajdującą się w rejonie Przeskoku. Ślad ten może ich zaprowadzić w górę rzeki Soll i do masywu górskiego, gdzie na początku przygody znajdują ciało. Podróż może zostać urozmaicona spotkaniami i incydentami z suplementu **Życie na rzekach Imperium**, zamieszczonego w **ŚnRR**, co pozwoli Ci na pewne wzmocnienie bohaterów, zanim dotrą na miejsce.

Kampania „Potępieniec"
Bohaterowie tej kampanii będą całkiem dobrze pasować do przygody **Ogień w górach** pod warunkiem, że w momencie rozpoczęcia przygody są dosyć zaawansowani w zdobywaniu swojej drugiej profesji.

Wydarzenia z kampanii **Potępieniec** doprowadzają w końcu bohaterów do Delberz, znajdującego się niedaleko Altdorfu. Tak więc znowu bohaterowie będą mogli ruszyć w górę rzek Reik i Soll oraz ku masywowi Przeskoku – jeśli da im się ku temu odpowiedni powód. Dla przykładu, w czasie przygody **Nawiedzony dom** mogą znaleźć dokument szczegółowo opisujący potężny kult, który ma swą siedzibę w Przeskoku, i wspominający, iż kult ten jest w jakiś sposób odpowiedzialny za nawiedzenie domu przez stwory Chaosu. Jeśli posiadasz egzemplarz **Śmierci na rzece Reik**, możesz wykorzystać wydarzenia i spotkania opisane w **Życiu na rzekach Imperium**, aby ożywić przygodę i trochę wzmocnić bohaterów.

Kampania „Liczmistrz"
Ogień w górach może zostać rozegrany po kampanii **Liczmistrz** pod warunkiem jednak, że jesteś gotów wzmocnić drużynę lub osłabić przeciwników. Możesz nawet wykorzystać głównych BN-ów z **Liczmistrza** jako bohaterów w tej przygodzie. Możesz pozwolić swoim graczom na spędzenie kilku tygodni w dolinie Frugelhorn, dając im możliwość skorzystania z treningu, który zaproponują mnisi i inni główni bohaterowie niezależni. Najlepiej byłoby, aby każda postać mogła dokonać zmiany profesji i częściowo posiąść nowe umiejętności i rozwinięcia.

Wtedy to Jean-Louis Dintrans może otrzymać wiadomość (np. w formie przepowiedni) o dzikim terenie na południu Przeskoku, który dostał się pod wpływ Chaosu. Bohaterowie zostają wyznaczeni, aby udać się tam i zbadać sprawę (jeśli się wahają, Jean-Louis z radością wywrze moralną presję na wyznawcach Taala),



kierując się, zgodnie z Twoją wolą, w stronę rzeki. Jeśli wykorzystujesz gotowe postacie z **Liczmistrza**, to Fiarel i Sikariel będą mogli ułatwić pokonanie przeszkód, na które bohaterowie się natkną, przechodząc przez kraj elfów w lesie Loren.

Uwagi co do języka

Niektóre z kluczowych pomocy dla graczy w tej przygodzie są napisane po orrakhijsku, czyli w języku orków. Zanim przygoda się zacznie, powinieneś się upewnić, że w drużynie jest ktoś, kto potrafi czytać w tym języku. Jedna z gotowych postaci posiada magiczny przedmiot, który jej na to pozwala, zaś jeśli nie wykorzystujesz gotowych postaci, możesz spowodować, że bohaterowie w którymś momencie zdobędą podobny przedmiot. Ewentualnie jeden z bohaterów może posiadać umiejętność *znajomość języka obcego* i *czytanie/pisanie* lub też jakaś postać posiadająca *uzdolnienia językowe* i umiejętność *czytania/pisania* może zdołać zrozumieć tekst pisany po wykonaniu udanego testu **Int** (z modyfikatorem +20 za *uzdolnienia językowe*).

KRYSZTAŁY MOCY

Sześć tysięcy lat temu imperium krasnoludów znajdowało się u szczytu potęgi. Działo się to jeszcze przed wyniszczającymi wojnami z elfami, a krasnoludzkie twierdze w górach Starego Świata wciąż były nietknięte przez Chaos czy goblinoidy. A ludzie? „Toż są oni jedynie błyskiem w oku jakiegoś szalonego boga" – powiadały krasnoludy.

Był to złoty wiek dla krasnoludów. Wielkie jaskinie i sklepienia Karaz-a-Karak były cudami tej epoki, najgłębsze ze sztolni mieściły w sobie bogactwa przekraczające wszelkie wyobrażenie, a krasnoludzcy rzemieślnicy tworzyli wspaniałości, które przeszły do legendy.

Do cudów tych należały Kryształy Mocy. Były to kunsztownie obrobione kamienie szlachetne, wyposażone w potężne magiczne właściwości. Każdy z nich dawał swemu użytkownikowi panowanie nad jednym z czterech żywiołów. Powiadano, że gdy się połączy te cztery kamienie, ich władca stanie się władcą wszystkiego.

Lecz moc kryształów nie pochodziła wyłącznie od krasnoludów, które je stworzyły. Ich powstanie nie mogło umknąć uwagi Tzeentcha, jednej z Potęg Chaosu; Ten, Który Zmienia Drogi nigdy nie przeoczy ani nie zignoruje transformacji o tak wielkiej mocy. Tzeentch zauważył w kryształach ogromny potencjał. Krasnoludy nie wiedziały, że wpłynął on na powstanie kryształów tak, iż ukończone artefakty były znacznie potężniejsze, niż ich twórcy się spodziewali.

Plan Tzeentcha był subtelny i działał na wielu poziomach. Po pierwsze, istniały zmiany, które musiały być wprowadzone w czasie samego tworzenia kryształów – zarówno w warstwie materialnej, jak i magicznej każdy z nich oddziaływał na panującą pomiędzy czterema żywiołami równowagę, od której zależy istnienie materii i praw fizycznych znanych śmiertelnikom.

Po drugie, Tzeentch dobrze wiedział, że cele Chaosu można osiągnąć dając po prostu potęgę śmiertelnikom. Im większa jest owa moc, tym większe prawdopodobieństwo, że śmiertelnicy sami się zniszczą. W końcu przysłużyliby się wielce sprawie Chaosu, gdyby walczyli o te błyskotki.

Żaden śmiertelnik nie byłby silny na tyle, aby na dłużej posiąść wszystkie cztery kryształy. Stąd nieuniknione stałoby się ich rozdzielenie – czasem byłyby ukrywane, czasem znajdowane i używane, lecz wszystko to działoby się już po ich rozłączeniu. A za każdym razem, kiedy kryształ byłby używany bez równoważących jego siłę braci, równowaga żywiołów zostałaby zachwiana. Pewnego dnia, pod wpływem tego napięcia, prawa fizyczne mogłyby zacząć zanikać i rozpoczęłaby się nowa Era Chaosu. Mogła też zajść jakaś inna zmiana – jaka, tego nawet Tzeentch nie wiedział, i ta niewiedza zadowalała go najbardziej ze wszystkiego, gdyż pewność co do przyszłych zdarzeń była dla niego niczym trucizna.

Nie minęło wiele czasu, a krasnoludy zdały sobie sprawę z niszczącego potencjału swojego dzieła. Zdecydowano się na rozdzielenie kryształów, aby uniemożliwić jednej osobie zdobycie zbyt wielkiej potęgi. Kryształ Ognia został wysłany na północ, w Góry Krańca Świata. Kryształ Ziemi ukryto w krasnoludzkiej świątyni, głęboko w górach Przeskoku. Kryształ Powietrza podarowano elfom – w owych czasach przyjaciołom i sprzymierzeńcom krasnoludów – które, jak powiada krasnoludzka legenda, wkrótce go utraciły. A Kryształ Wody został stracony w bitwie podczas Najazdu Chaosu.

PRZYMIERZE KRWAWEGO TOPORA

Przymierze Krwawego Topora było dziełem grupy zdolnych wojowników (nawet jak na orków), którzy przez wiele pokoleń byli zatrudniani jako najemnicy przez Hegemonię Hobgoblińską. Jednak Hegemonia bardziej niż łupy wojenne zaczęła sobie cenić zyski płynące z handlu, więc Przymierze Krwawego Topora zaczęło stawać się niepotrzebne. Jak wiele niechcianych armii, przerzuciła się ona na napady i łupiestwo, w efekcie czego została wydalona z ziem Hegemonii.

Powracając na zachodnie krańce Mrocznych Krain, Przymierze Krwawego Topora zaczęło wysyłać bandy przeczesujące północne rejony Księstw Granicznych, a czasami docierające aż do granic Imperium i Bretonii.

Bandy te tworzyły się przez rytualne zgromadzenie klanów i były dowodzone przez potężnych kapłanów-wojowników. Ich typowa grabieżcza trasa wiodła wzdłuż północnych brzegów Rzeki Krwi na wybrzeże Czarnej Zatoki, a następnie odbijała w stronę Czarnych Gór, w celu złupienia przygranicznych osad, po czym zakręcała z powrotem na wschód do Mrocznych Krain.

Zaledwie sto lat temu (kiedy to dowodzący kapłani ponownie zgromadzili się, aby z wnętrzności rytualnie poświęconych wrogów odczytać przepowiednie) zdecydowano, aby dokonać znaczącej zmiany w normalnej trasie grabieży. Cała potęga Przymierza Krwawego Topora pomaszerowała prawie dokładnie na zachód, przebijając się przez Księstwa Graniczne, w poszukiwaniu słynnej Przełęczy Czarnego Ognia.



Błąd w opracowanej trasie spowodował, że wylądowali wysoko w górach Przeskoku, jakieś trzysta mil na południowy zachód od zamierzonego celu. Jednak poszukiwanie Przełęczy Czarnego Ognia – powiązanej w tradycji orkowej z tak znamienitymi imionami jak Notlob i Harboth – nabrało znaczenia krucjaty. Goblinoidy ustanowiły swoją stałą bazę w Przeskoku, skąd ciągle wysyłały grupy łupieżców i zwiadowców.

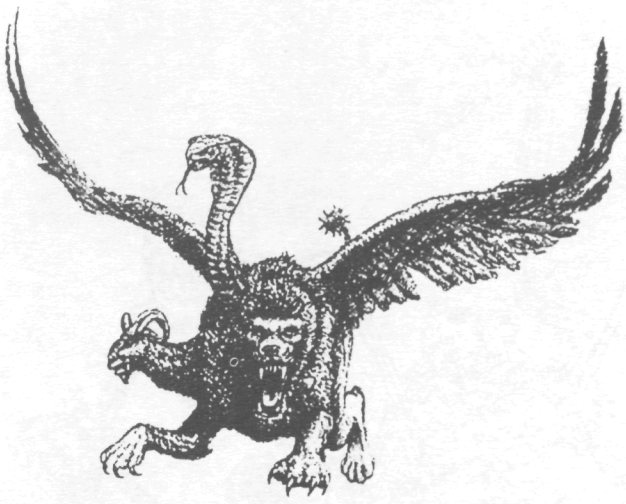
Wśród wojowników-kapłanów Przymierza Krwawego Topora znajdował się młody ork o imieniu Torgoch. Był wyszkolony w posługiwaniu się magią bitewną i, jak na orka, posiadał wyjątkowo subtelne podejście do taktyki. Był odnoszącym sukcesy dowódcą, bardzo popularnym wśród swoich żołnierzy; tak więc, mimo że zawsze wydawał się lojalny wobec swoich przełożonych, zaczęli go oni postrzegać jako zagrożenie. Dawano mu coraz to trudniejsze i niebezpieczne misje, ale on, zamiast dać się zabić, zawsze powracał, opromieniony nową chwałą. Podkomendni innych wodzów zaczęli mówić o nim z podziwem – niektórzy nawet dezerterowali, aby się do niego dołączyć. Było jasne, że trzeba będzie coś z tym zrobić.

W obawie, że Torgoch w końcu ich przyćmi i przejmie władzę, główni kapłani uknuli spisek, aby pozbyć się go raz na zawsze. Kiedy znajdował się na jeszcze jednej niemożliwej do spełnienia misji, kapłani wyreżyserowali pojawienie się przepowiedni od ich mrocznych bogów. Nakazywała ona Przymierzu Krwawego Topora powrócić do Mrocznych Krain i zebrać nowe siły. Kiedy nadejdzie odpowiedni czas, otrzymają znak, który doprowadzi ich do Przełęczy Czarnego Ognia, a wtedy to ani krasnoludy, ani elfy, ani ludzie nie będą w stanie oprzeć się ich świętej krucjacie. W międzyczasie największy z ich wojowników – Torgoch, jak zgadzali się wszyscy – musi pozostać z tyłu, aby utrzymać bazę w Dolinie Yetzin.

Kiedy Torgoch powrócił, zrozumiał, że go przechytrzono. Zdawał sobie sprawę, że przepowiednia była fałszywa, ale nie mógł jej zaprzeczyć w obawie przed utratą lojalności swych oddziałów – poza tym orkowe kary za herezję nie należą do łagodnych. Torgoch został w Dolinie Yetzin i pogrążył się w rozmyślaniach, podczas gdy reszta orków z Przymierza Krwawego Topora porzuciła go i ruszyła na wschód. Około miesiąca później została doszczętnie wybita w Bitwie u Brodu Edsel, kiedy przekraczała Czarną Rzekę. Możliwe, że była to kara dla zazdrosnych o wpływy kapłanów, którzy używali imion swych bogów nadaremno.

Torgoch został sam ze swoimi stronnikami i zabrał się do przekształcania Doliny Yetzin w centrum własnego królestwa. Zlikwidował ostatnie posterunki krasnoludów istniejące w dolinie i wokół niej. Po miesiącu w Dolinie Yetzin nie poruszało się nic, co nie było zielone.

Właśnie podczas plądrowania niewielkiego krasnoludzkiego kompleksu na północnym krańcu doliny rozpoczęły się



wielkie zmiany. Torgoch nosił ze sobą dziwnie ukształtowany czerwony klejnot, który złupił we wcześniejszych latach swej kariery. Zdobywszy od uciekającego krasnoludzkiego mistrza tajemnic pewne dokumenty, Torgoch odkrył, że kamień ten był niczym innym, jak Kryształem Ognia – artefaktem o magicznej mocy przekraczającej najśmielsze wyobrażenia. Gorączkowo badał zarówno klejnot, jak i dokumenty, snując plany tryumfalnego powrotu do Mrocznych Krain i upokorzenia kapłanów, którzy go tu porzucili. Mijały tygodnie i miesiące, a on siedział zamknięty w pracowni wraz ze swym skarbem, ignorując zniecierpliwienie żołnierzy – co jest największym błędem, jaki dowódca może kiedykolwiek popełnić.

Dzień po dniu jego wojska topniały, gdyż niezadowoleni podkomendni dezerterowali i próbowali przedostać się ponownie do Mrocznych Krain. Żaden nie przeżył, a zastępy Torgocha były tak osłabione, że wędrówka z powrotem do Mrocznych Krain stała się niemożliwa. Praktycznie uwięziony w swej głównej siedzibie, Torgoch rozmyślał, rozpaczał i śnił o zemście. Jego obsesja na punkcie magicznego klejnotu przeszła w obłęd, a ostatnia, szalona próba użycia artefaktu przeciw jego wrogom zakończyła się ogromnych rozmiarów katastrofą.

Tego dnia zginął Torgoch, ostatni wódz Przymierza Krwawego Topora, a Kryształ Ognia od ponad stu lat spoczywa przy jego ciele.

STRESZCZENIE INTRYGI DLA MISTRZA GRY

Głównym wątkiem tej przygody jest poszukiwanie przez bohaterów Kryształu Ognia. Będą musieli odtworzyć szlak ostatniej podróży Torgocha i resztki jego bandy. Zanim ich oczy ujrzą słynny kryształ, będą musieli w rozmaitych miejscach znaleźć wskazówki i podpowiedzi oraz pokonać wiele przeszkód. A znalezienie klejnotu nie jest równoznaczne z jego zdobyciem, gdyż ostatni właściciel wcale nie zamierza wypuścić swego skarbu z rąk!

Oto wydarzenia będące treścią przygody:

W czasie podróży po wyższych partiach Doliny Yetzin bohaterowie natykają się na szkielet od dawna martwego krasnoludzkiego posłańca. Jednak wiadomość, którą niósł, przetrwała. Wspomina ona o potężnym artefakcie oraz wskazuje na pobliski wodospad i znajdujący się za nim starożytny kompleks tuneli. Bohaterowie badają kompleks.

Mimo że tunele zostały opuszczone przez krasnoludy ponad wiek temu i są w większej części zrujnowane, obecnie znów mają mieszkańców. Część kompleksu została zajęta przez grupę zwierzoludzi. W czasie badania tuneli bohaterowie natykają się również na pułapki i inne niebezpieczeństwa. Nie znajdują tu słynnego artefaktu, ale odkrywają dowody upadku warowni oraz potwierdzenia historii Torgocha, a także część informacji na temat Kryształów Mocy. Rozmaite wskazówki kierują ich na trop Torgocha.

Podążając jego śladami na południe, wzdłuż rzeki Yetzin, bohaterowie przechodzą przez dziką krainę, gdzie mogą spotkać gromadę Cyganów, wędrownego handlarza, pustelnika, grupę elfów oraz przeróżne potwory i inne niebezpieczeństwa. Jeśli bohaterowie odpowiednio podejdą do tych spotkań, to część z nich pomoże im w poszukiwaniach, podczas gdy inne będą zwyczajną walką o przetrwanie.

W końcu bohaterowie dochodzą do samotnej wieży i zostają skłonieni do jej zbadania. Jest ona obecnie zamieszkiwana przez niedźwiedzicę, która ma młode i bardzo nie lubi intruzów. Górna część wieży została zajęta przez stado gawronów, hałaśliwie sprzeciwiających się jakiemukolwiek wtargnięciu na ich teren. Z gawroniej kolekcji błyszczących „skarbów", bohaterowie muszą wydostać ozdobioną klejnotami tubę na dokumenty, która zawiera ważną wskazówkę.

Bohaterowie, idąc na południe w stronę głównej bazy orków, dochodzą do obszaru, który dostał się pod wpływy Chaosu – co było ubocznym efektem gwałtownego upadku planów Torgocha. W niewielkim kompleksie jaskiń, będącym obecnie siedzibą pary minotaurów, bohaterowie odnajdują następne wskazówki, które pozwalają im na zlokalizowanie porzuconej świątyni druidów zamienionej przez orków w warownię. Jest ona ostatecznym celem wędrówki bohaterów w tej przygodzie.

Bohaterowie powinni zebrać wystarczającą ilość wskazówek, aby dostać się do środka kompleksu. Walcząc z ożywieńczymi strażnikami i pokonując inne niebezpieczeństwa, muszą znaleźć salę tronową Torgocha. Tam natrafiają na Kryształ Ognia. Ta scena powinna przerodzi się w dramatyczną bitwę, gdyż Torgoch – obecnie rodzaj licza – staje w obronie swej drogocennej własności!

POMOC NIGDY NIE NADESZŁA

W tym epizodzie bohaterowie, podróżując przez zdradzieckie, wysokie przełęcze południowej strony Przeskoku, natykają się na szkielet, spoczywający tam od stu lat. Znajdują przy nim nie doręczoną wiadomość, rozpoznają okoliczne punkty orientacyjne i odnajdują zrujnowaną – aczkolwiek zasiedloną – krasnoludzką warownię, zniszczoną sto lat temu przez orki.

UCIECZKA HADRINA

Zanim ta część przygody się rozpocznie, konieczne jest dokładniejsze nakreślenie ostatnich wydarzeń z historii Doliny Yetzin, a w szczególności dziejów Kryształów Powietrza i Ognia oraz losy ucieczki mistrza tajemnic Hadrina przed nadciągającymi orkami.

Kryształy przybywają do Yetzin

W czasie swych podbojów w dolinie Yetzin Torgoch odkrył i natychmiast splądrował krasnoludzką świątynię. Wtedy to stało się coś dziwnego.

Torgoch nosił ze sobą ozdobnie oszlifowany czerwony klejnot, który zdarł z ciała ludzkiego czarodzieja podczas wypadu na północ, kiedy był jeszcze młodym wojownikiem. Wyczuwał, że posiada on jakąś magiczną moc, ale nie mógł odkryć, jak działa. Wewnątrz świątyni klejnot zaczął się jarzyć. Im ork głębiej schodził, tym jaśniejsze stawało się światło klejnotu. Torgoch nie potrafił wyjaśnić znaczenia tego zjawiska. Głowiąc się, opuścił świątynię, aby kontynuować swą kampanię grozy.

Torgoch nie wiedział, że jego czerwony kamień to Kryształ Ognia, a światło pojawiło się w wyniku zbliżenia go do miejsca ukrycia Kryształu Ziemi, znajdującego się głęboko w nie odkrytej sekretnej świątyni pod górami. Więcej na ten temat zostanie powiedziane w przygodzie **Krew w ciemności**, która jest drugą częścią kampanii **Kamienie Zagłady.**

Kryształ Powietrza również znalazł się w Yetzin. Prawie trzy stulecia temu Przymierze Krwawego Topora ustawiło się w gotowości na północnym krańcu Przeskoku w celu zaatakowania kryjówek elfów w Athel-Loren. Dokładnie na ich drodze znajdowało się miejsce ukrycia kryształu, a armia elfów nie mogła mieć nadziei na obronienie go. Dlatego mała drużyna zabrała kryształ na zachód, mając zamiar dotrzeć do morza, a następnie do bezpiecznych Krain Elfów. Nigdy jednak nie doszła do krańca lasu. Osłabiona ciągłymi atakami zwierzoludzi i innych dzikich stworzeń, stała się ofiarą ludzkich bandytów, a kryształ został utracony.

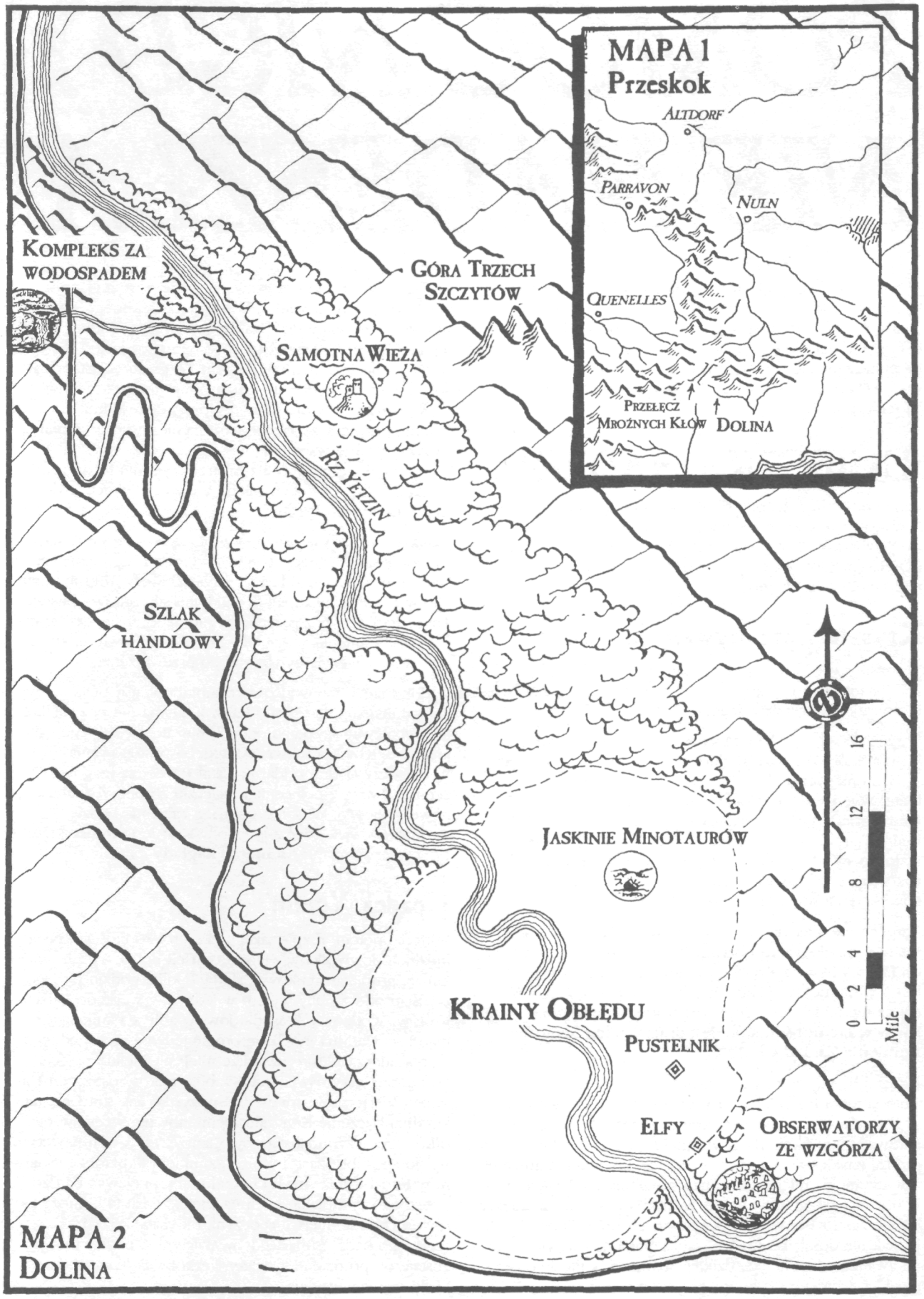
Szef bandy nie był czarodziejem i nie dostrzegł prawdziwej natury dziwnie ukształtowanego błękitnego kamienia, który zerwał z ciała zabitego elfa. Przez kilka lat trzymał go jako ciekawostkę. W tym też czasie – mniej więcej stulecie przed nadejściem Torgocha – ustanowił sobie siedzibę w dolinie Yetzin i tam też przez pewien czas prowadził swój zyskowny proceder. W końcu oddał kamień grupie krasnoludzkich inżynierów jako zapłatę za zbudowanie warownej wieży. Tak więc Kryształ Powietrza stał się własnością mistrza tajemnic Hadrina. Teraz krasnoludy z Yetzin miały w swoich rękach dwa Kryształy Mocy.

Jedną z mocy kryształów jest zdolność wyczuwania wzajemnej bliskości. Kiedy Torgoch wkroczył do doliny Yetzin, Hadrin wiedział, że zbliża się Kryształ Mocy. Krasnoludom nie było jednak wiadome, że główne siły orków opuściły Torgocha i że wódz przymierza nie nauczył się jeszcze posługiwać kamieniem. A gdyby orki posiadły więcej kryształów, konsekwencje byłyby nie do przewidzenia.

Hadrin błagał przywódców krasnoludów, aby uciec z dwoma kamieniami, lecz oni odmówili. Duma nie pozwalała im wycofywać się przed orkami, niezależnie od tego, jak groźne byłyby konsekwencje takiego postępowania. W rozpaczy Hadrin oddał Kryształ Powietrza magowi Yazeranowi wraz z poleceniem ucieczki z doliny i znalezienia nowej kryjówki. Więcej o podróży Yazerana będzie się można dowiedzieć z przygody **Kamień Śmierci**, trzeciej części kampanii **Kamienie Zagłady**.

Upadek Yetzin

Wkrótce potem, rozpaczając nad nieroztropnością krasnoludzkich przywódców, Hadrin opuścił dolinę Yetzin wraz z małą grupą stronników. Zaledwie kilka godzin po jego odejściu orki zrobiły wyłom w jednym z wejść do Pałacu Królów. Wodzowie krasnoludów wpadli w panikę. Bez mądrości Hadrina mogli się bronić jedynie mocą jednego z kryształów, o której wszakże mieli niewielkie pojęcie. Po raz pierwszy uświadomili sobie mądrość ostrzeżeń Hadrina. Zdając sobie sprawę, że wszystko jest stracone, nakazali zniszczenie Kryształu Ziemi, aby nie wpadł w ręce orków. Ale czy można go było zniszczyć? A jeśli nawet, to w jaki sposób? Czasu było coraz mniej i kapłani ze świątyni w Kadal-Helgas użyli kryształu, aby przyzwać bardzo potężnego żywiołaka. Mieli nadzieję, że istota ta może zarówno chronić miejsce spoczynku kryształu, jak i zniszczyć go bądź usunąć, gdyby świątynia upadła. Tam pozostaje on po dzień dzisiejszy, aczkolwiek Torgoch był bliski jego znalezienia.


MAPA 1
Przeskok
Altdorf
Parravon
Nuln
Quenelles
Przełęcz Mroźnych Kłów
Dolina
Kompleks za wodospadem
Góra Trzech Szczytów
Samotna Wieża
Rz. Yetzin
Szlak handlowy
Jaskinie Minotaurów
Krainy Obłędu
Pustelnik
Elfy
Obserwatorzy ze wzgórza
0 2 4 8 12 16
Mile
MAPA 2
Dolina

Śmierć Hadrina

Uciekając z Doliny Yetzin, drużyna Hadrina wpadła wprost na silną grupę zwiadowczą orków. Krasnoludy schroniły się w małym kompleksie tuneli za wodospadem, a Hadrin został ciężko ranny. Mistrz tajemnic był przekonany, że orki zdobyły Kryształ Ziemi i polowały na niego w poszukiwaniu Kryształu Powietrza. Jednak oprócz niego i Yazerana nikt nie wiedział, że został on wcześniej odesłany.

Hadrin rozkazał swoim towarzyszom, aby utrzymali się tak długo, jak tylko mogą. Przez tajne przejście wysłał swojego syna, Gnaroka, aby znalazł Yazerana i ludzkich sprzymierzeńców, których ten miał pozyskać. Następnie Hadrin kazał zanieść się do tajnej pracowni, znajdującej się głęboko w tunelach.

Kiedy orki szturmowały warownię, Hadrin poświęcił resztkę swych zanikających mocy na stworzenie Wielkiej Zasłony, zapieczętowując pracownię barierą magicznej energii. Była to zmyłka. Miał nadzieję, że orki odnajdą barierę i uznają, że za nią znajduje się kryształ. Kiedy będą tracić czas na przebicie się, Gnarok zdoła ogłosić alarm i do Yetzin może zostać wysłana pomoc.

Kompleks upadł, a krasnoludy zostały wybite. Zgodnie z planem, Torgoch odkrył Wielką Zasłonę. Pomimo obaw Hadrina, nic nie wiedział o Kryształach Mocy; wnioskował jednak, że taka magiczna bariera musi chronić coś cennego.

Rzucił się na nią, ale został odrzucony z powrotem. Spróbował znowu i znowu, ale za każdym razem siła, która go odpychała, stawała się coraz silniejsza.

Rozwścieczony Torgoch zwrócił uwagę na niektóre z ksiąg Hadrina, które zostały znalezione wśród ciał. Może w nich znajdzie jakiś sposób na przełamanie bariery? Nie dowiedział się niczego o Wielkiej Zasłonie, ale z rosnącym zdumieniem czytał o czterech Kryształach Mocy. Opis Kryształu Ognia pasował dokładnie do tego dziwnego czerwonego klejnotu, który nosił od kilku lat. Paradoksalnie, to przez księgi Hadrina wódz orków nauczył się posługiwać kryształem.

Wraz ze swą nowo uzyskaną mocą Torgoch zaczął myśleć o zemście. Mógł powrócić do Mrocznych Krain, wyzwać kapłanów, którzy go porzucili i przejąć władzę. Z Kryształem Ognia mógł ustanowić imperium rywalizujące z samą Hegemonią Hobgoblińską. Wyruszył natychmiast, pozostawiając małą grupę, która do jego powrotu miała utrzymać kompleks za wodospadem. Jednak bez swego dowódcy szybko porzucili oni to miejsce w obawie, że krasnoludy mogłyby powrócić w dużej sile. Ale alarm nigdy nie został ogłoszony. Gnarok zginął – nie z ręki orka, lecz na zdradzieckim przejściu w wysokich przełęczach.

Od tej pory kompleks popadał w ruinę, aż do momentu, kiedy został ponownie odkryty przez grupę zwierzoludzi, którzy urządzili sobie siedzibę w jego bardziej dostępnych częściach.

ZAGINIONY POSŁANIEC

Przygoda rozpoczyna się, kiedy bohaterowie zamierzają przejść przez Przełęcz Mroźnych Kłów. Wszyscy mają swe własne powody skierowania się na południe do Księstw Granicznych; zostały one podane w historiach każdej z wcześniej przygotowanych przez nas postaci. Jeśli wykorzystujesz inne postacie, pomocne mogą się okazać uwagi co do rozpoczęcia przygody, które przedstawiono we *Wstępie*.

Yazeranie!

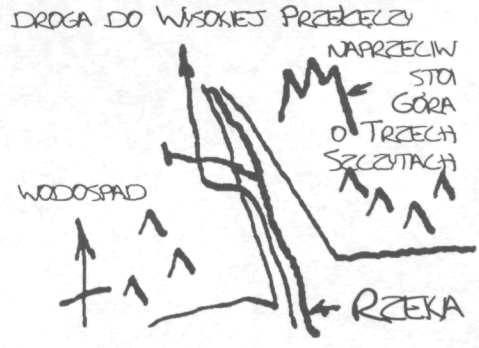
Jest nas dwudziestu i czterech mężnych wojowników, uwięzionych w jaskiniach za wodospadem.

Otaczają nas hordy orków. Wielka jest ich liczba. Wyczuwamy obecność potężnego artefaktu, być może tego, o którym Ci mówiłem.

Jeśli wraz ze swym własnym ładunkiem dotarłeś w bezpieczne miejsce i, jak słyszeliśmy, znalazłeś sprzymierzeńców wśród ludzi, to prosimy Cię, przyślij nam pomoc. Posiadana przez nich rzecz nie może u nich pozostać, ani też nasze własne sekrety nie mogą wpaść w ich nikczemne ręce.

Ketiger

za Hadrina





Mroźne Kły to jedna z najwyższych, a także najbardziej zdradzieckich przełęczy w górach Przeskok. Droga – a tak naprawdę niewiele więcej niż usiana kamieniami i rozsypująca się ścieżyna – wije się wzdłuż zbocza góry. Z jednej strony prawie cały czas sypią się na nią kamienie, z drugiej zieje dwustumetrowa przepaść. Co gorsza, wieje silny wiatr.

Znalezienie zwłok

W tym miejscu łowcy przygód odnajdują zwłoki Gnaroka, krasnoludzkiego posłańca, który wciąż leży tam, gdzie spadł – wśród wyszczerbionych głazów, jakieś piętnaście metrów poniżej drogi. Możesz rozegrać to na jeden z dwóch sposobów, zależnie od tego, jak okrutny się czujesz.

Jeśli gracze wykazują żywe zainteresowanie swoim otoczeniem, możesz każdemu pozwolić na test **I**, aby sprawdzić, czy wypatrzą ciało z wysokości drogi.

Jeśli masz ochotę na bardziej dramatyczne rozpoczęcie, możesz sprawić, że pod ostatnim koniem osunie się skraj drogi. Wykonaj dla konia test **Inicjatywy** (w większości przypadków 30), dodając +10, jeśli jeździec posiada umiejętność *jeździectwo*. Udany test oznacza, że koń jakoś zdołał utrzymać się na nogach, podczas gdy spory kawał zarwanej drogi spada wzdłuż urwiska na dno doliny. Jeśli test **Inicjatywy** konia się nie powiedzie, to jeździec otrzymuje test **Inicjatywy** (*akrobatyka* +10, *jeździectwo* +10), aby mógł bezpiecznie zeskoczyć.

Powinno to zdrowo przestraszyć graczy, ale nie mogą oni za bardzo ucierpieć. Na to będzie czas później. Najgorsze, co może przydarzyć się koniowi i/lub jeźdźcowi, to fakt, że skończą owinięci wokół pnia drzewa wyrastającego ze zbocza góry, jakieś 12 metrów poniżej drogi. Będą zszokowani, ale cali. Oczywiście, wydostanie się z powrotem na drogę może wymagać trochę pomysłowości...

Niezależnie od tego, co będzie rezultatem tego drobnego wydarzenia, jeden lub więcej bohaterów może dostrzec zwłoki tkwiące pomiędzy wyszczerbionymi skałami mniej więcej piętnaście metrów poniżej drogi. Ciekawość powinna skłonić ich do zbadania sprawy bez dodatkowej zachęty z Twojej strony. Lecz jeśli ciekawości nie staje, niech zauważą jakiś błysk wśród skał obok ciała. Odwołanie się do chciwości bohaterów rzadko pozostaje bez odpowiedzi.

Zbadanie zwłok

Jeśli bohaterowie użyją lin i będą w miarę ostrożni, nie powinni mieć problemów z dotarciem do zwłok.

Jeśli ktoś próbuje zejść na dół bez pomocy liny i nie uda mu się rzut, zjedzie K3 metrów po kamieniach; traktuj to jak normalny upadek, ponieważ ostre skały skutecznie ograniczają możliwość zmniejszenia obrażeń nie jest to upadek, a raczej ześlizg.

Ciało wydaje się należeć do ubranego w kolczugę krasnoluda. Jest bez wątpienia bardzo stare – kolczuga przerdzewiała, a wszystkie skórzane elementy się rozpadły. Właściwie jedyne, co pozostało z ciała, to straszliwie zniszczony szkielet. Spomiędzy żeber wystaje spory odłamek kamienia. Około pół metra poniżej szkieletu, zaklinowana

w kamiennej szczelinie, znajduje się rozbita tuba na dokumenty wysadzana małymi kamieniami półszlachetnymi. Po sprzedaniu przyniosłaby 10 ZK zysku. Przy samym ciele nie znajduje się nic interesującego ani wartościowego.

Tuba zawiera list (*Pomoc dla graczy nr 1*). Jest stary, zawilgocony i w bardzo kiepskim stanie, ale jego odczytanie jest wciąż możliwe.

Znalezienie wodospadu

Bohaterowie nie powinni mieć kłopotów z dojściem według mapy do wodospadu. Zaznaczona droga to właśnie ta, którą podążają, poniżej mogą dostrzec rozwidlenie rzeki, a po drugiej stronie doliny górę o trzech szczytach. Idąc dalej wzdłuż drogi powinni dojść do miejsca, skąd mogą ruszyć wzdłuż strumienia do jego źródła.

Około trzech mil na południe od miejsca, w którym bohaterowie znaleźli ciało, droga biegnie po chwiejnym, drewnianym mostku nad niemal pionowo w dół płynącym strumieniem. Jakieś trzydzieści metrów w górę zbocza bohaterowie mogą dostrzec wodospad, a poniżej strumień pędzący w dół doliny, który na jej dnie łączy się z rzeką Yetzin. Gracze powinni zdać sobie sprawę ztego, że jest to wodospad wspomniany w liście. Jeśli tego nie zrobią, przyda się wykonanie kilku testów **Inteligencji**.

Z poziomu drogi dojście do wodospadu wygląda na dosyć trudne, ale w tym miejscu zbocze usiane jest drzewami i można się na nie dość łatwo wdrapać. Konie zdołają wejść pod górę, jeśli zejdą z nich jeźdźcy i poprowadzą je za uzdę. Jeśli ktoś upiera się, że wjedzie na górę po tej stromiźnie, niech wykona test ryzyka (z modyfikatorem -10, chyba że posiada umiejętność *jeździectwo*), inaczej stoczy się 2 metry w dół.

Po około dwudziestometrowej wspinaczce bohaterowie dochodzą do półki skalnej o szerokości mniej więcej dwunastu metrów. Tutaj woda z wodospadu tworzy mały zbiornik, z obu stron otoczony trawiastym nabrzeżem. Wodospad jest zasilany przez podziemną rzekę i wypływa z otworu w skale znajdującego się około trzynastu metrów nad poziomem skalnej półki.

KOMPLEKS ZA WODOSPADEM

Mapa nr 3 pokazuje układ kompleksu tuneli, znajdującego się za wodospadem. Zauważ, że niektóre obszary znajdują się pod wodą.

Podstawą kompleksu są tunele, wydrążone w skale przez zasilającą wodospad podziemną rzekę. Rzeka przez tysiące lat zmieniła swe koryto, tak że teraz część tuneli i jaskiń jest całkowicie sucha. Ten naturalny kompleks jaskiniowy został powiększony przez krasnoludy, które używały go jako posterunku obserwacyjnego nad tą częścią doliny Yetzin.

Zwierzoludzie

Większa część kompleksu znajduje się dokładnie w takim stanie, w jakim zostawiły go orki sto lat temu, z wyjątkiem lokacji 12-16, które zostały zajęte przez grupę zwierzoludzi. Ponieważ obszar zamieszkany przez zwierzoludzi jest stosunkowo odizolowany, możesz ułatwić zadanie słabej drużynie sprawiając, że zwierzoludzie będą pasywni i defensywnie nastawieni: nie opuszczą swego terytorium nawet po to, aby ścigać bohaterów, oraz będą walczyć jedynie w swojej obronie.

Z drugiej strony, jeśli drużyna łowców przygód jest wyjątkowo twarda, możesz sprawić, iż zwierzoludzie będą bardziej agresywni i sprytniejsi; układ korytarzy sprzyja robieniu zasadzek i braniu przeciwników w kleszcze.

Jeśli, przykładowo, zwierzoludzie mają posterunek przy otworze strzelniczym w lokacji 4 i ruszą szybko w celu obrony wejścia, bohaterowie mogą stoczyć bardzo trudną walkę o samo wejście do kompleksu. Jeśli bohaterowie nie są przytłaczająco potężni, powinieneś pozwolić im na dotarcie co najmniej do lokacji 3, zanim zwierzoludzie zareagują.

Zwierzoludzie odnaleźli opustoszały kompleks około 12 lat temu i założyli tu swój stały obóz. Bardzo rzadko wychodzą poza lokacje 12-16, z wyjątkiem okazjonalnych wypadów po żywność na zalesione zbocza górskie. Zbadali zachodnie komnaty strażnicze (4-7) i górne jaskinie (17-22), ale znaleźli niewiele interesujących ich rzeczy. Nie wiedzą o tajnych drzwiach między lokacjami 7 a 14 i nie mogli pokonać czaru ochronnego, który osłania lokację 22. Stracili chęć do badania wschodnich komnat strażniczych (8-11), po tym jak kilku z nich zginęło.



OPIS MAPY

1. Wejście

Aby dotrzeć do wejścia do tuneli, bohaterowie muszą wspiąć się trzynaście metrów w górę od szerokiej półki skalnej poniżej wodospadu. Przy samym wodospadzie znajduje się węższa półka, wystarczająco szeroka, by na niej stanąć. Dawniej wisiała tu drabinka sznurowa, która sięgała aż do poziomu gruntu. Została usunięta przez odchodzące orki, ale dwa pręty, do których była przymocowana, tkwią wciąż na miejscu.

Kamienna ściana prowadząca do półki jest nierówna i można znaleźć na niej oparcie dla nóg i rąk. Jest jednak bardzo śliska z powodu pryskającej z wodospadu wody. Postacie, które chcą wspiąć się na półkę bez pomocy lin, haków lub nie posiadają umiejętności wspinaczka, muszą wykonać dwa testy **Inicjatywy**, których wyniki mogą być następujące:

Wynik testu	**Efekt**
Oba testy udane	bezpieczne wejście na półkę
Pierwszy test nieudany	upadek K6 metrów
Drugi test nieudany	upadek K6+3 metrów

Spadająca postać ma 50% szans (*akrobatyka* +10, *szczęście* +10) na to, że zleci do zbiornika u podstawy wodospadu, zamiast na twardy, nieprzyjazny grunt. Postać, która spadnie do wody, nie odniesie żadnych obrażeń; woda ma w większości miejsc 1,5 metra głębokości, a staje się znacznie płytsza przy brzegu.

Kiedy któryś z bohaterów wdrapie się na półkę, będzie mógł przymocować linę do prętów, aby inni też mogli wejść. Pręty są wciąż mocne, a postacie, które wspinają się przy pomocy liny, nie ryzykują upadku.

Kiedy już znajdą się na półce, każda z postaci może wykonać test **Inicjatywy** (*wykrycie pułapek* +10), aby zauważyć ukryty otwór strzelniczy w lokacji 4.

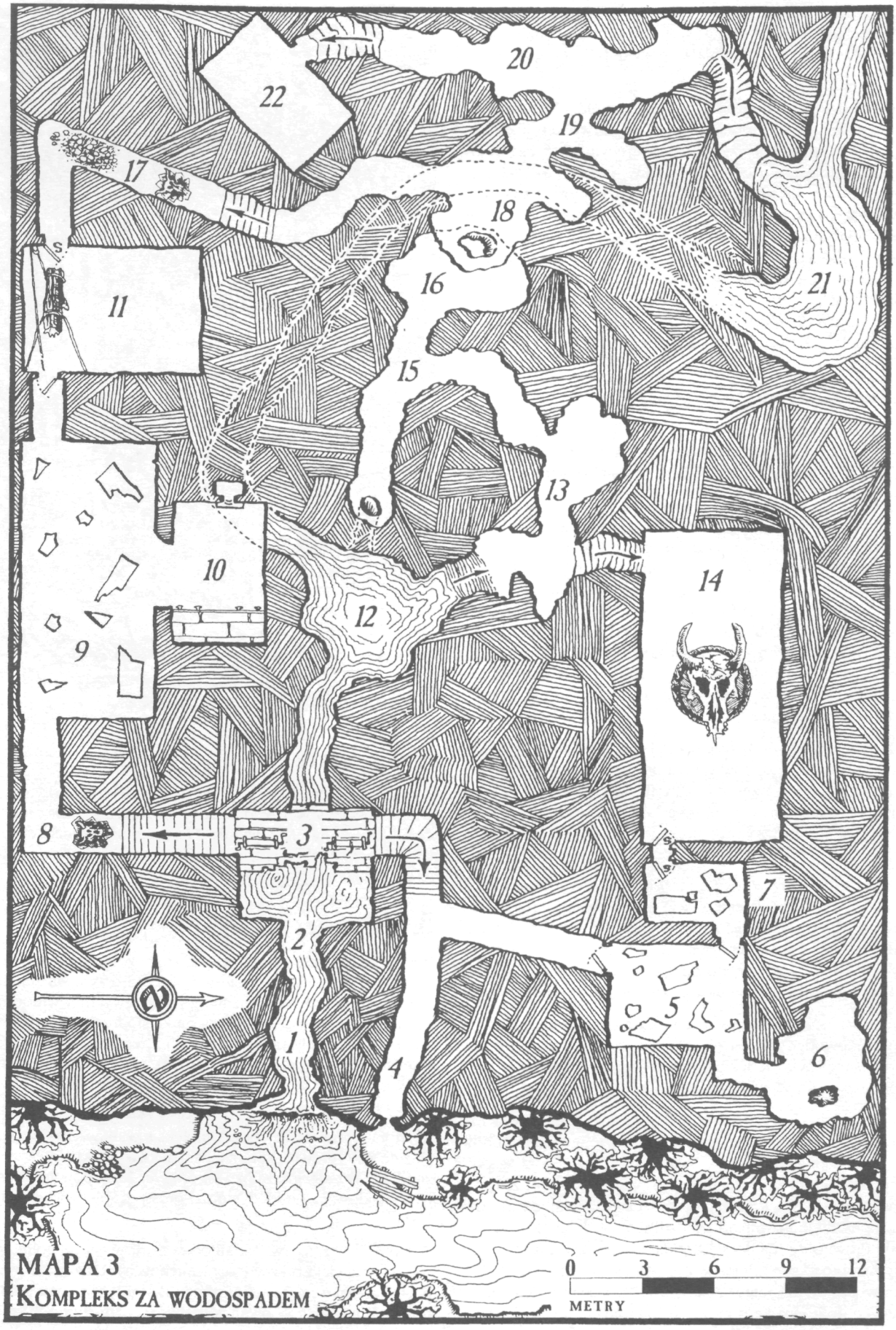
Z półki można zeskoczyć do wody i przebrnąć do lokacji 2.

2. Zalany korytarz

Jest to w większej części naturalnie powstały korytarz, wyżłobiony przez podziemną rzekę, która zasila wodospad. Przy udanym teście **Inicjatywy** (krasnolud +10, *górnictwo* +10, *inżynieria* +10, modyfikatory są kumulatywne) da się zauważyć, że przejście zostało poszerzone, a w niektórych miejscach podniesiono sufit.

W pobliżu wejścia, z sufitu wystaje jakieś 30 centymetrów dolnej części uniesionej kratownicy. Przyrdzewiała mocno





MAPA 3
KOMPLEKS ZA WODOSPADEM

do tego miejsca i nie można jej przesunąć. Każda próba ściągnięcia jej w dół wymaga testu **Siły** – jeśli będzie on udany, to postać odłamie małą część kraty, o długości K10+10 centymetrów.

Woda w przejściu ma trochę ponad metr głębokości, a nad jej powierzchnią jest również około metra wolnej przestrzeni. Aby przezwyciężyć silny prąd, wymagany jest udany test **Siły**. Jeśli test będzie nieudany, postać zostanie ścięta z nóg i jeśli nie zostanie pochwycona przez swych towarzyszy (każda postać w pobliżu ma prawo wykonać test **Inicjatywy**), będzie wyrzucona przez wodospad do sadzawki poniżej, tracąc punkt **Żywotności**, chyba że wykona udany test **Inicjatywy**, aby chwycić się kratownicy. Podobnie jak w czasie wchodzenia na półkę, jeśli jedna z postaci pójdzie pierwsza i przymocuje linę, to reszta będzie mogła przedostać się bez żadnego ryzyka.

3. Komnata kołowrotów

To miejsce zostało najwyraźniej wydrążone w naturalnej jaskini za wodospadem. Nurt wody jest tu wciąż bystry, ale nie tak silny, jak w rejonie 2. Bohaterowie bez trudu mogą utrzymać się na nogach.

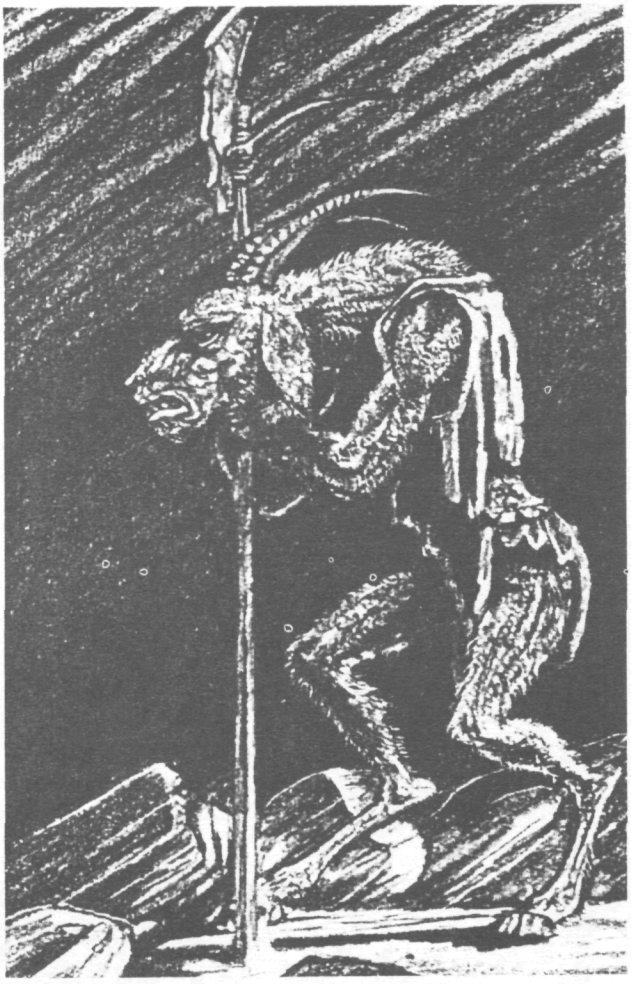
Sufit znajduje się około 3 metrów nad poziomem wody, a tuż nad nią, wzdłuż zachodniej ściany, biegnie nadpalony, drewniany most. Po obu jego krańcach widać sklepione przejścia, a na nich znajdują się dwa kołowroty. Z kołowrotu przy północnym krańcu mostu prowadzi łańcuch do dziury w suficie. Łańcuch z drugiego kołowrotu przechodzi nad mostem do wody. Jeśli ktoś zajrzy pod most, odkryje tam wylot przejścia do lokacji 12. Przejście to może być odnalezione jedynie poprzez szukanie pod mostem lub przez jego obniżenie.

Jeśli na naruszonym moście staną jednocześnie cztery lub więcej osób, to jego środkowa, półtorametrowa część zawali się, zrzucając do wody wszystkich, którzy na niej stoją (każdy, kto znajduje się w innym miejscu mostu, musi wykonać test **Inicjatywy**, aby uniknąć podobnego losu). To zdarzenie również odsłoni wylot przejścia do lokacji 12.

Północny kołowrót kiedyś podnosił i opuszczał kratownicę w lokacji 2. Teraz jest całkowicie zablokowany. Jeśli do jego przesunięcia użyje się całkowitej **Siły** większej niż 10, to zacznie się z mozołem obracać, a będą temu towarzyszyć zgrzyty torturowanego metalu. Łańcuch napnie się, aż w końcu pęknie. Kratownica pozostanie na swoim miejscu.

Łańcuch z południowego kołowrotu można bez trudu wyciągnąć z wody. Nie jest niczym zakończony i ma długość około 7 metrów. Kiedyś był przymocowany do tratwy, której używano w celu wejścia do kompleksu.

Przyjezdnych identyfikowano przez otwór strzelniczy w lokacji 4, a tratwę wypuszczano aż do poziomu skalnej półki przy wodospadzie. Pasażer wsiadał na tratwę, którą za pomocą kołowrotu przyciągano do mostu. Kiedy orki zaatakowały kompleks, krasnoludy zniszczyły drabinkę sznurową, opuściły kratownicę i podpaliły most. Jednak zwilgotniałe drewno nie paliło się dobrze i ogień zgasł. Orki zdołały przebrnąć przez lokację 2, podnieść ręcznie kratownicę i wpaść do komnaty. Zajęły most, po czym uniosły kratownicę do końca za pomocą kołowrotu.



4. Korytarz

Z otworu strzelniczego w północnej części tego korytarza widać obszar wokół wodospadu i półkę skalną oraz każdego, kto się na niej znajduje. Przez otwór przenika światło dzienne, z lekka rozjaśniając korytarz. Nie ma tu nic interesującego ani wartościowego.

5. Komnata straży

Po całej komnacie rozrzucone są zniszczone, przegniłe drewniane meble, włączając w to resztki drzwi. Na suficie, ponad niewyszukanymi metalowymi uchwytami, widoczne są okopcone miejsca. Uchwyty na zachodniej i południowej ścianie zostały powyginane w groteskowe kształty. Większość ścian pokryta jest różnymi gryzmołami i bazgrołami, od prostackich rysunków po skomplikowane runiczne napisy.

Różnorakim mieszkańcom kompleksu pomieszczenie to służyło jako główna komnata strażników. Dokładniejsze zbadanie pozostałości pozwoli odkryć, że w pomieszczeniu tym znajdowało się kiedyś dużo prostych, piętrowych łóżek.

Większość bazgrołów jest autorstwa orków (szczególnie rysunki – niewiele orków jest piśmiennych). Uczeni lub inne postacie, które miały styczność z orkami lub innymi goblinoidami, mogą spróbować wykonać test **Inteligencji** (nie-

potrzebny, jeśli postać posiada umiejętność *czytanie/pisanie* w języku orrakh lub ghazakh), aby zrozumieć znaczenie ściennych napisów. W większości traktują one o walce, piwie i ciekawych rzeczach, które można robić ze schwytanymi krasnoludami. Niektóre czytelniejsze gryzmoły opisują rzekome osobiste nawyki innych mieszkańców komnaty strażniczej. Jest też kilka krasnoludzkich napisów – w większości modlitwy do bogów o pomoc przeciwko orkom oraz błagania o szybkie nadejście posiłków.

6. Latryna

Jest to surowo wyglądająca jaskinia, aczkolwiek podłoga została tu najwyraźniej podniesiona. Przez szczeliny, umieszczone wysoko na wschodniej ścianie, dochodzi słabe światło. Wzdłuż zachodniej ściany leżą duże, potłuczone, ceramiczne naczynia. W północno-zachodnim kącie mała, drewniana konstrukcja zasłania dziurę w podłodze. Na ścianach jest więcej bazgrołów, podobnych do tych w pokoju obok.

Drewniana konstrukcja to prosty ustęp, dziura prowadzi w dół, w kierunku północnym i kończy się skalną ścianą. Naczynia to pozostałości miednic wykorzystywanych do mycia. Zostały zniszczone przez orki, które nie rozumiały ich funkcji. Bazgroły są podobne do tych z lokacji 5, ale z reguły mają bardziej obelżywy charakter.

7. Kwatery oficerskie

Drzwi do lokacji 5 wiszą na wpół wyrwane na jednym zawiasie. W pokoju tym jest trochę zniszczonych mebli. Na środku południowej ściany znajduje się uchwyt na pochodnię. Na wszystkich ścianach widać jakieś gryzmoły.

Meble są w lepszym stanie od tych w lokacji 5 i można wśród nich rozpoznać dwa piętrowe łóżka, prosty stół z dwoma krzesłami oraz dużą skrzynię. Bazgroły (tylko orkowe) są w lepszym guście, niż wszędzie indziej – wiele z nich dotyczy wojskowych rozkazów i planów bitewnych.

Skrzynia wprawdzie nie została zamknięta na klucz, ale i tak jest pusta. Zamieszkuje ją jedynie mały (3 centymetry długości) pająk, który uwił tu sobie gniazdko. Listwy na wieku skrzyni są miejscami strzaskane, co wskazuje, że była otwierana na siłę. Pomiędzy skrzynią a ścianą znajdują się *Pomoce dla graczy nr 2 i 3*. Torgoch upuścił je tutaj i zgubił.

Tajne drzwi w południowo-zachodnim kącie są bardzo dobrze ukryte, każda postać nie będąca krasnoludem otrzymuje ujemny modyfikator -10 do ich wykrycia.

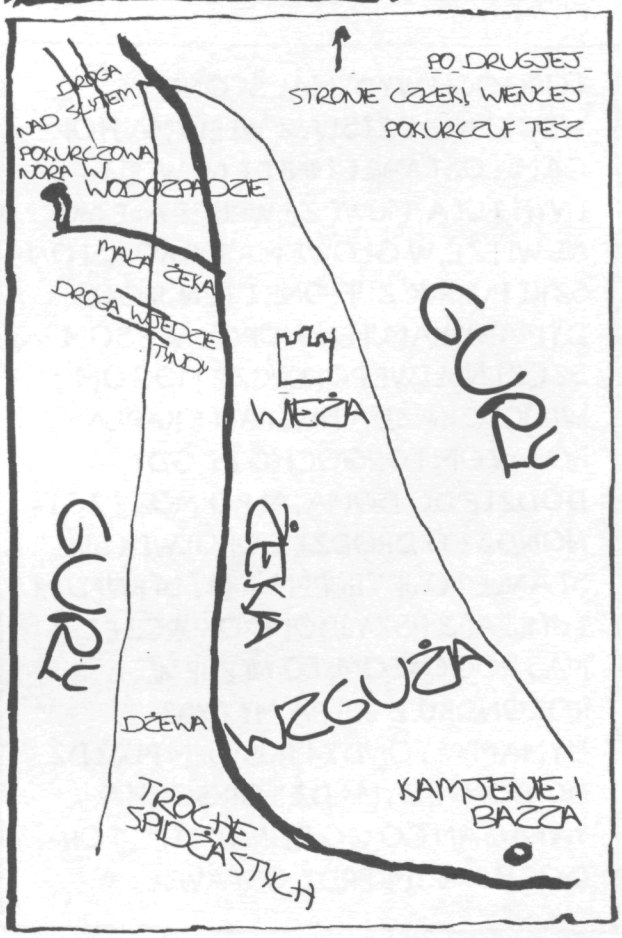
8. Korytarz

W niewielkiej odległości za szczytem schodów znajduje się nierówny stos kamieni o wysokości 60-90 centymetrów; na jego szczycie tkwi zniekształcona ludzka czaszka zabarwiona na kolor kości słoniowej. Jej oczodoły skierowane są prawie dokładnie na wprost schodów.

Choć bohaterowie mogą poczuć pewne zdenerwowanie widząc tę małą konstrukcję, jest ona tak naprawdę zupełnie nieszkodliwa. Po bliższym zbadaniu, okaże się, że czaszka jest prawdziwa, a z jej czoła wyrastają dwa małe rogi. Należała do jednego z pomniejszych zwierzoludzi, który

KRASNOLUDOWJE WRACAJOM. CZUJEM TO W MOCZU. ALE NIE DOSTANOM MUJ KAMJEŃ. KSIONSZKI POKURCZUF SIE PSZYDAŁY ALE CZA SIE DOWIEDZIEDŹ WIENCEJ A TO ZABJEŻE CZAS. WCIONSZ NI MOGE SIE PSZEDOTADŹ PSZES MAGIKOWE DŻWI. ALE NI MOGE SIE TU DUŻEJ KRENCIDŹ BO KRASNOLUDOWJE WRACAJOM. MUSZE SIE WYCOFADŹ Z GUR. KJEDY SIEM PSZYZWYCZAJEM DO KAMJENIA, PUJDZIEM DO DOMA I JA POKAŻE TYM DYMANYM KAPŁONOM CO MNIE TU ZOSTAWILI.

TORGOCH
WUC PSZYMIEŻA KRFAWEGO TOPURA



został zabity przez pułapkę zamontowaną przy drzwiach do lokacji 9. Przywódca zwierzoludzi umieścił ją tutaj jako przestrogę dla innych, aby trzymali się z dala od tego miejsca. Jeśli pozwolisz na to, by zwierzoludzie poruszali się po kompleksie, zamiast zostać w lokacjach 12-16, to pomniejsi zwierzoludzie muszą wykonać udany test **Opanowania**, aby przejść obok zwieńczonego czaszką kopczyka, bez względu na to, z której strony idą.

Za zakrętem korytarz prowadzi do drewnianych drzwi. Przed nimi leży rozciągnięty bezgłowy szkielet o zakończonych kozimi kopytami nogach, a na podłodze i ścianach widać ślady po ogniu.

Szkielet ten należy do pomniejszego zwierzoczłeka, który został zabity przez magiczną pułapkę przy drzwiach do lokacji 9. Pułapka ta już nie działa. Drzwi jednak są wciąż zaryglowane od drugiej strony – **Wyt** 4, **Obr** 12.

9. Sala jadalna

Ten duży pokój zawiera gnijące resztki dużej ilości drewnianych mebli. Wzdłuż południowej i północnej ściany umieszczone są po cztery metalowe uchwyty, a na ścianie wschodniej i zachodniej – po dwa. Ślady okopceń na suficie w tych miejscach sugerują, że uchwyty przytrzymywały kiedyś pochodnie. Pośrodku zachodniej ściany znajduje się sklepione przejście.

Pomiędzy resztkami mebli znajdują się pozostałości kilku dużych stołów na kozłach i ław. Jeśli bohaterowie pogrzebią w tym bałaganie, znajdą też przeróżne przybory do jedzenia (powyginane miedziane łyżki czy zwykłe, drewniane misy), a także dużą ilość rybich ości. Nie ma tu nic wartościowego.

Pod jednym ze stołów znajduje się *Pomoc dla graczy nr 4.*

TORGOCH WYDYMAŁ STOND WDŻEŹNIE DZISIA Z WIELYMA HOPCAMI, OSTAWIŁ MNIE I NI WIELU INYH TUTA. MUWI ŻE WRUCI ALE MU NI WIEŻE. W GŁOWI MA TYLKO KSIONSZKI PUKRUCZUF. ONE I TEN JEGO DYMANY KAMJEŃ. HOPCY NIE SOM SZCZENŚLIWE POKURCZE MOGOM WRUCIĆ KAŻDA HWILA. TE KAPŁANY POKAŻOM TORGOCHOWI GDY DODZIE DO DOMA. ALBO MOŻE ZGINONDŹ PO DRODZE COKOLWIK SIĘ STANIE TO JE TRUPEM A MY UTKNELIM TUTEJ ASZ PSZYJDOM POKURCZEI NAS POGONIOM. TO NIE JE W POŻONDKU. Z JUTRA MY TYSZ DYMAMY STOND I PRUBUJEM PUJŹDŹ DO DOMA. DYMADŹ TORGOCHA. YATAGAN CO GO ZDRADZIEC TORGOCH NA ŚMIERDŹ OSTAWIŁ.

10. Kuchnia

Pomieszczenie to jest w jeszcze gorszym stanie niż lokacja 9. Na dużej, drewnianej powierzchni przy północnej ścianie widocznych jest wiele głębokich nacięć i różnorakich ciemnych plam. Podłoga jest pokryta potłuczonymi glinianymi naczyniami, popiołem oraz przerdzewiałymi i połamanymi resztkami wielu małych narzędzi – udany test **Inteligencji** (*gotowanie* +20) pozwoli zidentyfikować je jako przybory kuchenne.

Jakiś metr nad ziemią, pośrodku wschodniej ściany, znajduje się kwadratowy otwór, którego każdy bok ma około półmetra długości. Zagłębiony jest w skale na około metr, a u swego stropu ma naturalny komin. Wewnątrz jest trochę pyłu i popiołu, ale poza tym nie ma nic wartościowego. Dawniej był to piec.

11. Zbrojownia

Przy wschodnich drzwiach tego pomieszczenia zamontowana jest pułapka. Do wnętrza drzwi przymocowany jest długi kawałek liny prowadzący do słupa podtrzymującego ciężką belkę, która jest podwieszona na linach do sufitu. Kiedy drzwi zostają otwarte, słup jest odciągany, a belka leci w dół przez framugę drzwi. Postać, która otwiera drzwi, musi wykonać udany test **Inicjatywy** (*uniki* +10, *wykrycie pułapek* +10), w przeciwnym wypadku otrzyma na ciało uderzenie z **Siłą** 6. Jeśli drzwi zostaną dokładnie zbadane, pułapkę będzie można wykryć po udanym teście **Inicjatywy** (*wykrycie pułapek* +10), ale nie będzie można jej rozbroić spoza pokoju. Jednak, wykazując szczyptę pomysłowości, bohaterowie mogą opracować jakiś sposób otwarcia drzwi, nie stojąc bezpośrednio przed nimi.

Poza maszynerią pułapki, pozostawionej przez orków w czasie opuszczania kompleksu, pomieszczenie to jest prawie całkowicie puste. Jedynie kilka umieszczonych wzdłuż ścian zniszczonych i spróchniałych stojaków na broń świadczy, że była to kiedyś zbrojownia. Stojaki można rozpoznać po udanym teście **Inteligencji**, z kumulatywnym modyfikatorem +10 za każdą profesję wojownika, którą zaczęła (ale niekoniecznie zdobyła) dana postać.

Wejście do komnaty przez tajne drzwi do lokacji 17 nie uruchomi rzecz jasna pułapki i będzie można, zależnie od woli bohaterów, rozbroić ją lub zostawić w spokoju.

W zachodniej ścianie znajdują się ukryte drzwi, które można normalnie odnaleźć (nie krasnoludy -10). Po tej stronie nie ma żadnego otwierającego je mechanizmu i niezależnie od tego, jak dokładnie bohaterowie szukają, nie uda im się go znaleźć. Drzwi nie można normalnie otworzyć z lokacji 11, ale można je wyłamać (**Wyt** 5, **Obr** 11).

12. Zalana jaskinia

Korytarze, prowadzące stąd do głównego wejścia (lokacja 1) i do górnej, zalanej jaskini (lokacja 21) znajdują się przy końcach tuż nad poziomem wody, lecz dalej, w środku, są

całkowicie zalane. Aby dostać się stąd do lokacji 1, bohaterowie muszą na jedną rundę wstrzymać oddech i wykonać udany test ryzyka.

Jeśli jakaś postać chce tu się dostać z lokacji 1, musi pokonać nurt wody, który mimo że nie jest niebezpieczny, to wciąż jednak pozostaje silny. Problemem może również okazać się fakt, iż na zachodnim przejściu do tej pieczary zwierzoludzie założyli siatkę, aby łowić ślepe, białe, jaskiniowe ryby, które czasami są wypłukiwane z dolnych partii podziemnej rzeki. Patrząc od strony lokacji 12, jest to oczywiste, ale może okazać się sporym zaskoczeniem dla pierwszej postaci, która natknie się na siatkę, idąc tu z lokacji 1. Opóźni to jej przejście do czasu, gdy wykona udany test **Siły,** by się przebić. W każdej rundzie można podjąć jedną próbę przerwania sieci (do chwili, gdy się to powiedzie), a w każdej rundzie, kiedy postać znajduje się pod wodą, musi wykonać następny test ryzyka.

Dotarcie stąd do lokacji 21 to jeszcze trudniejsza sprawa. Aby się tam dostać bez uszczerbku na zdrowiu, postać musi wstrzymać oddech na 7,5 rundy (1 minuta 15 sekund – jeśli chcesz, możesz kazać graczowi, aby spróbował to zrobić) i wykonać 6 testów ryzyka. Nie można, rzecz jasna, stwierdzić, jak długi jest tunel, patrząc jedynie na jego wylot...

Postacie z umiejętnością *pływanie* dodają +20 do swoich testów ryzyka. Ponieważ woda nie jest głęboka, a tunele są w miarę szerokie, nie ma modyfikatora ujemnego za obciążenie. Każdy nieudany test oznacza, że postać traci jeden punkt **Żywotności** na rundę, aż do chwili zaczerpnięcia powietrza. Postacie, których **Żyw** spadnie do zera, tracą świadomość, a prąd wody znosi je z powrotem i ciska na znajdujących się z tyłu towarzyszy. Utoną w czasie liczby rund równej ich **Wytrzymałości**, chyba że zostaną wyłowione i zajmie się nimi ktoś z umiejętnością *leczenia ran* lub odpowiednim czarem bądź przedmiotem magicznym.

Ta niekształtna pieczara jest zalana na głębokość około 120 centymetrów, a nad wodą jest również około 120 centymetrów wolnej przestrzeni. Rzeka spływa tu z lokacji 21 – przepływ wody wynika z faktu, że lokacja 21 jest położona wyżej, niż to pomieszczenie – a następnie wypływa do lokacji 1 i wodospadu. Poza dwoma zalanymi przejściami, tuż nad powierzchnią wody w zachodniej ścianie pieczary znajduje się duży (120 centymetrów średnicy) otwór.

13. Kwatery zwierzoludzi

W suchej części korytarza, prowadzącego do lokacji 12 zawsze pełni straż jeden z pomniejszych zwierzoludzi. Zwykle jednak śpi, ponieważ, jak dotąd, nie pojawił się tu żaden gość. W każdej rundzie ma 10% szans na to, że się obudzi (+10% za każdą wchodzącą do komnaty postać, która nie posiada umiejętności *ciche poruszanie się w mieście*) – chyba że bohaterowie wcale nie starają się cicho poruszać. W takim przypadku obudzi się przy pierwszym dźwięku i w tej rundzie pozostanie mu jedynie wykrzyczenie alarmu.

Podłoga i ściany, naturalnie wydrążone przez rzekę, są jaskrawo ozdobione dziwnymi deseniami w krzykliwych kolorach. Wydaje się, że co najmniej jeden z barwników to krew.

Jest to kwatera dziesięciu pomniejszych zwierzoludzi. Z reguły zawsze czterech z nich śpi. Kiedy zostanie ogłoszony alarm albo dobiegnie ich jakikolwiek głośny dźwięk z przejść do lokacji 12 i 15, spojrzą w dół korytarzy. Jeśli zauważą napastników, trzech z nich przygotuje się do utrzymania przejścia (pomogą im strażnik lub strażnicy, którzy ogłosili alarm), a czwarty pobiegnie po pomoc do lokacji 14.

14. Świątynia

To duże pomieszczenie ozdobione jest kolejnymi kolorowymi deseniami, spośród których wyróżnia się zarys wąskiej, rogatej czaszki. Pośrodku pomieszczenia spoczywa podobna czaszka, precyzyjnie wyrzeźbiona w glinie. Lokacja 14 to pewien rodzaj świątyni, w której obecnie znajduje się pięciu większych zwierzoludzi, rozmawiających właśnie z dwójką swych pomniejszych współbraci. Kiedy tylko rozlegnie się jakikolwiek alarm, dwaj więksi zwierzoludzie wydadzą kilka krótkich, gardłowych poleceń. Działania, jakie podejmą, zależą od kierunku, z którego nadchodzą bohaterowie.

Jeśli atak nadchodzi z lokacji 12–13 lub 15–13, jeden z nich poprowadzi pomniejszych zwierzoludzi do lokacji 13 i podejmie próbę utrzymania wylotu korytarza. W tym samym czasie drugi powiedzie resztę większych zwierzoludzi do lokacji 12, idąc przez 7, 5 i 3. Przybędą tam trzy rundy później, aby zaatakować bohaterów od tyłu. Jeśli sytuacja będzie wyglądała tragicznie, zwierzoludzie spróbują wycofać się do świątyni, gdzie, jeśli to konieczne, będą walczyć do końca.

Jeśli atak nadchodzi z lokacji 7, zwierzoludzie przywołają swych pomniejszych braci z obszaru 13 i zaczną bronić świątyni wszelkimi dostępnymi środkami.

Jeśli bohaterowie zwrócą się do zwierzoludzi, nie okazując wrogości, będziesz musiał rozegrać to spotkanie improwizując. Rozmawiać będą jedynie więksi zwierzoludzie, a pomniejsi będą cały czas kulić się za nimi. Zwierzoludzie są zaskoczeni i podenerwowani faktem, iż ktoś odnalazł ich siedlisko i zrobią wszystko, aby pozbyć się bohaterów. Jeśli im się to uda, opuszczą kompleks tuneli i skierują się w stronę lasu położonego niżej w górach. Znajdujący się tuż przed opisem mapy podrozdział *Zwierzoludzie*, streszcza zasób ich wiadomości o kompleksie jaskiń, pamiętaj jednak, że mogą oni potwornie kłamać, jeśli będą sądzić, iż dobrze na tym wyjdą. Na przykład, mogą powiedzieć bohaterom, że z tyłu kompleksu jest komnata pełna złotych monet i błyszczących przedmiotów, a następnie uciec, kiedy tylko poszukiwacze przygód odwrócą się do nich plecami. Mogą również przygotować serię zasadzek – wszystko zależy od tego, jak agresywnymi ich uczynisz.

Wewnątrz czaszki znajdują się kosztowności grupy: 300 ZK w monetach oraz duży, ciemnobłękitny klejnot o wartości 500 ZK.

Tajne drzwi do lokacji 7 są zamaskowane po tej stronie i można je normalnie odkryć (nie krasnoludy –10). Da się je otworzyć, wciskając poluzowany kamień, który znajduje się tuż obok drzwi na wysokości oczu krasnoluda.

15. Pochyły korytarz

Jest to naturalny tunel, prowadzący pod górę z lokacji 12 do 16, do której wchodzi przez otwór o szerokości 60 centymetrów. Od korytarza odchodzi rozwidlenie do lokacji 13.

Jeden z pomniejszych zwierzoludzi ma stać na warcie przy dziurze w lokacji 12, ale siedzi, żując rybę przy skrzyżowaniu z korytarzem do lokacji 16. Jest to nerwowy osobnik, który lubi przebywać w miejscu, skąd widzi swoich towarzyszy. Ma 30% szans na to, że usłyszy bohaterów w lokacji 12 (+10% za bohatera znajdującego się w jakimkolwiek momencie w zalanej jaskini), ale usłyszy ich od razu, jeśli będą rozmawiać ze sobą lub wydawać inne głośne dźwięki. Szybkie spojrzenie w dół korytarza potwierdzi jego obawy i spowoduje, że pobiegnie do lokacji 13, aby ogłosić alarm.

16. Mała pieczara

W tej małej pieczarze znajduje się ognisko ułożone z wymywanego przez rzekę drewna. Dym uchodzi przez otwór w sklepieniu, który prowadzi do lokacji 18. Siedzą tu dwaj pomniejsi zwierzoludzie, którzy rozmawiają i wędzą ryby.

Bohater może zejść tu przez otwór w lokacji 18 – oznacza to skok z wysokości 3 metrów. Wymagany jest udany test **I**, aby uniknąć wpadnięcia prosto w ognisko, a co za tym idzie, przyjęcia na nogi jednego uderzenia z **S** 4. W tym wypadku, zwierzoludzie przecisną się przez otwór do lokacji 15 i pobiegną do 13, aby ogłosić alarm. Trzy rundy później, w celu zbadania sprawy, pojawi się tu trzech większych i pięciu pomniejszych zwierzoludzi. Reszta przygotuje się w lokacji 13.

Patrząc z innej strony, znajduje się tu ponad półmetrowa dziura, prowadząca do lokacji 15. Przeciśnięcie się przez nią zajmie całą rundę, a każda robiąca to postać traci swoją akcję i przez całą rundę traktowana jest jako cel nieruchomy. Obaj zwierzoludzie nie mogą dosięgnąć otworu do lokacji 18 i są przyparci do muru – mimo że są tak samo przerażeni spotkaniem, jak każdy z bohaterów, to jeśli będą musieli, drogo sprzedadzą swe życie.

17. Korytarz

Zauważ, że w podanym opisie przyjmuje się, iż bohaterowie wejdą to tego korytarza przez ukryte drzwi w lokacji 11. Jeśli dostaną się tu z lokacji 18, to będziesz musiał z konieczności zmienić kilka szczegółów. Tajne drzwi są łatwe do zauważenia od strony zachodniej i można je bez problemu otworzyć.

Tuż za zakrętem korytarza na ziemi leży stos kamieni i gruzu, sięgający wysokości 1,2 metra. Jak się wydaje, kamienie spadły z góry, gdzie w suficie zieje wielka dziura. Jest to stara, krasnoludzka pułapka, której włączenia orki w jakiś sposób uniknęły.

Jeśli bohaterowie będą szukać pod gruzem, znajdą zmiażdżone zwłoki jednego z pomniejszych zwierzoludzi. Leży martwy od co najmniej miesiąca i nie jest niczym przyjemnym ani dla oczu, ani dla nosa. Przy zwłokach nie ma nic interesującego ani wartościowego.

Po wdrapaniu się na stos gruzu, okaże się, że tuż za nim znajduje się następny, mniejszy stosik, zwieńczony rogatą czaszką wykonaną z żółtawej gliny. Jest to niegroźny znak ostrzegawczy, podobny do tego w lokacji 8. Tak jak tam, pomniejsi zwierzoludzie muszą wykonać udany test **Op**, aby przejść obok tego znaku zagrożenia.

18. Pieczara

Ta duża, niekształtna jaskinia jest najwyraźniej pusta. W jej północno-wschodnim krańcu znajduje się otwór w podłodze, przez który łagodnie unosi się dym, znikając w wąskiej szczelinie w sklepieniu. Czuć wyraźny zapach pieczonej ryby.

Otwór prowadzi do lokacji 16, położonej na niższym poziomie jaskiń. Jest wystarczająco duży, by z łatwością przez niego przejść. Jeśli drużyna weszła tu po schodach i nie spotkała poprzednio zwierzoludzi z lokacji 16, będzie mogła usłyszeć ich dobiegające z dołu głosy.

19. Pochyły korytarz

Ten naturalny korytarz prowadzi w górę, w kierunku zachodnim. Boczne odgałęzienie wydaje się kończyć ślepym zaułkiem, ale w jego sklepieniu widać gładki, wydrążony przez wodę otwór o około trzydziestocentymetrowej średnicy. Przez wąski, kręty tunel dochodzi tu, jakby z daleka, słaby poblask światła. Nie można niczego wyraźnie dojrzeć dalej niż na kilka metrów.

W rzeczywistości, ten wąski tunel prowadzi na powierzchnię, a dochodzący poblask to światło dzienne. Jest jednak zbyt wąski, by się przez niego przedostać, aczkolwiek postać posiadająca umiejętność *człowiek-guma* mogłaby tego spróbować. Wymagałoby to wykonywania co rundę (około trzydziestu centymetrów ruchu) testu **I**, aby uniknąć utknięcia w środku!

Przy zachodnim krańcu korytarza widoczna jest słaba, złota poświata, która nie ma żadnego wyraźnego źródła. Światło to pochodzi od specjalnego czaru, blokującego przejście do pracowni (lokacja 22).

20. Pieczara

Ta surowo wyglądająca pieczara jest rozjaśniona złotym światłem, które pochodzi od czaru ochronnego, rzuconego przez Hadrina ponad sto lat temu. W zachodnim korytarzu wycięto nierówne, stromo podchodzące pod górę stopnie. Północny korytarz gwałtownie się obniża, tworząc prawie pionowy uskok długości około 5 metrów. Postać, która chce się tędy przedostać, musi wykonać udany test **I** albo przeżyć upadek z wysokości 3 metrów. Wymagany jest dodatkowy test **I**, aby uniknąć zjechania w dół, wprost do zalanej jaskini w lokacji 21.

21. Zalana pieczara

Korytarz prowadzi w dół, do jaskini zalanej na wysokość około metra od sklepienia. Z zachodu wpływa tu rzeka, a wypływa na wschodzie. Korytarze, którymi przepływa, znajdują się całkowicie pod wodą.

Zachodni korytarz zwęża się gwałtownie do wysokości mniejszej niż 30 centymetrów i nie można się przez niego przedostać. Istnieje jednak silny prąd w kierunku wschodnim i każda postać, która spróbuje tam przepłynąć,

zostanie w ciągu dwóch rund zniesiona do lokacji 12 (uwagi, co do pokonywania zalanych korytarzy, można znaleźć przy opisie lokacji 12).

22. Tajna pracownia

U szczytu schodów widać otwarte drzwi – zablokowane jednak przez jaśniejący, wachlarzowaty symbol, sięgający szczytu łukowatego sklepienia i powstały najwyraźniej ze stałego, złotego światła.

Kiedy orki miały już zająć kompleks, Hadrin stanął w drzwiach, złożył ręce w kształt wachlarza i wypowiedział inkantację. Kciuki miał złączone razem, a palce rozczapierzone jak szprychy koła. Kiedy czar zaczął działać, w drzwiach pojawiło się półkole z dziewięciu promieni, które całkowicie zablokowało drzwi.

W tym momencie powinieneś wręczyć graczom *Pomoc nr 5*. Pokazuje ona wszystko, co widzą bohaterowie i zawiera wskazówki potrzebne do usunięcia czaru strażniczego.

Jeśli bohaterowie rzucą czymś w drzwi, pojawi się jasny błysk i rzecz ta zostanie odrzucona w ich stronę. Uparte próby doprowadzą do tego, że dany obiekt będzie otrzymywał coraz to większe uszkodzenia (a może nim być, oczywiście, jakaś część anatomii bohatera); najpierw będzie to jeden punkt **Żyw**, a następnie 2, 4, 8 i tak dalej.

Poszukiwacze przygód mogą dotknąć symbolu bez żadnej dla nich szkody i okaże się, że wszystkie promienie (z wyjątkiem środkowego, który jest dwa razy grubszy od pozostałych) uginają się lekko po naciśnięciu, a gdy się je puści, natychmiast wracają na miejsce.

Zniesienie zasłony
Najlepszym sposobem dostania się do pokoju jest przełamanie strażniczego czaru Hadrina. Aby to zrobić, bohaterowie muszą przycisnąć ręce do symbolu w taki sam sposób, w jaki Hadrin go stworzył – kciuki złączone razem i skierowane w górę, a palce rozłożone w kształcie wachlarza. Jednoczesne naciśnięcie wszystkich promieni spowoduje, że zejdą się one do środka symbolu, który następnie zniknie. Zasłona zostanie zlikwidowana i będzie teraz można wejść do komnaty.

Jeśli wydaje Ci się, że gracze potrzebują podpowiedzi, to niech wszyscy członkowie drużyny, którzy potrafią rzucać czary, wykonają test **Int**. Ci, którym się on powiedzie, zdadzą sobie sprawę, że możliwy jest związek pomiędzy symbolem w drzwiach i ułożeniem rąk szkieletu znajdującego się za nimi.

Kontrzaklęcia
Jeśli wykorzystujesz dodatkowe czary z dodatku **Potępieniec**, to rzucenie *Rozproszenia magii* będzie jedną z pierwszych rzeczy, której spróbują bohaterowie. Powinno to automatycznie zlikwidować efekt działania każdego czaru, ale ta zasłona to wyjątkowo potężne zaklęcie; za pierwszym rzuceniem *Rozproszenia magii* istnieje 30% szans na zniesienie zasłony, za drugim – 60%, za trzecim – 90%, a czwarte zaklęcie rozproszy zasłonę automatycznie. Każdy dodatkowy punkt magii włożony w moc zaklęcia zwiększy o 5% szansę sukcesu. Jeśli zasłona nie zostanie rozproszona, to zamigocze i przygaśnie, co powinno podpowiedzieć bohaterom, że są na właściwym tropie.

Rzucenie na drzwi czaru *Strefa magicznej nietykalności* stworzy tunel przechodzący przez zasłonę. Podobnie, jak inne czary strefowe, rozproszy się on, jeśli czarodziej zrobi cokolwiek oprócz stania i podtrzymywania zaklęcia. Zasłona nie będzie zniszczona i pojawi się ponownie, jeśli *Strefa* zostanie przerwana.

Na ścianę obok drzwi można rzucić czar *Uderzenie*, aby przejść wokół zasłony. Powinno to być całkiem skuteczne, ale może spowodować tąpnięcie (patrz *Przeładowanie* poniżej). Czary elementalne, takie jak *Kruszenie kamienia*, zadziałają w ten sam sposób.

Czar *Eteryczna postać* pozwoli jednej postaci na przejście przez mur obok drzwi, ale zasłona pozostanie na swoim miejscu.

Bohaterowie, jak to oni, wymyślą najprawdopodobniej ogromną ilość wszelakich magicznych sztuczek, próbując przedostać się przez zasłonę w drzwiach. Sam będziesz musiał ocenić ich przydatność.

Przeładowanie
Jeśli bohaterowie uparcie ciskają w zasłonę jakimiś przedmiotami, za każdym razem podwajając odrzucającą je siłę, to wkrótce doprowadzą do pojawienia się ogromnego napięcia na framudze, gdzie rozciągnięta jest zasłona. Po zaledwie 20 próbach przebicia zasłona zadawałaby 512 obrażeń! Pojawią się pewne znaki, takie jak pęknięcia w murach i pył sypiący się ze sklepienia, lecz jeśli bohaterowie nie przestaną, to spowodują groźne tąpnięcie.



Do dowódcy grupy ratunkowej:

Skoro czytasz ten list, to przyjmuję, że Gnarok przedostał się z wiadomością. Zaopiekujcie się nim, jest moim synem i dziedzicem. Przyjmuję również, że orki nie zdołały się przedostać przez zaklęcie strażnicze.

Żałuję, iż nie mogę was powitać; jestem ranny i czuję, że umieram. Zaklęcie zabierze resztki mego żywota. Mam nadzieję, że zajmie ono zielonoskórych do czasu waszego przybycia. Muszą myśleć, że Kryształ Powietrza jest z nami, a nie przy Yazeranie.

Zajadłość, z jaką ścigają nas orki, świadczy o tym, iż zaprawdę poznali niesamowitą moc kryształów. Sądzę, iż zdobyli już ten, który panuje nad ziemią. Nie wolno im zdobyć następnych! Powinniście natychmiast ruszyć za nimi w pościg i upewnić się, że nie zaniosą zdobyczy do swej przeklętej ojczyzny, inaczej wszystko będzie stracone.

Żegnajcie,

Hadrin

Oto, jakie efekty może przynieść ciągłe rzucanie jakimiś przedmiotami w zasłonę:

Liczba rzutów	Efekt
1 – 4	Żaden
5	Na ścianach pojawiają się rysy, z sufitu sypie się pył, wokoło drzwi słychać zgrzytanie.
6	Szczeliny poszerzają się; z sufitu i ścian lecą małe kamienie (nawet wielkości ludzkiej głowy); zgrzytanie staje się coraz głośniejsze; zaczyna trząść się podłoga.
7	Ze ścian i sufitu odpadają całe bloki kamienia; drzwi się rozpadają; zasłona znika; postacie w odległości do 3 metrów od drzwi otrzymują K3 trafienia z **Siłą** 4 (udany test **I** zmniejsza obrażenia o połowę); jeśli nastąpią kolejne uszkodzenia, tunel się zawali.

Jeśli bohaterowie zdołali zawalić sklepienie, to niech otrzymają następne K3 trafienia z **Siłą** 4, a następnie pozwól im się wygrzebać w ciągu godziny. Mimo wszystko przed nimi jest jeszcze reszta przygody.

Sukces!
Kiedy bohaterowie, w ten czy inny sposób, poradzą sobie z czarem strażniczym, mogą swobodnie zbadać pomieszczenie. Wydaje się to być swego rodzaju pracownia. Jednak, mimo że pozostały jakieś stoły i dziwne naczynia, nie widać tu niczego wartościowego, z wyjątkiem niewielkiej beczułki, zawierającej małą sakiewkę ze złotem (130 ZK) oraz buteleczkę z gęstym, zielonym płynem o lekkim zapachu cebuli (Mikstura latania, 3 porcje).

Ciało przy drzwiach należy do krasnoluda. Do pasa ma przypięty zrolowany pergamin.

Większość rzeczy znajdujących się w pomieszczeniu nie przyda się bohaterom. Przed rzuceniem czaru, Hadrin kazał swym towarzyszom wynieść stąd wszystkie użyteczne przedmioty. Pergamin przy pasie to *Pomoc dla graczy nr 6.*

CO TERAZ?

Na tym etapie przygody gracze mogą czuć się rozczarowani. Prawdopodobnie myśleli, że biorą udział w prostej wyprawie po magiczny artefakt, a tutaj nie ma żadnego reliktu. Nie ma też śladu po grasujących orkach, wspomnianych w *Pomocy nr 1.* Jest tu jedynie kilku zwierzoludzi. Gracze powinni jednak zgromadzić tyle wskazówek, by uświadomić sobie, że trop prowadzi od wodospadu w dół rzeki. Przygoda zamienia się w wyprawę przez dziki teren, śladem wycofujących się w dół doliny orków.

Do czasu, gdy bohaterowie skończą badanie kompleksu, powinni dojść do wniosku, że magiczna wartość kryształu jest wystarczającym bodźcem, aby ruszyć tym tropem. Jeśli wydają się potrzebować zachęty, rzuć kilka uwag, na przykład wskazując, że są prawdopodobnie jedynymi osobami, które wiedzą cokolwiek o miejscu, w którym znajduje się ten legendarny artefakt. To, że gracze nie znają końcowego etapu swej podróży, nie powinno mieć znaczenia – wszystko, co potrzebują zrobić, to ruszyć od wodospadu z biegiem rzeki i mieć oczy szeroko otwarte na wskazówki. Zauważ, że *Pomoc nr 6* wspomina o Krysztale Powietrza (którego nie odkryjemy, aż do scenariusza **Kamień Śmierci**), a nie o Krysztale Ognia, o którym traktuje ta przygoda, ale nawet pójście za niewłaściwym kryształem poprowadzi bohaterów w prawidłowym kierunku.

Jeśli wszystko inne zawiedzie, powinieneś zwrócić graczom uwagę, że podążając wzdłuż rzeki w dół doliny Yetzin będą szli trasą, którą musieliby ruszyć, aby dojść do Księstw Granicznych. Tak więc nic nie stracą, jeśli podążą tym tropem.



TROPEM ŁUPIEŻCÓW

W tym epizodzie bohaterowie wyruszają z kompleksu tuneli w stronę następnego miejsca – samotnej wieży, położonej niżej w dolinie. W czasie podróży będą mogli odbyć wiele spotkań, mniej lub bardziej pożytecznych dla ich misji, oraz zdobyć trochę więcej informacji.

Każde spotkanie w tym rozdziale przedstawione jest oddzielnie. Jeśli chcesz, możesz odwrócić ich kolejność, lecz będziesz musiał jednocześnie zmienić niektóre z miejsc spotkań, aby dokładnie pasowały do trasy, którą podążają bohaterowie. Pod koniec tego rozdziału zamieszczono kilka pomysłów na opcjonalne wydarzenia i spotkania. Możesz je wykorzystać w dowolnym momencie tej części scenariusza, jeśli tempo gry zaczyna opadać lub gdy chcesz, aby bohaterowie mieli więcej do roboty. Jeśli natomiast chciałbyś wstawić dodatkowe, krótkie spotkania czy wydarzenia swego własnego pomysłu, nie krępuj się tego zrobić. Uważaj jednak, aby za bardzo nie osłabić bohaterów!

NAPRZÓD!

Poszukiwacze przygód, w wyniku zbadania kompleksu za wodospadem, powinni byli zgromadzić dość śladów, aby zdać sobie sprawę, że orki wycofały się stamtąd, zabierając też jeden z kryształów. Bohaterowie nie będą znali dokładnej trasy orków, ale, bazując na znalezionych wskazówkach, mogą ją prawidłowo odgadnąć.

Po pierwsze, Torgoch wspomina w liście (*Pomoc dla graczy nr 2*), że zamierza „sie wycofadź z gur", tak więc orki najprawdopodobniej skierowały się ku wyjściu z doliny.

Po drugie, na mapie Torgocha (*Pomoc dla graczy nr 3*) jest zaznaczona wieża po wschodniej stronie rzeki, naprzeciw miejsca, gdzie droga schodzi na dno doliny. Dalej, wzdłuż rzeki, widnieje punkt oznaczony jako „kamjenie i bazza". Jeśli gracze właściwie zinterpretują pisownię Torgocha, mogą się domyślić, iż ruszył on w tym kierunku, ponieważ miejsce to nazwane jest bazą, oraz znajduje się poza górami, na obszarze, który Torgoch określa jako „wzguża".

Po trzecie, Yatagan wydaje się wierzyć, przynajmniej tak wynika z jego pisma (*Pomoc dla graczy nr 4*) w to, że Torgoch spróbuje „pujźdź do doma"; on sam niewątpliwie oznajmia chęć zrobienia tego wraz z kilkoma wojownikami pod swą komendą. W tym wypadku „dom" to prawdopodobnie Krainy Mroku, leżące daleko na wschodzie, po drugiej stronie Księstw Granicznych. To ponownie sugeruje, że orki skierowały się w dół doliny. Również Hadrin najwyraźniej obawiał się (*Pomoc dla graczy nr 6*), że orki, wraz ze swym kryształem oraz innymi zdobyczami, spróbują powrócić do Mrocznych Krain.

Na podstawie listu Hadrina (*Pomoc 6*), gracze mogą też dojść do wniosku, że orki, opuszczając dolinę, zabrały ze sobą dwa Kryształy Mocy, choć ani Torgoch, ani Yatagan nie wspomina o drugim. Szansa odnalezienia nie jednego, lecz dwóch potężnych artefaktów powinna pomóc bohaterom w podjęciu decyzji, że trop orków wart jest, by nim podążać. A jeśli nie, to nie ma sprawy. Droga, którą zamierzali dotrzeć do Księstw Granicznych, prowadzi obok kilku kluczowych miejsc, gdzie znowu będziesz mógł zwrócić ich uwagę na interesującą nas kwestię.

UCZCIWY KUPIEC

Niezależnie od tego, co zadecydują bohaterowie, skończy się prawdopodobnie na tym, że ruszą górską drogą na południe w stronę wyjścia z doliny. Jest to jedna z głównych



tras przez góry Przeskok i gdzieś na niej bohaterowie mogą spotkać halflinga Augustusa Brandywine – kupca.

Brandywine (dla przyjaciół – Gucio) prowadzi, jak na niziołka, pełne przygód życie, i podróżuje szlakiem handlowym przez Przeskok od prawie 30 lat. Tym razem ma dużą karawanę pełną bel jedwabiu oraz przypraw i osobliwości z Arabii, które zamierza sprzedać w Nuln i Altdorfie. Choć bardzo pragnie przedostać się przez niebezpieczne górskie tereny i wyjechać z Księstw Zachodnich, to nie jest aż tak zajęty, by nie zatrzymać się, kiedy ma okazję do przyjacielskiej pogawędki lub handlu.

Nadciąga transport

Spotkanie rozpoczyna się, kiedy na drodze pojawia się jeździec, galopujący w stronę bohaterów. Ściąga wodze konia w odległości około 100 metrów od nich, patrzy na bohaterów przez kilka chwil, a następnie rusza ku nim kłusem. Kiedy zbliży się na odległość mniej więcej 50 metrów, woła:

– Hej, tam! Są jakieś wozy na drodze za wami? Dwadzieścia minut za mną jedzie cała karawana i musimy wiedzieć, czy droga jest wolna!

Jest to Rutger Reiter, przepatrywacz, zatrudniony przez Brandywine'a. Ponieważ górska droga jest bardzo wąska (zwłaszcza na odcinku, z którego idą bohaterowie), mógłby pojawić się poważny problem, gdyby dwie karawany wozów spotkały się w jej połowie.



Bohaterowie prawdopodobnie nie będą wiedzieli, czy jest za nimi jakiś transport, czy też nie, ale nie ma to znaczenia. Reiter wykorzystuje rozmowę jako szansę ocenienia sił nieznajomych i stwierdzenia, czy w jakiś sposób stanowią zagrożenie dla karawany. Kiedy bohaterowie odpowiedzą na to pytanie i sami zadadzą własne, Reiter przejedzie obok nich, przyjmując, oczywiście, że zachowali się oni w cywilizowany sposób. Przy pierwszej oznace kłopotów ruszy galopem w dół drogi w stronę karawany, która następnie zbliży się, a na jej czele będą szli wszyscy strażnicy.

Karawana

Bohaterowie napotkają karawanę około 15-20 minut po spotkaniu z przepatrywaczem. Całkowicie blokuje ona drogę i jedyny sposób na jej wyminięcie to wejść na zbocze przy drodze i pozwolić jej przejechać.

Karawana składa się z dwunastu wolich zaprzęgów, zaś prowadzi ją mały wóz w cygańskim stylu, ciągnięty przez konie, a powożony przez samego Brandywine'a. Towarzyszy mu 18 najemnych strażników. Dwunastu z nich podróżuje na wozach za woźnicami, a sześciu maszeruje na czele karawany. Kiedy prowadzący wóz zbliży się na 30 metrów od bohaterów, Brandywine zawoła do nich.

– Czołem! Nie spotkaliście może naszego przepatrywacza? Wiem, że jest na drodze gdzieś przed nami, ale nie widziałem go od śniadania! No cóż, wydaje mi się jednak, że brak wieści oznacza dobre wieści! Droga w górę doliny była spokojna, tak więc nie powinniście mieć żadnych problemów. A tak przy okazji, to dokąd zmierzacie?

Miejscowe informacje

Jest to okazja dla graczy, aby trochę porozmawiać z gadatliwym kupcem-halflingiem, a także uzyskać użyteczne informacje o tym rejonie. Jeśli bohaterowie nie zdołali odnaleźć mapy Torgocha (*Pomoc dla graczy nr 3*) lub jeśli chcieliby sprawdzić jej dokładność, to Brandywine z przyjemnością zaproponuje sprzedaż kopii swej własnej mapy tego terenu.

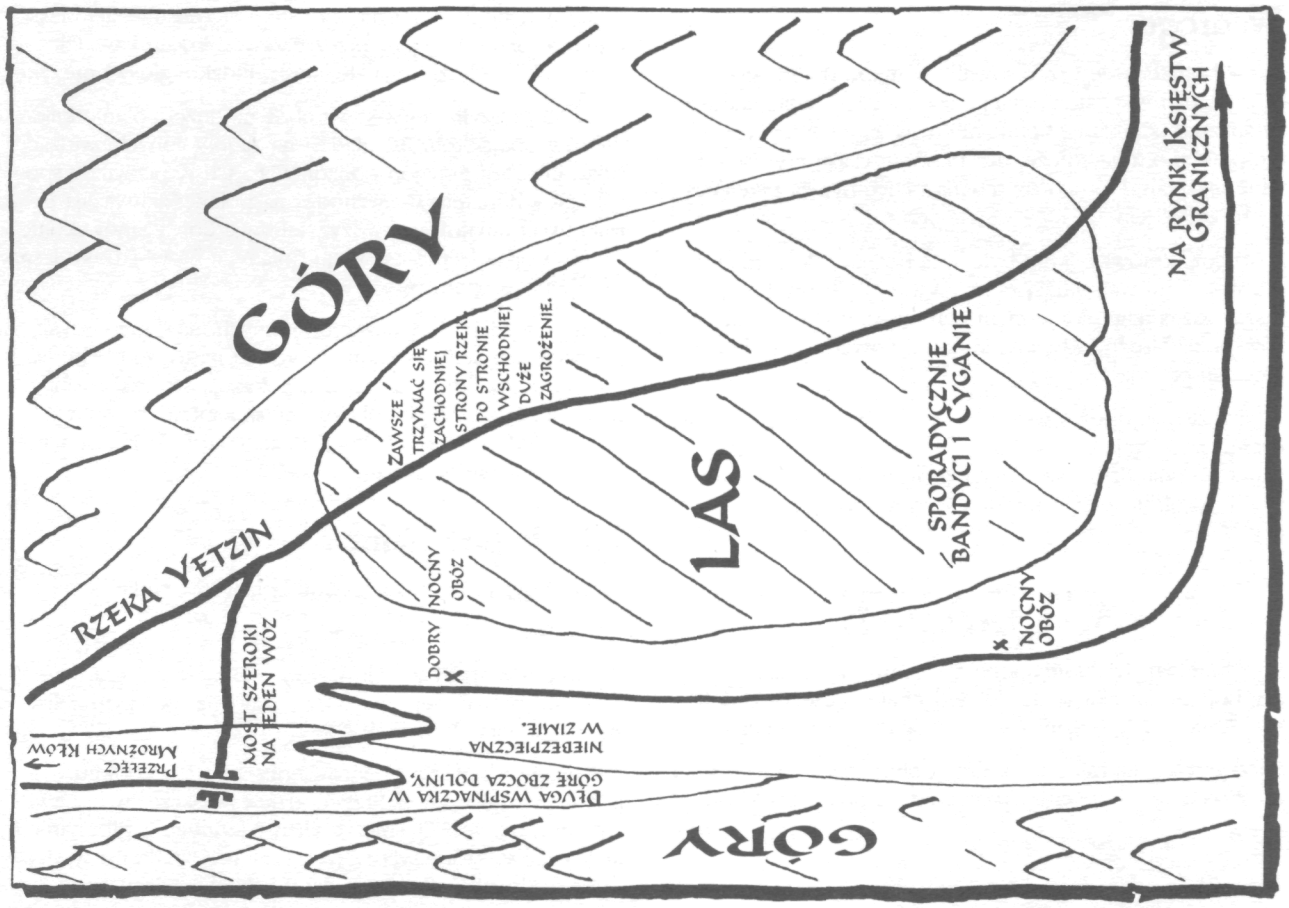
– Mam ją od prawie trzydziestu lat i za każdym razem przechodziłem tę trasę według niej. Jak dla was – dziesięć koron.

Jeśli bohaterowie zaprotestują przeciw tak wyraźnie materialnemu podejściu, Brandywine roześmieje się sympatycznie:

– No cóż, moi drodzy panowie, czy jest sens być kupcem, jeśli się nie robi pieniędzy? A jeżeli się nad tym zastanowicie, to moja mapa jest najtańszą, jaką dostaniecie na przestrzeni wielu mil.

Ma rację – w zasięgu wzroku nie widać ani jednego zamieszkałego miasta czy choćby wioski, nie wspominając już o możliwości kupienia gdzieś mapy.

Za dziesięć koron Brandywine wypożyczy bohaterom swą własną mapę do skopiowania. Wręcz graczom *Pomoc nr 7* i pozwól im ją przerysować, a następnie zabierz ją z powrotem i każ im polegać jedynie na kopii!



Daj im na to około pół godziny czasu rzeczywistego, a w tym samym okresie gracze, którzy nie przerysowują mapy, mogą ustami swych bohaterów porozmawiać z Brandywinem. Oto kilka przykładowych pytań i odpowiedzi.

Czy w dolinie są orki?
Nie, gdzież tam. Nie ma ich od jakichś stu albo więcej lat. Tak przynajmniej twierdzą krasnoludy. Powiadają, że orki zwykły najeżdżać tereny od Księstw Granicznych aż po góry. Księstwa Graniczne są obecnie trochę za spokojne – całkowicie wystarcza im to, że walczą między sobą. Ale z reguły łączą swe siły, jeśli cokolwiek nadchodzi z Mrocznych Krain. Jednak uważajcie, jest cała masa innych zagrożeń. W swoim czasie na drodze spotykałem bandytów, zwierzoludzi i inne krwiożercze stworzenia. Zaraz, czekajcie – a jeśli orki zdołały przejść przez góry? Nie widzieliście żadnego, co?

Czy w okolicy jest wielu zwierzoludzi?
Nie, nie w tej okolicy. Przy wyjściu z doliny jest taki obszar lasu, który jest naprawdę dość niebezpieczny, ale jak już wjedziecie daleko w góry, to nie jest gorzej, niż w puszczach Imperium. Tutejsze elfy wciąż próbują wziąć ten las pod kontrolę, ale jest to – wybaczcie wyrażenie – jak prowadzenie konia pod górę.

Na naszej mapie jest zaznaczona wieża, której nie ma na twojej. Czy to znaczy, że już jej tam nie ma?
A niech mnie, jeśli wiem! Po prostu trzymam się drogi. Popatrzmy... hmm, trudno coś wyczytać z tak kiepskiej mapy; gdzie żeście ją zdobyli? Obrabowano was, bez względu na to, ile za nią zapłaciliście. Aaa... Po drugiej stronie rzeki. Hmm... Przekraczać rzekę... nie jest to raczej dobry pomysł, aż do chwili, gdy nie będzie się daleko poza doliną. Sam tam nigdy nie byłem. Całkiem możliwe, że ta wieża tam jest, słyszałem opowieści o księciu z Yetzin, który panował nad tą doliną wieki temu. Ale naprawdę, nie mogę nic pewnego powiedzieć. Gdyby miała tam stać wieża, to zdaje mi się, że byłaby zrujnowana. Albo tak było, albo coś paskudnego mogło tam zamieszkać. Jeśli pytacie mnie o radę, to zostańcie po tej stronie rzeki.

Czy szlak przez Księstwa Graniczne jest niebezpieczny?
No cóż, musicie znać szlak i wiedzieć, co robicie. Nie jest to na pewno miejsce dla ryzykantów. Podróżuję tym szlakiem już od jakichś trzydziestu lat i kiedy się wie, co i jak, oraz zna się jedną lub dwie osoby po drodze, to z reguły wszystko jest w porządku. Oczywiście, sytuacja może się trochę skomplikować, jeśli w jednym z księstw nastąpiła nagła zmiana rządów albo gdy kilka księstw postanowiło walczyć z innymi, a ty musisz przejść przez wojenną strefę. Ale takie jest codzienne życie w tych okolicach. Nie ma raczej niczego, czego nie załatwiłoby trochę złota we właściwym miejscu. W dzikszych rejonach możecie się natknąć na kilka potworów i takich tam, zwłaszcza jeśli żaden z książąt nie rości sobie praw do tych obszarów, albo nikt nie zrobił nic, żeby je oczyścić. Ale tak naprawdę, to dolina jest najbardziej niebezpiecznym etapem podróży. Zwłaszcza ta część lasu przy końcu. Ale, jak dotąd, mieliśmy szczęście – podróż była naprawdę spokojna. Mam nadzieję, że tak już zostanie!

W drogę

Kiedy bohaterowie przerysowali już mapę Brandywine'a i zadali wszystkie pytania, jakie chcieli zadać, karawana zacznie odjeżdżać. Spotkanie to w żadnym wypadku nie powinno trwać dłużej niż 45 minut czasu gry; Brandywine ma plan, którego się trzyma i chce być za przełęczą przed zmrokiem.

– No cóż – mówi. – Miło było was poznać, ale naprawdę, nie wolno mi was dłużej zatrzymywać. Sami musimy już ruszać. Czas nagli, a nie mam ochoty prowadzić tuzina wozów przez Mroźne Kły w ciemności. Powodzenia i bezpiecznej podróży!

Z tymi słowy, upewniwszy się, że mapa do niego wróciła, Brandywine staje na swoim wozie i kiwa ręką, by karawana ruszyła. Sznur wozów przetacza się obok bohaterów i po około pięciu minutach droga przed nimi jest czysta.

CYGANIE

Podobnie, jak w czasie spotkania z kupcem, Cyganie dadzą bohaterom okazję do dowiedzenia się czegoś o dolinie. W końcu są ludźmi, którzy dość dobrze ją znają.

Spotkanie to ma miejsce na dnie doliny, tego samego dnia, co spotkanie z kupcem. Droga wije się przez rzadki las,



a gdy nadchodzi zmierzch, bohaterowie dostrzegają blask ogniska, przeświecający przez drzewa i krzaki kawałek drogi dalej. Gdy zbliżają się, słyszą ludzkie głosy i muzykę.

Cyganie założyli tymczasowy obóz na dużej polanie kilka metrów obok drogi. Wyglądają na zadowolonych, widząc poszukiwaczy przygód i pozdrawiają ich w przyjazny sposób. Gdy bohaterowie wchodzą na polanę, zauważają dwa jaskrawo pomalowane wozy. Należące do Cyganów konie i muły stoją spętane na skraju polany, a na jej środku jasno płonie duże ognisko.

Cyganie wydają się należeć do różnych ras – nie wszyscy pochodzą ze Starego Świata. Wygląda na to, że obchodzą jakieś święto. Śpiewają, tańczą, pokazują sztuczki i robią różne inne rzeczy. W pobliżu ogniska spora grupa Cyganów zebrała się wokół jakiejś dużej rzeczy, której bohaterowie wyraźnie nie widzą.

Ciepłe powitanie

Jeden z Cyganów, stojący obok bohaterów woła:

– Hej, Goszuar! Mamy gości!

Z tłumu wychodzi wysoki Cygan z sumiastymi, czarnymi wąsami i w barwnej przepasce na głowie, po czym zbliża się, by powitać bohaterów.

– Witajcie i bądźcie pozdrowieni! – woła głębokim, grzmiącym głosem. – Przychodzicie w szczęśliwej chwili, moi przyjaciele! Właśnie zabiliśmy jednego z olbrzymich łuskowców, które żyją w tych lasach. Oznaka to wielce dobrego losu! Zostańcie z nami i dzielcie się naszą ucztą; nasz ogień ochroni was przed niebezpieczeństwami nocy, a mięso łuskowca przyniesie szczęście waszej wyprawie.

Olbrzymi łuskowiec to dziwnie wyglądająca bestia i bohaterowie prawdopodobnie nigdy nie widzieli niczego podobnego. Wygląda tak, jak gad z naszego własnego świata, ale od nosa do ogona ma prawie cztery metry długości. Aby wywołać odpowiednią atmosferę, możesz opisać to stworzenie graczom jako coś wielkości konia, będące mieszaniną borsuka, rosomaka i mrówkojada, na dodatek pokryte naturalnymi łuskami. Łuski i futro na brzuchu tego stworzenia są złotego koloru. Zwierzę ma długi ryj i niewielkie zęby, lecz pazury na jego krótkich, mocarnych nogach wyglądają równie groźnie, jak pazury niedźwiedzia.

Widząc tak dziwnie wyglądającą bestię, niektórzy bohaterowie mogą wyrazić obawy, co do konsekwencji, wynikających z jej zjedzenia – mogła wszak być splugawiona przez Chaos. Jeśli powiedzą coś takiego w obecności Goszuara, to roześmieje się on serdecznie, ukazując wspaniałe, białe zęby.

– Moi przyjaciele – mówi, wciąż chichocząc. – Jasne jest dla mnie, że nie znacie tych okolic. Pozwólcie mi zapewnić was, iż lasy te są tak czyste, jak stworzyła je matka Rhya; łuskowiec to naturalne stworzenie, całkowicie wolne od wszelakich skaz. Przecież je sami zjadamy! Czy u któregoś z nas widzicie jakieś rogi lub kopyta? Ale mądrzy jesteście, żeście ostrożni – dodaje nagle poważniejąc, – gdyż na południu są lasy, gdzie poszedłby tylko szaleniec lub ktoś pragnący śmierci. Lecz tutaj – rozpromienia się znowu, równie nagle, co poprzednio,

– tutaj mięso jest dobre, a woda słodka! Chodźcie, napijcie się, zanim mięsiwo zostanie przyrządzone.

Poszukiwacze przygód mogą nieufnie podchodzić do przyjacielskiego, otwartego sposobu bycia Cyganów, ale dobrze by zrobili, gdyby zostali i uczestniczyli w biesiadzie. Duże ognisko utrzyma z dala drapieżniki, a połączenie sił bohaterów i Cyganów będzie korzystne dla obu grup w wypadku ataku potworów lub bandytów. Poza tym, uczta jest właśnie przygotowywana i niemożliwością byłoby odejść, nie obrażając Cyganów.

Biesiada

Jeśli bohaterowie będą uczestniczyć w uczcie, to okaże się, że jedzenie jest dobrze przyrządzone i pożywne. Mięso łuskowca smakuje jak mieszanina wieprzowiny i kurczaka, z wyraźnym posmakiem dziczyzny, jednak jego zapach nie ma tego nieprzyjemnego, „wietrznego" posmaku dziczyzny. Cyganie są bardzo gościnnymi gospodarzami, każdy gość może jeść dopóki niemalże nie pęknie; mocne czerwone wino płynie bez ograniczeń, a jeśli bohaterowie chcą włączyć się do zaimprowizowanego konkursu picia z Cyganami, to ich sprawa. Gospodarze nie wydają się oczekiwać zapłaty za swą gościnność i odmówią przyjęcia pieniędzy, jeśli się je im zaproponuje, będą jednak bardzo zadowoleni, jeżeli zamiast tego ofiaruje im się małe prezenty.

Jako przywódca grupy Cyganów, Goszuar cały czas będzie stał blisko poszukiwaczy przygód, pilnując, aby ich potrzeby były spełniane, oraz racząc ich opowieściami o długich podróżach i dzikich eskapadach. Chętnie odpowie również na wszystkie pytania bohaterów. Jego informacje będą z grubsza takie same, jak te dostarczone przez Augustusa Brandywine'a, ale, oczywiście, zostaną trochę inaczej sformułowane.

– Ach, tak, przyjaciele, zastajecie nas w zaprawdę szczęśliwej chwili – mówi w pewnym momencie podczas posiłku, – gdyż nie tylko mięso łuskowca jest słodkie i pożywne, lecz co więcej, Babka może wyczytać przyszłość z zagięć i fałd jego wnętrzności. Teraz moczą się w solnej zalewie, a rano Babka powie nam, jaka będzie reszta naszej podróży. Wielkie to błogosławieństwo. A wy, moi przyjaciele, czy nie pragnęlibyście wiedzieć, co was czeka po drodze? Ach, któż by tego nie chciał? Możecie uniknąć niebezpieczeństw, wyglądać spokojnych dni, przygotować się na trudności. Babka posiada wielką moc, której nie można beztrosko używać. Nie je i nie pije z nami, lecz przebywa w swoim wozie. A jej wiedza nie jest tak lekko przekazywana, jak pożywienie i wino, które wam teraz dajemy. Nie, moi przyjaciele, złotą przyszłość może otworzyć jedynie złoty klucz! Ale, moi przyjaciele, przecież to taka okazja! Ech, gdybyśmy tylko codziennie łapali taką bestię, to bez obaw podróżowalibyśmy po całym świecie.



Mimo że Goszuar przedstawia moc Babki z największym szacunkiem, to będzie uszczęśliwiony, mogąc wynegocjować z bohaterami cenę za czytanie z wnętrzności łuskowca. Jak zauważył, znajomość przyszłości warta jest każdej ceny. Choć Babka żąda zapłaty godnej swej mocy, to kto może nadać cenę wiedzy o tym, co przyniesie jutro? Tobie pozostawiono ustalenie właściwej sumy, na którą zdecyduje się Goszuar. Podczas posiłku oceniał on drużynę i prawdopodobnie rozpocznie negocjacje od sumy, która, jak sądzi, stanowi połowę całkowitych zasobów pieniężnych drużyny. Sprytnie targując się, można go skłonić do zmniejszenia jej o połowę (wśród jego przesadnych protestówwobec tego, jak to przez skąpstwo swoich szlachetnych gości zdradza własną Babkę), ale nie zejdzie niżej. Osoby, próbujące jeszcze bardziej obniżyć cenę lub wyrażające sceptycyzm co do mocy Babki, ryzykują spowodowanie głębokiej zniewagi.

Tradycyjne rozrywki

Po posiłku Cyganie zaczną serię występów dla gości. Jest to tradycyjna część ich gościnnego zachowania, ale do tradycji należy również i to, że goście w zamian zapłacą małą sumę – wystarczy sześć szylingów na członka drużyny.

Sztuki, które przedstawiają Cyganie, stanowią dobrą rozrywkę – Jigalo i Tobod żonglują, czynią różne akrobatyczne sztuczki oraz połykają ogień. Bliźniaczki Zorille i Zaffe zademonstrują rzucanie nożem i kilka tradycyjnych tańców. Podczas swego występu mogą znacząco mrugać do paru bohaterów – jak się później okaże, pojawią się rozmaite kłopoty, jeśli poszukiwacze przygód odwzajemnią te zaloty. Piętnastoletnia Kaya w czasie przedstawień będzie chodziła wokół z tacą pełną słodyczy i innych delikatesów, otwarcie flirtując z członkami drużyny w chwilach, gdy uważa, że jej rodzice nie patrzą. Haspadarin zademonstruje kuglarskie sztuczki, takie jak wyjmowanie jajka zza ucha jakiegoś bohatera. Jeśli poszukiwacze przygód w podzięce za rozrywkę dadzą mu trochę pieniędzy (powiedzmy 2 ZK lub więcej), przejdzie do bardziej dramatycznych iluzji (proporcjonalnie do zapłaty), mogących robić naprawdę duże wrażenie.

Uczciwy interes

Powinieneś zauważyć, że pomimo ciepłego powitania i podanego bohaterom darmowego posiłku, Cyganie mają zamiar oswobodzić ich z takiej ilości gotówki, jaką tylko uda się zdobyć bez uciekania się do przemocy (chyba że jest to naprawdę konieczne). Krótko po posiłku skończy się wino i Goszuar wyjaśni z żalem, że zostało im jedynie wino zachowane na resztę podróży, które, rzecz jasna, z chęcią sprzedadzą swym szlachetnym gościom. Wylewnie przeprosi za wysoką cenę, którą zmuszony jest za nie żądać (i za inne przedmioty lub żywność, którą chcą kupić bohaterowie), ale, niestety, Cyganie zrobili zapasy towarów, które przy końcu podróży miały przynieść im dobrą cenę, i nie mogą sobie pozwolić na to, by po drodze pozbyć się ich zbyt tanio.

Kiedy wieczór tak się ciągnie, a wino, miejmy nadzieję, płynie szerokim strumieniem (mimo że trochę kosztownym), Cyganie stopniowo rozpoczną uwalnianie bohaterów z coraz to większych ilości pieniędzy – oszukując przy grach hazardowych, sprzedając za spore sumy fałszywe mapy drogi do skarbów (miłej zabawy przy ich tworzeniu), tu i tam kradnąc, i tak dalej.

Zachowanie Cyganów nie powinno być aż tak obcesowe, żeby bohaterowie od razu zaczęli podejrzewać, co się dzieje. Szczególnie ważne jest, żeby wszystkie stracone przez podróżników przedmioty należały do kategorii takich, których raczej by nie użyli przed powrotem na trakt, oraz aby ich stratę zauważyli dopiero po rozstaniu z Cyganami.

Nadużyta gościnność

Do czasu, gdy bohaterowie będą chcieli udać się na nocny spoczynek, co najmniej kilku z nich otrzyma zalotne spojrzenia od paru młodszych Cyganek. Powinno się to odbyć jak najbardziej subtelnie; Cyganki dają jedynie znaki i czekają na zaloty bohaterów. Jeśli któryś z poszukiwaczy przygód odpowie na ten subtelny flirt, to w środku nocy wybuchnie straszna awantura, gdyż „zmartwieni" cygańscy mężczyźni obudzą drużynę, aby zapytać, czy nie widzieli oni „zaginionych" dziewcząt i „przypadkowo odkryją" je w towarzystwie bohaterów.

Wszystko to zostało, oczywiście, wcześniej zaaranżowane, ale bohaterowie, nawet jeśli to podejrzewają, nie znajdą sposobu na udowodnienie swoich domysłów. Cygańscy mężczyźni będą oburzeni tak niewdzięcznym nadużyciem ich gościnności. Zażądają niebotycznej zapłaty, jako rekompensaty za postępki bohaterów i będą z przesadą twierdzić, jak młode i niewinne są ich nieszczęśliwe córki, które, oczywiście, pozostają całkowicie bez winy. Dziewczęta będą również uczestniczyć w tym przedstawieniu. Wybuchną płaczem i będą głośno zawodzić, jak to niegodziwi bohaterowie wykorzystali ich niewinność. Nie przestaną wyć, dopóki poszukiwacze przygód nie dadzą pieniędzy, których żądają mężczyźni.

Kiedy sprawa zostanie załatwiona, Cyganie powiedzą, że są ludźmi honoru: nie poderżną bohaterom gardeł, mimo że na to zasłużyli, lecz pozwolą im do świtu zostać w obozowisku, jak wcześniej obiecali.

Następny ranek

Rano Cyganie nie wspomną o wydarzeniach poprzedniej nocy. Stwierdzą jedynie, że zamierzają wkrótce ruszyć na zachód, i odjadą, kiedy tylko Babka zbada wnętrzności olbrzymiego łuskowca. Jeśli do tej pory nie ubito interesu co do przepowiedni, Cyganie ponowią swą ofertę, podkreślając, jak cenna będzie dla bohaterów wiedza o tym, co pomoże lub zagrozi im po drodze.

Jeśli bohaterowie odrzucą ofertę lub jeśli już skończyły im się pieniądze, Cyganie dadzą do zrozumienia, że poszukiwacze przygód muszą natychmiast opuścić obozowisko i nie mogą zostać, by być świadkami przepowiedni. Przed rozpoczęciem wróżby Cyganie poczekają na odejście bohaterów. W ten sposób spotkanie właściwie dobiegnie końca. Przejdź do następnego rozdziału.

Przebłysk przyszłości

Jeśli bohaterowie zgodzą się na to, by przepowiedziano im przyszłość, zostaną poproszeni o wytypowanie osoby, która pójdzie do wozu Babki, gdy ta będzie gotowa. Tymczasem Goszuar zapuka do drzwi wozu i pełnym szacunku głosem oznajmi, iż nieznajomi chcieliby skorzystać z mocy czarodziejki, aby pomóc sobie w podróży.

Około dziesięciu minut później Goszuar oznajmi, że Babka jest gotowa przyjąć jednego z nich. Wskazuje na osobę, która wydaje mu się najbardziej naiwna i stwierdza, że Babka osobiście ją wybrała do wysłuchania przepowiedni w imieniu całej drużyny. Reszta poszukiwaczy przygód, wraz z Cyganami, zbiera się po drugiej stronie polany. Cyganie siadają w kręgu wokół popiołów ogniska i rozpoczynają dziwną pieśń, która, jak wyjaśnia Goszuar, jest modlitwą w intencji powiedzenia wróżby. Zaprasza pozostałych bohaterów, aby dołączyli. Napomyka również, że jest w zwyczaju, by w podzięce za te modły puścić w krąg kilka srebrnych monet.

Powinieneś poprosić, aby na czas przepowiedni wszyscy gracze z wyjątkiem wybranego wyszli z pokoju. Możesz kazać im naprawdę śpiewać, abyś mógł ich słyszeć i mieć pewność, że nie podsłuchają przepowiedni. Jakkolwiek to zrobisz, powinieneś upewnić się, że tylko jeden gracz usłyszy wróżbę z ust Babki i osoba ta musi przekazać ją innym jak najlepiej potrafi.

Przepowiednia

To, jak rozegrasz scenę przepowiedni, zależy tylko od Ciebie. Niektórzy MG i gracze lubią wymyślne inscenizacje, a inni nie. Możesz przyciemnić światło, aby stworzyć atmosferę tajemnicy i niepewności, ale reszta zależy od Ciebie.

Wóz jest bardzo niewyraźnie oświetlony przez mały koksownik i unosi się w nim silny zapach nieznanego kadzidła. Stara kobieta jest dokładnie owinięta ciemnym suknem i postać nie jest w stanie dostrzec wiele z jej wyglądu. Babka wskazuje, by bohater usiadł na leżącej obok poduszce. Do Ciebie należy decyzja, czy na poduszce już siedzi ciemny kot, czy bohater go zauważy i co będzie się działo potem – zależnie od tego, jak złośliwie nastawiony do świata jesteś w tej chwili...

Kiedy oczy poszukiwacza przygód dostosują się do ciemnego wnętrza, zauważy mały stolik z wyrytymi runami i mistycznymi symbolami, na którym stoi nierówny kryształ. Jego jedna strona (ta najbliższa Babki) jest równo odłupana i przejrzysta. Obok stołu znajduje się małe, drewniane wiadro, zawierające mokrą, śliską, powykręcaną masę, która musi być wnętrznościami łuskowca.

Stara kobieta zadaje bohaterowi kilka pytań o jego przeszłość i pragnienia na przyszłość, a następnie proponuje, że odpowie na każde pytanie, jakie zechce on zadać. Dawane przez nią odpowiedzi są wyjątkowo ogólnikowe i właściwie bezużyteczne. Na przykład:

Bohater: My, to znaczy ja i moi towarzysze, jesteśmy na wyprawie. Co możesz nam o niej powiedzieć?

Babka: Głupcy, co na ten przeklęty szlak ruszacie! Zgładzeni, gdy zwyciężycie; potępieni, gdy przegracie!



Bohater: No cóż, jest to, hę, pomocne. Gdzie zaprowadzi nas nasza droga?

Babka: Do końca wasza droga prowadzi, czy waszego, czy inszego – ma wiedza tu nie poradzi.

Rozmowa przebiega w ten sposób, aż do chwili, gdy bohater wyrazi powątpiewanie, co do zdolności Babki. W tym momencie wpada ona w nagły szał. Zanim bohater zdąży cokolwiek zrobić lub powiedzieć, starowina z zaskakującą siłą targa wiadro na stół, chwyta garść jego zawartości i ciska śliską masą w twarz bohatera, skrzecząc:

– Głupcze, głupcze! Czy nie widzisz wiadomości napisanej dla ciebie w świętych wnętrznościach? Czy nie widzisz okropieństw, które na ciebie czekają? Lepiej by było, żebyś nigdy nie opuścił swej nieszczęsnej matki! Przeklęci niech będą ci, co się tym parają! Po trzykroć przeklęci i potępieni niech będą ci, co nie zważają na mądrość wyroczni, gdyż będą się oni palić w najciemniejszych czeluściach nocy i będą mogli chodzić niczym widma po ziemi, kiedy cała ludzka rasa zaprawdę przeminie! Ruszaj w drogę, głupcze, ruszaj ku swej zgubie!

To faktycznie kończy spotkanie z Cyganami. Przepowiednia jest skończona i stara kobieta daje do zrozumienia, iż czas, aby bohater odszedł. Po zakończeniu wróżby Cyganie zaczynają składać swój obóz i bohaterowie powinni zrobić to samo.

SPOTKANIA OPCJONALNE

Tak jak w przypadku spotkań z kupcem i Cyganami, możesz ożywić ten etap podróży za pomocą kilku pomniejszych spotkań i wydarzeń. Oto kilka pomysłów. Możesz wykorzystać je kiedy tylko chcesz, zmienić, zignorować lub dodać swoje własne. Uważaj jednak, by poprzez te spotkania przesadnie nie osłabić drużyny. Służą one do urozmaicenia gry i większego zainteresowania podróżą. Nie są ważnymi elementami przygody.

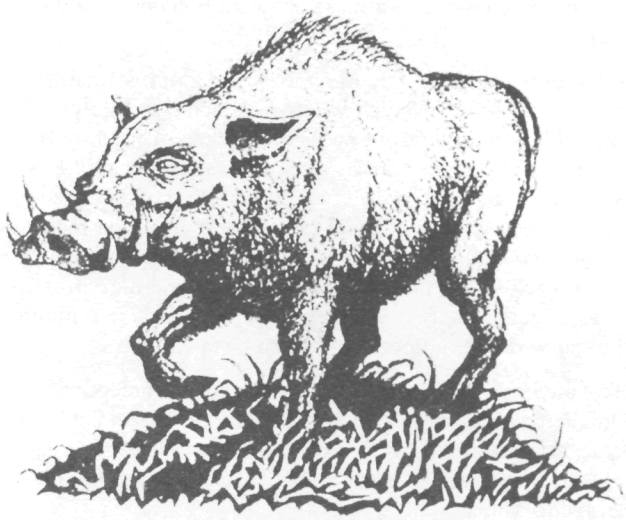
Następną rzeczą, o której warto pamiętać w tej fazie przygody, jest to, że spotkania te powinny wypaść dość naturalne. Unikaj wstawiania w tym rejonie zwierzoludzi i innych stworzeń Chaosu. Obszar naznaczonego przez Chaos lasu pojawi się w rozdziale *Krainy Obłędu*, tak więc, jeśli ta część lasu jest nieskażona i naturalna, to tym większy będzie kontrast, gdy bohaterowie spotkają się z efektami działania Chaosu.

Dzika przyroda

Lasy doliny Yetzin są siedzibą różnorodnych zwierząt, zarówno normalnych, jak i gigantycznych, opisanych w podręczniku **WFRP**. Choć jest wątpliwe, że stworzenia te zaatakowałyby drużynę ludzi (aczkolwiek mogłyby to zrobić olbrzymie pająki i skorpiony), to można je wykorzystać na różne inne sposoby, aby wzbogacić przygodę.

Jeleń
Kiedy bohaterowie idą drogą, z lasu dobiegają ich głośne trzaski. Przez 30 lub 40 sekund słychać, jak oddalają się i słabną. Jest to małe stado jeleni, które przestraszone nadejściem bohaterów, zerwało się do ucieczki przez zarośla. Nerwowi osobnicy mogą jednak pomyśleć, że ten hałas pochodzi od czegoś znacznie bardziej złowrogiego.

Dziki
Poszukiwacze przygód dochodzą do małej polanki, na której pasie się rodzina dzików. Dorosłe osobniki kwiczą ostrzegawczo i prowadzą prosięta do lasu, ale jeden z małych dzików biegnie w złą stronę. Zanim bohaterowie zorientują się, o co chodzi, okaże się, że znajdują się pomiędzy bardzo wystraszonym prosięciem a jego zaniepokojoną matką. Najprawdopodobniej ruszy ona na bohaterów, mając nadzieję na rozproszenie ich i zaprowadzenie swych prosiąt w bezpieczne miejsce. Jeśli bohaterowie nie stracą głowy i będą starać się uniknąć konfrontacji, to nie stanie się nic złego. Lecz jeśli sprawy wyślizgną im się z rąk, to dwa dorosłe dziki będą walczyć do śmierci w obronie swoich młodych.



Dziki kot
Podobna sytuacja może się pojawić, gdy bohaterowie natkną się na dzikiego kota, który właśnie zabił jelenia. Kot spogląda znad swej zdobyczy, kładzie uszy i głośno warczy. Jeśli bohaterowie staną w miejscu albo się trochę cofną, kot zaciągnie swój łup do lasu i poszukiwacze przygód będą mogli bezpiecznie iść dalej. Lecz jeśli wykonają jakiś ruch, który kot odbierze jako zagrożenie, może zaatakować w nadziei odciągnięcia ich stąd. Jak większość drapieżników, będzie próbował uciec, jeśli jego **Żyw** spadnie do połowy początkowego poziomu – przetrwanie jest ważniejsze niż zwycięstwo!

Olbrzymie nietoperze
Obok drogi bohaterowie zauważają obszar pokryty bielącymi się kośćmi. Są one rozmaitej wielkości i udany test **Inteligencji** (medyk +20, uczeń medyka +10, ranger +10, elf +10, kumulatywne) ujawni, że są to kości różnej wielkości zwierząt, a nie pozostałości istot ludzkich. Większość z nich należy do królików i innych małych zwierząt, ale są też większe.

Kości tworzą rodzaj rozproszonej smugi, prowadzącej w głąb lasu. Udane wykorzystanie umiejętności *tropienie* zaprowadzi poszukiwaczy przygód w ciemny gąszcz, stworzony z drzew. Rozgałęziają się one tak, iż tworzą lite sklepienie, przez które niewidoczne jest niebo.

W gąszczu tym jest tak ciemno, jakby panowała noc, a spod sklepienia słychać czasami warczący, ujadający dźwięk. Elf lub ranger rozpozna ten dźwięk jako odgłos wydawany przez olbrzymie nietoperze, jeśli wykona udany test **Int** (+20 dla postaci, która spotkała olbrzymie nietoperze uprzednio).

Co najmniej kilka nietoperzy zostało zbudzonych przez nadejście bohaterów, niezależnie od tego, jak dobrze się skradali. Będziesz musiał zdecydować, czy zaniepokoją je te hałasy; dużo zależy od tego, jak zachowują się bohaterowie i jak bardzo hałasują.

Jeśli spotkanie to ma miejsce przed zmierzchem, nietoperze mogą się budzić i przygotowywać do łowów. Mogą zaatakować bohaterów, szczególnie, jeśli same zostały zaatakowane. Zależnie od siły drużyny, pod drzewami może znajdować się od jednego do dwóch tuzinów nietoperzy.

Jadowite mrówki
Stworzenie wcale nie musi być duże, aby stanowić zagrożenie. Maszerująca przez las kolumna jadowitych mrówek może stanowić przerażający widok.

Pierwszą oznaką nadciągającej kolumny jest popłoch wśród leśnej zwierzyny, która ucieka niczym przed pożarem. W zapomnienie idą naturalne różnice pomiędzy drapieżcą a ofiarą – wilki uciekają razem z królikami, a dzikie

koty obok jeleni. W powietrzu czuć panikę, która może udzielić się też koniom bohaterów.

Możesz wykonać test **Opanowania** każdego konia, aby sprawdzić, czy uniknęły paniki, a następnie kazać jeźdźcom przerażonych koni wykonać test ryzyka (*jeździectwo* +10, *tresura* +10), aby odzyskali kontrolę nad swymi wierzchowcami; test może być powtarzany co rundę, aż do chwili, gdy się powiedzie. Tymczasem koń ponosi i w pełnym biegu rusza w losowo wybranym kierunku. Test nieudany o więcej niż 40% (lub niemodyfikowalny rzut kością 96+) oznacza, że postać została zrzucona i spadła 2 metry w dół.

Bohaterowie dobrze zrobią, jeśli opuszczą ten teren, a ranger uświadomi sobie po udanym teście **Inteligencji**, że nadciąga poważne zagrożenia. Jeśli test zostanie zdany o więcej niż 30%, postać może się domyślić, że chodzi o kolumnę jadowitych mrówek.

Mrówki pojawiają się na scenie K6+4 rundy po pierwszych spłoszonych zwierzętach. Początkowo wyglądają niczym czarna woda, rozlewająca się po dnie doliny. Kolumna ma K6+2 metry szerokości, a wszystko na jej drodze zostaje zjedzone. Rozprzestrzenia się na znajdujące się przy drodze drzewa, jak również zbiera z ziemi wszystko, co żywe. Z drzew zaczynają spadać małe ssaki, oblepione żywym całunem mrówek, a kolumna na ziemi połyka je, jak gdyby wpadły do jeziora.

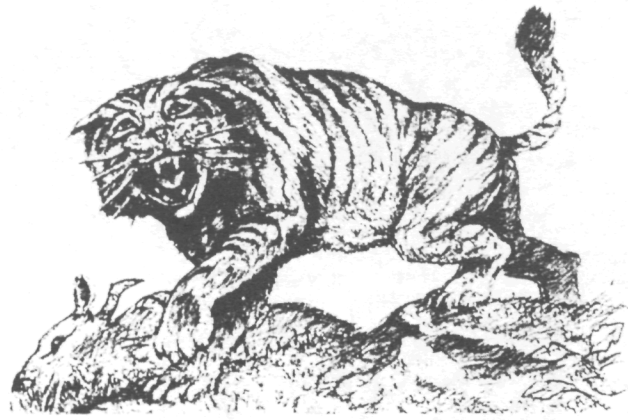
Jeśli bohaterowie wciąż są obok, kiedy na scenie pojawiają się mrówki, potraktuj je jako rój, ale zignoruj zasady rozpraszania i daj mrówkom 100 **Żywotności** zamiast normalnych 10. Możesz też zdecydować, że ich widok wzbudza strach we wszystkich żywych stworzeniach.

Bohaterowie mogą zdecydować się na walkę z mrówkami, ale naprawdę najlepiej zrobią, jeśli uciekną. Mogą z łatwością prześcignąć mrówki, ponieważ rój zawsze posuwa się w ostrożnym tempie (8 metrów na rundę), ale powstrzymanie go będzie raczej kłopotliwe. Ma on ponad 200 metrów długości – każdy zabrany punkt **Żywotności** oczyści dwa metry wzdłuż szerokości – całkowicie niemożliwe jest zabicie tylu mrówek w zwykły sposób.

Ogień zadziała na rój w normalny sposób, a bariera wodna stanie się przeszkodą, powstrzymując kolumnę o 10 minut za każdy metr swej szerokości – mrówki zbiją się w ogromną bryłę, która przepłynie na drugą stronę. Podczas przejścia wiele mrówek zginie (zredukuj **Żywotność** roju o K10 za każdy przepłynięty metr), ale dotrą one na drugi brzeg, chyba że zostaną porwane przez silny prąd.

Czar *Wezwanie roju* pozwoli rzucającemu na przejęcie kontroli nad początkowymi 20 metrami kolumny; można to wykorzystać na skierowanie mrówek w innym kierunku, ponieważ reszta kolumny ruszy za prowadzącymi. Można też zwrócić przód kolumny przeciwko jej reszcie, powstrzyma to ją na 2K10 minut oraz zmniejszy jej **Żywotność** o K10+10 punktów, po czym będzie ona kontynuować swój ruch.

Jak zauważyłeś, rój jadowitych mrówek jest strasznym przeciwnikiem i powinieneś bardzo uważać, gdyby bohaterowie chcieli wplątać się z nim w walkę. Jeżeli są nieostrożni i zbyt pewni siebie, to całkiem możliwe, że



skończą zjedzeni żywcem! Jeśli wszystko zawiedzie i bohaterowie nie uciekają, niech ich konie wyrwą się spod kontroli i poniosą poszukiwaczy przygód przez K10 rund, jak najdalej od mrówek.

Strażnik lasu

Spotkanie z drzewcem może okazać się groźne, jeśli bohaterowie rozbiją w lesie obóz i zapalą ognisko lub jeśli nie traktują lasu i jego mieszkańców z odpowiednim szacunkiem. Drzewiec może być jednak źródłem ciekawych informacji, ale pod warunkiem, że bohaterowie są wystarczająco cierpliwi.

Pierwszą oznaką nadejścia drzewca jest cichy szelest na krawędzi lasu. Wszystkie postacie mogą wykonać test **Inicjatywy** (ranger +10, elf +10, spotkanie drzewca poprzednio +20, kumulatywne), aby zauważyć, że w określonym miejscu drzewa wyglądają jakoś inaczej. Wtedy to jedno z nich poruszy się i wolno, wielkimi krokami podejdzie do bohaterów.

Jeśli poszukiwacze przygód rozpalili ognisko, to natychmiastowe jego zgaszenie będzie oznaką dobrego wychowania; rangerzy, elfy, elementaliści i druidzi zdadzą sobie z tego sprawę po udanym teście **Inteligencji**. Postać, która ugasi ogień, otrzyma dodatni modyfikator +10 do testów **Ogłady** w czasie spotkania z drzewcem.

Drzewiec spogląda na bohaterów przez czas, który wydaje się godziną, nie odpowiadając na żadne pozdrowienia czy próby nawiązania rozmowy, chyba że zostanie zaatakowany. W końcu odzywa się: w eltharinie, jeśli w drużynie są jakieś elfy, lub w staroświatowym, jeśli ich nie ma. Mówi bardzo wolno, przeciągając każde słowo trzy- lub czterokrotnie.

– Hhhmmmmmm... – mówi głosem przypominającym skrzypienie podłogi, tylko że znacznie niższym. – Aaaa więęęęęc tooooo nieeee ooorki. Myyyyyślaaałeeeem, żeeee tooooo ooorki wróóóóciiiły.

Jeżeli bohaterowie potraktują drzewca i las z należytym szacunkiem, jest to dobra okazja na uzyskanie kilku informacji. Oto kilka przykładowych pytań i odpowiedzi. Dla większego zrozumienia słów drzewca, nie zapisano ich w rozciągniętej formie.



Czy są tu w okolicy orki?
Były, niezbyt dawno temu.

Jak dawno temu?
Niedawno. Może trzy wasze życia.

Hę. A dokąd poszły?
Wysoko w góry i z powrotem. Niżej na wzgórza. Niszczyły i paliły wszystko na swej drodze; wielem drzew wtedy stracił.

Mmm, przykro nam to słyszeć. Nie wiecie może, gdzie dokładnie poszli?
Poza las.

Aaaa. Nie wiecie przypadkiem, czy wśród nich był czarodziej? Albo czy mieli z sobą jakieś potężne magiczne przedmioty?
Wiem tylko, ile bólu i cierpienia zadali ogniem i toporami. A jeszcze gorsze przekleństwo nadeszło po nich.

Przekleństwo?
Niecały las się wyleczył. Na południu znajduje się miejsce, w którym jestem bezsilny. Las krzyczy, a ja nie mogę nic zrobić.

Właściwie, co złego tam się stało?
Natura jest chora. Życie jest splugawione i pełne szaleństwa. Wszystko jest skażone.

A gdzie to dokładnie jest?
Przy krańcu tej doliny, tam gdzie góry przechodzą we wzniesienia.

Czy jest jakaś droga okrężna?
Tak, ale nie przez las.

W ostatnich zdaniach drzewiec z góry ostrzega bohaterów przed skażonym przez Chaos obszarem lasu, z którym spotkają się w *Krainach Obłędu*. Bohaterowie mogą zadawać dowolne pytania, ale powinni pamiętać, iż drzewiec wie tylko o tym, co dzieje się w lesie, i myśli jedynie o tym, co w jakiś sposób wiąże się z lasem. Dlatego, mimo że żyje tu od prawie tysiąca lat, jego wiedza jest w wielu sprawach mocno ograniczona, a odpowiedzi mogą być dość zagadkowe, chyba że bohaterowie zrozumieją sposób jego myślenia.

Bandyci

Innym zagrożeniem, jakie można spotkać na tej leśnej drodze, a właściwie na jakiejkolwiek leśnej drodze, są bandyci. Zwykle napadają na małe, słabo chronione kupieckie karawany oraz nieświadomych zagrożenia podróżników. Spotkana już przez bohaterów karawana Augustusa Brandywine'a była dla bandytów zbyt silna, więc w ogóle się na nią nie zasadzili. Podobnie grupa Cyganów wyglądała na mogącą stawić duży opór, a na dodatek bandyci nie wiedzieli o przewożonych przez Cyganów dobrach. Ale poszukiwacze przygód to inna sprawa. Mała drużyna, najwyraźniej nie znająca terenu, może wyglądać na łatwy łup dla grupy kilkunastu bandytów. Są to standardowi BN-i banici, dowodzeni przez herszta.

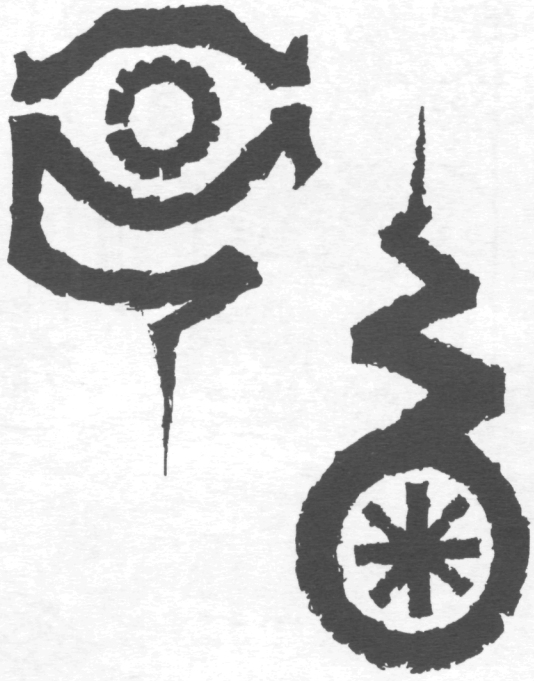
Znając las, bandyci prawdopodobnie postarają się urządzić jakąś zasadzkę. Na przykład, trzech lub czterech z nich mogłoby zwalić drzewo na drogę, tuż przed nosami bohaterów, a następnie popędzić pod osłonę

przewróconego pnia i przygotować łuki, podczas gdy główna grupa bandytów zaszłaby bohaterów od tyłu. Poszukiwacze przygód na koniach mogą spróbować przeskoczyć obalone drzewo; wymaga to testu ryzyka z modyfikatorem -20, chyba że postać posiada umiejętność *jeździectwo* (*woltyżerka* +20).

Bandyci polegają raczej na zastraszeniu niż na walce. Jeśli będą mieli okazję, to rozsądnie wyjaśnią, że otoczyli bohaterów i z każdej strony lasu wycelowane są w nich kusze (jest to kłamstwo, ale zwykle skutkuje!), i że naprawdę byłoby bezpieczniej i przyjemniej dla wszystkich zainteresowanych, gdyby bohaterowie rzucili broń oraz wszystkie cenne przedmioty, po czym powoli odjechali.

Jeśli bohaterowie stawiają jakiś opór, bandyci będą starali się unikać walki wręcz, polegając raczej na strzelaniu i osłonie lasu. Za każdym razem, gdy jakiś bandyta zginie lub zostanie wyłączony z walki przez trafienie krytyczne, wykonaj dla reszty z nich test **Cech Przywódczych** (-30 jeśli herszt zginął lub nie jest zdolny do walki). Przy pierwszym nieudanym teście przestaną walczyć i uciekną do lasu. Podobnie, jak w przypadku innych spotkań opcjonalnych, uważaj, aby nadmiernie nie osłabić drużyny. Jeśli któryś z bohaterów jest bliski śmierci, to nie zwracaj uwagi na testy **CP** – bandyci uciekną, kiedy któryś z nich zostanie następnym razem zraniony.

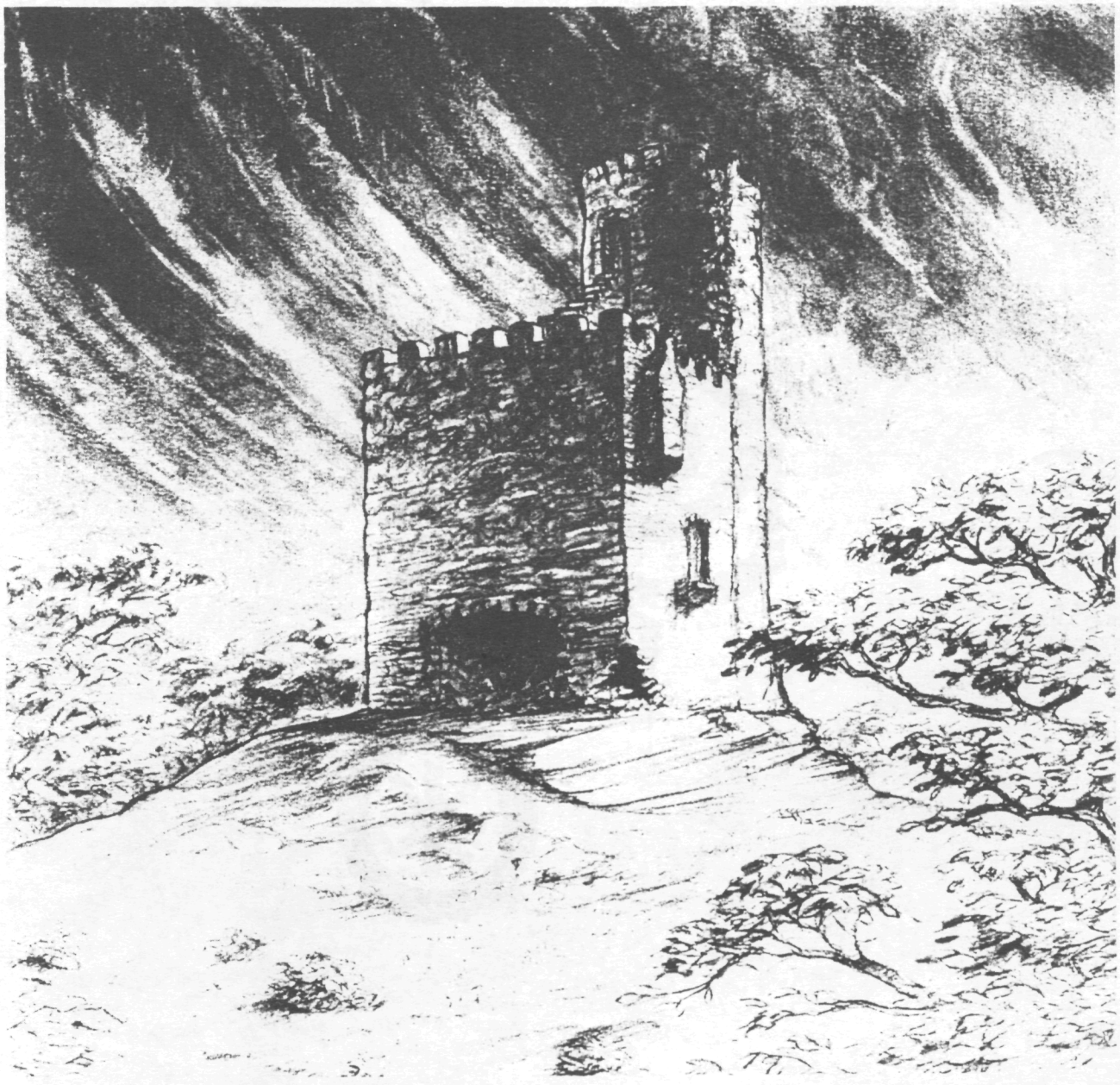




SAMOTNA WIEŻA

Droga wije się przez las, a bohaterowie raz po raz widzą pomiędzy drzewami rzekę Yetzin. Przez pewien czas droga wiedzie wzdłuż rzeki i dlatego kilkadziesiąt metrów w głębi przeciwległego brzegu bohaterowie ujrzą ponad drzewami małe, kamieniste wzgórze, zwieńczone zrujnowaną wieżą.

Jeśli bohaterowie posiadają mapę Torgocha (*Pomoc dla graczy nr 3*), to będą wiedzieli, że zdawał on sobie sprawę z istnienia wieży. Czy mogło to być miejsce, w którym Torgoch zatrzymał się w drodze do wyjścia z doliny? Tak czy owak, za kilka godzin będzie ciemno, a bohaterowie potrzebują miejsca na bezpieczny nocleg.



W tym rozdziale bohaterowie, napotykając po drodze kilka mniejszych problemów, przeszukują wieżę oraz znajdują istotny dokument (*Pomoc dla graczy nr 8*), który pozwoli im dostać się do kompleksu pod kamiennym kręgiem w finalnym rozdziale przygody. Dokument ten jest bardzo ważny, ponieważ bohaterowie będą go potrzebować, aby rozpocząć ostatni epizod. Powinieneś upewnić się, że w ten czy w inny sposób trafi on w ich ręce.

Lecz zanim poszukiwacze przygód zbadają wieżę, będą musieli przekroczyć rzekę Yetzin. Podczas, gdy gracze głowią się, jak to zrobić, proponujemy trochę historii...

Torgoch i wieża

Wieża ta była pierwszą budowlą, którą mijał Torgoch po swoim odejściu z kompleksu jaskiń za wodospadem. Jest to, zbiegiem okoliczności, ta sama wieża, której zbudowanie zostało opłacone Kryształem Powietrza. Orki zdobyły budowlę z łatwością. Tamtej nocy rozpętała się straszliwa burza, więc goblinoidy schroniły się tu na kilka dni.

Torgoch zajmował komnatę blisko szczytu wieży, a gdy na zewnątrz szalała burza, badał kryształ, dowiadując się coraz więcej o jego działaniu. Odkrył wystarczająco dużo, by zrozumieć, że jest przed nim jeszcze wiele nauki. Kiedy burza w końcu ustała, oświadczył orkom, że przezimują w wieży i dokończą wyprawę na wiosnę. Wojownicy z chęcią się zgodzili, gdyż w wieży znajdowały się duże zapasy jedzenia. Na dodatek nie mieli zamiaru iść przez wrogi teren w złą pogodę.

Torgoch zajął kwaterę władcy wieży, jego oficerowie dzielili na dole komnatę strażników, a reszta wojowników rozbiła się na polanie wokół wieży. Torgoch prawie cały czas spędzał na szczycie budowli, badając kryształ i coraz bardziej oddalał się od swoich podwładnych. W końcu zaczęli się go obawiać, poczęły krążyć plotki o jego dziwnym zachowaniu. Mówiono, że nigdy nie śpi, a gdy się rozeźli, jego oczy żarzą się ogniem. Większość wojowników odetchnęła, kiedy wczesną wiosną nagle oświadczył, iż czas kontynuować podróż do domu.

PRZEJŚCIE PRZEZ RZEKĘ

Na stosunkowo płaskim dnie doliny rzeka Yetzin nie jest już pędzącym górskim potokiem. Wciąż jest to jednak w miarę szybko płynąca rzeka, co widać po gałęziach i kłodach, które jej nurt niesie w tempie trochę większym od energicznego marszu.

Naprzeciw wieży rzeka ma około 30 metrów szerokości. Choć przy brzegach jest płytka, to na środku jej głębokość jest większa od wysokości człowieka. Nie jest możliwe przebrnięcie na drugą stronę ani pieszo, ani konno. Elf, ranger lub inna postać posiadająca umiejętność *wiedza o rzekach*, będą mogli się tego domyślić po udanym teście **Int**.

Pozostawia to bohaterom trzy możliwości. Mogą spróbować przepłynąć rzekę, mogą zbudować tratwę lub też posłużyć się magią. Jeśli ruszą w dół rzeki, w nadziei odszukania zdatnego do przeprawy brodu, to w najbliższym sąsiedztwie nie znajdą żadnego.

W zamierzeniach, przejście przez rzekę ma stanowić pomniejszy problem, który można rozwiązać dzięki odrobinie pomysłowości. Nie powinien on przysporzyć graczom zbyt wielu kłopotów ani zakończyć się poważnymi szkodami czy utratą ekwipunku. Chyba że uważasz, iż na to zasługują, rzecz jasna. Ale w czasie odgrywania sceny przejścia przez rzekę pamiętaj, że to właśnie wieża jest głównym celem tego epizodu.

Przepłynięcie rzeki

Jeśli bohaterowie nie mają nic przeciwko zamoczeniu ubrań, to przepłynięcie rzeki nie powinno stanowić problemu. Prąd jest silny, lecz niegroźny i jeśli będą chcieli przepłynąć rzekę na wprost, to drugi brzeg osiągną w odległości około 30-40 metrów w dół rzeki. Konie mogą bezproblemowo przepłynąć rzekę, jeśli poprowadzi się je za uzdę. Jeżeli bohaterowie mają coś, co powinno pozostać suche (jak proch strzelniczy, mapy i tym podobne), a nie jest przechowywane w wodoszczelnych pojemnikach, wtedy dla każdego przedmiotu powinien zostać wykonany test ryzyka. Gdy będzie on nieudany, to dany przedmiot zamoknie w czasie przepływania rzeki.

Zbudowanie tratwy

W lesie są ogromne ilości drewna i jeśli jedna lub więcej postaci posiada umiejętność *szkutnictwo* lub *stolarstwo* i odpowiedni zasób narzędzi, to powinno być możliwe zbudowanie tratwy, którą bohaterowie przedostaną się na drugą stronę rzeki. Wykonaj tajny test **Zr** wyszkolonej osoby o najwyższej **Zręczności**. Wynik rzutu powie Ci, na ile solidnie wygląda tratwa:

Wynik testu	**Jakość tratwy**
Zdany	Mocna
Nie zdany o 1-10	Zadowalająca
Nie zdany o 11-20	Chwiejna
Nie zdany o 21-30	Niepewna
Nie zdany o 31+	Niebezpieczna

Wystarczy, że opiszesz graczom jedynie ogólny wygląd skończonej tratwy. Sami będą musieli zdecydować, jak bardzo odważą się ją obciążyć.

Mocna: tratwa jest trwała i użycie jej nie stanowi ryzyka (ale patrz *Sterowanie tratwą* dalej).

Zadowalająca: tratwa może unieść spory ciężar, ale jeśli będzie przeładowana, może stać się niebezpieczna. Kiedy przepływa przez rzekę (za każdym razem, gdy zrobi to więcej niż raz) istnieje prawdopodobieństwo, iż przełamie się i zatonie: równe jest ono 2% za każdą osobę i 10% za każdego konia, jednocześnie znajdujących się na tratwie. Patrz *Tonięcie* dalej.

Chwiejna: tratwa wygląda dość krucho i prawdopodobnie nie uniesie dużego ładunku. Kiedy przepływa przez rzekę (za każdym razem, gdy zrobi to więcej niż raz) istnieje prawdopodobieństwo, iż przełamie się i zatonie: równe jest ono 4% za każdą osobę i 20% za każdego konia, jednocześnie znajdujących się na tratwie. Patrz *Tonięcie* dalej.

Niepewna: tratwa wygląda na dość niebezpieczną, ale bohaterowie mogą zechcieć zaryzykować. Kiedy przepływa przez rzekę (za każdym razem, gdy zrobi to więcej niż raz)

istnieje prawdopodobieństwo, iż przełamie się i zatonie: równe jest ono 6% za każdą osobę i 30% za każdego konia, jednocześnie znajdujących się na tratwie. Patrz *Tonięcie* dalej.

Niebezpieczna: tratwa wygląda na śmiertelną pułapkę. Kiedy wciągana jest do wody, odpadają od niej części, po czym rozpada się na kawałki. Dumni konstruktorzy mogą jedynie obserwować, jak pojedyncze kłody spokojnie spływają w dół rzeki.

Sterowanie tratwą
Zbudowanie tratwy i załadowanie jej wszystkimi bagażami to jedna sprawa, ale kierowanie nią na bystro płynącej rzece to już zupełnie co innego. Upewnij się, że wiesz, w jaki sposób bohaterowie proponują sterować tratwą po skończeniu jej budowy. Praktycznie istnieją dwie wykonalne opcje: mogą przeprowadzić tratwę na drugą stronę za pomocą drągów albo też ktoś może przepłynąć z liną przez rzekę, a następnie przeholować tratwę na drugi brzeg. Gracze mogą wpaść na inne, bardziej odkrywcze pomysły, z których część może zadziałać. Sam będziesz musiał ocenić, czy są wykonalne.

Kiedy tratwa płynie przez rzekę (za każdym razem, gdy robi to więcej niż raz), wykonaj test na podstawie średniej **Int** i **I** postaci, która dowodzi operacją (najlepiej postać z umiejętnościami *wiosłowania*, *żeglowania* i *wiedzy o rzekach*), i zmodyfikuj wynik o maksymalnie +/-30 w zależności od tego, jak oceniasz sposób sterowania. Jeśli test jest udany, tratwa bez problemu dociera na drugą stronę rzeki. Jeśli jest nieudany, tratwa zostaje zniesiona K6 x 100 metrów w dół rzeki i trzeba wykonać test ryzyka (*wiosłowanie* +10, *żeglowanie* +10, *wiedza o rzekach* +10), aby uniknąć zatonięcia (patrz dalej).

Tonięcie
Jeśli coś poszło naprawdę źle, tratwa może zacząć tonąć. Wszystkie postacie i konie na tratwie muszą przygotować się do pływania. Bohaterowie muszą wykonać test **Zr**, aby nie upuścić trzymanych w rękach przedmiotów. Dodatkowo, wszystko co znajdowało się na pokładzie tratwy tonie (chyba że jest to coś, co z natury utrzymuje się na wodzie) albo moknie.

Magia

Jeśli bohaterowie posiadają odpowiedni magiczny repertuar, mogą równie dobrze wykorzystać go do rozwiązania problemu przedostania się przez rzekę. Na przykład czar *Magiczny most* pozwoli bohaterom na wygodne i bezpieczne przejście rzeki, a jeśli w drużynie jest elementalista, użyteczne mogą okazać się takie czary, jak *Spacer po wodzie* czy *Rozstąpienie wód*. Wykorzystać można również mikstury lub przedmioty magiczne, które umożliwiają latanie.

Sam powinieneś bez zbytnich problemów ocenić, czy zaproponowana metoda będzie skuteczna, gdyż istnieje zbyt wiele możliwości, by je tu wszystkie dokładnie opisać.

WIEŻA

Kiedy już bohaterowie znajdą się na drugim brzegu rzeki, będą mogli z łatwością dojść do wieży. Stoi ona na szczycie małego, kamienistego wzgórza, które wznosi się jakieś 30-40 metrów ponad korony drzew. W górę prowadzi zarośnięta i dawno zapomniana ścieżka, ale jeśli bohaterowie jej nie zauważą (test **I**, *tropienie* +10), to i tak przedostanie się do wieży między drzewami nie będzie zbytnio trudne.

DOJŚCIE DO WIEŻY

Szczyt wzgórza jest zaokrąglony, a tu i ówdzie widnieją odsłonięte skały. Wieżę otacza naturalna polana o średnicy około 30 metrów. Budowla jest w znacznej części zrujnowana. Widoczne są na niej wyraźne ślady krasnoludzkiego rzemiosła, które można rozpoznać po udanym teście **Int** (krasnolud +10, *kamieniarstwo* +10). Jednak rozmiar ocalałych drzwi i inne szczegóły konstrukcji wskazują, że została zbudowana dla mieszkańców ludzkiego wzrostu. *Mapa nr 4* pokazuje ogólny plan wieży. Składa się ona z okrągłej wieży głównej i prostokątnej konstrukcji dobudowanej z boku.

Niedźwiedzie

Naziemny poziom wieży (lokacja 2) został zajęty przez niedźwiedzicę i jej dwa niedźwiadki. Małe potrafią już chodzić, lecz są bardzo młode, a matka jest wobec nich niezwykle opiekuńcza. Będzie świadoma nadejścia bohaterów praktycznie od momentu ich wejścia na polanę. Wyjdzie spod podstawy wieży i spróbuje ich przestraszyć.

Od graczy zależy, jak poradzą sobie z niedźwiedzicą. Mogą po prostu zabić zwierzę lub też (szczególnie, jeśli w drużynie są wyznawcy Taala lub Starej Wiary) mogą poszukać bardziej pokojowego rozwiązania. Istnieje szansa, że powiedzie się użycie umiejętności *posłuch u zwierząt*, ale tylko dopóty, dopóki żaden z bohaterów nie zbliży się do niedźwiedzicy i młodych bardziej niż wyszkolona postać i nikt nie będzie wykonywał gwałtownych ruchów. Pierwszopoziomowy czar druidyczny *Władanie zwierzętami* całkowicie zlikwiduje zagrożenie ze strony niedźwiedzicy, choć druid, który pozwoli na to, by zwierzętom stała się jakaś krzywda, będzie miał poważne kłopoty ze strony mocy Starej Wiary.

Otoczenie

Kiedy problem z niedźwiedziami zostanie rozwiązany, bohaterowie będą mogli odpowiednio zbadać teren. Okrągła wieża wygląda, jakby miała około pięciu pięter wysokości, podczas gdy prostokątna konstrukcja ma trzy piętra.

Wejście do stajni (lokacja 2) zawaliło się, a jeden z rogów muru się rozsypał. Jedyne inne wejście do wieży prowadzi przez drzwi w obu bocznych murach, znajdujące się około 3 metrów nad ziemią. Na ziemi, poniżej drzwi, leżą zwęglone i połamane resztki drewnianych schodów. Zniszczył je Torgoch, kiedy opuszczał wieżę. W murze, u spodu obu drzwi, są wąskie półki, nie szersze niż 30 centymetrów.

Na zewnętrznych ścianach znaleźć można uchwyty dla rąk i nóg. Postać z umiejętnością *wspinaczka* bez kłopotu zdoła wejść na mur.

Dach wieży został zajęty przez duże stado gawronów (są to żyjący stadnie, trochę mniejsi kuzyni kruków,

opisanych w części *Małe zwierzęta* w *Bestiariuszu* podręcznika **WFRP**). Gdy bohaterowie podchodzą do wieży, od razu zauważają latające wokół duże, czarne ptaki i słyszą prawie nieprzerwane krakanie.

OPIS MAPY

1. Stajnie

Jedyne wejścia do wieży na poziomie gruntu zdają się prowadzić przez kilka miejsc, w których mur się rozkruszył, otwierając dostęp do stajni, gdzie legowisko zrobiły sobie niedźwiedzie.

Wnętrze wieży na poziomie gruntu wygląda na jedno duże pomieszczenie. Jest ono ciemne i wyjątkowo cuchnące. Podłoga jest pokryta różnymi kośćmi zwierząt, a wokoło pełno jest stert zwierzęcych odchodów. Do ścian pomieszczenia, około 1,5 metra nad ziemią, przymocowanych jest wiele metalowych obręczy; są one solidnie przerdzewiałe. Nie ma tu nic interesującego ani wartościowego.

2. Ciemnica

Najniższy poziom wieży zajmuje mała cela bez okien, do której wrzucano więźniów ze znajdującej się powyżej lokacji 4. Cela ma kształt butelki. Jej „szyjka" ma trochę ponad pół metra szerokości i półtora metra długości od klapy w podłodze w lokacji 4, następnie rozszerza się w główną celę, o średnicy 3 metrów i takiej samej wysokości.

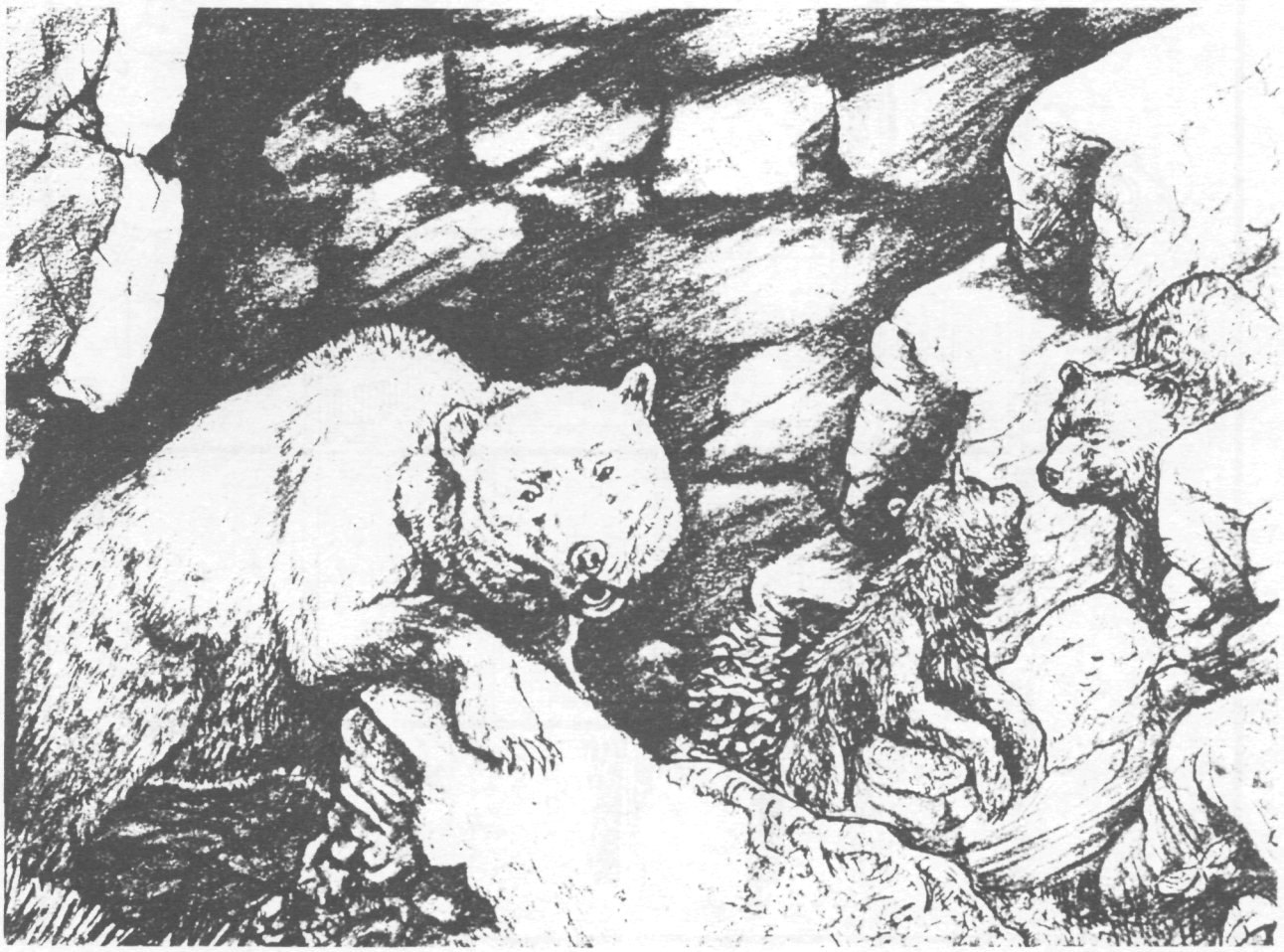
Ściany celi zbudowano tak, aby były wyjątkowo gładkie. Dlatego też więzień nie mógł wydostać się z nieji bez pomocy z zewnątrz. Są one traktowane jako stroma powierzchnia, a wszystkie testy związane ze wspinaniem się mają tu ujemny modyfikator -10.

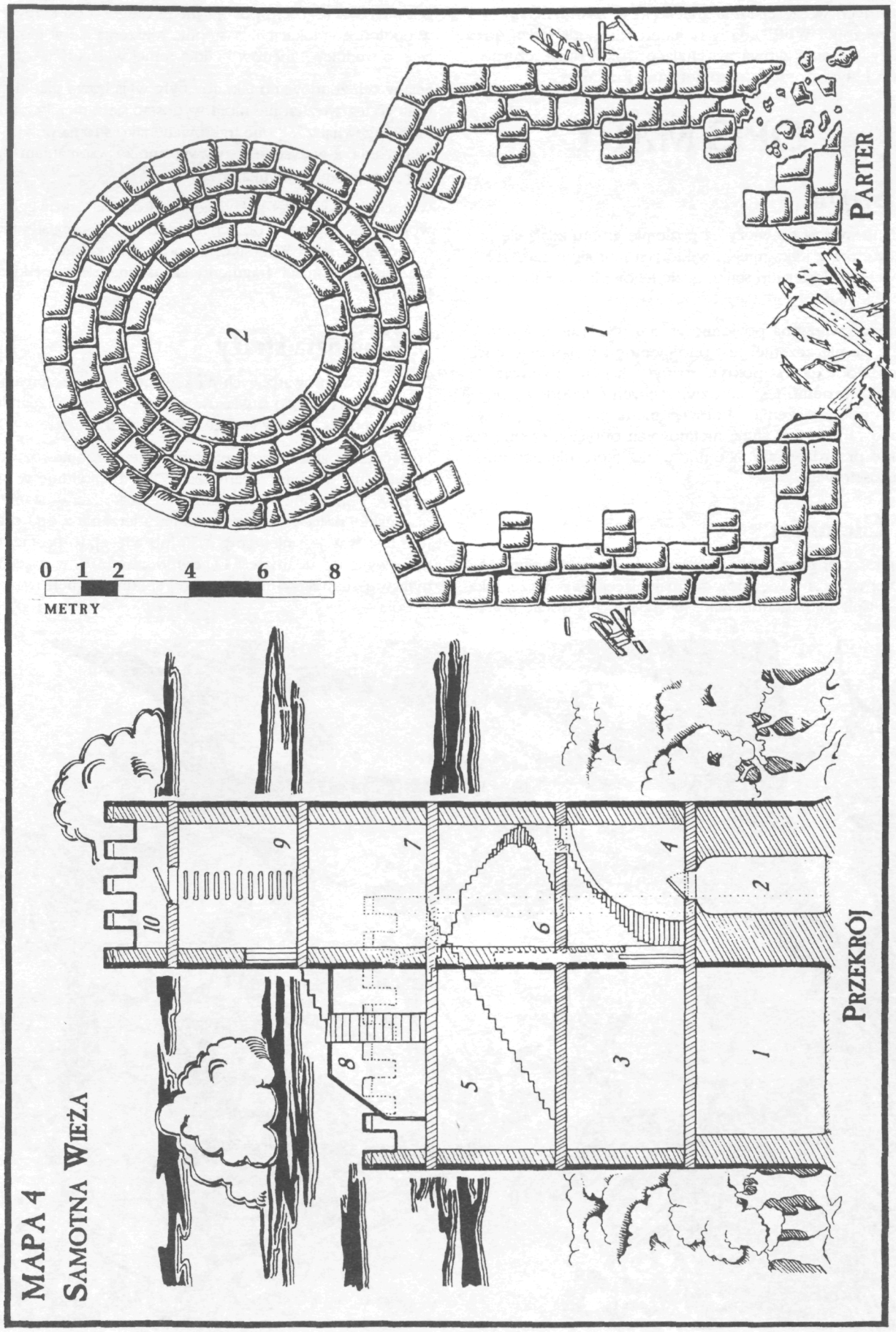
W kącie leży szkielet nieżyjącego od dawna orkowego wojownika, którego Torgoch wtrącił do celi, a następnie o nim zapomniał. Wszystko, co pozostało z tego nieszczęśnika, to kości, fragmenty zasuszonej skóry i jakieś łachmany.

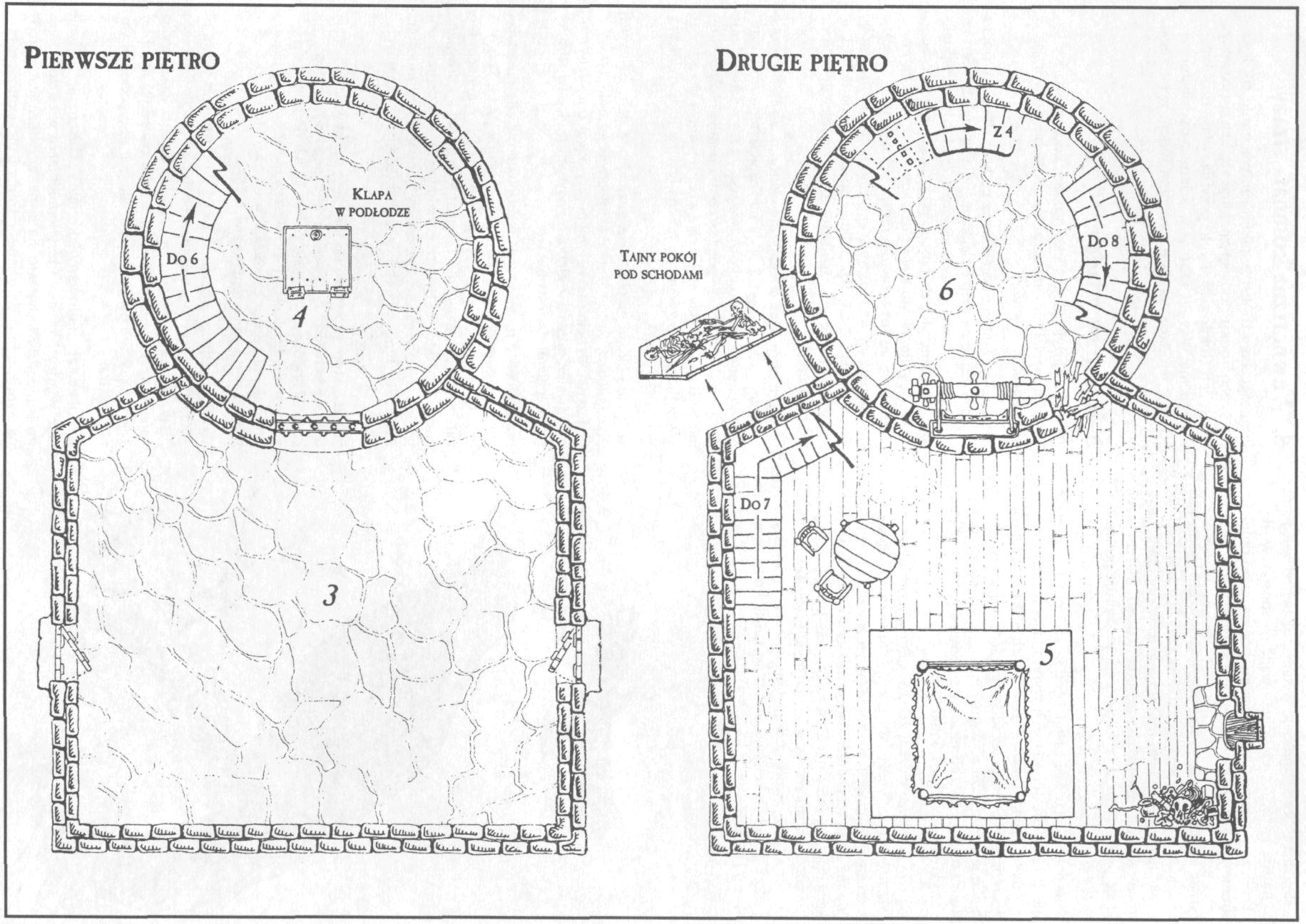
3. Komnata straży

Dwoje drzwi prowadzących na zewnątrz jest spaczonych i przyrdzewiałych do zawiasów, ale drewno jest przegniłe i drzwi można łatwo wyłamać (**Wyt** 1, **Obr** 6)

Postać, która stoi na zewnętrznej półce i próbuje rozwalić drzwi, musi wykonać udany test **WW**, aby solidnie w nie uderzyć i otrzymuje -2 do zadanych uszkodzeń – stanie na wąskiej półce znacznie utrudnia uderzenie z całą siłą. Jeśli test **WW** jest nieudany o 20 lub więcej, to postać musi wykonać udany test **I** (*wspinaczka* +10), w przeciwnym wypadku straci równowagę i spadnie 5 metrów w dół.




MAPA 4
SAMOTNA WIEŻA
PARTER
PRZEKRÓJ
0 1 2 4 6 8
METRY
1
2
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10


PIERWSZE PIĘTRO
KLAPA
W PODŁODZE
DO 6
4
3
DRUGIE PIĘTRO
Z 4
DO 8
TAJNY POKÓJ
POD SCHODAMI
6
DO 7
5

Jeśli jedna z postaci próbuje wyłamać drzwi od wewnątrz, to musisz zwrócić szczególną uwagę na sposób, w jaki chce tego dokonać. Jest to ważne, ponieważ po drugiej stronie jest jedynie pięciometrowy spadek!

Postać kopiąca w drzwi lub uderzająca w nie bronią nie będzie zagrożona, lecz osoba, która zechce szarżując wyłamać drzwi ramieniem lub uczynić to w podobny gwałtowny sposób, musi wykonać udany test **I**, inaczej przebije się przez drzwi, a chwilę potem poszybuje prosto w dół...

Sam pokój straży jest zaśmiecony resztkami zniszczonych mebli i gruzem. Na ścianach wyryto kilka napisów w orrakh, języku orków. Część z nich wskazuje, że Torgoch przebywał tu przez kilka miesięcy, a jego wojownicy nie mogli się doczekać wyruszenia z powrotem do domu. Reszta to z reguły prostackie dowcipy na temat osobistych nawyków innych wojowników.

Na tym poziomie ciężka, żelazna kratownica blokuje wejścia do okrągłej wieży. Wydaje się, że jest opuszczona z otworu w suficie. Całkowicie przyrdzewiała do obudowy. Nie ma śladu mechanizmu podnoszącego kratownicę, ale każda postać, która ma za sobą chociaż jedną profesję wojownika, uświadomi sobie po udanym teście **Int**, że mechanizm ten prawdopodobnie znajduje się na wyższym piętrze. Jeśli bohaterowie zechcą wyłamać kratę, to ma ona **Wyt** 6 i **Obr** 16.



4. Wewnętrzna komnata straży

Pomieszczenie to jest w takim samym stanie jak lokacja 3. Na środku podłogi znajduje się klapa prowadząca do celi (lokacja 2). Rygle przyrdzewiały do obić, a klapa ma **Wyt** 2 i **Obr** 4. W ścianę wbudowane są schody, wiodące zgodnie z ruchem wskazówek zegara do lokacji 6.

5. Kwatery władcy

To piętro służyło kiedyś jako osobista kwatera władcy. Torgoch przejął to pomieszczenie dla siebie po tym, jak orki zagościły w wieży.

W pomieszczeniu jest drewniana podłoga. Obszary podłogi zaznaczone na mapie delikatną linią są niebezpiecznie przegniłe i zawalą się pod ciężarem 750 lub więcej punktów obciążenia. Każda postać, posiadająca umiejętność *wykrycie pułapek* lub *stolarstwo* zauważy te miejsca po udanym teście **Int** (powtórz test przy każdym z miejsc). Bohater stojący na obrywającej się podłodze może spróbować wykonać test **I**, aby uniknąć spadnięcia na dół. Ci, którym się to nie uda, spadną 3 metry do lokacji 3, doznając obrażeń.

Przy jednej ze ścian znajduje się platforma wzniesiona około metra nad podłogę. Stoi na niej zapleśniałe łoże o czterech kolumnach. Dodatkowo we wschodnią ścianę wbudowany jest kominek. W pomieszczeniu panuje nieład – mimo że duży, okrągły stół wciąż stoi, to jedno z dwóch krzeseł jest przewrócone, a pościel leży na łożu zwinięta w kłębek.

W kącie pokoju, na podłodze, znajduje się sterta dziwnych przedmiotów. Są to różnorakie zwierzęce czaszki, tykwy i naczynia wypełnione barwnym proszkiem oraz dziwaczny kawałek drewna z głęboko wyrytymi po jednej stronie równoległymi nacięciami.

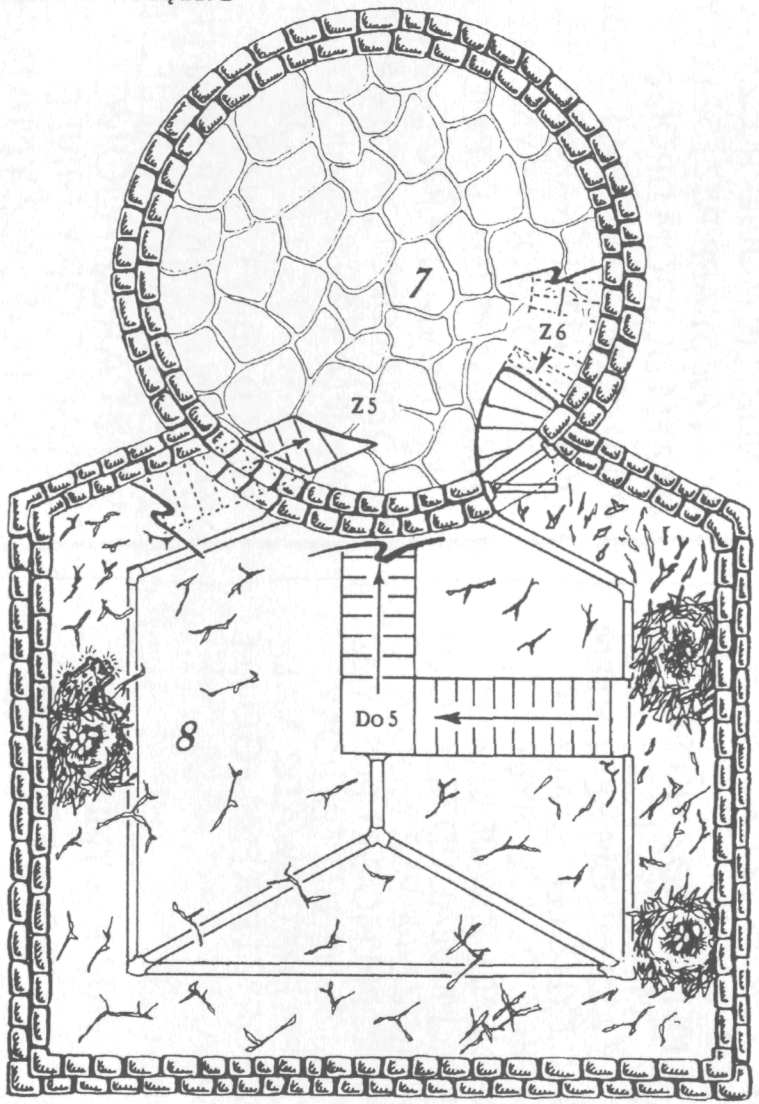
Przedmioty te mogą zaciekawić bohaterów, ale nie mają specjalnego znaczenia. Zostały porzucone przez Torgocha. Część z nich wykorzystywał w swoich rytuałach, lecz żaden nie jest magiczny. Trzymał je przy sobie głównie z tego powodu, że były to przedmioty, które szaman powinien był gromadzić. Zacząwszy panować nad mocami Kryształu Ognia, przestał czuć potrzebę posiadania tych ozdóbek.

Schody, które prowadzą do lokacji 7, są drewniane i znajduje się w nich ukryte wejście do tajnego pokoju (6a): część schodów podnosi się na zawiasach do góry, odsłaniając małe, kredensowe pomieszczenie. Zawiasy są zardzewiałe, ale połączona **Siła** o wielkości 7 lub większej wystarczy do wyważenia drzwi.

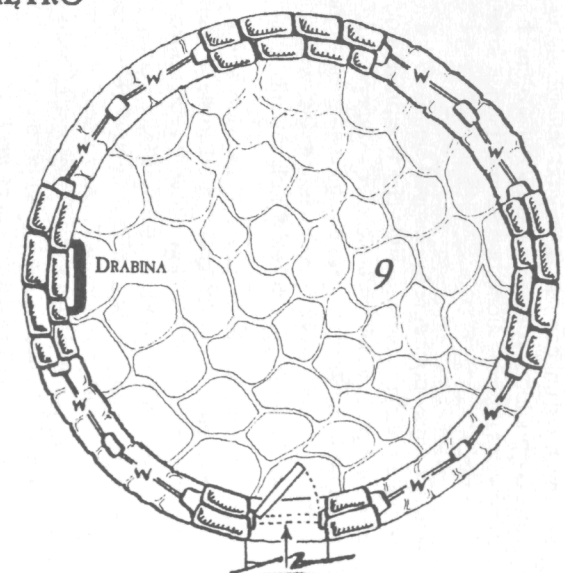
Wewnątrz tajnego pokoju są jakieś stare naczynia i dwa szkielety, z których jeden ma na sobie pozostałości kolczugi. Powietrze jest wyjątkowo stęchłe i możesz kazać wykonać test **Wytrzymałości** postaci, która otworzyła komorę. Test ten jest całkowicie zbędny, ale gracze przecież o tym nie wiedzą!

Pokój został zbudowany jako tajne schronienie. Jedynie sam władca i krasnoludzcy kamieniarze wiedzieli o jego istnieniu. Kiedy stało się jasne, że wieża jest stracona, wódz zabrał on trochę jedzenia i picia oraz część

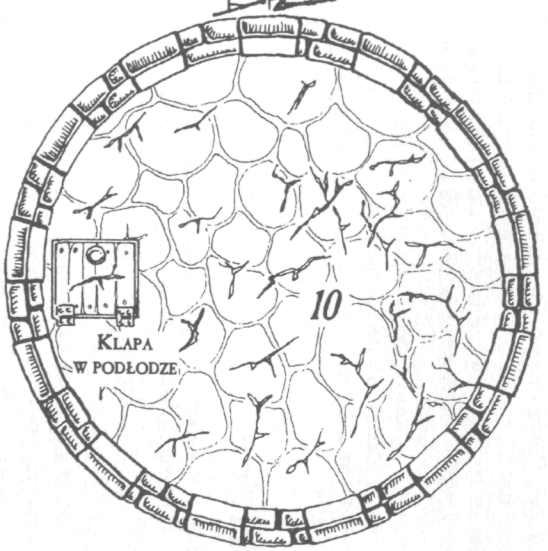
Trzecie piętro



Czwarte piętro



Dach



swoich bogactw, które akurat miał pod ręką (kilka klejnotów, ulubiony miecz i swą aktualną kochankę) i skrył się w sekretnym pomieszczeniu. Miał nadzieję, że orki wkrótce ruszą w dalszą drogę, ale śmiertelnie się rozczarował. Dwa dni po wkroczeniu orków do wieży oboje umarli z powodu uduszenia. W zamierzeniach, miejsce to miało być jedynie czasową kryjówką i nie było w nim zapasów ani odpowiedniej wentylacji.

Szkielety są nieożywione. Obok kościotrupa w zbroi leży magiczny miecz (dodaje +5 do **Inicjatywy** władającej nim osoby). W jednym z naczyń znajduje się 8 klejnotów, każdy warty 50 ZK.

6. Półpiętro

W tym miejscu podłoga jest kamienna. Schody prowadzą do lokacji 4. Drzwi do lokacji 5 leżą w kawałkach na podłodze.

Podłoga nad schodami do lokacji 4 jest podziurawiona otworami, dzięki którym obrońcy mogli bez ryzyka atakować wchodzących po schodach intruzów, strzelając do nich czy wylewając im na głowy gorący olej. Poza tym, znajduje się tu mechanizm kołowrotu, który pozwalał na opuszczanie i podnoszenie kratownicy między lokacjami 3 i 4. Kołowrót i łańcuchy są obecnie całkowicie przyrdzewiałe do obudowy.

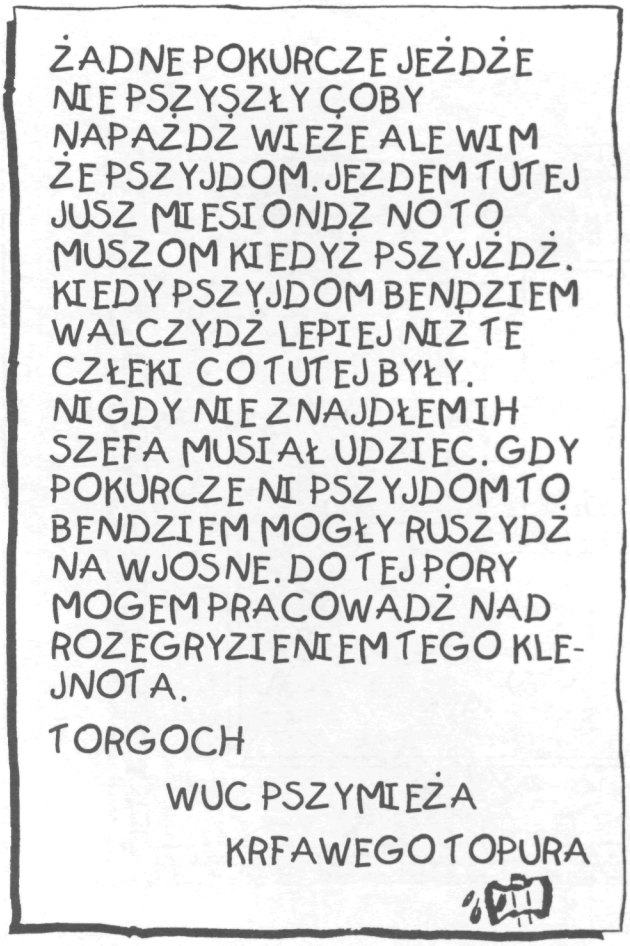
7. Obserwatorium

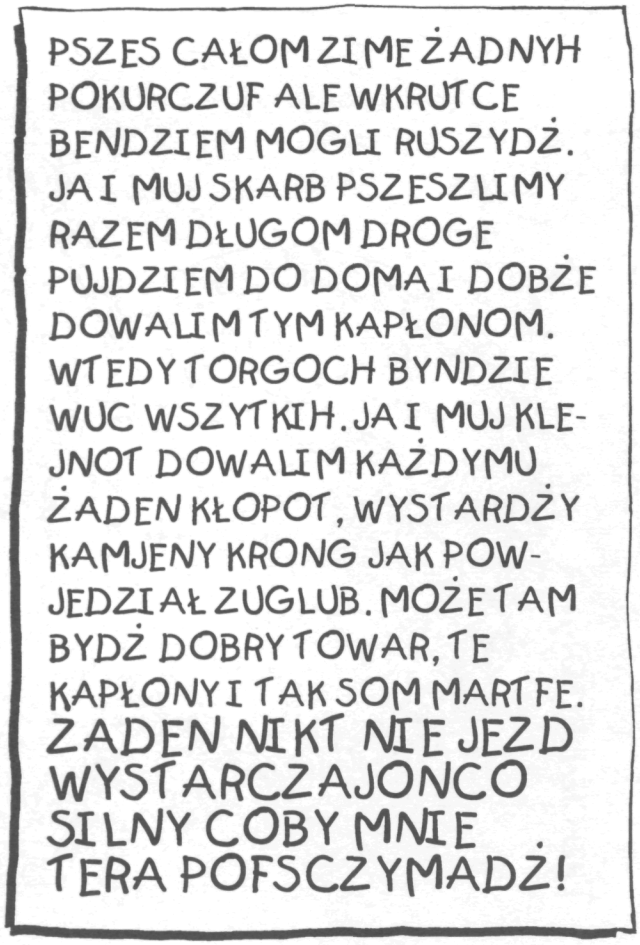
W tym pomieszczeniu panuje nieład. Duży i lekko skrzywiony trójnóg z brązu leży na podłodze pośrodku sterty szklanych odłamków. Jest zielony od śniedzi, ale w miarę cały. Na podłodze rozrzucone są resztki spalonych pergaminów, a także osmalone pozostałości biurka, krzesła i innych mebli.

Władca wieży pobieżnie interesował się magią i w tym właśnie pokoju badał wszystkie ciekawe przedmioty, zgromadzone podczas swych łupieżczych wypraw. Wśród nich znajdowała się kryształowa kula, ustawiona na trójnogu z brązu. Wykorzystywał ją w zaciszu swojej wieży do wypatrywania potencjalnych celów i planowania zasadzek.

Kiedy orki zajęły wieżę, zniszczyły prawie wszystko w tym pomieszczeniu, zanim Torgochowi udało się powstrzymać swych rozochoconych wojowników. Przebrał pozostałości i wziął wszystko, co jeszcze nadawało się, według niego, do użycia. Następnie wprowadził się tu w celu badania Kryształu Ognia. Nie odczuwał, rzecz jasna, potrzeby posprzątania pomieszczenia i sam zdołał zgubić wśród śmieci dwie kartki własnych notatek. Jeśli bohaterowie przeszukają pokój, znajdą *Pomoce dla graczy nr 9* i *10*.

Szklane fragmenty oraz trójnóg dają niewyraźną, lecz pozytywną odpowiedź na *wykrywanie magii*. Sama kryształowa kula nigdy właściwie nie miała żadnych specjalnych mocy,

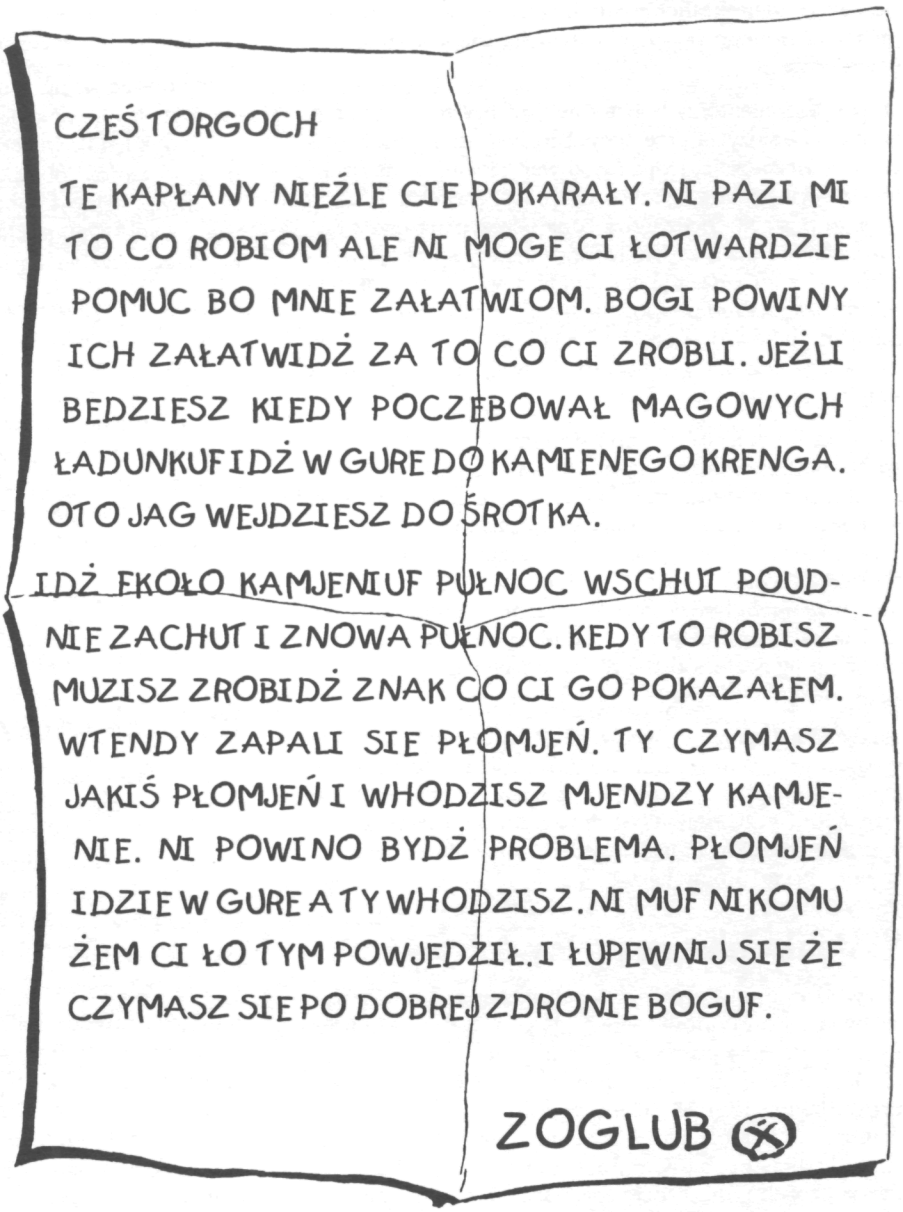




aczkolwiek stopniowo, z biegiem lat, przejęła magiczną aurę trójnogu.

Prawdziwa kryształowa kula nie nadaje się do naprawy, a jeśli ktoś spróbuje połączyć jej fragmenty, nie będzie w stanie znaleźć wszystkich kawałków. Jeśli jednak na trójnogu umieści się dowolną szklaną kulę, zadziała ona jak nowa. To trójnóg jest magiczny, a nie służąca do podglądania kula, która jest na nim umieszczona! Jedyne, co musi zrobić użytkownik, to wpatrywać się w szklaną kulę na trójnogu przez pełną minutę i wykonać udany test **SW** (*wróżenie* +10, możność rzucania czarów +10). Będzie wtedy w stanie zobaczyć, co dzieje się w dowolnym miejscu w zasięgu około ośmiu kilometrów od obecnej lokacji.

Istnieją dwa ograniczenia, co do podpatrywania: po pierwsze, użytkownik musi określić, jakie miejsce chce widzieć, a po drugie, musi to być obszar, który przynajmniej raz odwiedził. Jeśli warunki te nie zostaną spełnione, nie będzie mógł stworzyć w swym umyśle obrazu tego miejsca i przyrząd nie będzie wiedział, co pokazać. Zauważ, że przedmiot ten ukazuje jedynie teraźniejszość – nie może spoglądać w przeszłość ani przyszłość.



8. Dach

Schody z lokacji 6 kończą się drzwiami (spaczonymi i na stałe przyrdzewiałymi, **Wyt** 3, **Obr** 8), które wychodzą na dach wieży. Pokryty on jest posmołowanymi płytami łupkowymi. Wokół krenelażu biegnie pasaż, a schody prowadzą w górę, na wyższe piętra okrągłej wieży (lokacja 9).

Dach jest domem dla sporego stada gawronów, które będą bardzo poruszone, jeśli ktoś wkroczy na ich terytorium. Każda osoba, chcąca wyjść na mury, zostanie zaatakowana przez K4 ptaki.

Prawie cały dach jest pokryty dużymi gałęziami, piórami i odchodami, co nadaje mu wygląd ogromnego ptasiego gniazda ze wznoszącym się nad nim grzbietem pokrytego łupkami dachu. Każda postać, która wykona udany test **I**, zauważy, że wśród budulca gniazd znajduje się wiele jaskrawych i lśniących obiektów. Są wśród nich monety, kawałki stłuczonego szkła, emaliowany metal i inne błyszczące przedmioty. Między gałęziami i odpadkami widać nawet kilka kamieni szlachetnych. Co ważniejsze, w miejscu zaznaczonym na mapie dachu można dostrzec wystający ze sterty gałęzi i piór kraniec skrzynki na pergaminy, wykonanej z kości słoniowej i wysadzanej klejnotami.

Zdobycie tej skrzynki może nastręczyć sporo kłopotów. Kiedy tylko jakaś osoba rozpocznie przetrząsanie ogromnej konstrukcji gniazda, w niebo wzbije się chmara kraczących, protestujących ptaków. Każdy na dachu zostanie oblepiony przez wściekłe, rozdrażnione gawrony.

Gawronów jest po prostu zbyt wiele, by rozpatrywać to jako standardową walkę. Zamiast tego, każda postać na dachu otrzymuje co rundę K6 automatycznych trafień z **Siłą** 0. Każda osoba, która otrzyma w jednej rundzie więcej niż 4 zadające obrażenia trafienia, musi wykonać test **Op**, inaczej zostanie zmuszona do wycofywania się w stronę drzwi, aż do momentu, gdy powiedzie się jej kolejny test **Op**. Może on być powtarzany co rundę.

Bohaterowie mogą, jeśli chcą, próbować walczyć z hordą gawronów. Otrzymują modyfikator ujemny -10 do **WW** z powodu małych rozmiarów ptaków i ich zwinności,

ale każde udane trafienie automatycznie zabija lub unieruchamia jednego ptaka. W całym stadzie jest 2K10+50 gawronów.

Oczywiście, niektórzy bohaterowie zechcą rozwiązać ten problem bez użycia przemocy. Umiejętność *posłuch u zwierząt* zadziała, jednak pod warunkiem, że na dach wyjdzie tylko jedna wyszkolona osoba. Nawet jeśli tak będzie, to postać ta będzie dziobana i szczypana przez K3 rozdrażnione ptaki za każdym razem, gdy spróbuje wykraść coś z gniazda. Kapłan druidyczny znający czar *Władanie zwierzętami* nie powinien mieć problemu ze zmuszeniem ptaków do pozostawienia bohaterów w spokoju, ale wciąż będą one głośno protestować, gdy ich skarb zostanie wykradziony.

Drużyna nie mająca dostępu do tych metod może spróbować innych rozwiązań: głośny dźwięk, taki jak strzał z pistoletu lub czar *Grzmot pioruna*, przegoni ptaki na K4+2 rundy, co pozwoli wystarczająco szybkiej osobie zabrać to, co się uda. Jak inne zwierzęta, gawrony boją się ognia. Postać z pochodnią lub władająca czarem *Magiczny płomień* będzie mogła odganiać atakujące ją ptaki, jeśli w każdej rundzie wykona udany test **Zr** – kiedy test się nie powiedzie, postać zostanie zaatakowana przez K3-1 ptaki.

Skrzynka na pergaminy jest warta 75 ZK i zawiera list (*Pomoc dla graczy nr 8*). Inne kosztowności na dachu to 2K10 małych kamieni szlachetnych i fragmentów biżuterii (każdy wart K10+10 ZK) oraz 3K10 złotych koron. Udany test **I** w czasie poszukiwań ujawni jeden kamień lub fragment biżuterii albo też K6 monet.

9. Punkt obserwacyjny

Drzwi do punktu obserwacyjnego są spaczone i przyrdzewiałe do obudowy – mają **Wyt** 3 i **Obr** 6. Samo pomieszczenie jest puste, ale z okien można spoglądać na okoliczny las i otaczające go tereny. Klapa w suficie prowadzi na dach. W ścianę wmontowanych jest sześć żelaznych szczebli, które obecnie są mocno zardzewiałe. Jeśli jakaś osoba wdrapuje się po nich do klapy, to każdy szczebel ma procentową szansę na zerwanie równą jednej dziesiątej całkowitej wartości punktów obciążenia wchodzącej postaci.

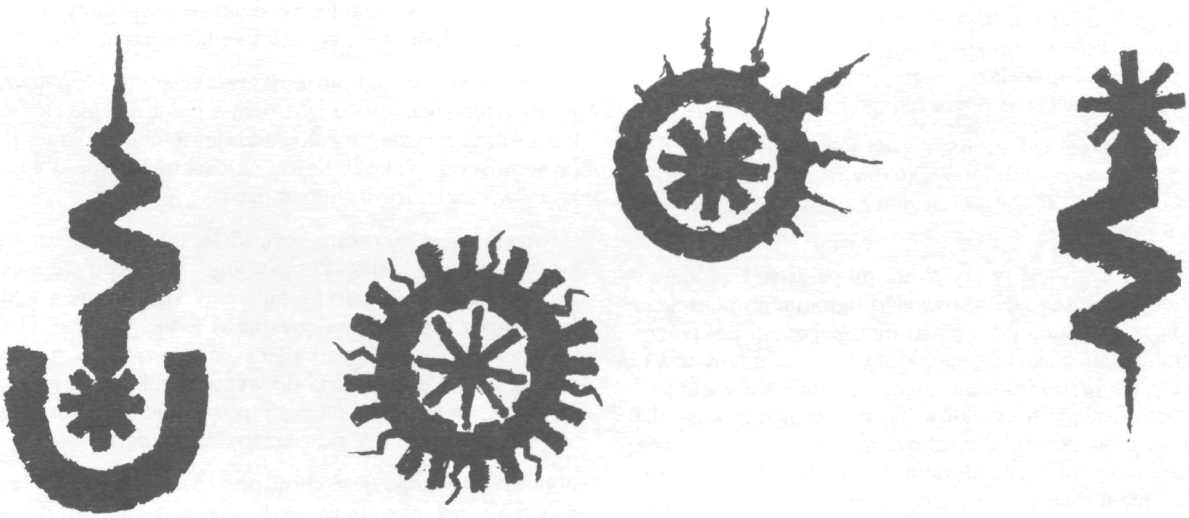
Wagę postaci w punktach obciążenia oblicza się jako (**S+Wyt**) x 100; do tego dodaje się wartość obciążenia ekwipunku. Tak więc osoba o **Sile** 3 i **Wytrzymałości** 3 posiada wartość obciążenia równą 600; jeśli ta postać niesie ekwipunek o 150 punktach obciążenia, to jej całkowita waga wynosi 750 punktów obciążenia. Daje to 75% szans na to, że szczebel się zarwie pod wspinającą się postacią.

Klapa jest zaryglowana, ale część gwoździ całkowicie skorodowała i rygiel zwisa na wpół otwarty. Można go z łatwością oderwać lub wyłamać z klapy. Jednak samej klapy praktycznie nie można otworzyć; wydaje się, że przygniata ją jakiś ogromny ciężar. Można ją podnieść na około 2 centymetry – co spowoduje, że przez szczelinę wpadnie kilka gałązek i piór – ale bardziej nie da się jej otworzyć. Jeśli ktokolwiek będzie chciał dostać się na szczyt wieży, to trzeba będzie albo zniszczyć klapę (**Wyt** 2, **Obr** 4), albo wyjść przez jedno z okien i wdrapać się jakieś 3 metry na dach wieży. W przypadku, gdy ktoś spróbuje przejść tą drugą trasą, musi pamiętać, że okna znajdują się około 15 metrów nad ziemią.

10. Dach wieży

Jest to płaski, kamienny dach otoczony blankami, sięgającymi na wysokość pasa. Podobnie, jak na niższym dachu (lokacja 8), cały obszar jest pokryty warstwą budulca gniazd o grubości około pół metra. Na środku podłogi znajduje się klapa (zaryglowana z drugiej strony, **Wyt** 2, **Obr** 4) prowadząca w dół do lokacji 9, ale przekopanie się przez gałęzie, pióra i guano, aby ją znaleźć, zajmie sporo czasu.

Na dachu rezyduje dalsza część kolonii gawronów. Wśród zgromadzonych przez nie błyskotek jest 2K6 kamieni szlachetnych i małe kawałki biżuterii warte K10+10 ZK każdy, oraz dodatkowo 2K10 ZK. Udany test **I** w czasie poszukiwań ujawni jeden kamień lub fragment biżuterii albo też K6 monet. Sposób, w jaki ptaki zareagują na owe poszukiwania, podany jest przy opisie lokacji 8.



KRAINY OBŁĘDU

Bohaterowie zapewne już odkryli, że Torgoch opuścił wieżę i udał się w kierunku doliny Yetzin, gdzie założył bazę pod kamiennym kręgiem. Drużyna powinna wiedzieć, gdzie mniej więcej znajduje się ta baza oraz posiadać wskazówki, w jaki sposób się do niej dostać.

Ten rozdział opisuje drogę od wieży do kamiennego kręgu idącą poprzez tereny leśne, od prawie stu lat znajdujące się pod straszliwymi wpływami Chaosu.

Na tym etapie drużyna musi zaliczyć w ściśle określonych miejscach tylko dwa epizody – odkrycie jaskiń minotaurów oraz spotkanie z Erimayfin i jego elfami, który może zapoznać bohaterów z ostatnią częścią rytuału potrzebnego do przedostania się w głąb podziemnego kompleksu pod kamiennym kręgiem. Pozostałe spotkania mogą zostać wykorzystane w dowolnym momencie w trakcie podróży do kamiennego kręgu.

Krainy Obłędu są wyjątkowo wrogie, łatwo jest więc na tym etapie unicestwić całą grupę. Należy więc bardzo ostrożnie dobierać spotkania opisane w tym rozdziale oraz ich miejsce. Nie obawiaj się rzucić bohaterom wyzwania, a nieostrożność i brak rozwagi nagradzaj odpowiednimi kłopotami. Pamiętaj przy tym, aby nie osłabić nazbyt grupy przed kulminacyjną częścią przygody.

WPŁYW SPACZENIA

Wpływ Chaosu w tym rejonie może być dziełem Torgocha, chociaż tenże ork mógł równie dobrze nie mieć



z tym faktem nic wspólnego. Jak tylko wprowadził się do kompleksu pod kamiennym kręgiem – co bohaterowie odkryją w następnym rozdziale – próbował użyć mocy Kryształu Ognia przeciwko samym bogom orków i nagiąć ich do swej woli. Bogowie zniszczyli zarozumiałego śmiertelnika, co będzie można stwierdzić na własne oczy, ale dopiero po straszliwej walce magicznych mocy.

Historia Torgocha zostanie w pełni opowiedziana w następnym rozdziale. I chociaż bitwa miała miejsce wiele kilometrów od ludzkich siedzib, astronomowie mogli zaobserwować zmiany na obliczu złego księżyca Morrslieba. Powierzchnią satelity wstrząsały okropne konwulsje, aż w końcu uformowało się na nim coś na kształt wulkanu. Ten nowy twór eksplodował gwałtownie, wyrzucając w przestrzeń – w kierunku Starego Świata – zielonkawo błyszczący pocisk.

Możliwe, iż meteoryt-spaczeń był atakiem, jaki bogowie podjęli przeciwko Torgochowi, który ośmielił się rzucić im wyzwanie. Jego upadek mógł też być jednak zwykłym przypadkiem. Morrslieb jest znany z niestabilności, a tego rodzaju wydarzenia zdarzają się co kilka lat.

Cokolwiek jednak było przyczyną wydarzeń na Morrsliebie, kawałek meteorytu spadł na Ziemię przy południowym krańcu doliny Yetzin. Ze wszystkich zakątków Starego Świata – od Arabii po trzykroć przeklęte miasto Skavenblight – wyruszyli czarodzieje wszelkiej maści w poszukiwaniu kawałków magicznej substancji. Historia nie podaje, która z licznych ekspedycji odnalazła spaczeń, jednak zdążył on już skazić samą swoją obecnością część doliny. I to właśnie przez ten teren będzie musiała przejechać drużyna.

WYBÓR TRASY

Chociaż bohaterowie mniej więcej wiedzą, w jakim kierunku powinni podróżować, nie znają jednak najlepszej trasy. Do wyboru mamy dwie metody podróży przez Krainy Obłędu: drogą wodną lub na przełaj lądem. Jeżeli bohaterowie wybudują jedną lub więcej tratw, mogą spróbować spłynąć na nich w dół rzeki Yetzin; mogą też zdać się na posiadane mapy i udać się bezpośrednio w kierunku kamiennego kręgu.

Większość spotkań opisanych w tym rozdziale można wykorzystać bez względu na to, jaką drogą drużyna będzie podróżować. Na początku opisu każdego spotkania znajduje się krótka notatka, która pomoże prowadzącemu zaadaptować każdy z epizodów do określonej sytuacji.

JASKINIE MINOTAURÓW

W drodze do kamiennego kręgu Torgoch i jego orki zatrzymały się w kompleksie niedużych jaskiń. I to właśnie tutaj część oddziału postanowiła zdezerterować. Bohaterowie mogą znaleźć w tym miejscu kilka wskazówek, które pomogą im wypełnić luki w brakujących częściach historii. Istnieje tylko jeden mały problem – od kiedy okoliczne tereny dostały się pod wpływ Chaosu, jaskinie zamieszkuje para minotaurów, które potraktują wścibskich bohaterów jako kolejny posiłek!

W pewnym momencie podróży drużyna znajdzie się w pobliżu jaskini. Na skale wokół wejścia do niej widnieją topornie wyryte przeróżne symbole, które bohaterowie rozpoznają jako graffiti w języku orków, podobne do znalezionych w wieży i przy wodospadzie. Oprócz tradycyjnych przechwałek i zniewag, znajduje się tu także długi ustęp w Orrakh, który brzmi, jak następuje:

TORGOCH BYĆ WARIAT ZE ZWYM CERWONY KAMIŃ I CERWONE OCA W MROK MYSL ON ZRANIC KAPLONY

BOGI POZREC TORGOCH I WSZYSTKO Z NIEM

MY NIE BYĆ TU KIEDA TO BYĆ MY NIE STAWAĆ PRZECIW KAPLONY

WEZ LEVIN

ROGLUD I HLOPAKY

Z tej inskrypcji bohaterowie powinni wywnioskować, że Torgoch tędy przechodził i że miał kłopoty z dezercją w oddziale oraz że jaskinia może być warta zbadania.

Mapa 5 pokazuje rozkład jaskiń.

1. Korytarz wejściowy

To mroczne przejście, szerokie na około trzy metry i wysokie na cztery, wiedzie w głąb wzgórza. Jest suche i wygląda na stworzone przez naturę. Kilka metrów od niego można zauważyć stertę kamieni.

Rumowisko ma tylko 70 centymetrów wysokości i łatwo można się przez nie przedostać – jeśli jednak ktoś spróbuje tego dokonać w pośpiechu lub w trakcie walki, będzie musiał wykonać test **I,** żeby utrzymać się na nogach.

W miarę posuwania się wzdłuż przejścia, bohaterowie zaczną czuć dziwny zapach, coraz silniejszy, im bardziej zagłębią się w jaskinię. Pozwól każdemu z nich wykonać test **Int** w celu identyfikacji zapachu – pozytywny wynik testu oznacza rozpoznanie woni jako zapachu wydzielanego przez bydło, podobnego też do smrodu panującego w rzeźni. Ostatecznie, woni nie da się precyzyjnie określić.

2. Główna komora

Korytarz wychodzi na naturalną jaskinię. Walają się tu przeróżne kości i kawałki drewna. Widać także pozostałości ogniska.

Ta część służy za główne pomieszczenie mieszkalne parze minotaurów, okupujących cały ciąg jaskiń. Można założyć, że właśnie w tej chwili są gdzieś na polowaniu (popioły ogniska są jeszcze ciepłe), a powrócą, kiedy bohaterowie będą jeszcze przebywali w jaskiniach. Możesz także założyć, że w momencie wejścia drużyny do jaskiń minotaury są w domu, po czym od razu przejść do walki.

Wokół ogniska porozrzucane są przeróżne kości. Nie ma wśród nich nic cennego.

3. Boczna komora

To pomieszczenie przechodzi w korytarze, wiodące na północ i na południe. W jego podłodze widnieje dziura. Przy wschodniej ścianie leży sterta futer. Najwyraźniej jest to pomieszczenie sypialne.

Południowy korytarz jest ślepy. Minotaury wykorzystują go jako śmietnik. Walają się tu ogryzione kości, połamana broń i pordzewiałe części zbroi. Nie znajduje się tu nic, co by wyglądało na produkt orkowego pochodzenia, jednakże przy uważnym przeszukaniu korytarza z pomocą umiejętności *wykrywanie magii* będzie można znaleźć dwie magiczne Strzały celnego lotu oraz kilka przedmiotów pochodzenia elfickiego.

Podłoga północnego przejścia gwałtownie się obniża, tworząc śliską pochylnię, opadającą 3 metry do zalanej wodą części korytarza, stromo schodzącego do wypełnionej wodą pieczary (pomieszczenie 4). Pośliźnięcie się i upadek w tym przejściu może stanowić poważny problem dla ciężko uzbrojonej osoby.

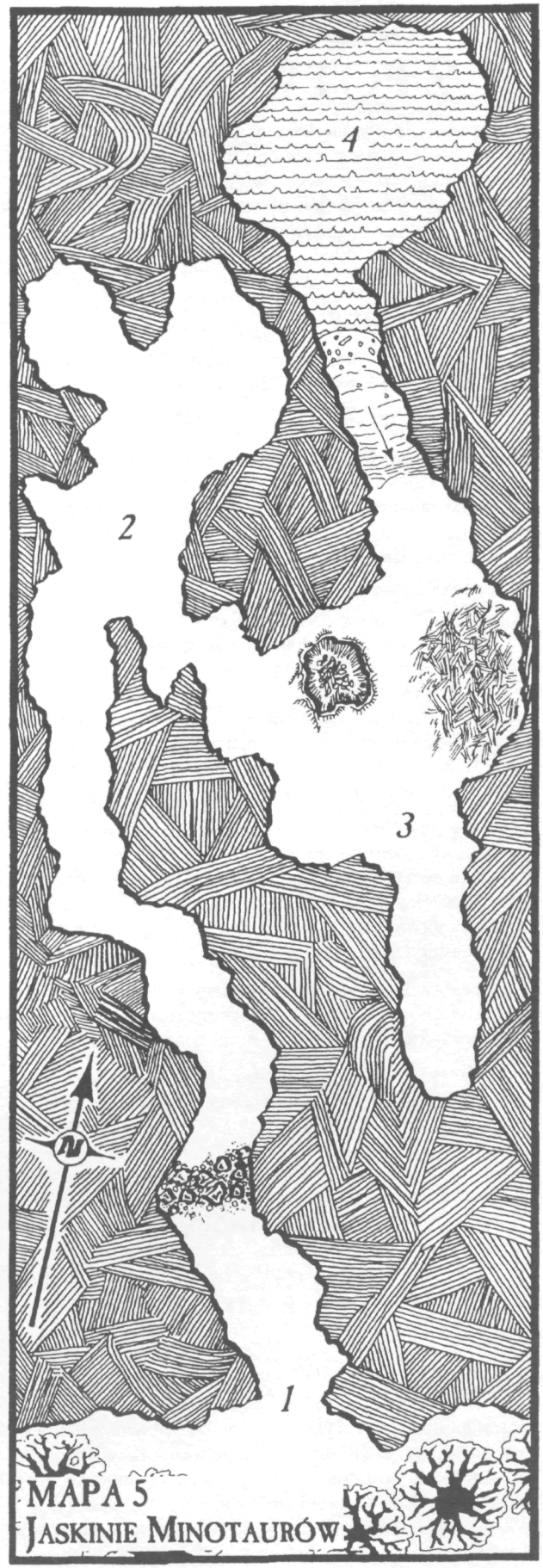
Dziura w podłodze ma około dwóch i pół metra głębokości oraz metr szerokości; jej ściany są chropowate, łatwo jest więc wspiąć się z powrotem na górę. Tak jak południowy korytarz, i to pomieszczenie wypełnione jest różnego rodzaju śmieciami, między innymi można tu znaleźć czaszkę elfa, koszulę kolczą elfickiej produkcji (1 **PP**, korpus) oraz srebrny wisior w kształcie grotu, zawieszony na srebrnym łańcuszku – także elfickiej roboty. Wisior wydaje się być niemagiczny, ale wygląda na to, że wart jest około 10 złotych koron. Wśród śmieci leży także zardzewiały miecz (10% szans na zainfekowanie rany), topór ze złamanym drzewcem oraz kilka kawałków roztrzaskanego hełmu.

4. Zalana jaskinia

Korytarz pomiędzy jaskiniami 3 a 4 gwałtownie opada. Zanim zakończy się, otwierając na małą grotę, poziom znajdującej się w nim wody będzie prawie sięgał sklepienia, pozostawiając około 30 centymetrów wolnej przestrzeni.

Woda w jaskini ma głębokość ponad dwóch metrów, tak więc każdy, kto do niej wpadnie, może znaleźć się w tarapatach. Minotaury ukrywają w tym pomieszczeniu swoje skarby składowane w małej, metalowej skrzynce, znajdującej się na końcu jaskini. Skrzynka nie jest zamknięta na klucz. Jeśli minotaury zechcą włożyć do niej więcej skarbów, jeden z nich będzie brodził w wodzie, dopóki nie natrafi na nią stopą, po czym zanurkuje i włoży przedmiot do środka.

W chwili obecnej w skrzynce znajduje się 834 SS, 237 ZK, sztylet z posrebrzanym ostrzem (tak zmatowiałym, że praktycznie stał się bezwartościowy – wart jest tylko połowę standardowej ceny), dwa kamienie szlachetne warte 100 i 150 ZK oraz złota sprzączka od pasa warta 35 ZK. Skrzynka jest okropnie skorodowana. Jeśli ktoś spróbuje podnieść ją razem z zawartością, wówczas istnieje 65% szans, że dno zarwie się i połowa zawartości wypadnie do wody – chyba że będzie się ją wyciągać dnem do góry. Jeżeli część zawartości skrzynki wpadnie do wody, wówczas będziesz musiał sam ocenić, co można odzyskać nurkując i jak długo to potrwa.



SPOTKANIA Z POTWORAMI

Jak przystało na obszar skażony Chaosem, Krainy Obłędu nawiedzane są przez wszelkiego rodzaju potwory. Poniżej opisano kilka przykładowych wydarzeń i spotkań, które możesz wykorzystać w trakcie tej części przygody. Oczywiście, jeśli chcesz, możesz dodać do tego inne spotkania wymyślone przez siebie.

Czerw rzeczny

To spotkanie najlepiej wykorzystać w trakcie podróży drogą wodną. Jeśli trasa będzie przebiegać lądem, wówczas powinno ono mieć miejsce tam, gdzie droga biegnie wzdłuż rzeki. Spotkanie może się odbyć, kiedy drużyna dopiero co zagłębi się w Krainy Chaosu. Czerw rzeczny – większy krewniak czerwia bagiennego – zamieszkuje otwarte wody i jest stworzeniem naturalnym, a nie zrodzonym przez Chaos. Spotkanie z nim da bohaterom przedsmak tego, co może ich czekać w Krainach Obłędu.

Olbrzymia głowa czerwia rzecznego wytryśnie nagle z wody, prawdopodobnie wywracając tratwę, na której podróżuje drużyna. Ci z bohaterów, którzy nie zostaną od razu przewróceni, muszą wykonać test **I**, sprawdzający czy uda im się utrzymać równowagę na chyboczącej się tratwie. Ze względu na swoje rozmiary, potwór wywołuje strach w istotach mniejszych niż 3 metry, dlatego wymagany jest także test **Op**.

Czerw rzeczny nie opuści rzeki, dlatego bohaterowie podróżujący lądem będą mogli go obejść. Potwór może dosięgnąć celu znajdującego się do 3 metrów od brzegu rzeki. Sama bestia ma ponad 20 metrów długości, a jej olbrzymia głowa może kąsać ofiary znajdujące się w wodzie w zasięgu 5 metrów.

W rundzie, w której pojawi się czerw, bohaterowie będą automatycznie zaskoczeni – potwór może wykonać jeden atak, zanim ktokolwiek będzie mógł coś zrobić.

Bodźcem pobudzającym potwora do działania jest zwykły głód – zaatakuje największy cel, jaki zobaczy (najprawdopodobniej wierzchowca), po czym zanurzy się z nim pod wodę i go pożre. Chociaż istoty tej nie da się określić mianem inteligentnej, nie oznacza to, że jest bezmyślna. Jeżeli bohaterowie usuną się poza jej zasięg i ostrzelają z tej odległości, wówczas po dwóch, trzech rundach czerw da za wygraną, zanurzy się w wodzie i popłynie w dół rzeki – nie będzie się niepotrzebnie narażać, skoro ma szansę przeżyć i znaleźć posiłek gdzieś indziej.

Banda Chaosu

To spotkanie można wykorzystać w dowolnym momencie, najlepiej wtedy, kiedy drużyna zagłębi się już w Krainy Obłędu. Jeżeli napastnicy przeżyją pierwszą utarczkę, wówczas epizod może zamienić się w pościg, podczas którego zwierzoludzie będą tropić bohaterów, zdecydowani zabić ich ku chwale Khorne'a.



Rojax Gorewade jest czempionem Khorne'a, dowodzącym na terenie Krain Obłędu małą bandą zwierzoludzi. Jest przekonany, że odpowiednia ilość przelanej krwi wystarczająco wzmocni wpływ Khorne'a na tym obszarze, aby poszerzyć Krainy Obłędu w oczekiwaniu nowej ekspansji Chaosu, która przebiegnie wzdłuż południowej części Starego Świata, przecinając cały świat na pół. Żeby osiągnąć ten szczytny cel, on i jego stronnicy od prawie dwóch lat przemierzają Krainy Obłędu, zabijając wszystko, na co się natkną.

Gorewade jest pomysłowym dowódcą. Jego mała banda ma na swoim koncie rozgromienie grup dużo większych i silniejszych niż nasi bohaterowie. Ich ulubioną taktyką jest swego rodzaju zasadzka – Gorewade pojawia się samotnie i szarżuje na wybrane ofiary, ściągając na siebie ich uwagę. Dwie rundy później, kiedy ofiary są już gotowe odeprzeć atak samotnego Wojownika Chaosu, za ich plecami pojawiają się zwierzoludzie. Banda nie stroni także od korzystania z broni miotanej i dywersji, która ma na celu podzielenie większej bądź silniejszej grupy przeciwnika, tak aby można było sobie z nią łatwiej poradzić. Dla Gorewade'a znaczenie ma tylko krew, nieważne czyja.

Banda Chaosu bardzo dobrze zna Krainy Obłędu, dzięki czemu może tak zaplanować zasadzkę, żeby mieć jak największą przewagę. Zwierzoludzie będą walczyć, dopóki połowa z nich nie zginie. Reszta rzuci się wtedy do

ucieczki. Jeżeli Gorewade zostanie zabity bądź obezwładniony, każdy członek bandy będzie musiał wykonać test **CP** (swej własnej cechy), inaczej ucieknie.

Krwawa turzyca

To spotkanie ma miejsce na lądzie. Bohaterowie będą musieli siłą przebić się przez gęste poszycie, w którym znajduje się pięć krwawych turzyc. Niemożliwe jest wycięcie drogi w taki sposób, aby nie znaleźć się w zasięgu co najmniej K3 z nich.

W pierwszej turze, w której bohaterowie będą przebijać się przez gęstwinę, jedna z krwawych turzyc zaatakuje. Jeśli ofiara zostanie przyciągnięta bliżej zarośli, wówczas zaatakują także 1-2 inne rośliny. Współzawodniczące ze sobą turzyce będą ciągnęły ofiarę każda w swoją stronę. Dopiero kiedy jedna z nich zada obrażenia, a pozostałe nie, wówczas będzie w stanie przyciągnąć ofiarę do swego pnia, poza zasięg konkurencji.

Jeśli chcesz dać bohaterom jakiś pretekst do zbadania gęstwiny, niech jeden z nich zauważy coś błyszczącego na ziemi pomiędzy zaroślami. Będą to pozostałości poprzedniej ofiary: 2K6 kawałków zbroi oraz K4-1 kawałków biżuterii wartej K10 x (K10+10) ZK każda. Każdy z tych przedmiotów ma 5% szans na bycie magicznym. Poza tym, na ziemi znajduje się K10 x 10 ZK w monetach oraz zakładamy 25% szans na K4-1 losowo wybranych przedmiotów magicznych.

Chimera

To spotkanie może mieć miejsce na lądzie lub rzece. Jeśli nastąpi na lądzie, wówczas będzie to polana, na której chimera ma wystarczająco dużo miejsca do latania i gdzie będzie istniała jakaś osłona, maskująca jej miejsce pobytu.

Bestia zleci z góry i spróbuje złapać upatrzoną ofiarę. Manewr się uda, jeżeli chimera trafi ofiarę obiema łapami (niekoniecznie zadając obrażenia) oraz pyskiem. Jeżeli pierwszy atak okaże się nieskuteczny, wówczas wzleci do góry i ponowi próbę. Za każdym razem, kiedy atak zakończy się niepowodzeniem, wykonaj rzut K6: na 1-2 chimera da za wygraną i odleci. To samo się stanie, jeśli straci 10 **Żyw** i nie uda się jej złapać ofiary.

Szybkość poruszania się dźwigającej ofiarę chimery jest zmniejszona o połowę. Nie może w tym czasie atakować pazurami ani pyskiem. Chimera nie jest w stanie udźwignąć istoty większej od człowieka i będzie raczej preferować ucieczkę z ofiarą niż walkę.

Ofiara może wyrwać się bestii, jeśli wykona pod rząd trzy testy **I** – jeden na każdy uchwyt – ale wówczas

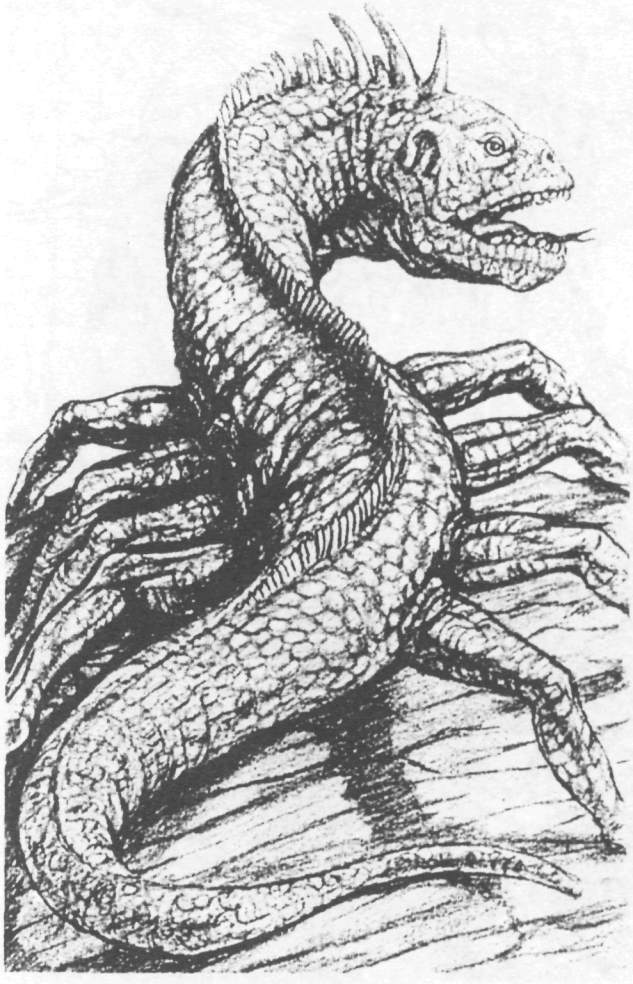


spadnie na ziemię lub do wody. Ofiara, której uda się wykonać test **Zr**, może uwolnić rękę, którą zwykle włada mieczem, i wyciągnąć broń do walki wręcz: atak z tej pozycji wykonywany jest z modyfikatorem **WW** -20. Chimera upuści ofiarę, jeżeli **Żyw** zostanie zredukowana do 10 lub jeśli ofiara zada pojedynczym ciosem obrażenia równe 10 **Żyw**.

Bazyliszek

To spotkanie najlepiej poprowadzić na lądzie, gdzieś w głębi Krain Obłędu. Drużyna wjeżdża na mroczną polanę, pełną różnej wielkości odłamków oleiście czarnej skały. Nieważne, jaka jest pora dnia, niebo nad polaną zawsze ma odcień ołowiu. W półmroku widać tylko polanę i nic więcej.

Pomiędzy skałami bohaterowie zauważą coś wyglądającego jak fragmenty posągów – jakaś głowa, gdzie indziej dłoń z połamanymi palcami, jeszcze dalej kawałek nogi. Na kilku nie zniszczonych twarzach maluje się wyraz przerażenia. Jeżeli chcesz dać grupie więcej wskazówek, bohaterowie mogą natknąć się na całe posągi lub większe ich części, przedstawiające ludzi, zwierzoludzi, a nawet kilka elfów. Wiele z tych fragmentów jest mocno pożłobionych, jakby dłutem lub zębami jakiejś wielkiej istoty.



Ostrożni poszukiwacze przygód mogą zadecydować ominąć to dziwne miejsce – i jest to najrozsądniejsza decyzja. Jeżeli bohaterowie zechcą przeszukać polanę lub zostaną na niej dłużej niż minutę, wówczas bazyliszek – który spał za stertą gruzu – przebudzi się i zaatakuje drużynę wzrokiem. Potwór zjada skamieniałe ofiary. Jego technika walki polega na trzymaniu się z dala i atakowaniu zamieniającym w kamień wzrokiem. Bardzo niechętnie angażuje się w bezpośrednią walkę.

Kiedy bohaterowie zobaczą bazyliszka, będą musieli wykonać test strachu na **Op** – ci, którym się on nie uda, uciekną z polany i najprawdopodobniej będą mieli największe szanse na przeżycie tego spotkania.

CHAOTYCZNY TEREN

Nie tylko żywe formy występujące w Krainach Obłędu zostały spaczone przez meteoryt – tak samo jak na Północnych Pustkowiach, tak i tutaj przemianom uległa sama ziemia. Poniżej podajemy kilka pomysłów różnych miejsc i typów terenu: jeśli chcesz dodać kilka własnych, daj upust swojej wyobraźni.

Polana półmroku

Drużyna wjeżdża na małą, leśną polanę. A przynajmniej *wygląda* ona na małą, trudno to jednak określić, ponieważ cała jest okryta nieprzeniknioną ciemnością, tak gęstą jak mrok na dnie studni. *Widzenie w ciemnościach* wszelkiego rodzaju jest w tym przypadku bezużyteczne. Nawet magiczne źródła światła nie są w stanie przebić mroku.

Bohaterowie, jeśli chcą, mogą okrążyć polanę. Jeżeli jednak zdecydują się przejść przez nią, wówczas w każdej rundzie muszą wykonać test ryzyka (-10 dla normalnej prędkości, -40 jeżeli biegną), aby uniknąć zderzenia z niewidzialną przeszkodą (K3-1 obrażeń, bez względu na posiadaną zbroję i **Wt**). Przeszkody – oraz bardziej niebezpieczne rzeczy, jak doły – mogą zostać ominięte, jeśli podejmie się odpowiednie środki ostrożności, na przykład sprawdzanie kijem terenu przed sobą. To, czy na tym obszarze znajdują się jakieś niebezpieczne istoty żywe, pozostawiamy Twojej decyzji. Polana półmroku może być idealną kryjówką dla istot nie posługujących się zmysłem wzroku: na przykład dla olbrzymich nietoperzy. Postacie otoczone ciemnością otrzymują -50 **US** oraz -20 **WW**.

Odwrócona rzeka

W pewnym momencie podróży rzeką przez Krainy Obłędu bohaterowie zauważą, że jej część została w jakiś sposób zawrócona. To znaczy, że przez kilkaset metrów rzeka płynie w odwrotnym kierunku. Bohaterowie podróżujący na tratwie będą spychani do punktu, w którym zetknęli się z tą anomalią i aby posunąć się naprzód, będą zmuszeni do płynięcia pod prąd. W końcu dotrą do miejsca, gdzie rzeka płynie normalnie i będą mogli kontynuować podróż zgodnie z prądem.

Co tak naprawdę dzieje się z wodą na tym odcinku – skąd przypływa i dokąd odpływa – jest zagadką, na którą odpowiedź znają tylko wyższe Siły Chaosu. Możesz kazać wszystkim bohaterom wykonać test **Int**, kiedy miną już odwrotny odcinek rzeki: jeżeli test wypadnie pozytywnie, bohaterowie nie będą w stanie pogodzić się z tym zaprzeczeniem praw natury i w rezultacie uzyskają Punkt Obłędu. Ci, którym test się nie powiedzie, nie będą sobie tym zaprzątać głowy – nie posiadają na tyle wyobraźni, aby ich to martwiło.

Wodospad

Na prostym odcinku rzeki drużyna zorientuje się nagle, że zbliża się do huczącego wodospadu. Wodospad ten można spokojnie obejść dowolnym brzegiem rzeki, jednakże sama woda spada kilkaset stóp w dół, w przepaść o szerokości równej szerokości rzeki. Na dnie przepaści woda zawraca i płynie pod górę, wpadając do koryta rzeki i dalej już normalnie.

Jeśli bohaterowie zdecydują się pokonać wodospad na tratwie, wówczas wszystko, co nie jest zabezpieczone, ma 50% szans, że zostanie zmyte i stracone na zawsze. Każdy bohater musi wykonać test **I**, żeby samemu nie zostać zmytym z tratwy. Zmyci wpadną do wody i zostaną wyniesieni przez nią na brzeg, otrzymując K3-1 obrażeń, bez względu na posiadaną **Wyt** oraz zbroję. Jeśli ktoś spróbuje wspinać się po skałach wzdłuż przepaści, wówczas musi co rundę wykonywać test dla wartości średniej z **S** x 10 oraz **I**, aby uniknąć poślizgnięcia się na mokrych skałach i wpadnięcia do pędzącej wody. Przy wpadnięciu do wody efekt jak wyżej.

Ta sytuacja ma przestraszyć bohaterów, a nie stanowić dla nich zagrożenia. Jednak, tak jak w przypadku odwróconej rzeki, każdy będzie musiał wykonać test **I** (z tym samym skutkiem: nieudany test pozwoli wyrzucić ze swego umysłu fakt fizycznej niemożliwości zaistnienia takiego zjawiska i uniknąć uzyskania Punktów Obłędu).

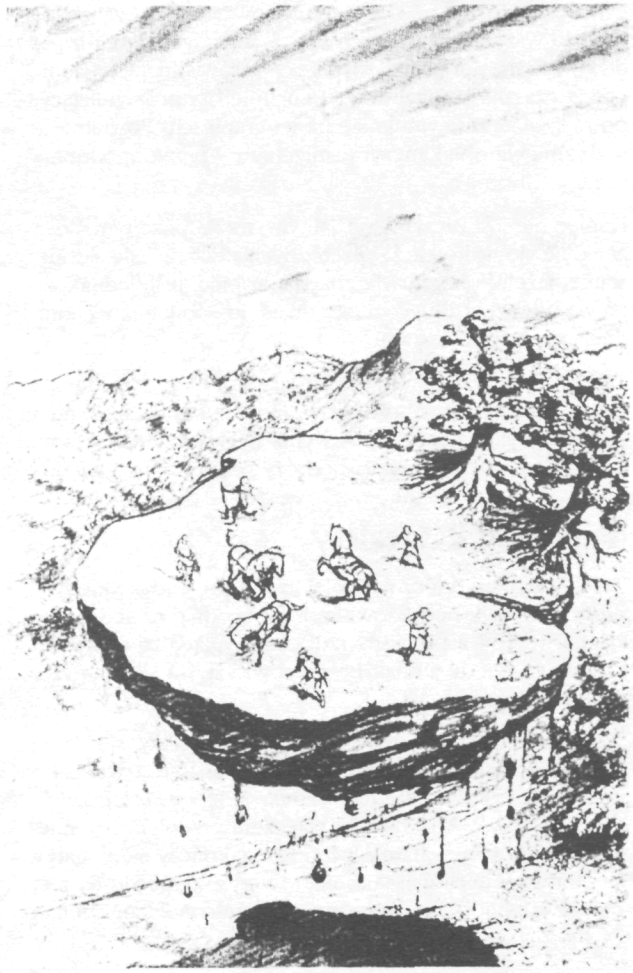
Wzdychający most

W pewnym momencie, kiedy bohaterowie będą podróżować rzeką lub wzdłuż rzeki, dostrzegą w oddali most oraz usłyszą niesione wiatrem słabe odgłosy westchnień i płaczu. Kiedy się zbliżą, zauważą, że cały most jest zbudowany z kości. Ci, którzy przyjrzą się bardzo uważnie, stwierdzą, że w konstrukcji mostu znajdują się kości prawie wszystkich gatunków istot, jakie znają, a także kilka, których nigdy wcześniej nie widzieli.

Most jest sam w sobie zupełnie nieszkodliwy, ale sprawia straszliwe wrażenie. Przepływając pod nim lub przechodząc po nim, każdy z bohaterów musi wykonać test **Op**. Wynik negatywny oznacza utratę K10 punktów **Op** na resztę podróży przez Krainy Obłędu.

Unoszący się grunt

Na pierwszy rzut oka teren anomalii wygląda na absolutnie płaski. Jeżeli drużyna podróżuje drogą wodną, może to być nawet kawałek rzeki. Kiedy tylko wszyscy bohaterowie znajdą się w jego granicach, nagle część ziemi o średnicy 13 metrów poderwie się w górę z dużą



prędkością i wzniesie na wysokość kilkunastu, a nawet kilkudziesięciu metrów. Jeżeli drużyna płynie rzeką, wówczas kawałek jej łożyska uniesie się w powietrze, zabierając ze sobą łodzie czy też tratwy, ale pozostawiając rzekę w dole.

Każdy, kto zechce zeskoczyć w momencie unoszenia się gruntu, musi wykonać test **I** (*akrobatyka* +10). Sukces oznacza, że udało się zeskoczyć bezpiecznie. Ci, którym test się nie powiedzie, także zeskoczyli, ale z pewnymi kłopotami. Za każde 10 punktów porażki (zaokrąglając w górę do najbliższej 10) postać spada z wysokości metra: tak więc bohater, któremu test nie powiedzie się o 25 punktów, spada z wysokości 3 metrów; ten, któremu test nie powiedzie się o 77 punktów, spada z wysokości 8 metrów itd.

Ci, którzy pozostaną na unoszącym się gruncie, będą mieli nie tylko wspaniały widok na całą Krainę Obłędu, ale także pewien drobny problem – jak znaleźć się z powrotem na dole. Jeżeli zdecydują się zaczekać, wykonuj co godzinę rzut K10 – jeżeli wypadnie 1, teren opadnie na swoje miejsce. W innym przypadku bohaterowie zdani są na samych siebie.

Kopiec czaszek

Drużyna wjeżdża na niewielką polanę, na której znajduje się olbrzymi kopiec czaszek, szeroki u podstawy na jakieś

dziesięć metrów i na dziesięć metrów wysoki. Czaszki należą do wszystkich znanych istot – ludzi, zwierzoludzi, orków, krasnoludów, różnych potworów. Znajduje się tu nawet czaszka smoka! Polana cuchnie okrutnie, hulający po niej wiatr zatrzymuje się na jej granicach. Powietrze rozbrzmiewa obłąkańczym śmiechem – prawdopodobnie samego Khorne'a.

Kopiec nie jest niczym specjalnym, może poza tym, że znajduje się tu kolekcja przeróżnych czaszek. Nic się nie stanie, jeżeli bohaterowie zbadają kopiec. Jeśli jednak zabawią tutaj zbyt długo, może dojść do spotkania z jakimiś miejscowymi potworami.

Tak jak przy Wzdychającym moście, tak i ten epizod ma za zadanie przestraszyć bohaterów. Możesz kazać każdemu z graczy wykonać test **Op** – wynik negatywny oznacza utratę K10 **Op** na czas trwania podróży przez Krainy Obłędu.

Tańczące katarakty

Kolejny epizod, który najlepiej jest poprowadzić, kiedy drużyna będzie podróżowała drogą wodną, na łodziach lub tratwach. Na pierwszy rzut oka wygląda to na zwykłe katarakty – kiedy jednak bohaterowie zbliżą się, zauważą, że skały się poruszają.

Skały zamierzają otoczyć i zmiażdżyć zbliżające się tratwy. Ktokolwiek steruje tratwami musi wykonać test wartości średniej **Int** oraz **I** (*wiedza o rzekach* +10, *wiosłowanie* +10, *żeglarstwo* +10), aby bezpiecznie przepłynąć pomiędzy atakującymi skałami. Jeżeli test zakończy się negatywnie, tratwa natychmiast utonie, a wszystko, co się na niej znajdowało, zostanie bezpowrotnie stracone. Sami bohaterowie (oraz ich wierzchowce, jeżeli jakieś posiadali) muszą dopłynąć do brzegu, wykonując test ryzyka (*pływanie* +10), inaczej otrzymają K3 przypadkowych obrażeń (bez względu na **Wt** oraz posiadaną zbroję).



Mistyczny filar

Pośrodku niewielkiej polany (lub pośrodku rzeki, jeśli wolisz) stoi słup z wypolerowanego mosiądzu. Ma około 13 metrów wysokości i gdyby ktoś chciał się na niego wspiąć, należy go traktować jako powierzchnię gładką. W rzeczywistości jest tak gładki, że każda próba wejścia na niego wykonywana jest z modyfikatorem -20 do wspinaczki.

Na szczycie kolumny, w płytkim nacięciu, znajduje się jajo z wypolerowanego, białego kamienia. Jajo nie jest w żaden sposób połączone ze słupem. Jeżeli zostanie zbadane przez postać posiadającą umiejętność *wykrycie magii*, okaże się, że ma silną magiczną aurę. W żaden sposób nie można jednak odkryć, do czego takie jajo służy. A to dlatego, że chociaż magiczne, to nie służy do niczego. Takie są ścieżki Chaosu.

Lodowa powierzchnia

Bohaterowie natkną się na taflę lodu, rozciągającą się na około jednego kilometra we wszystkich kierunkach. Jeżeli drużyna podróżuje drogą wodną, rzeka w tym miejscu jest zamarznięta. Lodową powierzchnię należy traktować jako trudny teren. Każdy, kto spróbuje walczyć lub podejmie inne działanie wymagające dużej aktywności, musi wykonać udany test **I**, w przeciwnym wypadku straci równowagę.

Brzytwotrawa

Drużyna dociera do łąki porośniętej trawą o długich i szerokich źdźbłach. Łąka ma około trzydziestu metrów średnicy. Jeżeli bohaterowie podróżują rzeką, dotrą do bagniska kompletnie porośniętego trawą i będą musieli porzucić tratwę lub przeciągnąć ją na czystszą wodę.

Każde źdźbło trawy jest ostre i twarde niczym brzytwa – obszar porośnięty należy traktować jak teren trudny. Każda istota, która wejdzie w trawę, otrzymuje automatycznie co rundę trafienie w nogę o **Sile** 0. Ze względu na delikatność ostrzy, metalowe części zbroi chroniące nogi mają podwojoną wartość **PP**.

Kryształowy las

Drużyna dociera do miejsca, gdzie z ziemi wyrastają przepiękne kryształowe formy, niczym jakaś przedziwna roślinność. Ten cudowny las ma około dwudziestu metrów średnicy, a jego nieregularna powierzchnia traktowana jest jako trudny teren, zmniejszając prędkość poruszania się do jednej czwartej normalnej prędkości.

Kryształowy las jest równie niebezpieczny, jak piękny – kiedy promienie słońca oświetlają określone kryształy pod pewnym kątem, wiązka światła odbija się i przechodzi przez kolejne kryształy, nabierając mocy i działając niczym promień lasera. Każda istota, która zapuści się w Kryształowy las, musi co rundę wykonać udany test ryzyka, inaczej zostanie uderzona wiązką światła o **Sile** 3. Trafienie należy traktować jak trafienie normalnym pociskiem.

OPUSZCZENIE KRAIN OBŁĘDU

Po jakimś czasie wpływ Chaosu zacznie się zmniejszać, co oznacza, że drużyna opuściła już Krainy Obłędu. Opisane poniżej dwa spotkania przeznaczone są właśnie dla tego etapu przygody i mogą zostać wykorzystane w dowolnym momencie podróży pomiędzy Krainami Obłędu a kamiennym kręgiem.

Pustelnik

Podążając wąską, krętą ścieżką przez las, bohaterowie nagle wchodzą na polanę, pośrodku której z dwóch dużych drzew zwisa na linach płaski kamień, mniej więcej okrągły, o średnicy około dwóch metrów. Na kamieniu, ze skrzyżowanymi nogami, siedzi człowiek odziany w jasnopomarańczowe szaty. Mężczyzna najwyraźniej jest skoncentrowany na utrzymaniu kamienia w równowadze. Na ziemi przed nim leży kilka butelek oraz niewielka kupka posegregowanego jedzenia.

Pustelnik jest adeptem jakiegoś nieznanego kultu. Zamieszkuje polanę od czterech lat, poszukując oświecenia. Inni mieszkańcy tej części lasu uważają go za świętego mistyka. Ponieważ ośmielił się tu zamieszkać, zakładają, iż włada potężną magią. Składają mu dary z jedzenia i picia oraz starają się nie dopuszczać do niego nikogo, kto mógłby go niepokoić. To lękom drzemiącym w tubylcach, a nie magicznym zdolnościom, pustelnik zawdzięcza swoje życie.

Ponieważ okoliczni mieszkańcy przychodzą czasami do niego po porady, pustelnik posiada sporo informacji na temat tych terenów. Jeżeli bohaterowie zechcą zadać mu jakieś pytania, wysłucha ich cierpliwie, ale jego odpowiedzi zawsze będą enigmatyczne, a czasem zupełnie niezrozumiałe dla zwykłego śmiertelnika – można tylko wywnioskować, że słuchacz musiałby być równie oświecony, aby coś z nich zrozumieć.

Chociaż można wyciągnąć od pustelnika trochę pożytecznych informacji, spotkanie to ma za zadanie odprężyć graczy po niesamowitej podróży przez Krainy Obłędu. Poniżej podajemy kilka przykładów mądrych sentencji pustelnika. Możesz przygotować ich więcej, zachowując podobny styl. Najważniejsze jest, abyś wypowiadał je z kamienną twarzą, z wyrazem wielkiej powagi i spokoju (wystarczy cień uśmiechu i cały efekt diabli wezmą) oraz nadał głosowi śmiertelnie poważne brzmienie.

Nawet ważka jest nieruchoma, zanim się poruszy.
To stwierdzenie nie ma dla bohaterów żadnego znaczenia, ale będzie zabawne obserwować, jak gracze próbują je interpretować. Może być zrozumiane jako aluzja do Torgocha. Gdyby bohaterowie nie wiedzieli o jego podróży, założyliby, że pozostał w miejscu, ale skoro wiedzą, powinni więc szukać go w kompleksie pod kamiennym kręgiem. A może to w ogóle nic nie znaczy?

Człowiek poszukujący odpowiedzi musi najpierw zrozumieć pytanie.
Tą sentencją pustelnik raczy każdego, kto przychodzi do niego po poradę. Jest to bardzo uniwersalne stwierdzenie prawie wszystkich sytuacji – mówi: „upewnij się, że



wiesz, z czym masz do czynienia, zanim zaczniesz szukać rozwiązania" – dla bohaterów to raczej bezwartościowe stwierdzenie.

Wewnątrz skorupy każdego problemu kryje się jądro jego rozwiązania.
Jest to rozszerzenie poprzedniej sentencji i zostanie użyte, jeżeli bohaterowie zaczną zasypywać pustelnika trywialnymi pytaniami bądź takimi, na które nie zna odpowiedzi.

Szczerość twych wypowiedzi przewyższa tylko twoje głębokie zrozumienie.
Jest to delikatna odprawa osoby, która w pytaniu zawarła od razu odpowiedź na nie, np.: „Co jest po drugiej stronie tej polany? Las?"

Śmierć, tak jak życie, jest stanem przejściowym. Któż może odróżnić sen od jawy?
Ta sentencja jest odpowiedzią na wszelkie groźby. Pustelnik nie boi się śmierci. Jeśli zostanie zaatakowany, nie będzie się bronił.

Ten, kto zna las, może zapytać drzewo. Ten, kto nie słyszy mowy drzew, może usłyszy inne głosy.
Jest to sugestia, aby bohaterowie zwrócili się ze swymi pytaniami do kogoś innego – najlepiej do kogoś, kto mieszka w lesie. Odnosi się to do elfów z następnego spotkania.

Ścieżka oświecenia jest długa. Podążając nią, podróżnik musi coś jeść.
Jest to wskazówka dla bohaterów, aby opuszczając polanę pustelnika pozostawili dar w postaci jedzenia i picia. Jeżeli



tego nie zrobią, pustelnik zaczeka, aż drużyna znajdzie się na skraju polany i po cichu rzuci *Przekleństwo* w plecy ostatniego z bohaterów. Ofiara musi wykonać test **SW**, inaczej pokryje się swędzącą, czerwoną wysypką, obniżającą o 5 wszystkie testy na **CP**, **Int**, **Op**, **SW** i **Ogd**.

Łaskawie obdarzasz swoim czasem. Może inni także mogliby z niego skorzystać.
Jest to delikatna odprawa, wypowiedziana, kiedy będziesz chciał już zakończyć to spotkanie.

Elfy

Kiedy bohaterowie będą przechodzić przez dużą polanę, na środku której stoi samotne, ogromne drzewo, nagle z zarośli po obu stronach wylecą dwie strzały, wbijając się w ziemię koło stóp najbardziej bojaźliwego bohatera.

Zanim ktokolwiek zdąży coś zrobić, na polanę wejdzie pięć elfów – wszystkie uzbrojone w łuki, a trzy z nich trzymają łuki naciągnięte i gotowe do strzału. Noszą koszule kolcze oraz miecze i sztylety.

Jeden z elfów pozdrowi bohaterów – jeżeli w grupie znajdują się jakieś elfy, wówczas pozdrowienie wymówione zostanie w języku eltharin, w innym przypadku w staroświatowym z mocnym akcentem, ale zrozumiale. Głos elfa zabarwiony będzie nutą podejrzliwości:

– Stać! Jesteście otoczeni przez łuczników. Po co przybywacie z Krain Obłędu do lasu Sith Fascoluinne?

Od graczy zależy, jak odpowiedzą na to wyzwanie. Wysłuchaj, co mają do powiedzenia, następnie każ najbardziej wygadanej postaci wykonać test **Ogd** – nie zapomnij o modyfikatorze -20 dla postaci nie będącej elfem – i zmodyfikuj go o +/- 20, w zależności od tego, jak bardzo wiarygodną historię (niekoniecznie prawdę) opowiedzieli elfom. Jeżeli bohaterowie zdobyli w jaskiniach minotaurów srebrny naszyjnik w kształcie strzały, a teraz przekażą go elfom, wówczas mają +10 do **Ogd**. Nie ma on wielkiej wartości, ale należał do brata jednego z obecnych tu elfów, który wyruszył na wyprawę do Krain Obłędu i nigdy już z niej nie powrócił.

Jeżeli test wypadnie pomyślnie, przywódca elfów zaakceptuje historię. W innym przypadku bohaterowie mogą zostać przetrzymani na polanie przez jakiś czas muszą próbuować przekonać elfy, że nie są zamaskowanymi sługami Chaosu. Zaatakowanie elfów w tym momencie byłoby bardzo niemądrym posunięciem – pogróżka, jakoby drużyna była otoczona przez łuczników, jest zwykłym blefem, ale gracze o tym nie wiedzą. Każdy wrogi ruch ze strony drużyny zostanie skwitowany trzema strzałami wystrzelonymi przez łuczników, którzy zasłonią swojego dowódcę, rzucającego w tym czasie zaklęcia. Następnie elfy uciekną do lasu, gdzie korzystając ze swoich umiejętności, stopią się z otoczeniem, a potem udadzą się do wioski po posiłki.

Jeżeli wydarzenia potoczą się w taki sposób, bohaterowie zostaną zaatakowani przez oddział 3K6 + 6 elfów (wykorzystaj dostępne profile zwiadowców), gdy tylko

rozbiją obozowisko na noc. Kiedy straty elfów osiągną K6 osób, cały oddział wycofa się do lasu. Bohaterowie nie zobaczą już więcej elfów, będą jednak przez następne dwa dni padać ofiarą nieregularnych ataków z zasadzek.

Przywódca grupy elfów nazywa się Erimayfin i jest wyraźnie starszy od swych towarzyszy – pozytywny test **Int,** wykonany przez innego elfa, pozwoli ocenić jego wiek na około 200 lat. Był młodym wojownikiem, kiedy Torgoch ze swymi poplecznikami przemierzał tę okolicę, i może dostarczyć drużynie wielu pożytecznych informacji – w szczególności o tym, jaki jest rytuał kultowy, o którym mowa w *Pomocy dla graczy nr 8.* Rytuał ten jest potrzebny, żeby można się było dostać do kompleksu pomieszczeń pod kamiennym kręgiem.

Miejscowe elfy od wielu lat padały ofiarami ataków Przymierza Krwawego Topora. Największy z tych najazdów miał miejsce niecałe sto lat temu (od tego czasu napady się nie powtórzyły). Elfy są długowieczne i mają dobrą pamięć. Ich nienawiść do orków nie zmalała przez ostatnie sto lat. Jeżeli bohaterom uda się przekonać elfy, że działają na szkodę orków, wówczas otrzymają pomoc (lub, w najgorszym wypadku, elfy nie będą im przeszkadzać – zależnie od tego, jakie wrażenie bohaterowie wywarli na nich do tej pory). Erimayfin zna położenie kamiennego kręgu i jeśli zostanie zapytany o niosącego potężny przedmiot magiczny przywódcę orków, przypomni sobie, co następuje:

– Pamiętam, jak ostatnim razem orki szły do kręgu. Korzystały z niego przez wieki, ale wtedy przebiegło to inaczej. Większość z nich wróciła z powrotem na wschód. Przez kilka tygodni nasi zwiadowcy wyłuskiwali małe grupy – kilkunasto- i kilkudziesięcioosobowe, a nie znacznie większe, jak to było do tej pory. Potem przyszedł ten jeden oddział.

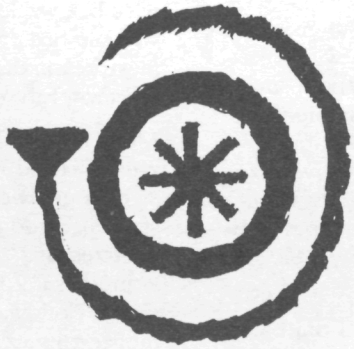
Liczył niewielu wojowników, ale ich przywódca dysponował magiczną potęgą. Jego oczy świeciły na czerwono niczym żarzące się węgle. Nigdy go nie zapomnę. Czekałem w zasadzce razem z dwudziestką łuczników, kiedy zwiadowcy ich zaatakowali. Mieliśmy przewagę – czterech na jednego, ale tylko trzech z nas przeżyło. Czerwonooki ork miał kryształ – dziwnego kształtu, świecący na czerwono jak jego oczy. Na zwiadowców i łuczników lunął ogień. Uciekliśmy, a orki przeszły.

Podążałem za nimi w pewnej odległości, podczas gdy inni pobiegli wszcząć alarm. Poszli do kamiennego kręgu, gdzie ich przywódca wykonał dziwny rytuał. Okrążył kamienie zgodnie z ruchem słońca, z prawą ręką uniesioną wysoko do przodu, a lewą podtrzymującą prawy łokieć. Nie widziałem, co się potem działo – jeden z ich strażników zauważył mnie i musiałem uciekać.

Niedługo potem z nieba spadł zielony ogień, a przekleństwo Krain Obłędu spadło na las. Przez sto lat rozprzestrzeniło się aż dotąd i chociaż zabijamy istoty wychodzące z Krain Obłędu, to nie jesteśmy w stanie powstrzymać samego procesu.

Leczenie

Bardzo prawdopodobne, że bohaterowie będą potrzebowali odrobiny odpoczynku i leczenia po podróży przez Krainy Obłędu. Nie ma żadnego powodu, dla którego nie mogliby poświęcić na to trochę czasu. Torgoch i Kryształ Ognia nie zmienili swego miejsca pobytu od ponad stu lat, tak więc kilka dni więcej nie powinno mieć większego znaczenia. Zakładając, że bohaterowie wywarli dobre wrażenie na elfach, zostaną zaproszeni do ich siedziby, Sith Fascoluinne, oraz zaopatrzeni w wodę i żywność, a także wyleczeni. Elfy będą szczęśliwe, mogąc im asystować, szczególnie jeśli zorientują się, że drużyna zamierza zabrać kryształ daleko, daleko stąd.



OBSERWATORZY ZE WZGÓRZA

To już ostatni rozdział tej przygody. Przebiwszy się przez Krainy Obłędu, bohaterowie odnajdują kamienny krąg, połączony w jakiś sposób z główną bazą orków w dolinie Yetzin. Drużyna powinna posiadać już wystarczająco dużo wskazówek, aby wiedzieć, jak dostać się do podziemnego kompleksu. Tam znajdzie to, co pozostało z marzenia Torgocha o potędze.

Żeby jednak zdobyć Kryształ Ognia, bohaterowie będą musieli przedrzeć się przez starożytne zabezpieczenia, klątwy i ostatecznie... przezwyciężyć moc samego kryształu.

LOS TORGOCHA

Zanim Torgoch dotarł do głównej bazy, znacznie poszerzył swoją wiedzę na temat potęgi artefaktu. Wiedział, że gdyby udałoby mu się go kompletnie opanować, posiadłby moc dorównującą mocy wielkich kapłanów Mrocznych Krain. W jego umyśle zaczęły kształtować się wielkie marzenia – o powrocie do Mrocznych Krain i zemście na kapłanach, którzy go opuścili, oraz o zjednoczeniu wszystkich ras goblinoidalnych pod swoim sztandarem. Z pewnością żaden ork nie dorównałby mu potęgą i nikt nie byłby w stanie mu przeszkodzić w założeniu goblińskiego imperium, godnego rywala Hegemonii Hobgoblińskiej. A kiedy imperium już powstanie, cały świat legnie u jego stóp. Torgoch, wódz naczelny Przymierza Krwawego Topora; Torgoch – pan świata; Torgoch Niepokonany; Torgoch... bóg.

W trakcie podróży Torgoch coraz bardziej alienował się od swoich wojowników. W miarę jak jego wiedza na temat kryształu rosła, odkrył, że nie potrzebuje snu. Teraz spędzał całe dnie tylko z magicznym kamieniem, zaniedbując własnych żołnierzy. Jego oczy nabrały czerwonej barwy i zaczęły promieniować wewnętrznym światłem. Osobowość zaczęła się zmieniać: ze zdolnego i doświadczonego przywódcy stał się ogarniętym obsesją introwertykiem. Wśród jego orków zaczęły się rodzić plotki.

Jak większość orkowych wojowników, tak i oni bali się magii oraz odnosili się do niej nieufnie. Kiedy zobaczyli, jaki efekt wywiera kamień na ich podziwianego niegdyś dowódcę, zaczęli się martwić. Wiedzieli, że wycofanie się z doliny i powrót do Mrocznych Krain są sprzeczne z rozkazami, jakie Torgoch otrzymał od kapłanów Przymierza Krwawego Topora, a wielkich kapłanów bali się bardziej niż czegokolwiek na świecie. Dezercje rozpoczęły się na wiosnę, kiedy orki opuściły wieżę. Zanim Torgoch dotarł do głównej bazy, stało się jasne, że oddziały, które mu pozostały, są zbyt słabe, aby przeżyć podróż przez Księstwa Graniczne do Mrocznych Krain.

Torgoch był sfrustrowany i zgorzkniały. Zamknął się w komnacie ołtarza starożytnej świątyni – teraz jego sali tronowej – i rozmyślał. Ostatecznie ułożył plan zemsty, który ewidentnie potwierdził krążące wśród jego ludzi pogłoski: moc kryształu pomieszała mu zmysły, oszalał.

Torgoch był już w tym momencie absolutnym władcą Kryształu Ognia. Dzierżył magiczną potęgę, największą potęgę, jaką kiedykolwiek zawładnęły orki. W dawnych czasach mógłby zostać uznany za boga...

Jego umysł drążyła jedna myśl. Doszedł do wniosku, że dzięki mocy kryształu będzie mógł stawić czoło paskudnym bogom orków i zmusić ich do ukarania kłamliwych kapłanów, a potem zaakceptowania go jako równego im mocą.

Nakazał swoim lojalnym oficerom, aby zamknęli go w komnacie ołtarza i strzegli pozostałej części kompleksu – zadanie to wykonują do dziś. Sam natomiast użył kryształu, tworząc parę magicznych barier: jedną wokół tronu, na którym siedział, i drugą wokół samego artefaktu. Umieścił go przed sobą i tak ustawił, aby skupiał wszystkie czary, jakie zamierzał kiedykolwiek użyć. Myślał, że bariery te wytrzymają każdy fizyczny i magiczny atak, tak więc bez względu na to, jak obrażeni poczują się bogowie, nie będą w stanie wyrządzić mu żadnej krzywdy. Na nieszczęście dla Torgocha bariery okazały się niewystarczającym zabezpieczeniem.

Kiedy nawiązał kontakt z bogami, ci nie byli zadowoleni z tego, co od niego usłyszeli i natychmiast dali upust swemu gniewowi. Ich magiczny atak okazał się niewystarczający do przełamania barier, ale powstałe w efekcie trzęsienia ziemi poważnie uszkodziły dolne poziomy kompleksu. Zmieniony został także bieg pobliskiej rzeki, co spowodowało zalanie dolnych części kompleksu. Nie mogąc zniszczyć Torgocha fizycznie ani magicznie, bogowie orków odkryli szczelinę w jego obronie, która pozwoliła na użycie trzeciego sposobu ataku.

Torgoch przeoczył możliwość nacisku mentalnego. Chociaż bogowie orków nie mogli go rozedrzeć na kawałki, tak jak tego pragnęli, jednak z łatwością pokonali jego osłabiony umysł, a następnie przez wiele lat w różnoraki sposób torturowali umęczoną duszę wodza orków.

Torgoch istnieje teraz tylko jako powłoka zewnętrzna. Wewnątrz jego nieśmiertelnego ciała przetrwało zaledwie kilka strzępów spaczonej osobowości. Jedyne myśli, jakie się w nim jeszcze kołaczą, dotyczą kryształu: pamięta, że jest to najcenniejsza rzecz, jaką posiada, i że musi go chronić za wszelką cenę.

Pozostałe orki – to, co przetrwało z potężnego kiedyś Przymierza Krwawego Topora – też nie umknęły przed gniewem bogów. Oficerowie Torgocha – teraz ożywieńcy – nadal wytrwale patrolują podziemny kompleks, zmuszeni klątwą do strzeżenia go na wieki. Pozostali członkowie oddziału leżą pogrzebani wokół kamiennego kręgu, przeklęci na zawsze. W tym stanie gotowi są zniszczyć każdego, kto wejdzie do kompleksu, aby uwolnić heretyka Torgocha.



SKUPISKO MOCY

Skupisko mocy wykorzystane przez Przymierze Krwawego Topora zostało zbudowane przez wyznawców druidycznego kultu. Kompleks tak zaprojektowano, aby wychwytywać naturalnie występujące linie mocy ziemi i przekazywać magiczną energię zgromadzonym przy ołtarzu członkom kultu.

Sam kompleks zabezpieczono przed nieproszonymi gośćmi, likwidując wszystkie wiodące do niego fizyczne wejścia – jedyna droga prowadzi przez mechanizm teleportacyjny, korzystający z mocy ziemi. Jest to część większej sieci transportowej wykorzystywanej przez starożytnych kapłanów druidzkich do przemieszczania się z prędkością myśli wzdłuż linii mocy ziemi.

Historia nie podaje, co się stało z budowniczymi kompleksu, ale kapłani Przymierza Krwawego Topora w jakiś sposób odkryli tajemnicę podziemi, kiedy przejeżdżali tędy sto lat temu. Nie podejrzewali istnienia tajnej druidzkiej drogi, mogącej zabrać ich w mgnieniu oka do prawie każdego miejsca na obszarze Starego Świata, udało im się jednak odkryć, jak dostać się do kompleksu pod kamiennym kręgiem, co czyniło zeń bezpieczną bazę operacyjną.

Bohaterowie najprawdopodobniej po raz pierwszy zobaczą bazę od strony rzeki – pokaż graczom *Pomoc nr 11*. Jeżeli rozgrywasz tę kampanię w kolejności odbiegającej od pierwotnie planowanej i drużyna znajduje się już w posiadaniu innych Kamieni Mocy, zaczną one emanować poświatą w odległości półtora kilometra od kamiennego kręgu.

Zarośla porastające brzegi rzeki nagle się rozstępują, ukazując alejkę otoczoną kamiennymi słupami, wiodącą do kręgu siedmiu kamiennych obelisków, z których każdy jest wyższy od dorosłego mężczyzny. Kamienie bliżej brzegu rzeki noszą ślady starożytnej obróbki. Każdy bohater posiadający umiejętność *sekretne znaki – druidyczne* będzie w stanie zinterpretować je po wykonaniu testu **Int**. Teren zostanie rozpoznany jako skupisko mocy i święte miejsce Starej Wiary. Całkowity brak odgłosów zwierząt i ptaków tworzy niesamowitą atmosferę.

Bohaterowie posiadający umiejętność *wykrywanie magii* wyczują magiczną aurę wokół kręgu, jak tylko znajdzie

się on w zasięgu ich wzroku. Wyznawcy Starej Wiary, posiadający tę umiejętność, zidentyfikują aurę jako moc ziemi, skupianą przez krąg – jest to prawdziwe miejsce mocy. Wykonujący test **Int** druid lub kapłan druidzki z umiejętnością *wykrywanie magii* będzie świadomy, że teren został w jakiś sposób splugawiony i sprofanowany. Zwierzęta podróżujące z drużyną (wierzchowce oraz pociągowe) nie będą chciały wejść na polanę.

Bohaterowie będą bezpieczni na polanie, dopóki nie wejdą do kamiennego kręgu – najlepiej, gdyby najpierw wykonali rytuał przywołujący ogień na ołtarzu, który uruchamia mechanizm teleportacyjny. Jeżeli jakakolwiek żywa istota wejdzie do kręgu, przejdź do następnej części.

Umarli powstają

Kiedy tylko jakaś żywa istota wejdzie do kamiennego kręgu, wokół polany rozlegnie się upiorny, rozdzierający dźwięk. Darnina zakotłuje się niczym strumień pełen ryb, a z ziemi wyłonią się kościste kończyny, skierowane pazurami w kierunku nieba, ołtarza i najbliższej żywej istoty. Wkrótce potem pojawią się tuziny obszarpanych szkieletów dzierżących topory, kierujących się w stronę polany i kamiennego kręgu. A za nimi nadejdą następne, wciąż wyłaniając się spod ziemi i spomiędzy drzew.

Ożywieńcy są niedobitkami Przymierza Krwawego Topora, którzy umarli w dolinie Yetzin i zostali pochowani wokół kamiennego kręgu. Jest ich tak dużo, jak tylko potrzebujesz – niech co rundę pojawia się ich więcej, niż drużyna jest w stanie zniszczyć. Po dwóch, trzech rundach walki gracze powinni zdać sobie sprawę z tego, że znaleźli się w beznadziejnej sytuacji.

Jeżeli bohaterowie weszli do kamiennego kręgu przed ukończeniem ceremonii, wpadli w poważne tarapaty – są otoczeni przez niezliczone rzesze ożywieńców, a ich jedyną szansą jest dokończenie ceremonii i ucieczka do podziemnego kompleksu. Powinieneś rozegrać ten epizod jak najbardziej dramatycznie – jeden z bohaterów desperacko próbuje dopełnić ceremonii, podczas gdy reszta, chroniąc go ramię w ramię, stara się odpędzić hordy ożywieńców.

Drużyna, która uparcie nie będzie chciała odstąpić od walki, w końcu ulegnie przeważającym siłom ożywieńców. Jeżeli będziesz w wyjątkowo litościwym nastroju, to bohaterowie mogą zauważyć ducha kapłana Przymierza Krwawego Topora wykonującego ceremonię, podchodzącego do ołtarza i znikającego. Jeżeli bohaterowie nie będą w stanie wykorzystać tak jawnej podpowiedzi, zabij ich wszystkich i niech ich piekło pochłonie!



Wykonanie rytuału

Bohaterowie powinni zorientować się, na czym polega rytuał uruchamiający mechanizm teleportacyjny na podstawie *Pomocy nr 8* oraz informacji uzyskanych od elfa Erimayfina. Należy koniecznie jeden raz obejść krąg zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając i kończąc od strony północnej, niosąc ze sobą jakiś rodzaj ognia – pochodnię, latarnię lub magiczny ogień stworzony czarem *Magiczny płomień*. Wykonanie znaku kultowego nie jest niezbędne – jest to dodatek kapłanów Przymierza Krwawego Topora, ale bohaterowie tego nie wiedzą.

Jeżeli ceremonia zostanie wykonana poprawnie, wejście do kręgu spowoduje pojawienie się płomienia na ołtarzu. Nie powstrzyma to jednak ożywieńców. Płomień ma ponad metr wysokości i błękitno purpurowe zabarwienie. Jest zimny, nie podawaj jednak tej informacji, dopóki gracze nie zapytają się nawzajem, czy któryś z nich czuje bijące od niego ciepło. Każdy, kto wejdzie na kamień-ołtarz, kiedy płonie na nim ogień, natychmiast zostanie przetransportowany do ołtarza w podziemnej komnacie (pomieszczenie 1), gdzie płonie identyczny, zimny ogień.

Gdy tak się stanie, podziel drużynę na dwie części. Kiedy jakiś bohater zostanie teleportowany, odeślij prowadzącego go gracza do innego pokoju. Ci, którzy zostaną na polanie, dostrzegą, jak ich towarzysz znika – nie będą jednak wiedzieć, co się z nim stało ani czy wciąż żyje.

Możesz założyć, że raz zapalony ogień będzie płonął cały czas, ponieważ bohaterowie nie wiedzą, w jaki sposób wyłączyć teleporter. Możesz także założyć, że ogień będzie płonął przez określony czas i wygaśnie, o ile nie zapali się w międzyczasie płomień w komnacie wyroczni (pomieszczenie 18). Narzuca to limit czasowy przebywania w kompleksie. Wysokość płomienia będzie proporcjonalna do pozostałego mu czasu. W ten sposób bohaterowie zostaną ostrzeżeni o możliwości jego wygaśnięcia. Nie korzystaj z tej opcji zbyt gorliwie – dopiero w przypadku, kiedy drużyna zacznie się zbytnio guzdrać.

WEWNĄTRZ KOMPLEKSU

Wędrujący strażnicy

Kiedy bohaterowie znajdą się w kompleksie, co dziesięć minut gry wykonuj rzut 1K6. Jeżeli wypadnie 1, nastąpiło spotkanie z wędrującym strażnikiem – jednym z oficerów orków, teraz ożywieńcem. Tych istot nie da się zniszczyć całkowicie, dopóki nie zniknie Torgoch – zredukowane do zera **Żywotności** po prostu znikają, ale po 24 godzinach orki powracają do pełni sił.

1. Sala wejściowa

To puste, wielkie pomieszczenie wydaje się być czymś w rodzaju holu. Z obu krańców północnej ściany i wschodniej części południowej ściany odchodzą korytarze. Wydaje się także, jakby na południowej ścianie dawno temu było jakieś wyjście, ale teraz jest zablokowane zawałem.

Pośrodku wschodniej ściany znajduje się łukowo sklepione przejście, wiodące do kolejnego korytarza. Podobne przejście na zachodniej ścianie wydaje się prowadzić do jakiegoś rodzaju jaskini. Pośrodku holu znajduje się ołtarz, na którym pali się płomień taki sam, jak na ołtarzu w kamiennym kręgu.

Hol ma wysokość ponad sześciu metrów. Pośrodku sklepienia znajduje się przezroczysty obszar, przez który można dostrzec lekko rozmazane gwiaździste niebo. Na ten widok nakłada się zarys ołtarza, takiego samego, jak ten na polanie.

Efekt jest taki, jakby patrzyło się przez lodowy sześcian. Bohaterowie nie będą w stanie dostrzec ognia (chociaż wciąż płonie), drzew wokół polany ani żadnych istot – ożywieńców czy też swoich towarzyszy, którzy pozostali na górze. Nawet niekoniecznie muszą sobie zdawać sprawę, że ołtarz, na który patrzą, to ten znajdujący się na polanie, ponieważ w trakcie teleportacji nie było żadnego wrażenia poruszania się w dół. Będą za to w stanie usłyszeć odgłosy dobiegające z polany, ale zniekształcone, jakby dochodziły z bardzo daleka, z nieokreślonego kierunku. Bohaterowie, którzy pozostaną na polanie, nie mogą usłyszeć krzyków z dołu.

Gwiazdy będą widoczne bez względu na porę dnia. Bohaterowie, posiadający umiejętność *astronomia* zauważą, że coś jest nie w porządku z układem gwiazd, ale nie będą w stanie określić co. Jest to dokładnie taki sam układ, jaki miał miejsce w momencie zgonu Torgocha.

Jeżeli zamierzasz wprowadzić ograniczenie czasowe przebywania w kompleksie, widok przez ołtarz będzie z czasem ulegał zmianie. Boki ołtarza, zaczynając od krańców i idąc w kierunku centrum, zaczną stopniowo ciemnieć, przyjmując powoli wygląd skały. Będzie można bardzo łatwo dostrzec granice pomiędzy skałą a przezroczystą warstwą. Granica ta zacznie się zbliżać do centrum proporcjonalnie do czasu, jaki bohaterom pozostał. Kiedy ołtarz stanie się całkowicie nieprzejrzysty, płomienie na polanie, w hollu i komnacie wyroczni zgasną w tym samym momencie. W takim przypadku wszyscy bohaterowie, którzy pozostali w podziemnym kompleksie, znajdą się w pułapce do czasu, aż ktoś na polanie ponownie wykona ceremonię.

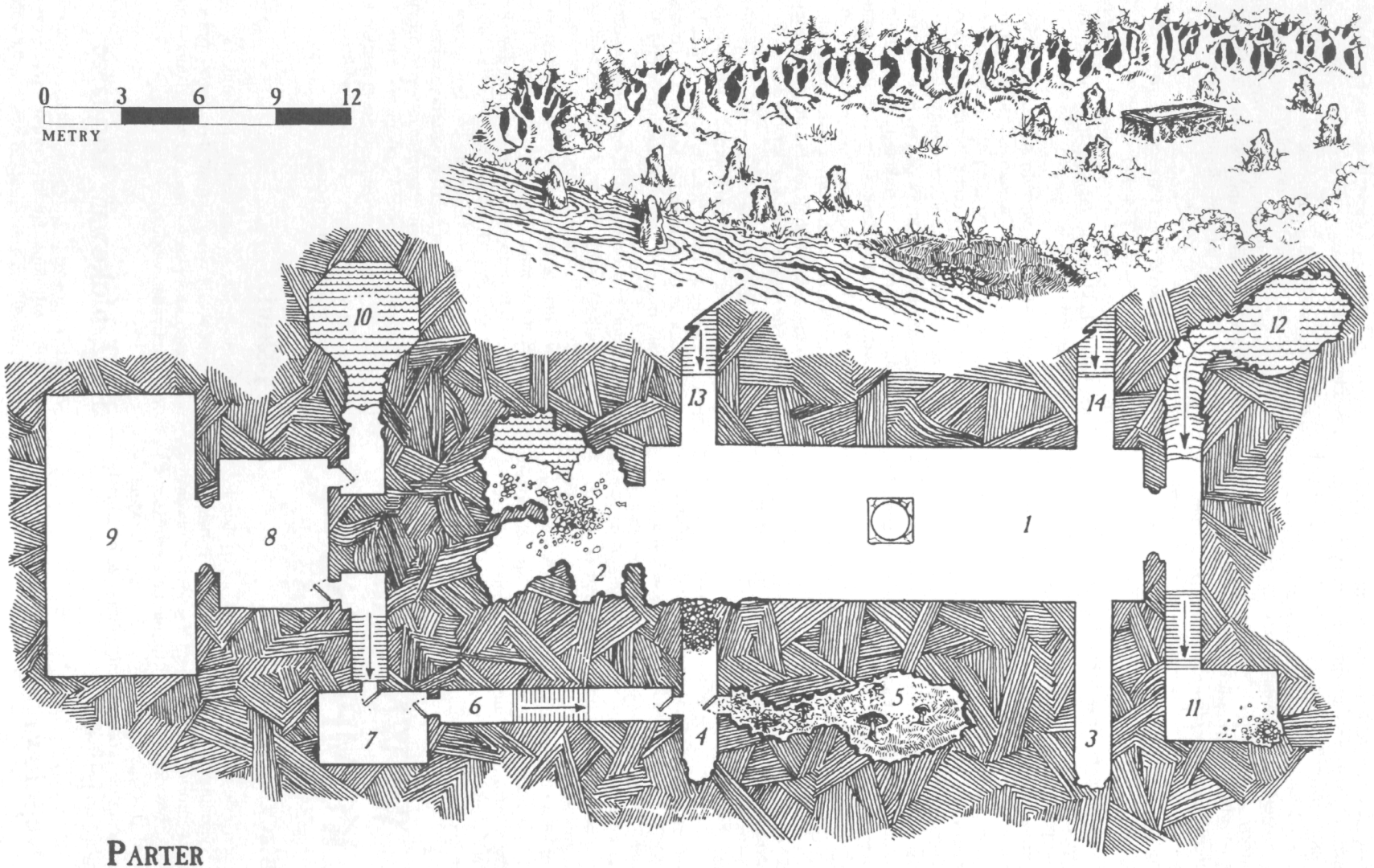
2. Jaskinia

Ta jaskinia jest zasypana skalnymi odłamkami i prawdopodobnie powstała w wyniku gwałtownego tąpnięcia. W północno-zachodniej części podłogi zieje dziura – pięć metrów niżej widać wodę.

3-4. Zablokowane korytarze

Wygląda na to, że te przejścia zostały zablokowane w wyniku zawalenia się ich południowych części. Pierwotnie wiodły na zewnątrz, do wejścia dla gości. Zostały zawalone przez kapłanów orków po to, aby do środka można się było dostać wyłącznie przez teleporter.

MAPA 6
SKUPISKO MOCY



PARTER

Dzięki temu kompleks stał się nie tylko nie do zdobycia (a przebywający w nim kapłani absolutnie bezpieczni), ale także sposób wejścia miał robić wrażenie na wojownikach – korzystanie z teleportera (i znikanie w *niebezpiecznym* magicznym ogniu) nie robiłoby tak dużego wrażenia, gdyby obok było przejście, wiodące do tego samego miejsca.

Na powierzchni nie pozostało nic, co by wskazywało na położenie pierwotnego wejścia do podziemnego kompleksu, a przekopanie się na zewnątrz zajęłoby całe tygodnie – postać, posiadająca umiejętność *górnictwo*, wykonując test **Int,** będzie zdawać sobie sprawę, że odłamki skalne czopują większy odcinek korytarza, zaś oczyszczenie przejścia zajmie co najmniej kilka dni.

Północna część korytarza nr 4 została zablokowana przez zawał w momencie, kiedy Torgoch walczył z bogami orków. Oczyszczenie przejścia zajmie 7 godzin pracy jednemu człowiekowi (postać posiadająca umiejętność *górnictwo* pracuje jak dwie normalne osoby). Tylko cztery postacie mogą efektywnie pracować nad oczyszczeniem przejścia.

Po K3+2 godzinach pracy zostaną odkryte ciała dwóch orków, zmarłych bardzo dawno temu – są to wierni wojownicy Torgocha, którym udało się uniknąć losu swych kamratów. Pogrzebani pod tonami kamienia, nie mogli powstać jako ożywieni strażnicy podziemnego kompleksu. Za to teraz, kiedy usunięto przygniatające ich skały, „przebudzą się" i zaatakują drużynę (daj bohaterom jedną pełną rundę przewagi na wyciągnięcie broni lub wykonanie ataku). Ci dwaj są dokładnie tacy sami jak reszta ożywieńców z tego kompleksu.

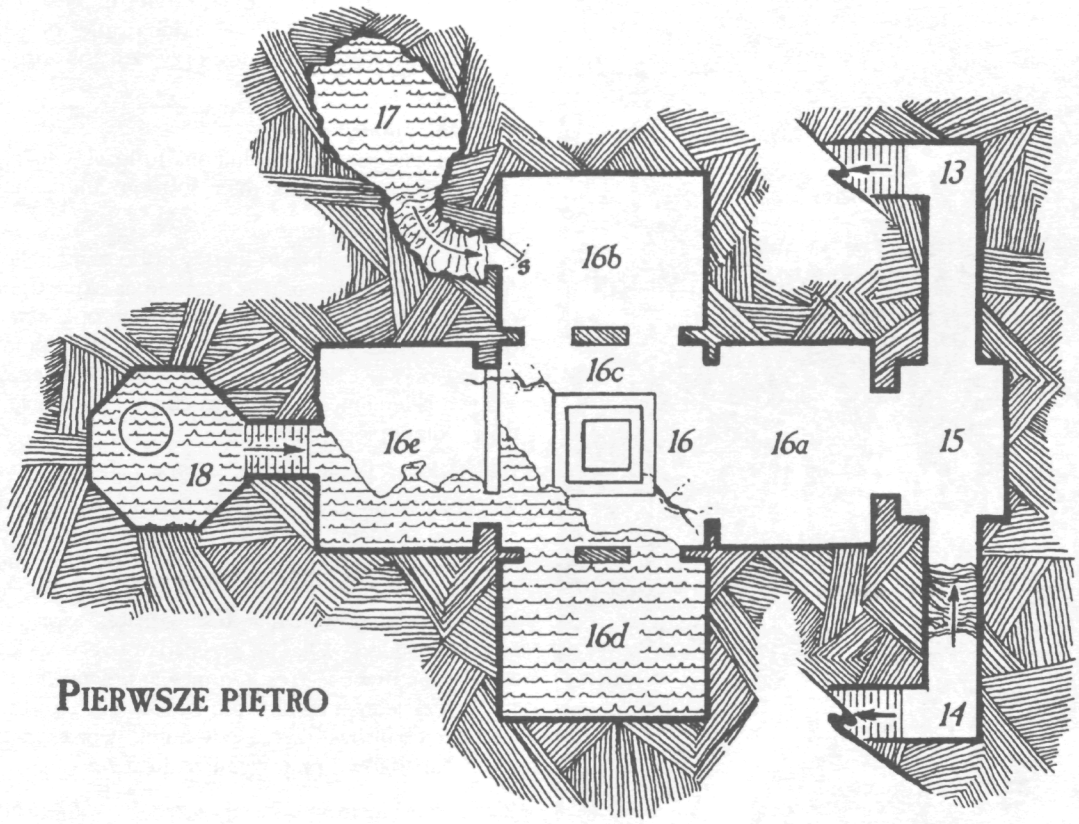
5. Wysypisko

Ta naturalna jaskinia służyła kiedyś za kaplicę. Do tej pory znajdują się w niej przepiękne formacje stalaktytów i stalagmitów, chociaż część stalagmitów wyrastających z podłoża została ułamana na różnych wysokościach. Podłogę pokrywa różnokolorowa pleśń, a w powietrzu unosi się smród zgnilizny.

Ta jaskinia była wykorzystywana przez orki jako latryna, a to, co po nich pozostało, dało początek kolonii pleśni.

Za każdy metr, o jaki ktoś posunie się w głąb jaskini bądź wiodącego do niej korytarza, należy wykonać jeden rzut i sprawdzić wynik w tabeli poniżej, dodając do niego wartość **I** bohatera (ale tylko wtedy, jeśli gracz wyraźnie określi, że jego bohater stara się tak stąpać, aby nie poruszyć pleśni):

K100	**Liczba poruszonych kolonii**
01-50	3
51-85	2
86-95	1
96+	0



Za każdą poruszoną kolonię wykonaj rzut na rodzaj pleśni:

K10	Rodzaj pleśni
1-6	żółta
7-10	czerwona

Zwróć także uwagę na to, że przejście obrasta purpurowa pleśń, która jest szczególnie przyciągana przez magię emanującą z pomieszczenia nr 1.

6-11. Pomieszczenia kapłanów

Pomieszczenia na wschód i zachód od holu wejściowego służyły kiedyś za kwatery kapłanom druidzkim, którzy obsługiwali kompleks. Komnaty te zdewastowali wojownicy Torgocha, a część z nich została zalana po podniesieniu się poziomu wód.

Większość z tych pomieszczeń nie zawiera nic ciekawego: połamane meble, szczątki zaopatrzenia itp. Ściany zabazgrane są orkowymi napisami tego samego typu, które bohaterowie widzieli już wcześniej w innych miejscach podczas tej przygody. Niekiedy spod rysunku prześwieca jakiś druidyczny symbol, wskazując na to, iż kiedyś było to miejsce święte, ale poza tym nie dając żadnych innych informacji.

6. Korytarz
W korytarzu są schody, prowadzące w dół jakieś 5 metrów. Drzwi wiodące do pomieszczeń 4 i 7 zostały wyrwane z zawiasów. Ich szczątki walają się w korytarzu.



7. Przedsionek
Pomieszczenie to służyło kiedyś jako przedsionek sypialń młodszych kapłanów. Tak jak w pozostałych częściach tego obszaru, walają się tu szczątki umeblowania oraz inne śmieci. Drzwi wiodące do tej komnaty zostały zniszczone. Przez północne wyjście można dojść schodami, wiodącymi 3 metry w dół, do pomieszczenia nr 8.

8. Mała sypialnia
To pomieszczenie służyło kiedyś za kwaterę wyznawcom Starej Wiary, którzy przybywali do tego kompleksu, aby służyć bogom, uczyć się i poszukiwać mądrości. Po podłodze walają się pokryte pleśnią szczątki czterech łóżek – jeżeli chcesz trochę postraszyć graczy, opisz im je jako zieloną pleśń. Drzwi do pomieszczenia nr 10 zwisają na jednym zawiasie – popchnięte, zwalą się na ziemię z głośnym hukiem. Jeżeli gruzowisko w korytarzu nr 4 zostało oczyszczone, wówczas dźwięk zwabi K4 ożywieńców, którzy przybędą w K4+2 rundy.

Przeszukując zalegające podłogę szczątki, można znaleźć jadeitowy posążek wydry (7 ZK), zakrzywiony sztylet o ostrzu z czystego złota (**I** +20, **D** -4, **P** -40). Sztylet sam w sobie wart jest około 30 ZK, ale wyznawca Starej Wiary bądź postać z umiejętnością *teologia* (w tym wypadku potrzebny jest test **Int**) rozpozna w nim nóż używany przez kapłanów druidzkich do ścinania ziół oraz innych roślin, wykorzystywanych w magii i ceremoniach. Kapłan ścinający za pomocą tego noża rośliny w czasie pełni Mannslieba (noc z 16-17 każdego miesiąca) zaoszczędza 1 PM podczas rzucania odpowiednich czarów (koszt czaru nigdy nie może być mniejszy niż 1 punkt magii). Sztylet nie jest magiczny; po prostu zioła zbierane w takich, a nie innych okolicznościach mają większą moc przy rzucaniu druidycznych zaklęć.

9. Duża sypialnia
Podłogę zalegają szczątki kilkunastu łóżek, także pokrytych pleśnią. Nie ma tutaj nic interesującego ani cennego.

10. Zalana jaskinia
Pomieszczenie to służyło kiedyś za boczną kaplicę, ale zostało prawie doszczętnie zniszczone na skutek gniewu orkowych bogów. Korytarz gwałtownie opada w dół, ewidentnie nosząc ślady tąpnięcia gruntu. Samo pomieszczenie jest prawie całkowicie zalane wodą. Pomiędzy lustrem wody a sklepieniem zostało zaledwie kilkanaście centymetrów wolnej przestrzeni.

Bohaterowie, którzy zechcą nurkować, odkryją, że podłoga uległa zarwaniu i teraz zieje w tym miejscu głęboka wyrwa. Pod ścianami, w różnych punktach, walają się rozmaite szczątki wyposażenia. Postać, która zanurkuje obok nich, musi wykonać test **I** (-40 jeżeli nie posiada umiejętności *pływanie*). Niepowodzenie testu oznacza zaplątanie się w stercie śmieci. W takim przypadku trzeba wykonać test **S**, żeby się uwolnić. Test ten można powtarzać aż do skutku, należy jednak pamiętać o stosowaniu zasad tonięcia. Test **I** trzeba powtórzyć, kiedy nurek będzie przepływał obok odpadków i przy wynurzaniu się.

Jakieś sześć metrów poniżej szczątków wyposażenia szczelina zwęża się do szerokości 30 centymetrów – dalej już nie da się płynąć.



11. Piwnica z winami
Do tej naturalnej jaskini, położonej cztery metry poniżej pomieszczenia nr 1, wiodą toporne, kamienne schody. Jaskinia jest zalana na wysokość około 30 centymetrów. Strasznie w niej śmierdzi pleśnią oraz octem. Ciecz zalewająca jaskinię nie wydaje się być wodą, raczej jakąś pożywką dla kilku kolonii pływającej pleśni różnych rozmiarów: od wielkości półmiska po wielkość tarczy. Tu i ówdzie unosi się kilka kawałków drewna, prawie całkowicie pokrytych pleśnią.

Kiedy orki plądrowały podziemny kompleks, odnalazły tę piwniczkę z winem i porozbijały wszystkie beczki, jakie znalazły, tworząc tym samym specyficzny koktajl pływający po podłodze. Następnie rzuciły się do picia i wyżłopały sporo owej mieszanki, ale tak strasznie się po tym pochorowały, że pozostawiły resztę.

Unoszące się na powierzchni kawałki drewna są resztkami beczułek i skrzyń, które orki porozbijały: pod powierzchnią cieczy, niewidzialne z góry, leżą także porozbijane butelki. Każdy bohater, który wejdzie do jaskini, musi co rundę wykonać test ryzyka. Niepowodzenie oznacza nadepnięcie na wyjątkowo ostry odłamek szkła oraz utratę K3 **Żyw** (ciężkie buty dają 2 **PP** ochrony, zwykłe buty 1 **PP**, lekkie obuwie nie daje żadnej ochrony). Osoba zraniona przez szklany odłamek nie będzie mogła poruszać się tempem ostrożnym przez następne 24 godziny. Musi natychmiast wykonać test **Wyt** (*odporność na choroby* +10, wszystkie inne formy ochrony przed chorobami także są brane pod uwagę) – niepowodzenie tego testu oznacza zainfekowanie zranionej stopy.

Wśród pływających kolonii pleśni znajdują się trzy grupy żółtych pleśni i dwie czerwonych. W każdej rundzie fale wywoływane przez poruszające się w jaskini osoby mogą przebudzić pleśń. Każda przebywająca w jaskini osoba musi co rundę wykonać test **I**. Postać, która zraniła się odłamkiem szkła, wykonuje test z modyfikatorem -20. Jeżeli któryś z tych testów zakończy się niepowodzeniem, wówczas przebudzonych zostanie K3-1 kolonii pleśni. Szanse przebudzenia kolonii żółtych i czerwonych są takie same, chyba że wszystkie kolonie wypuściły już zarodniki.

Jeżeli bohaterowie będą nalegać na przeszukanie jaskini pomimo grożących im tu niebezpieczeństw, wówczas przy pozytywnie wykonanym teście **I** (z modyfikatorem -20) znajdą złoty pierścień wart 5 ZK, mocno zniszczony srebrny hełm wart 2ZK oraz kolczyk z granatem warte 3 ZK. Wszystkie te przedmioty zostały wykonane przez orki i pochodzą z czasów, kiedy wojownicy Torgocha tu przebywali.

12. Sala zebrań

Schody wiodące z holu po trzech metrach kończą się w miejscu podobnym do pomieszczeń 7-9. Ściana w jednym z rogów zaczyna się kruszyć. Nie ma tu nic wartościowego ani interesującego.

13-14. Schody

Jedne i drugie wiodą do komnaty nr 15. Cały dolny poziom uległ tąpnięciu, przechylając się na wschód. Przejście nr 14 kończy się czterometrowym uskokiem.

15. Przedsionek

To małe pomieszczenie jest puste; łukowate przejścia prowadzą na wschód i zachód; na południowej ścianie znajdują się olbrzymie, obite metalem drzwi. Podłoga jest lekko pochylona w kierunku wschodnim. Na drzwiach widnieje wyblakła wiadomość, napisana w języku orrakh:

PREC – TORGOH ZAJETY

Tak jak pozostała część dolnego poziomu, i to pomieszczenie uległo nachyleniu po tąpnięciu całego kompleksu.

Południowe drzwi są zamknięte. Postać posiadająca umiejętność *wykrywanie magii* może stwierdzić po oględzinach zamka, że emanuje on magią. Zamek posiada **JK** 50 i można podjąć tylko jedną próbę otwarcia go wytrychami – wynik każdej następnej próby będzie taki sam jak pierwszej. Poza tym zamek wzmacnia drzwi zaklęciem *Wzmocnienie drzwi*, zwiększając ich wytrzymałość o 2 punkty. Ochrona ta zostaje zdjęta w momencie otwarcia zamka wytrychami (patrz dalej).

Bohaterowie zorientują się sami, czy udało im się otworzyć zamek. Drzwi jednak nadal nie będą chciały się otworzyć. Jeżeli zostaną silnie popchnięte, uchylą się zaledwie na dwa centymetry i na tym koniec. Spowodowane jest to obniżeniem się nadproża w czasie tąpnięcia. Ciężar nadproża blokuje drzwi i uniemożliwia ich poruszenie. Postać posiadająca umiejętność *górnictwo* będzie w stanie dojść do prawidłowych wniosków, jeżeli dokona inspekcji drzwi – wymagany test **Int** (+10, jeżeli zamek został otwarty).

Do pomieszczeń 16-18 można się dostać tylko w jeden sposób – wyłamując drzwi. Jeżeli zamek nie został sforsowany, drzwi mają **W** 8, **U** 18. Jeżeli zamek został otwarty, wówczas wartości te wynoszą **W** 6, **U** 18. Uwaga: hałas spowodowany wyłamywaniem drzwi zwabi ożywieńców – wykonaj rzut 1K6 w każdej rundzie wyłamywania drzwi. Przy wyniku równym 1 z korytarza 13-14 (wybrany losowo) nadejdzie ożywieniec.

Jeżeli bohaterowie wpadną na pomysł, aby przed wyłamaniem drzwi rzucić czar *Strefa ciszy*, wówczas unikną kłopotów z ożywieńcami.

Jeżeli drużyna nie podejmie żadnych środków ostrożności, wówczas wyłamanie drzwi spowoduje obsunięcie się nadproża i części sklepienia. Każdy bohater, znajdujący się w obszarze 15, automatycznie otrzymuje trafienie o **Sile** 4. Jeżeli postać wykona test **I**, wówczas obrażenia są zmniejszane o połowę.

Przejście, które powstanie po zawaleniu się nadproża, będzie w miarę bezpieczne. Gruzowisko powinno mieć około 60 centymetrów wysokości. Łatwo będzie się przez nie przedostać, ale jeśli bohaterowie wykonywać to będą w pośpiechu lub w trakcie walki, powinni wykonać udany test **I**, inaczej stracą równowagę.

Jeżeli gracze oświadczą, że będą starali się wyważyć drzwi nie naruszając nadproża, wykonaj sekretnie test **Zr** dla postaci kierującej operacją. Postać ta musi posiadać umiejętność *górnictwo* lub *inżynieria*. Jeżeli posiada obie te umiejętności, wówczas test wykonywany jest z premią +10. Dodatkowo, test powinien zostać zmodyfikowany o +/-30, w zależności od tego, jak oceniasz plan wyłamania drzwi przygotowany przez graczy. Sukces oznacza wyłamanie drzwi bez spowodowania zawału; porażka – nadproże uległo zawaleniu ze skutkiem jak wyżej.

Można, oczywiście, poradzić sobie z tym problemem w sposób magiczny: na przykład korzystając z czaru *Eteryczna postać*.

16. Komnata ołtarza

Zaraz za drzwiami znajduje się pusty przedsionek (16a); większą część południowej ściany zajmuje wielkie łukowe przejście, za którym jest kilka stopni wiodących w dół do głównej części świątyni (16c). Jest to kwadratowe pomieszczenie o rogach biegnących po łuku ku centrum sklepienia. Przy południowej ścianie znajdują się schody, prowadzące do dużego łukowego przejścia, wiodącego do kolejnej komnaty (16e), podobnej kształtem i rozmiarami do komnaty północnej. Na wschodniej i zachodniej ścianie znajdują się dwa małe, łukowe portale, wiodące do bocznych pomieszczeń (16b, 16d).

Pośrodku komnaty centralnej wznosi się kilkuschodkowe podium, z ostatnim stopniem niecały metr nad ziemią. Cały drugi stopień emituje czerwono-żółte płomienie o wysokości około 5 centymetrów. Na szczycie podium znajduje się kamienny tron z wysokim oparciem, skierowany w kierunku południowym, czyli tyłem do północnego wejścia. Wchodząc od północy, nie można dokładnie dostrzec, co się znajduje we wschodniej, zachodniej i południowej komnacie. Całe pomieszczenie jest nachylone w kierunku południowo-wschodniego narożnika – pochyłość jest tutaj bardziej widoczna, niż w innych pomieszczeniach. W poprzek podłogi przebiega duża szczelina. Portale, komnata i kawałek głównej sali na zachód od szczeliny są zalane wodą.

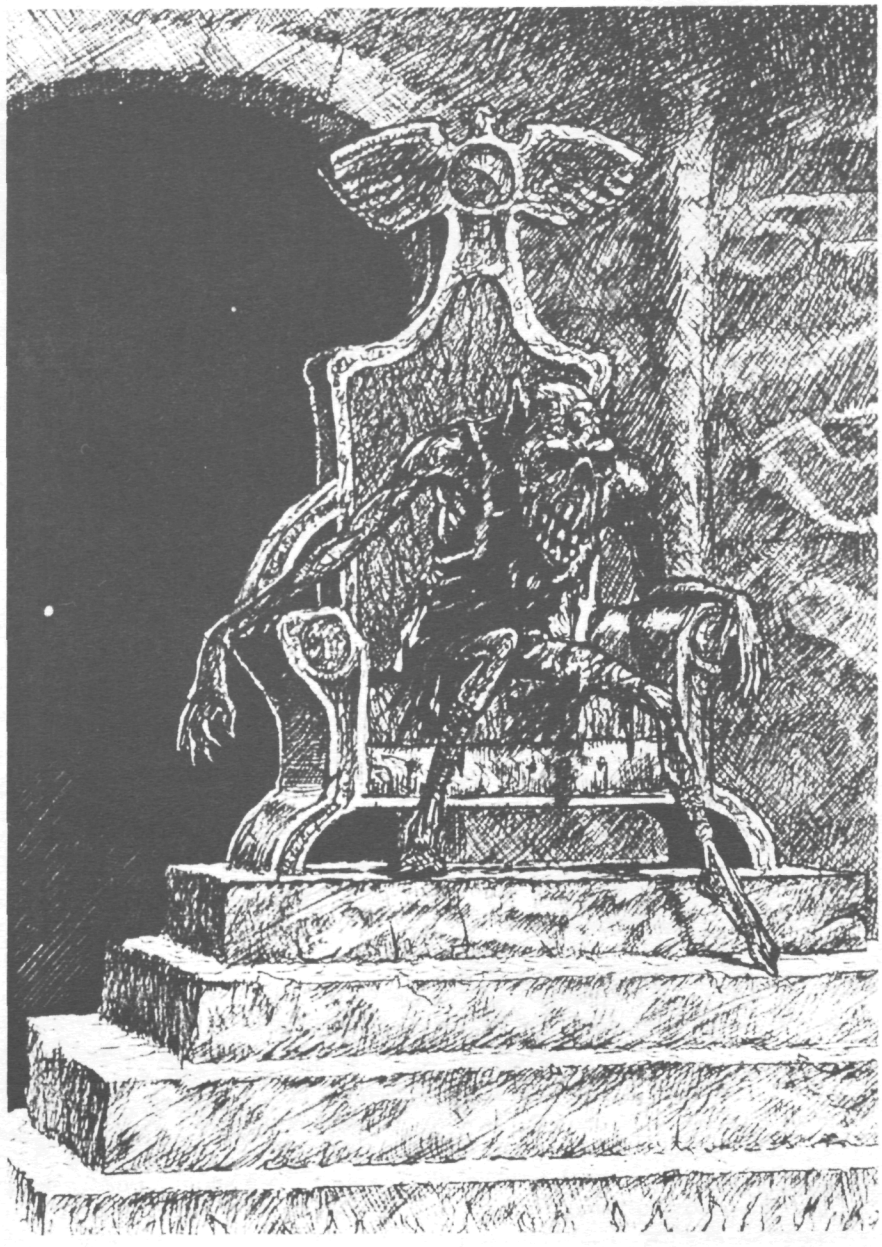
W pomieszczeniu tym znajdował się kiedyś trzeci – i najpotężniejszy – kamienny ołtarz, stojący pierwotnie na podium (dokładnie pod pozostałymi dwoma), gdzie oddziaływanie zbiegających się linii mocy było największe. Torgoch zadecydował jednak, że jest to idealne miejsce na salę tronową, w której będzie mógł korzystać ze swych nowych mocy. Jego ludzie wrzucili ołtarz do komnaty wyroczni (18), zastępując go tronem, który wytargali z tamtego pomieszczenia. To tutaj Torgoch stoczył bitwę z bogami orków i jest to ostatnie miejsce spoczynku jego śmiertelnych szczątków.

Postacie posiadające umiejętności *wiedza o demonach* lub *wykrywanie magii* odniosą zaraz po wejściu do komnaty silne – ale nieokreślone – przeczucie czegoś złego. Każda postać posiadająca którąś z tych umiejętności

musi wykonać test **Op,** inaczej straci 3K6 punktów **Op** do czasu wydostania się z podziemnego kompleksu.

Ożywieńcy nie wejdą za drużyną do tego pomieszczenia, ponieważ nadal wypełniają rozkaz swego dowódcy, który zabronił im tu wchodzić. Jednakże wszyscy upiorni strażnicy będą wiedzieć, że drużyna weszła do tej komnaty i zgrupują się w pomieszczeniu 15. Pomimo wrażenia, że coś złego wisi w powietrzu, bohaterowie są tu całkiem bezpieczni, o ile nie naruszą kręgu ognia wokół tronu lub w komnacie 16e. Jeżeli założyłeś ograniczenie czasowe, wówczas nie będą mogli odpoczywać tutaj zbyt długo.

Jeżeli bohaterowie wejdą do głównej komnaty i obejdą podium, zobaczą Torgocha – bo to musi być on (pokaż graczom *Pomoc nr 12*). W podłodze znajdują się głębokie rysy, ciągnące się od podium do południowego przejścia (efekt przenoszenia ołtarza).



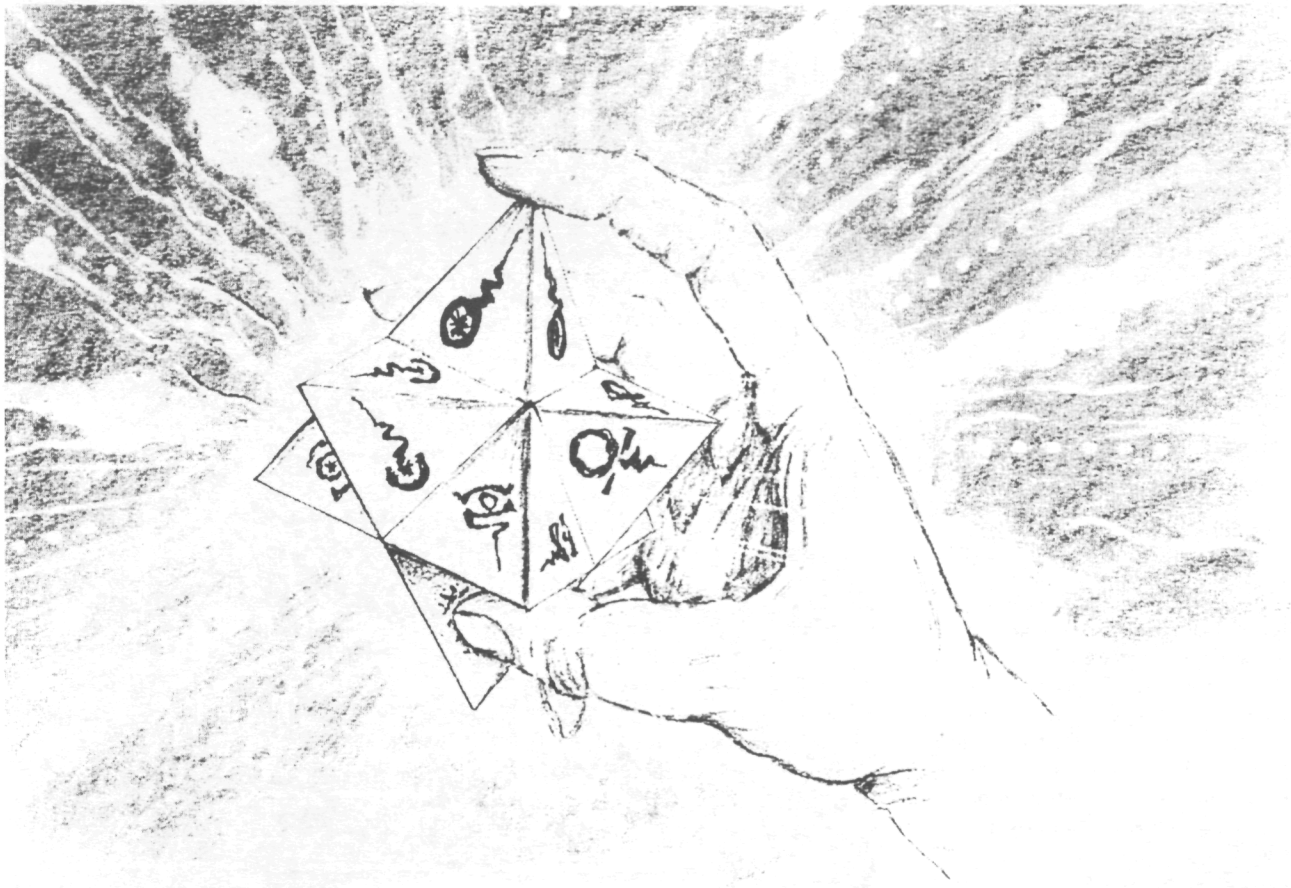
Na tronie spoczywają szczątki istoty humanoidalnej – pomarszczone i wysuszone ciało, od dawna nieżywego orka. Zielona skóra zbrązowiała i wyschła, pomimo to na ramionach i twarzy wciąż można dostrzec czarnobłękitne tatuaże. Postać spoczywa nieruchomo na tronie, otoczona kręgiem płomieni. Bohater posiadający umiejętność *rozpoznawanie ożywieńców* po wykonaniu testu **Int** zorientuje się, że ma do czynienia z jakimś rodzajem nieaktywnego ożywieńca. Torgoch nie będzie sprawiał żadnych kłopotów, dopóki ktoś nie przełamie jednego z kręgów ognia. Jeżeli tak się stanie, przejdź do części zatytułowanej *Ostateczna bitwa.*

Z komnaty 16c można już dostrzec, co się znajduje w pomieszczeniach bocznych. Te po wschodniej i zachodniej stronie najwidoczniej nie zawierają niczego ciekawego (chociaż 16d jest zalane wodą, której poziom w południowo-wschodnim rogu przekracza półtora metra; a w 16b znajdują się ukryte drzwi, otwierane przez naciśnięcie małego kamienia w nadprożu). Tajne przejście z 16b wiedzie do skarbca (17). Uwagę bohaterów powinna przykuć komnata południowa (16e). Otoczony pierścieniem płomieni spoczywa w niej wielki, czerwony kamień o dziwnym kształcie, z tajemniczymi symbolami pokrywającymi jego ścianki.

Południowa komnata jest tej samej wielkości i kształtu jak północna. Szczelina przebiegająca przez podłogę komnaty centralnej dochodzi także do tego pomieszczenia, które jest częściowo zalane i zasypane gruzem. Rysy na podłodze ciągną się przez całą komnatę do portalu na południowej ścianie, przez który widać zalany wodą korytarz, opadający gwałtownie w dół do zatopionej komnaty. Pośrodku pomieszczenia znajduje się ozdobny słup, mający około dwudziestu centymetrów szerokości i metr wysokości. Na szczycie słupa spoczywa duży, świecący na czerwono kryształ. W tym momencie możesz pokazać graczom, jak wygląda artefakt (*Pomoc nr 13*). Jeżeli ktoś zechce przekroczyć krąg płomieni otaczających kryształ, przejdź do części zatytułowanej *Ostateczna bitwa.*

17. Skarbiec

Za tajnymi drzwiami omszałe schody prowadzą w dół do zalanej wodą jaskini, z której nie widać żadnych innych



wyjść. Wody ma tutaj ponad półtora metra głębokości. Od lustra wody do sklepienia pozostał metr wolnej przestrzeni.

Tajna jaskinia służyła pierwotnie za skarbiec. Kiedy orki opanowały kompleks, większość skarbów powędrowała razem z kapłanami do Mrocznych Krain. Na podłodze pod wodą spoczywa skrzynia, a w niej: 135 ZK i magiczny miecz (Zgubna broń – wszystkie goblinoidy). Pieniądze to wszystko, co pozostało Torgochowi po rozszabrowaniu łupów przez dezerterów. Miecz został tu porzucony, ponieważ orki bały się jego wpływu.

18. Komnata wyroczni

Schodząc schodami w dół, dochodzi się do zalanego pomieszczenia o kształcie ośmiokąta. Woda ma w tym miejscu głębokość półtora metra. Od lustra wody do sklepienia pozostało 160 centymetrów wolnej przestrzeni. Rysy, ciągnące się z komnaty 16c, dochodzą do schodów i znikają pod wodą. Nie ma tu żadnych innych wyjść, za to pod wodą widać niewyraźny zarys dużej, prostokątnej, kamiennej bryły.

Jeżeli bohaterowie zrezygnują z przeszukania komnaty, wówczas mogą nie zorientować się, czym jest kamienna bryła. Po bliższym przyjrzeniu okazuje się ona bardzo podobna do ołtarza na polanie i do ołtarza w holu wejściowym (1). Ołtarz nie posiada żadnych mocy, chyba że uaktywni się płomień, przełamując krąg ognia otaczający kryształ (patrz *Ostateczna bitwa*). Jeżeli magiczny krąg zostanie zerwany, z kamienia wystrzeli półmetrowej wysokości blady płomień, nie gasnący pod wodą. Temu niezwykłemu zjawisku nie będzie towarzyszył żaden dźwięk ani zaburzenia wody wokół ołtarza. Płomień będzie oświetlał komnatę upiorną, zielonkawą poświatą.

Kiedy pojawi się płomień, ołtarz zacznie spełniać funkcję teleportera. Pierwotnie był częścią sieci transportowej druidów, o której była mowa już wcześniej. Ponieważ został przeniesiony, a także z powodu zniszczeń spowodowanych tąpnięciem całego kompleksu, nie skupia już energii tak efektywnie, jak w miejscu, w którym był pierwotnie umieszczony. W tej chwili może tylko przetransportować kogoś na polanę powyżej. Teleportacja nastąpi automatycznie po wejściu w płomień.

Ponieważ uaktywnienie płomienia wymaga przełamania magicznej ochrony Torgocha (patrz *Ostateczna bitwa*), każdy, kto teleportuje się na polanę, odkryje, że wszyscy ożywieńcy zniknęli.

OSTATECZNA BITWA

Nic nadzwyczajnego nie wydarzy się w komnacie ołtarza, dopóki ktoś nie naruszy jednego z dwóch kręgów ognia – tego wokół Torgocha i tego, który otacza kryształ. Obydwie magiczne bariery mają następujące właściwości:

Pierścień ognia otaczający Torgocha

Deaktywacja: ten magiczny krąg może zostać unieszkodliwiony tylko wtedy, kiedy zlikwiduje się krąg wokół kryształu. Oba kręgi znikną jednocześnie.

Odepchnięcie: jeżeli jakikolwiek obiekt lub osoba spróbuje przekroczyć krąg, wówczas płomienie wystrzelą nagle pod sufit, odrzucając obiekt o 2K6 stóp w tył. Dotyczy to zarówno istot eterycznych, jak i materialnych.

Spalenie: każdy, kto dotknie lub spróbuje przejść przez płomienie, otrzymuje obrażenia od ognia, zadane z **S** 4 (wynoszące K4+4, a nie K6+4, jak to jest w przypadku ran zadanych w walce) odpowiedniej części ciała – bez względu na posiadaną zbroję i **Wyt**. Tylko ochrona przed magicznym ogniem może w tym przypadku okazać się pomocna. Kontakt z płomieniami spowoduje zapalenie się obiektów łatwo palnych (np. papier, ubranie, futro, cienkie drewno itp.), przypalenie takich przedmiotów jak skóra, drewno lub kość (np. drzewce włóczni, trzonek topora itp.) oraz rozgrzanie – ale nie zniszczenie – przedmiotów metalowych, szkła lub kamienia (np. ostrza broni). Efekt ten występuje równolegle z *Odepchnięciem* i dotyczy także istot eterycznych.

Ochrona przed czarami: jeżeli na krąg ognia zostanie rzucony czar lub coś działającego jak czar, płomienie wystrzelą w górę, jak to opisano w *Odepchnięciu*. Czar zostanie zatrzymany w punkcie zetknięcia się z kręgiem ognia. Wszelkie efekty zostaną skupione w tym miejscu, ale ich działanie zostanie ograniczone tylko do obszaru na zewnątrz kręgu. Czary oraz przedmioty rozpraszające magię nie będą działać na płomienie – mogą natomiast oddziaływać na teren na zewnątrz kręgu, co z pewnością nie zostanie przyjęte z radością przez znajdujących się tam bohaterów.

Niezniszczalność: jest to ostatnia deska ratunku dla Mistrza Gry, na wypadek, gdyby gracze wymyślili coś niezwykle sprytnego, czego nie przewidzieliśmy. Kiedy krąg płomieni jest aktywny, nikt ani nic nie może dostać się do środka, bez względu na to, czego by drużyna próbowała i jaki posiadała ekwipunek. Jeżeli bogowie orków nie mogli z tym nic zrobić, to tym bardziej bohaterowie. Jedynym sposobem pozbycia się kręgu jest deaktywacja podobnego, otaczającego kryształ.

Pierścień ognia otaczający kryształ

Deaktywacja: ten krąg może zostać unieszkodliwiony tylko wtedy, jeśli ktoś dotknie kryształu. Spowoduje to także deaktywację kręgu otaczającego Torgocha.

Spalenie: każdy, kto dotknie lub spróbuje przejść przez płomienie, otrzymuje obrażenia od ognia, zadane z **S** 4 (wynoszące K4+4, a nie K6+4, jak to jest w przypadku ran zadanych w walce) odpowiedniej części ciała – bez względu na posiadaną zbroję i **Wyt**. Tylko ochrona przed magicznym ogniem może w tym przypadku okazać się pomocna. Tak jak w kręgu otaczającym Torgocha, i tutaj płomienie wystrzelą pod sam sufit, nie odpychając jednak nikogo, kto spróbuje przekroczyć krąg. Kontakt z płomieniami spowoduje zapalenie przedmiotów łatwopalnych, przypalenie przedmiotów skórzanych, kościanych i drewnianych (drzewce włóczni, trzonek topora itp.) oraz rozgrzanie – ale nie zniszczenie – przedmiotów metalowych, szklanych i kamiennych (np. ostrze broni). Efekt ten oddziałuje także na istoty eteryczne.

Ochrona przed czarami: jeżeli na krąg ognia zostanie rzucony czar lub coś działającego jak czar, wówczas płomienie wystrzelą tak, jak to opisano obok. Zaklęcie będzie zatrzymane w punkcie zetknięcia się z magicznym kręgiem. Wszelkie efekty skupią się w tym miejscu, ale ich działanie zostanie ograniczone tylko do obszaru na zewnątrz kręgu. Czary oraz przedmioty rozpraszające magię spowodują przygaśnięcie płomieni na chwilę – w tym czasie można przekroczyć krąg, zakładając, że oczekiwało się takiego efektu działania magii na płomienie i stoi się nie dalej niż 2 metry od kręgu oraz wykona test **I**. Jeżeli jeden z tych trzech warunków nie zostanie spełniony, postać otrzymuje normalne obrażenia wywołane poparzeniem.

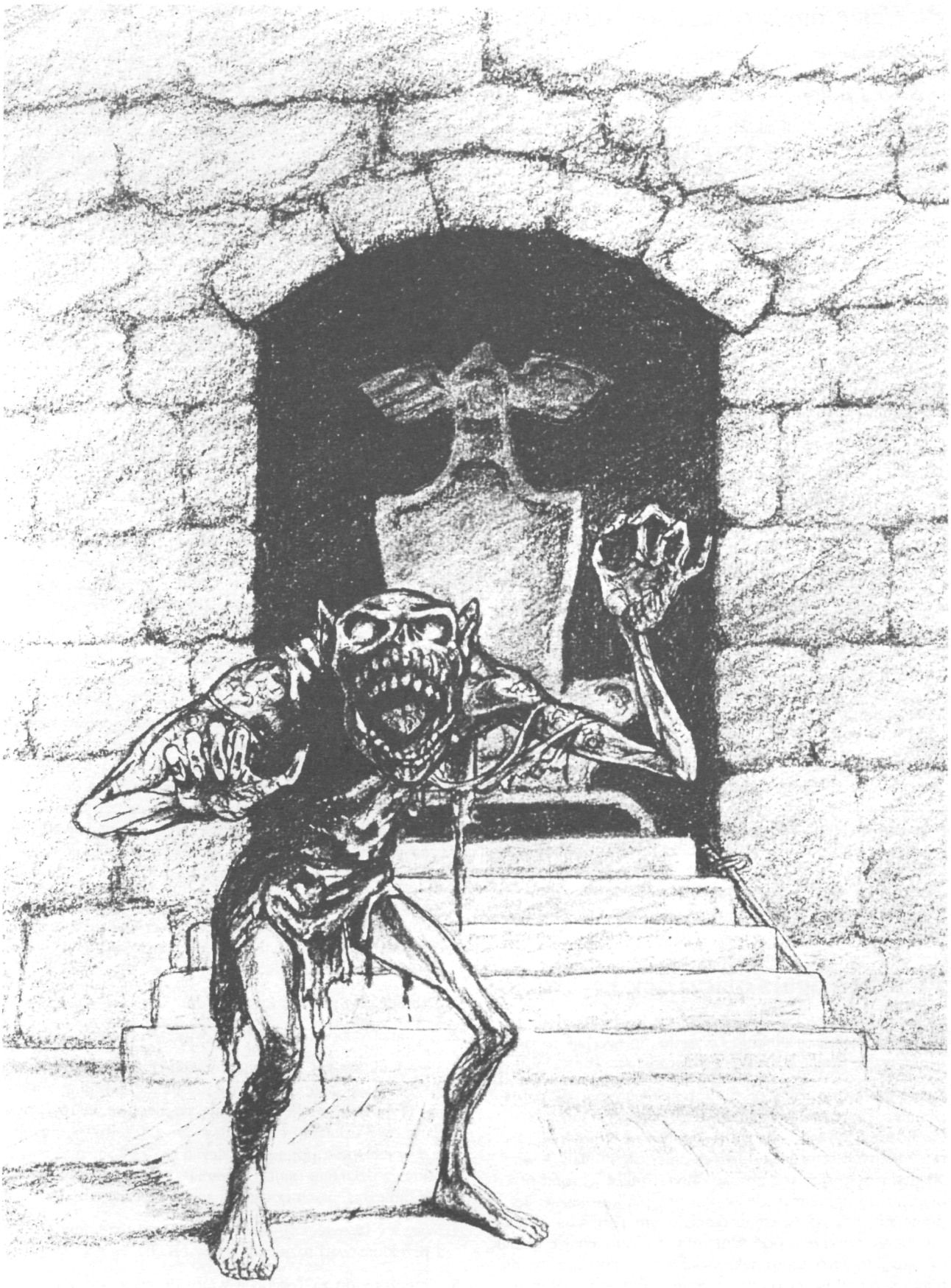
Deaktywacja płomieni

Tak jak to już wcześniej powiedziano, jedynym sposobem unieszkodliwienia obu kręgów płomieni jest dotknięcie kryształu przez żywą istotę. Możesz zbudować model artefaktu (*Pomoc nr 13*) i położyć go na stole przed graczem, który zamierza dokonać próby zbliżenia się do niego. Kiedy gracz dotknie modelu, jego bohater w tym samym czasie zrobi to samo z kryształem. Dla niektórych graczy może być to wyjątkowo onieśmielająca próba – przynajmniej da im to trochę do myślenia.

Istnieje też możliwość, że bohater przedostanie się przez krąg płomieni, ale nie będzie chciał dotknąć kryształu. Jeżeli chce, może wyjść na zewnątrz kręgu, ale otrzyma wówczas tyle samo obrażeń, jak przy przekraczaniu kręgu do wewnątrz. Może też okazać się, że bohater, przechodząc przez płomienie, zostanie poważnie ranny i nie będzie w stanie podjąć żadnego działania. Drużyna będzie miała wówczas poważny problem, chyba że znajdzie się kolejny śmiałek, który przekroczy krąg i uratuje towarzysza – czary lecznicze będą odbijać się od kręgu, tak jak wszystkie inne zaklęcia.

Nieważne, czego bohaterowie spróbują, pierścień płomieni zostanie usunięty tylko po dotknięciu kryształu przez żywą istotę. Jeżeli ktoś w końcu tego dokona, wówczas wydarzy się jednocześnie pięć rzeczy:

1. Zniknie krąg płomieni otaczających kryształ.
2. Z ołtarza w pomieszczeniu 18 wystrzeli błękitny ogień.
3. Płomienie wokół Torgocha wybuchną na zewnątrz kręgu, omiatając przez chwilę całą komnatę, a potem znikną. Efekt będzie taki, jakby całe pomieszczenie 16c poddane było działaniu czaru *Kula ognia*. Jeżeli ktokolwiek stał w jednym z portali wiodących do tej komnaty, także podlega działaniu ognia. Natomiast osoby znajdujące się w pomieszczeniach bocznych są bezpieczne.
4. Wszyscy ożywieńczy oficerowie zostają uwolnieni z przekleństwa i rozpadają się w proch.
5. Umęczona dusza Torgocha wraca do ciała, wezwana w obronie ukochanego kryształu. Przejdź do następnej części.



Walka z Torgochem

Kiedy płomienie znikną, Torgoch powstanie z tronu, odchyli pomarszczoną głowę do tyłu, a z jego ust wydobędzie się przeraźliwy, szalony śmiech. W tym samym momencie, w pół drogi pomiędzy tronem a kryształem, zerwie się wiatr o sile tornada, wiejący na zewnątrz. Osoby znajdujące się poza pomieszczeniami 16e i 16c nie będą w stanie do nich wejść, rzucać czarów ani używać broni miotających. Wszyscy znajdujący się w środku (z wyjątkiem postaci dotykającej kryształu) zostaną rzuceni pod ściany, niezdolni są też poruszać się, mówić ani rzucać czarów. Wiatr jest niesamowicie głośny. Powinieneś zabronić graczom rozmawiać, dopóki magiczny huragan nie ustanie.

Jeżeli rozgrywasz tę przygodę w innej kolejności, niż była zamierzona, a bohaterowie są w posiadaniu Kryształu Powietrza, mogą go użyć do uciszenia huraganu. Szczegóły znajdziesz w opisie Kryształu Powietrza.

W czasie, kiedy magiczny huragan szaleje po komnatach, Torgoch rzuci się w kierunku bohatera trzymającego Kryształ Ognia. Jeżeli nikt nie trzyma artefaktu, Torgoch spróbuje go zabrać – ponieważ nie podlega działaniu wiatru, może poruszać się z normalną prędkością. Jeśli ktoś trzyma kryształ w ręku, wówczas Torgoch rzuci na niego czar *Życie po śmierci* (nie potrzebuje do tego komponentów), próbując zawładnąć ciałem ofiary. Wiatr ustanie nagle, tak jak się zaczął.

Jeżeli czar odniesie skutek, stare ciało Torgocha osunie się bezwładnie na ziemię, a z nowego ciała wydobędzie się szalony śmiech, po czym przeklęty wzniesie rękę z kryształem w geście triumfu. Przez K6 rund Torgoch będzie poruszał się w sposób niekontrolowany (nie zaatakuje w tym czasie nikogo, ale będzie się bronił przed działaniami ofensywnymi), dopóki nie uzyska całkowitej kontroli nad nowym ciałem. Kiedy już całkowicie je opanuje, posiądzie wszystkie jego cechy fizyczne oraz umiejętności (z wyjątkiem czarów), ale zachowa własną mentalność. Teraz postara się zabić wszystkich pozostałych przy życiu bohaterów.

Jeżeli Torgoch dopadnie kryształu przed bohaterami, wzniesie go do góry, śmiejąc się triumfalnie przez jedną rundę, następnie wykorzysta go do zniszczenia drużyny.

Jeśli bohater trzymający kryształ odeprze magiczny atak upiora, Torgoch zaatakuje go fizycznie, próbując zdobyć relikt.

Co teraz?

Najrozsądniejszym posunięciem w tym momencie jest ucieczka – najlepiej poprzez płomień w komnacie 18, ponieważ jest to jedyny sposób opuszczenia podziemnego kompleksu. Jeżeli drużyna jest w posiadaniu kryształu, wówczas nie ma sensu walczyć z Torgochem. A jeśli to ork ma artefakt, wówczas bohaterowie są w dużym niebezpieczeństwie.

Inscenizacja ostatecznej rozgrywki

Zanim bohaterowie wejdą do podziemnego kompleksu, powinieneś bardzo uważnie przeczytać opis Torgocha oraz Kryształu Ognia po to, aby wiedzieć, co każde z nich może zrobić.

Jeżeli kryształ znajduje się w rękach Torgocha, będzie on mógł przez pierwsze trzy rundy korzystać tylko z jego pomniejszych mocy, ponieważ umysł orka nadal nie otrząsnął się z szoku wskrzeszenia. W czwartej rundzie, kiedy odzyska już panowanie nad sobą, wykorzysta artefakt do wezwania żywiołaka ognia o wielkości 10, rozkazując mu zniszczyć drużynę. W międzyczasie będzie korzystał z kolejnych mocy kryształu. Jego celem jest zabicie wszystkich żywych istot znajdujących się w podziemnym kompleksie – i tylko w nim. Nie będzie ścigał drużyny poza kompleksem.

Jeżeli jeden z bohaterów ma kryształ, wówczas praktycznie nie zostanie on wykorzystany w walce – trzymająca go osoba będzie zbyt zajęta tym, co się dzieje, żeby tracić czas na zastanawianie się, jak artefakt działa. Torgoch użyje wszelkich dostępnych mu środków, żeby zabić bohatera i zdobyć kryształ – będzie ignorował pozostałych członków drużyny, chyba że go zaatakują lub wejdą mu w drogę.

Walka żywiołów

Jeżeli bohaterowie posiadają już jakiś Kryształ Mocy, wówczas będą mogli kontrować magiczne ataki Torgocha. Zachęć postać władającą kryształem do manifestacji mocy elementalnej i niech to samo uczyni ork, następnie opisz zmagania dwóch żywiołów. Pozwól innym członkom drużyny robić, co zechcą – Torgoch będzie ich ignorował, próbując przełamać barierę drugiego kryształu i zdobyć kolejny relikt dla siebie.

Najprawdopodobniej bohaterowie nie odkryli jeszcze tego, że kryształy mogą być łączone. Teraz nadarza się ku temu sposobność. Niech Torgoch wykrzyknie:

– Głupce! Rozsarpie cie i zabiore oba kamienie! Nic mnie tedy nie rusy! Zmiesam je i pokonam bogi!

Oczywiście, Torgoch przecenia możliwości połączonych kryształów, o czym bohaterowie sami się przekonają, jeśli pokonają upiora i połączą oba artefakty.

Możliwe zakończenia

Unicestwienie drużyny
Jeżeli Torgoch zdobędzie pełną kontrolę nad kryształem, wówczas będzie w stanie zniszczyć całą drużynę – szczególnie jeśli bohaterowie pomogą mu w tym, pozostając na placu boju. Jest to najgorsze z możliwych zakończeń przygody, którego powinieneś postarać się uniknąć – ale to Ty jesteś Mistrzem Gry, to Ty wszystko kontrolujesz. Jeżeli drużyna zostanie unicestwiona, zawsze możesz stworzyć nową grupę, równie doświadczoną jak poprzednia, i wysłać ją, na rozkaz kapłanów ich boga, do podziemnego kompleksu po Kryształ Ognia, zanim Torgoch-licz w nieodwracalny sposób zmieni okolicę. Kompleks będzie w takim stanie, w jakim pozostawiła go poprzednia drużyna.

Ucieczka i przegrupowanie
Jeśli drużyna – lub jej niedobitki – ucieknie z kompleksu, Torgoch wpadnie w odrętwienie na kilka dni. Dzięki temu bohaterowie będą mogli podleczyć się, zregenerować punkty magii, spożytkować punkty doświadczenia (chociaż

możliwości nauczenia się nowych umiejętności są niewielkie) oraz uzupełnić straty. Kiedy ponownie wejdą do kompleksu, wszystko zastaną w takim stanie, w jakim zostawili podczas ucieczki. Wyjątkiem jest sam Torgoch, który zregenerował już punkty magii i z radością zapoluje na intruzów, bawiąc się nimi niczym kot myszą.

Jeżeli bohaterowie nie będą wyrażali ochoty ponownego wejścia do kompleksu i stawienia czoła ożywieńcowi oraz jego potężnemu reliktowi, wówczas trzeba będzie ich do tego w jakiś sposób zachęcić. Teraz, kiedy Torgoch jest znowu aktywny, kiedy otrząsnął się z ran zadanych mu przez orkowych bogów, a na dodatek dysponuje kryształem, stanowi poważne zagrożenie dla całej okolicy. Niektórzy bohaterowie zaczną od swoich bóstw otrzymywać wskazówki w postaci snów...

Jeśli drużyna uprze się przy swoim, wówczas trzeba sięgnąć po mocniejsze środki zachęcające: pierwszego dnia brodawki, następnego hemoroidy, ucieczka wierzchowców i najemników, kłopoty z regeneracją punktów magii itp. Kiedy tylko bohaterowie postanowią wrócić do podziemnego kompleksu, dręczące ich problemy w cudowny sposób znikną.

Bogowie orków

Jest to opcja, którą należy wykorzystać tylko w ostateczności, kiedy bohaterowie staną na progu zagłady i nic nie będą mogli na to poradzić.

Bogowie orków nie zapomnieli o Torgochu – lub też uaktywnienie się potężnego źródła magii ponownie im o nim przypomniało. Jego magiczne osłony zostały zniszczone i tym razem można go właściwie ukarać za bluźnierczą pychę.

Teraz bogowie orków rozprawią się z Torgochem, ale nie zamierzają po prostu zmieść go z powierzchni ziemi i pozwolić *człowieczkom* odejść z nagrodą. Tak więc, kiedy wydawać się będzie, iż koniec jest nieunikniony:

Torgoch wznosi Kryształ Ognia, śmiejąc się triumfalnie. Nagle zaczyna robić się ciemniej, i chłodniej, pomimo silnych poblasków rzucanych przez Kryształ Ognia.

– TORGOCH!

Głos dochodzi zewsząd i zarazem znikąd. Jest bardzo głośny i basowy – aż wstrząsa ziemią. Ze sklepienia poleciał pył. W komnatach, gdzie wcześniej nastąpił zawał, posypało się trochę kamieni. Wszystko to napawa grozą, chociaż nie stanowi bezpośredniego zagrożenia.

Jeszcze większe wrażenie wywołało to na Torgochu. Cała jego pewność siebie nagle znikła. Podbiega do tronu i zamiera w miejscu widząc, że magiczny krąg ognia, który go chronił, zniknął. Odwraca się z warknięciem, wyciągając przed siebie Kryształ Ognia i wystrzeliwując *Kule ognia* prosto w sklepienie. Nie wie, gdzie znajdują się bogowie, ale nie zamierza poddać się bez walki!

Nagle Kryształ Ognia znika z jego dłoni i pojawia się na szczycie kamiennego słupa w pomieszczeniu 16e, otoczony przez ścianę ognia. Zdesperowany Torgoch zacznie rozglądać się wokół, dopóki go nie spostrzeże. Wówczas z wrzaskiem rzuci się ku płomieniom. Wskoczy w nie, ale zostanie odbity. Jego popalona skóra zacznie dymić.

– DOBRZE. SKAC ROBAKU. CIEKAWE JAK SE DAS RADE BEZ SWOJEJ ZOBAWKI! MYSLIS ZE UDA CI SIE DOBRAC DO LUDZI? BEDZIESZ MUSIOŁ SKONCYC Z NIMI SYBKO. DAS RADE BEZ CAMYKA? CHACHACHACHACHA!!

Od Ciebie zależy, czy bohaterowie zrozumieją tę przemowę. Słowa mogą być wypowiadane w standardowym orrakh lub w tajemnym i magicznym języku orków, rozumianym tylko przez bogów i Torgocha. Jeżeli uznasz, że epizod wypadnie bardziej dramatycznie, gdy bohaterowie nie będą rozumieli wypowiadanych przez bogów słów, zastąp powyższy tekst jakimś wymyślonym przez siebie orkowym *bełkotem*.

Teraz pomiędzy Torgochem a drużyną rozgorzeje walka o przetrwanie. Nikt nie może dotknąć kryształu – bariera ognia jest dokładnie taka sama jak ta, która pierwotnie otaczała tron Torgocha – dzięki temu szanse się wyrównały. Ponieważ Torgoch nadal jest zbyt potężny, bogowie orków pozbawią go połowy posiadanych punktów magii.

Bohaterowie powinni w końcu pokonać licza, ale nie przyjdzie im to łatwo. Bogowie orków zamierzają ukarać bluźniercę, ale nie posuną się tak daleko, żeby pomagać ludziom, elfom czy innym odmieńcom. Gdyby to zrobili, straciliby całą satysfakcję z obserwowania, jak Torgoch zostaje pokonany przez te słabowite istoty.

Kiedy Torgoch padnie, przez kompleks ponownie przetoczy się donośny śmiech zmieszany z przerażającym wrzaskiem do złudzenia przypominającym głos orkowego licza. Magiczna bariera otaczająca kryształ zniknie, a śmiech nadal będzie rozbrzmiewał. Całym kompleksem wstrząsną gwałtowne drgania; strop zacznie się sypać – nadszedł czas na szybką ewakuację przez teleporter w pomieszczeniu 18.

Kapryśni bogowie orków zapomnieli o Krysztale Ognia, gdy tylko Torgoch padł. W tej chwili zbyt cieszą się zemstą, żeby zawracać sobie nim głowę. Mogą minąć stulecia, zanim znowu o nim pomyślą. Jeśli jednak bohaterowie chcą ryzykować swoim życiem, oczekując na jakiś rodzaj boskiej wdzięczności, pozwól im na to!

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Przyznawane punkty doświadczenia zostały podzielone zależnie od rozdziału i sekcji. Jak zawsze, powinieneś nagrodzić dobre aktorstwo i błyskotliwe pomysły. Przeciętna postać powinna otrzymać około 30 punktów za każdy rozdział (lub sesję gry, w zależności od tego, co bardziej Ci odpowiada). Wartość ta powinna zejść do zera punktów za słabą lub banalną grę, a zwiększyć się do 100 za grę doskonałą.

Dodatkowo, podane poniżej punkty doświadczenia może otrzymać każda postać, która aktywnie uczestniczyła w danej części przygody. Kiedy podany jest przedział punktów (np. 0-20), sam musisz ocenić, jak dobrze gracze poradzili sobie z tą częścią przygody i odpowiednio przyznać punkty.

Nie dziel punktów doświadczenia pomiędzy poszczególnych graczy. Są one przyznawane każdemu graczowi, który wziął udział w danej części przygody. Nie przyznawaj również punktów doświadczenia za spotkania lub wydarzenia, które z jakiegoś powodu nie miały miejsca. Jeśli, na przykład, po drodze do wieży bohaterowie nie spotkali drzewca, nie otrzymują oni PD za tę część przygody.

Pomoc nigdy nie nadeszła

Zaginiony posłaniec

10-20 PD za wydobycie listu (*Pomoc dla graczy nr 1*)

Kompleks za wodospadem

0-20 PD za dostanie się do głównego kompleksu jaskiń
10-30 PD za dostanie się do zalanego obszaru
10 PD za znalezienie wiadomości i mapy (*Pomoce dla graczy nr 2 i 3*)
10 PD za znalezienie wiadomości (*Pomoc dla graczy nr 4*)
20 PD za uniknięcie pułapki w zbrojowni (obszar 11)
20 PD za zaskoczenie zwierzoludzi
50 PD za zlikwidowanie magicznej zasłony w pracowni (obszar 22)
20 PD za dostanie się do pracowni bez likwidowania zaklęcia
-20 PD za ciągłe rzucanie się na zasłonę strażniczą i uszkodzenie kompleksu
10 PD za znalezienie listu (*Pomoc dla graczy nr 6*)

Tropem łupieżców

Uczciwy kupiec

20 PD za uzyskanie kopii mapy Brandywine'a
5 PD za każdą użyteczną informację, uzyskaną od członków karawany

Cyganie

5 PD za każdą użyteczną informację uzyskaną od Cyganów
10 PD za uczestnictwo w uczcie
25 PD dla każdej postaci, która spędzi całą noc, nie dając się oszukać lub wciągnąć w spór z Cyganami
10 PD dla postaci, która uczestniczy w czytaniu z wnętrzności łuskowca

Spotkania opcjonalne

0-20 PD za poradzenie sobie z każdym ze spotkań
5 PD za każdą uzyskaną informację

Samotna wieża

Przejście przez rzekę

0-30 PD za przejście przez rzekę





Wieża

0-10 PD	za poradzenie sobie z niedźwiedziami (brak PD dla druida lub wyznawcy Starej Wiary, którzy skrzywdzą niedźwiedzie)
0-10 PD	za dostanie się do głównej części wieży
10 PD	za odnalezienie tajnej komnaty na półpiętrze (obszar 6)
10 PD	za odzyskanie magicznego trójnoga i odkrycie, jak działa
10 PD	za odzyskanie wiadomości (*Pomoce dla graczy nr 9* i *10*)
0-30 PD	za poradzenie sobie z gawronami
20 PD	za odzyskanie listu (*Pomoc dla graczy nr 8*)

Krainy Obłędu

Jaskinie minotaurów

0-25 PD	za poradzenie sobie z minotaurami
10 PD	za odnalezienie stosu skarbów w zalanej jaskini (obszar 4)

Spotkania z potworami

0-20 PD	za poradzenie sobie w każdym ze spotkań

Chaotyczny teren

0-20 PD	za poradzenie sobie w każdym ze spotkań
25 PD	za przedostanie się przez Krainy Obłędu bez utraty punktów Opanowania lub uzyskania Punktów Obłędu

Pustelnik

0-10 PD	za odpowiednie zachowanie się u pustelnika

Elfy

0-20 PD	za odpowiednie zachowanie się u elfów
10 PD	za wysłuchanie opowieści Erimayfina
20 PD	za oddanie Erimayfinowi wisiorka z jaskiń minotaurów
25 PD	za przekonanie elfów, by eskortowały bohaterów do kamiennego kręgu

Obserwatorzy ze wzgórza

Umarli powstają

0-20 PD	za dostanie się do kompleksu

Wewnątrz kompleksu

10 PD	za każdego strażnika, z którym sobie poradzono
10 PD	za wyjście samemu z pokrytej pleśnią pieczary (lokacja 5)
20 PD	za znalezienie złotego sztyletu w sypialni (lokacja 8) **oraz** oddanie go wyznawcy Starej Wiary
10 PD	za wyjście samemu z piwnicy z winem (lokacja 11)
0-20 PD	za wejście do komnaty z ołtarzem (lokacja 16)

Ostateczna bitwa

20 PD	za rozproszenie pierścieni ognia
0-50 PD	za walkę z Torgochem
50 PD	za uniemożliwienie Torgochowi zabrania kryształu
100 PD	za zadanie ciosu, który zniszczy Torgocha
25 PD	za ucieczkę z kryształem, nie niszcząc Torgocha
25 PD	za odkrycie, jak posługiwać się Kryształem Ognia (25 PD za nauczenie się każdej z mocy)

PUNKTY PRZEZNACZENIA

Jeśli Torgoch zostanie zniszczony (nieważne, w jaki sposób) i bohaterowie zdobędą Kryształ Ognia, to każda żyjąca postać otrzymuje 1 Punkt Przeznaczenia. Jeśli cios, który zniszczył Torgocha, został zadany przez postać gracza, to otrzymuje ona dodatkowy Punkt Przeznaczenia.

KONTYNUACJA PRZYGODY

Dalszy ciąg kampanii **Kamienie Zagłady** to przygoda **Krew w ciemności**, która zaczyna się w miejscu, gdzie kończy się ten scenariusz.



CHARAKTERYSTYKI

W tym rozdziale zamieszczono charakterystyki wszystkich ważnych BN-ów i potworów wymienionych w tekście. Charakterystyki uwzględniają działanie odpowiednich umiejętności, jak np. *bardzo silny*. Sięgnij do podręcznika **WFRP** po szczegóły dotyczące umiejętności i czarów.

POMOC NIGDY NIE NADESZŁA

Zwierzoludzie

Mała grupka zwierzoludzi zajęła część kompleksu jaskiń za wodospadem, traktując go jako bezpieczną bazę wypadową do polowań i wypraw po żywność. W tekście wspomniani są *więksi* i *pomniejsi* zwierzoludzie. Różnica pomiędzy tymi dwiema kategoriami jest taka, że więksi zwierzoludzie obdarzeni są mutacjami (które czynią ich potężniejszymi w walce), a pomniejsi ich nie posiadają. W podanych charakterystykach zwierzoludzi wzięto pod uwagę wszystkie ich atrybuty Chaosu.

Większy zwierzoczłek 1

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	71	25	3	5	11	60	2	0	29	24	29	24	10

Zwinność: **I** + 30.
Oblicze bestii: głowa kozła, atak *rogami*, **A** +1.
Zbrojne kończyny: ramiona są zakończone ostrzami. **Zr** = 0, przeciwnik jest traktowany tak, jakby na każdej lokacji miał jeden PP mniej.
Odporny: **Wyt** +1.
Pluje kwasem: zasięg 9 metrów, traktowane jako atak bronią mitaną z **S** 3, może zostać zamieniony na jeden inny atak.
Mistrz broni: **WW** +30.
Łuskowa skóra: 0/1 PP na wszystkich lokacjach, tak jak zbroja skórzana.

Ekwipunek: brak.

Większy zwierzoczłek 2

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	25	6	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Oblicze bestii: głowa kozła, atak *rogami*, **A** +1.
Silny: S +3.
Ochrona przed bronią: broń sieczna i kłująca zadaje o połowę mniejsze obrażenia (zaokrąglając w dół).

Ekwipunek: miecz.

Większy zwierzoczłek 3

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	25	3	4	11	30	3	30	29	24	29	24	10



Oblicze bestii: głowa kozła, brak dodatkowych efektów.
Rogi: atak *rogami*, **A** +1.
Ostre jak brzytwa pazury: atak *pazurami* z **S** 4, **A** +1.

Ekwipunek: brak.

Większy zwierzoczłek 4

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	4	11	30	3	30	29	24	29	24	10

Szał krwi: podatny na *furię*, jeśli znajduje się w odległości 21 metrów od rannej istoty, wliczając w to siebie. Furia kończy się po 2K6 turach od chwili, gdy krew przestaje być widoczna.
Dziób: atak przez *ugryzienie*, **A** +1.
Chwytny ogon: **A** +1.

Ekwipunek: 2 miecze.

Większy zwierzoczłek 5

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	5	11	30	3	30	29	24	29	24	10

Oblicze bestii: głowa wilka, atak przez *ugryzienie*, **A** +1.
Długie kolce: przeciwnicy w walce wręcz muszą w każdej rundzie wykonać udany test **I**, aby nie otrzymać dodatkowego, automatycznego trafienia z **S** 1.
Mackowaty ogon: atak *ogonem*, **A** +1.
Odporny: **Wyt** +1.

Ekwipunek: maczuga, tarcza (1 PP wszystkie lokacje).

10 pomniejszych zwierzoludzi

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10



Ci zwierzoludzie nie mają żadnych atrybutów Chaosu, które wpływają na ich charakterystyki. Połowa jest wyposażona w miecze, maczugi, pałki, topory (wszystko to traktuje się jako broń ręczną), a reszta uzbrojona jest w broń dwuręczną, taką jak włócznie czy berdysze.

TROPEM ŁUPIEŻCÓW

Kupiecka karawana

Rutger Reiter, przepatrywacz
Jest to twardy, ogorzały mężczyzna po trzydziestce. Reiter spędził większość swego dorosłego życia prowadząc kupieckie karawany przez góry Przeskok. Zna wysokie przełęcze jak własną kieszeń i wie o wszystkich znajdujących się na trasie możliwych miejscach zasadzek, kryjówkach i niebezpiecznych odcinkach drogi. Stara się raczej przetrwać niż być bohaterem; jest z natury ostrożny, trzyma się z dala od obcych, dopóki nie pozna ich intencji. Jeśli to możliwe, będzie unikał wplątywania się w walkę – uważa, że jego pracą jest dostarczanie wiadomości o niebezpieczeństwach do karawany, gdzie jest wielu najemników, a to właśnie im się płaci, by walczyli.

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	43	4	3	9	55	1	28	32	39	46	31	29

Umiejętności: *cichy chód na wsi; jeździectwo – koń; opieka nad zwierzętami; sekretne znaki – zwiadowców; specjalna broń – lasso; szybki refleks; tropienie; wyczucie kierunku.*

Wyposażenie: skórzana kurtka i spodnie; kolczuga; stalowy czepiec pod kapeluszem (1 PP głowa/korpus, 0/1 PP ramiona/nogi); miecz; sztylet (**I** +20, Obr -2, **P** –20); kusza (zasięg 32/64/300, **SE** 4, ład. 2); magazynek zawierający 20 bełtów; lasso; koń z siodłem i uprzężą; sakwy z matą do spania i menażkami.

Augustus „Gucio" Brandywine, kupiec halfling
Mając 63 lata, Augustus Brandywine znajduje się w kwiecie wieku. Jest zamożnym i dobrze prosperującym kupcem. Podróżuje regularnie między Księstwami Granicznymi a Starym Światem. W rodzinnej Krainie Zgromadzeń jego imię wzbudza w jednakowym stopniu podziw i drwiny. Niewielu niziołków podróżuje tak daleko i niewielu z nich powodzi się tak dobrze – ale za jaką cenę? Długie tygodnie w drodze, w zimnie i wilgoci, a kto wie, co czyha za każdym zakrętem – raczej nie jest to, jak na halflinga, rozsądny sposób zachowania.

Sam Gucio lubi życie w podróży, a jego inteligencja i przyjemne usposobienie pozwoliły mu na zawarcie wielu przyjaźni i kontaktów handlowych w różnych miejscach. Bycie niziołkiem jest też czasami pomocne – w szczególności ludzcy kupcy są skłonni przyjąć, że jego rozum jest proporcjonalny do wzrostu i nie analizują zbyt szczegółowo proponowanych przez niego interesów.

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	41	53	3	3	7	73	1	48	60	55	48	54	68

Umiejętności: *czytanie/pisanie; gadanina; geniusz arytmetyczny; gotowanie; monetoznawstwo; opieka nad zwierzętami; powożenie; prawo; sekretne znaki – handlarzy; sekretny język – gildii; szacowanie; targowanie się; wykrywanie magii; zielarstwo.*

Wyposażenie: kucyk i powóz; sztylet (**I** +20, Obr -2, **P** –20); reszta przedmiotów w zależności od uznania MG.

12 woźniców

Poniższa charakterystyka opisuje typowego woźnicę; możesz zechcieć trochę ją zmienić dla poszczególnych osób. W karawanie jest 12 woźniców – po jednym na każdym ciągniętym przez woły wozie.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	33	3	3	8	31	1	31	31	41	41	31	31

Umiejętności: *25% szans na gotowanie; 25% szans na tresurę; opieka nad zwierzętami; powożenie; specjalna broń – bicz.*

Wyposażenie: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona); miecz; sztylet (**I** +20, Obr -2, **P** –20); bicz; wodoszczelne ubranie.

Najemnicy

Z karawaną jedzie 18 najemników, wliczając w to sierżanta. Jak wielu najemników, zatrudniających się do ochrony karawan, wszystkich wyszkolono, aby pełnili funkcję woźniców – na wypadek jakichś ofiar w czasie podróży oraz aby oszczędzić pieniądze, zatrudniając jedną osobę do wykonywania dwóch prac! Możesz zmienić poniższą charakterystykę dla poszczególnych członków eskorty.

Najemnik

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	41	4	3	8	41	2	31	41	31	41	31	31

Umiejętności: *jeździectwo; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami; powożenie; rozbrajanie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki.*

Wyposażenie: kolczuga; hełm; tarcza (2 PP głowa/korpus/ramiona 1 PP nogi); miecz; sztylet (**I** +2 , Obr -2, **P** –20); kusza (zasięg 32/64/300, **SE** 4, ład. 2); magazynek zawierający 20 bełtów; 50% szans na dodatkową broń – topór lub berdysz.

Sierżant najemników

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	55	48	4	4	10	51	2	41	47	38	43	40	45

Umiejętności: *bijatyka; jeździectwo; mocna głowa; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami; powożenie; rozbrajanie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki.*

Wyposażenie: kaftan kolczy z rękawami i spodnie; hełm i tarcza (2 PP głowa/korpus/ramiona 3 PP nogi); miecz; topór; sztylet (**I** +2 , **Obr** -2, **P** -20); kusza (zasięg 32/64/300, **SE** 4, ład. 2); magazynek zawierający 20 bełtów.

Cyganie

Cyganie – podróżnicy, handlarze, druciarze – wędrowny lud ze Starego Świata ma wiele imion, nadanych mu przez osiadłych sąsiadów. Wiele z tych imion jest obraźliwych. Istnieje tradycyjna niechęć między Cyganami a osadnikami, po których ziemiach podróżują. Cyganów często wini się za każdą kradzież, zaginięcie czy inne nieszczęście, które miało miejsce na danym terenie na tygodnie przed ich przejazdem i w tygodnie po nim. Ponieważ nie są obywatelami żadnego określonego państwa, stają się wygodnymi kozłami ofiarnymi. Wielu Cyganów z nawiązką odwzajemnia tę wrogość i prawie wszystkich z nich bawią żarty kosztem innych nacji. Cyganie z tej akurat gromady przywykli do wędrowania przez niebezpieczne tereny i radzenia sobie samemu. Jednym z objawów tego sposobu na życie jest wydobywanie wszystkich cennych rzeczy, jakie tylko się da, od każdego, kogo spotkają – w przyjazny sposób, oczywiście...

Goszuar, przywódca Cyganów

Goszuar przewodzi gromadzie już prawie 10 lat. Ma ponad pięćdziesiąt lat i jest niezwykłą postacią. Na głowie nosi jaskrawą przepaskę, a w uchu duży, złoty kolczyk. Jego wysoka, gibka postać, czarne jak smoła włosy, błyszczące oczy i bujne wąsy sprawiają, że dla mieszkańca Starego Świata jest idealnym obrazem Cygana. Wie o tym i nie waha się tego wykorzystać w swych kontaktach z osadnikami.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	50	40	5	5	8	43	1	43	46	43	45	46	42

Umiejętności: *czytanie/pisanie; doliniarstwo; gadanina; mocna głowa; rozpoznawanie roślin; sekretne znaki – Cyganów i handlarzy; sekretny język – Cyganów; szacowanie; taniec; targowanie się; tropienie; urok osobisty; zielarstwo; zwinne palce.*

Wyposażenie: miecz; sztylet (**I** +20, Obr -2, **P** –20); kusza (zasięg 32/64/300, **SE** 4, ład. 2); magazynek zawierający 20 bełtów

Typowy Cygan

W gromadzie jest około trzydziestu Cyganów, a obie płci są reprezentowane w mniej więcej równym stopniu. Możesz zmienić poniższą charakterystykę dla poszczególnych osób w grupie.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	45	3	3	7	40	1	41	31	31	41	31	41

Umiejętności: *10% szans na leczenie ran; 10% szans na specjalną broń – broń uliczna; 10% szans na specjalną broń – rzucanie nożem; 25% szans na uwodzenie; 50% szans na muzykalność; czytanie/pisanie; doliniarstwo; gadanina; mocna głowa; sekretne znaki – Cyganów i handlarzy; sekretny język – Cyganów; szacowanie; taniec; targowanie się; zielarstwo; zwinne palce.*

Wyposażenie: sztylet (**I** +20, Obr -2, **P** –20); 50% szans na broń ręczną; 50% na łuk lub procę; inne przedmioty dostępne zależnie od umiejętności.

Babka

Żaden z Cyganów nie zna prawdziwego imienia Babki – a nawet jeśli je zna, to go nie wyjawi. Jest najstarszą członkinią gromady, ale jej wiek trudno ocenić. Może mieć zarówno pięćdziesiąt, jak i sto lub więcej lat. Mówi się o niej, że ma dar przepowiadania, jasnowidzenia i tuzina innych rzeczy, lecz zupełnie inną kwestią jest doszukanie się w jej proroctwach jakiegokolwiek sensu. Można komuś wybaczyć, jeśli zacznie się zastanawiać, czy sami Cyganie naprawdę jej wierzą.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	23	32	2	5	7	35	1	41	31	42	41	52	41

Umiejętności: *gadanina; mocna głowa; rozpoznawanie roślin; sekretne znaki – Cyganów i handlarzy; sekretny język – Cyganów; szacowanie; wróżenie; zielarstwo; zwinne palce.*

Wyposażenie: sztylet (**I** +20, Obr -2, **P** –20); kawałek kryształu, wóz i jego opisana w tekście zawartość.

Cygański brzdąc

Cyganie stanowią wędrującą społeczność, w której skład wchodzą dzieci w każdym wieku. Poniższa charakterystyka przedstawia typowego sześcio- dziesięcioletniego brzdąca; zmień ją, jeśli potrzebujesz dziecka w jakimś szczególnym typie lub wieku.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	32	32	2	2	4	33	1	34	15	15	10	10	10

Umiejętności: *doliniarstwo; sekretny język – Cyganów; ucieczka; uniki; zwinne palce.*

Wyposażenie: 25% na sztylet (**I** +20, Obr -2, **P** –20).

SAMOTNA WIEŻA

Niedźwiedzie

Jak wspomniano w tekście, parter wieży został zajęty przez niedźwiedzicę, która traktuje go jako schronienie dla swych dzieci. Podczas gdy młode są aktywne i ciekawskie, ich matka jest bardzo drażliwa i skłonna zaatakować każdego, kto może stanowić zagrożenie dla jej dzieci.

Niedźwiedzica

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	33	-	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-



Zasady specjalne: Atak *pazurami*. Jeśli zostanie zraniona, staje się podatna na *furię* i wzbudza *strach* we wszystkich istotach, które mają poniżej trzech metrów wzrostu.

2 niedźwiadki

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	33	-	2	3	6	25	1	-	10	10	10	10	-

Gawrony

Gawrony to krewniaki kruków, opisanych w podręczniku do **WFRP**. Są od nich trochę mniejsze i znacznie bardziej towarzyskie. W dużej kolonii gawronów może być około stu ptaków. Naturalną siedzibę kolonii gawronów stanowią korony drzew, ale równie dobrze mogą to być dachy ruin. Gawrony mają taki sam pociąg do jaskrawych i błyszczących przedmiotów, jak ich więksi kuzyni.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
2	33	-	1	1	4	30	1	-	24	2	24	24	-

Zasady specjalne: Atak *pazurami* lub *dziobem*. Latają jak stworzenia *pikujące*. Wartość **Sz** odnosi się jedynie do poruszania się po ziemi.

KRAINY OBŁĘDU

Jaskinie minotaurów

Minotaur 1

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
6	41	25	4	6	17	60	2	18	66	18	29	24	10

Zwinność: I +30.

Zionie ogniem: ogniste zionięcie w kształcie stożka, o długości 21 i szerokości 7 metrów. Każde stworzenie w obrębie stożka otrzymuje 3 trafienia z S 4.

Zastępcza krew: stopiony metal, **Wyt** +2. Każdy przeciwnik otrzymuje jedno trafienie z **S** 3, kiedy minotaur zostanie zraniony. Stopiony metal zapala również wszystkie łatwo palne materiały w promieniu 4 metrów. Kiedy minotaur zginie, wybucha, zadając jedno trafienie z **S** 4 każdemu w zasięgu 9 metrów.

Ekwipunek: kamienny dwuręczny młot.

Minotaur 2

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
6	41	25	7	4	17	30	2	18	66	18	29	24	10

Silny: S +3.

Elastyczne kończyny: może zaatakować wręcz przeciwnika oddalonego o maksymalnie 8 metrów. Przeciwnik trafiony w takiej odległości może oddać cios jedynie po wykonaniu udanego testu **I**.

Odporność na magię: +20 do **SW** w czasie testów przeciw magii.

Ekwipunek: pałka.

Czerw rzeczny

Jest to większy krewny czerwia bagiennego, żyjący na otwartych wodach. Wije się niczym ogromny wąż o paszczy pełnej przeraźliwie zakrzywionych kłów. Istnieją relacje mówiące, że stworzenia te osiągają ponad 30 metrów

długości. Czerwie rzeczne żywią się rybami i innymi zwierzętami wodnymi, ale mogą też pożreć stworzenie wielkości człowieka. Wiadomo, że atakują małe łodzie, biorąc je prawdopodobnie za duże zwierzęta wodne.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
6	41	-	7	5	30	30	2	-	10	10	10	10	-

Zasady specjalne: atakuje przez *ugryzienie* i *uderzenie ogonem*. Wartość **Sz** podano dla pływania, na ziemi **Sz** wynosi 2. Wzbudza *strach* we wszystkich żywych istotach.

Banda Chaosu

Rojax Gorewade, Czempion Khorne'a

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	51	51	5	3	8	41	3	31	41	31	41	31	31

Umiejętności: *silny cios* (wszystkie inne umiejętności zanikały, kiedy Chaos stopniowo niszczył osobowość Gorewade'a).

Atrybuty i Nagrody Chaosu
Odporność na magię: +20 do wszystkich testów **SW** przeciw magii, kumulatywne z modyfikatorem za Zbroję Chaosu.
Agresja: WW +10, **US** +10, **S** +1.
Ogary Chaosu (x2): 2 Ogary Khorne'a (patrz dalej).

Wyposażenie: Zbroja Chaosu (2 PP wszystkie lokacje, nie ogranicza ruchów, modyfikator +10 do wszystkich testów **SW** przeciw magii); Broń Chaosu (miecz, właściwość – zajadłość: **A** +1).

2 Ogary Khorne'a

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
10	49	-	5	4	11	60	1	-	10	14	89	89	-

Gorewade został nagrodzony przez Khorne'a dwoma ogarami; normalnie zajmuje się nimi zwierzoczłek 1 (patrz dalej).

Zasady specjalne: odporne na *strach* i *grozę*, chyba że spowoduje je sam Khorne. Wszystkie testy psychologiczne wykonuje się na podstawie charakterystyki ich przewodnika, pod warunkiem, że znajduje się on w zasięgi 11 metrów. Trujący atak przez *ugryzienie* (**S** 6). *Obroża Khorne'a* – ogary zawsze zdają testy **SW** przeciw magii.

Zwierzoczłek 1

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	25	3	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Oblicze bestii: pies – **A** +1, atak przez *ugryzienie*.
Rozdwojone kopyta: nie ma wpływu na charakterystykę.
Odporność na magię: +10 do wszystkich testów **SW** przeciw magii.

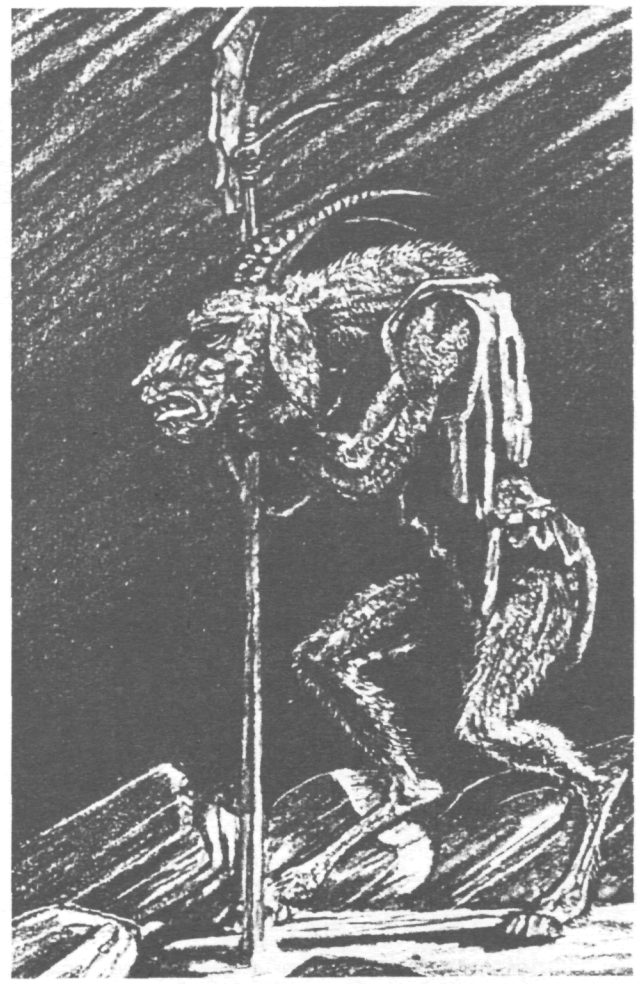
Ekwipunek: napierśnik płytowy i hełm (1 PP korpus/głowa); miecz.

Zwierzoczłek 2

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	25	3	4	11	30	3	30	29	24	29	24	10

Oblicze bestii: pies – **A** +1, atak przez *ugryzienie*.
Rogi: **A** +1, atak *rogami*.

Ekwipunek: częściowa zbroja płytowa (1 PP głowa/korpus/lewa noga); dwuręczny miecz; sztandar (**I** -10, **WW** -10, **Obr** -1, **P** -10).



Zasady specjalne: Jeśli ten nosiciel sztandaru zostanie zabity, najbliższy członek bandy będzie próbował odzyskać sztandar w następnej rundzie.

Jeśli próba się nie powiedzie, wszyscy zwierzoludzie będą musieli wykonać test **CP**. Ci, którym się on nie uda, uciekną.

Zwierzoczłek 3

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	25	3	4	11	40	2	30	29	24	29	24	10

Oblicze bestii: pies – **A** +1, atak przez *ugryzienie*.
Zwinność: **I** +10.

Ekwipunek: częściowa zbroja płytowa (1 PP głowa/korpus/ramiona); miecz; Bęben Zagłady (patrz *Nowe przedmioty magiczne* na końcu tego rozdziału).

Zwierzoczłek 4

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	25	3	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Oblicze bestii: pies – **A** +1, atak przez *ugryzienie*.
Skóra w jaskrawe wzory: czerwone/czarne/brązowe. Nie ma wpływu na charakterystykę.

Ekwipunek: częściowa zbroja płytowa i tarcza (2 PP głowa/korpus, 1 PP w innych lokacjach); miecz.

Zwierzoczłek 5

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	71	25	3	4	11	60	2	30	29	24	29	24	10

Oblicze bestii: pies – **A** +1, atak przez *ugryzienie.*
Zwinność: **I** +30.
Mistrz broni: **WS** +30.

Ekwipunek: częściowa zbroja płytowa (1 PP głowa/korpus/prawe ramię); dwuręczny miecz (**I** -10, **Obr** +2).

Zwierzoludzie 6 i 7

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	5	11	30	3	30	29	24	29	24	10

Oblicze bestii: pies – **A** +1, atak przez *ugryzienie.*
Odporny: **Wyt** +1.
Wężowy ogon: **A** +1; atak przez *ukąszenie* z S 2.

Ekwipunek: częściowa zbroja płytowa (1 PP głowa/korpus); miecz.

Pustelnik

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	18	11	2	4	5	23	1	12	20	60	23	65	29

Umiejętności: *gadanina; medytacja; sekretny język – klasyczny.*

Wyposażenie: pomarańczowa toga, żebracza miska.

Elfy

Erimayfin, elementalista 2 poziomu

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	61	54	4	4	14	86	2	52	49	74	61	52	41

Umiejętności: *astronomia; bystry wzrok; cichy chód na wsi; czytanie/pisanie; jeździectwo – koń; język tajemny – magiczny; medytacja; metalurgia; opieka nad zwierzętami; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie roślin; różdżkarstwo; rzucanie czarów – patrz niżej, sekretny język – klasyczny; taniec; tropienie; ukrywanie się na wsi; wiedza o magicznych pergaminach; wiedza o runach; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; zielarstwo; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Czary: *25 punktów magii*
Magia prosta: *Bagienne ogniki; Dźwięki; Magiczny płomień; Płonące światło, Strefa ciszy; Zabezpieczenie przed deszczem.*
Magia wojenna 1: *Leczenie lekkich zranień; Lot; Ognista kula; Podmuch wiatru.*
Magia wojenna 2: *Mistyczna mgła; Strefa wytrwałości; Świetlisty piorun.*
Magia elementalna 1: *Grad kamieni; Oddychanie pod wodą; Oślepiający błysk; Strefa ukrycia.*
Magia elementalna 2: *Gaszenie ognia; Rozniecenie ognia; Wywołanie deszczu.*

Zauważ, że kolczuga Erimayfina dodaje 1 punkt magii do każdego rzucanego przez niego czaru.

Wyposażenie: kolczuga (1 PP korpus); amulet emitujący ciągłą *Aurę ochrony* (+2 PP wszystkie lokacje); miecz magiczny (*zgubna broń* przeciw goblinoidom); elfi łuk (zasięg 32/64/300, **SE** 4, ład. 1); kołczan zawierający 20 strzał zwykłych i 4 magiczne Strzały celnego lotu; komponenty do czarów.

4 elfich zwiadowców
Wszystkie cztery elfy towarzyszące Erimayfinowi to zwiadowcy, a poniżej przedstawiono ich typową charakterystykę. Możesz zechcieć trochę ją zmienić dla poszczególnych osób.

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	61	51	4	4	14	71	2	51	51	61	61	51	41

Umiejętności: *bystry wzrok; cichy chód na wsi; jeździectwo – koń; opieka nad zwierzętami; taniec; tropienie; ukrywanie się na wsi; wyczucie kierunku.*

Wyposażenie: kaftan kolczy z rękawami i hełm (1 PP wszystkie lokacje); miecz; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** –20); łuk elfi (zasięg 32/64/300, **SE** 4, ład. 1); kołczan zawierający 20 strzał.

OBSERWATORZY ZE WZGÓRZA

Torgoch, ork – licz

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	20	4	5	23	50	4	43	89	79	89	89	79

Umiejętności: *język tajemny – magiczny; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; rzucanie czarów – patrz niżej; wiedza o demonach; wiedza o magicznych pergaminach; wiedza o runach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii.*

Czary: *45 punktów magii*
Magia prosta: *Magiczne zamknięcie; Płonące światło; Przekleństwo; Strefa ciepła; Wzmocnienie drzwi.*
Magia wojenna 1: *Aura oporu; Lot; Ręka-młot; Siła walki; Wywołanie niechęci.*
Magia wojenna 2: *Powstrzymanie odwrotu; Świetlisty piorun; Uderzenie; Wywołanie furii; Wywołanie paniki; Wzbudzenie nienawiści.*
Magia wojenna 3: *Odporność na strzały; Ożywienie miecza; Przekleństwo przyciągania strzał.*
Magia wojenna 4: *Aura nietykalności; Leczenie ciężkich ran; Promień wybuchu; Siła umysłu.*
Magia nekromantyczna 1: *Ręka śmierci; Strefa życia; Zniszczenie ożywieńca.*
Magia nekromantyczna 2: *Kontrolowanie ożywieńców; Ręka pyłu.*
Magia nekromantyczna 3: *Unicestwienie ożywieńców; Życie po śmierci.*

Wyposażenie: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona); miecz magiczny (Obr +1)

Zasady specjalne: wzbudza *strach* we wszystkich żywych istotach. Odporny na wszystkie *oddziaływania psychologiczne* nieboskiego pochodzenia.

Zauważ, że Torgoch nie posiada zdolności *unieruchamiania wzrokiem*, jaką mają normalne licze.



20 ożywieńczych przybocznych

Kiedy Torgoch został pokonany przez orkowych bogów, tych poplecznikow, którzy pozostali mu wierni, skazano na pilnowanie kompleksu przez całą wieczność. Mają cechy identyczne jak mumie, z wyjątkiem jednej – nie są *łatwo palni*. Kiedy ożywieńczy przyboczny zostanie zniszczony, to nie ginie całkowicie; rozpada się w pył, lecz następnej nocy w tym samym miejscu powraca do dawnej postaci.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	33	0	4	5	23	30	2	24	89	43	43	89	-

Zasady specjalne: ożywieńczy przyboczni nie opuszczą kompleksu, a będąc w nim, nie podlegają *niestabilności*. Kiedy pilnują kompleksu, traktuje się ich jako *kontrolowanych*. Jest 20% szansy, że zadane przez nich rany spowodują *zgniliznę grobową*. Wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach. Zostaną całkowicie zniszczeni, kiedy zginie Torgoch.

Szkielety orków

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

Zasady specjalne: kiedy szkielety orków pilnują kamiennego kręgu, nie podlegają *niestabilności* i są traktowane jako *kontrolowane*. Kiedy Torgoch zostanie zniszczony, rozpadają się w proch.

NOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Bęben zagłady

Bęben zagłady to magiczny instrument muzyczny, używany przez niektóre bandy Chaosu. Wygląda jak zwykły wojskowy werbel, lecz jego korpus został wzmocniony ludzką kością, a skórę na niego zdarto z ciał zarżniętych niewinnych ofiar.

Gdy gra się na tym bębnie, emituje on nieregularne, chaotyczne sekwencje uderzeń, które mają zatrważający wpływ na wszystkich, którzy je słyszą – chyba że stoją po stronie Chaosu i przywykli do takiej kakofonii. Jeśli ktoś na nim zagra, wszystkie żywe istoty w odległości 90 metrów od bębna muszą wykonać test **SW**. Ci, którym ten test się nie powiedzie, otrzymają modyfikator ujemny –10 do wszystkich rzutów, aż do chwili umilknięcia hałasu.

Bębnienie nie ma wpływu na istoty odporne na oddziaływania psychologiczne.

Istota grająca na bębnie może też poruszać się ostrożnie, ale nie może w tym samym czasie robić niczego innego. Jeśli dobosz nawiąże walkę, to z powodu nieporęcznego kształtu instrumentu będzie miał **I** zmniejszoną o 10.

Szkiełko erudycji

Ten magiczny przedmiot ma postać soczewek w złotej oprawie, z dołączoną zwykle rączką lub łańcuszkiem. Wszędzie jest bardzo ceniony przez uczonych. Patrząc przez szkiełko, można zrozumieć każdą formę pisma, aczkolwiek wymagany jest dodatkowy test **Int**, jeśli chodzi o runy lub napisy w tajemnych językach. Zauważ, że aby móc posługiwać się tym szkiełkiem, postać musi posiadać umiejętność *czytanie/pisanie*.

KRYSZTAŁ OGNIA

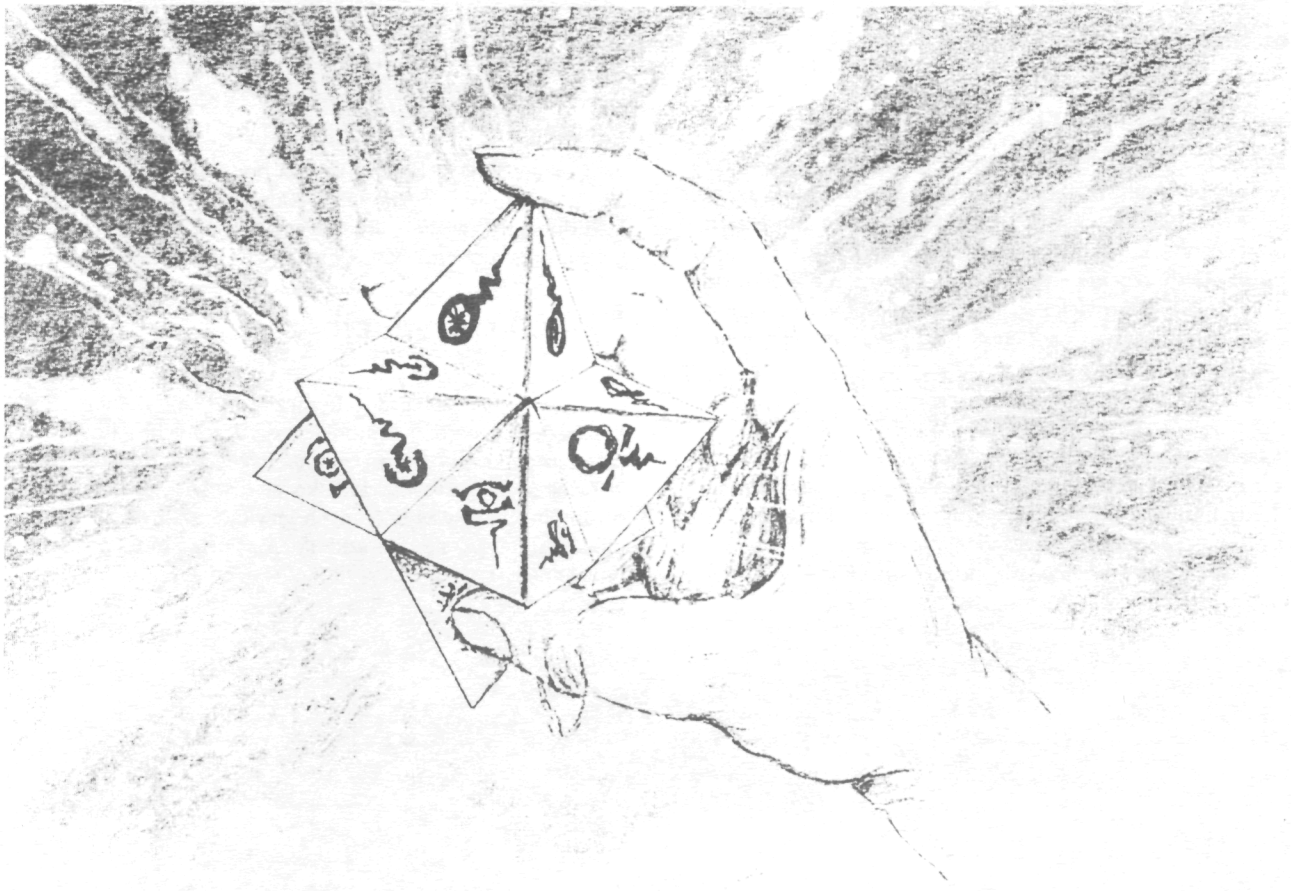
Kryształ Ognia jest jedną z czterech części potężnego reliktu. Chociaż każdy z kryształów sam w sobie posiada olbrzymie moce, stają się one jeszcze potężniejsze, jeżeli zostaną połączone. Łączenie Kryształów Mocy zostanie opisane w następnych przygodach z tej serii. W tym rozdziale omówiono szczegółowo możliwości samego Kryształu Ognia.

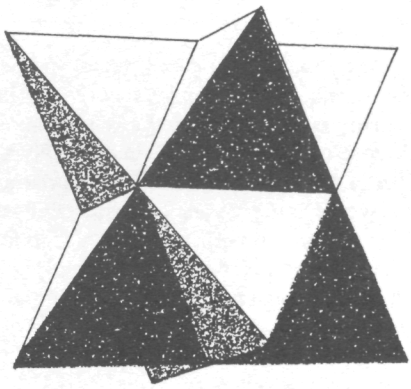
UŻYWANIE KRYSZTAŁU

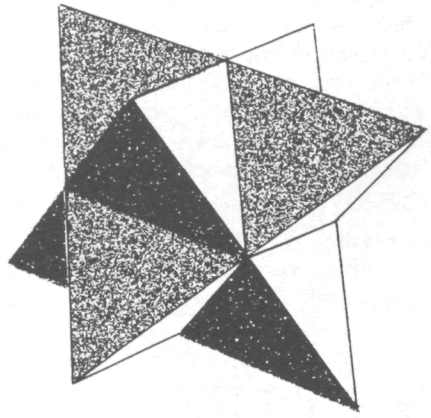
Jak w przypadku wszystkich Kryształów Mocy, osoba pragnąca w pełni wykorzystać jego właściwości musi się najpierw z nim zestroić. Można to osiągnąć trzymając kryształ w dłoni i *medytując*. W tym czasie nie odzyskuje się Punktów Magii, za to raz na godzinę wykonuje się test **Int** (*rozpoznawanie magicznych przedmiotów* +10, elementalista +10) kosztem 1 Punktu Magii. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, wówczas medytująca postać zostaje zestrojona z kryształem.

Każda kolejna moc kryształu, zaczynając od pierwszej i idąc po kolei w dół listy, zostanie odkryta po dodatkowej godzinie medytacji zakończonej udanym testem **Int** (*rozpoznawanie magicznych przedmiotów* +10).

Po dostrojeniu się do reliktu wystarczy trzymać go w dłoni i skoncentrować się na pożądanym efekcie (wymagany test **SW** – bez modyfikatorów). Po użyciu jednej z Mniejszych Mocy Kryształ staje się nieaktywny przez pełną turę – w tym czasie nie można korzystać z innych Mniejszych Mocy. Po użyciu Większej Mocy Kryształ staje







się nieaktywny przez 1K6 godzin – w tym czasie działają tylko moce stałe. W przypadku *Kręgów ochronnych* czas mierzony jest od momentu deaktywacji kręgu.

MOCE KRYSZTAŁU

Moce Kryształu Ognia dzielą się na trzy kategorie: stałe, mniejsze i większe.

Moce stałe

Kryształ Ognia automatycznie tworzy opisane poniżej efekty, bez względu na to, czy jego właściciel jest z nim zestrojony, czy nie.

Ochrona przed ogniem
Osoba trzymająca kryształ jest odporna na ogień naturalny i magiczny. Ogień jest wsysany do wnętrza artefaktu, podsycając jego moce elementalne.

Ochrona przed żywiołem
Żywioł wody nie może zbliżyć się do artefaktu na więcej niż 20 metrów. Ten efekt jest modyfikowany po połączeniu Kryształów Ognia i Wody.

Wykrycie innych Kryształów Mocy
Kiedy Kryształ Ognia znajdzie się w zasięgu jednej mili od innych Kryształów Mocy, zacznie emanować czerwoną poświatę. To światło będzie stawało się coraz silniejsze w miarę zbliżania się do innych kryształów.

Moce mniejsze

Ognista kula
Kryształ rzuca ten czar na poziomie 4. Z mocy tej można korzystać raz na godzinę.

Światło
Kryształ może natychmiast rzucać czary magii prostej – *Płonące światło* oraz *Bagienne ogniki* dowolną liczbę razy w ciągu dnia.

Ciepło
Kryształ może, dowolną liczbę razy w ciągu dnia, rzucić czar magii prostej – *Strefa ciepła*.

Ogień
Kryształ może natychmiast rzucić czar magii prostej – *Magiczny płomień*. Za każdym razem, kiedy moc ta zostanie użyta, osoba trzymająca kryształ musi wykonać test **SW**, sprawdzający, czy uda jej się utrzymać ogień pod kontrolą. Porażka oznacza utratę kontroli nad żywiołem i zamiast płomienia powoduje uwolnienie *Ognistej kuli*.

Oślepiający błysk
Kryształ może w każdej chwili, dowolną ilość razy w ciągu dnia, rzucić czar elementalny pierwszego poziomu – *Oślepiający błysk*. Za każdym razem, kiedy moc ta zostanie użyta, osoba trzymająca artefakt musi wykonać test **SW**, sprawdzający, czy uda jej się utrzymać ogień pod kontrolą. Porażka oznacza utratę kontroli nad żywiołem i zamiast pożądanego efektu powoduje uwolnienie *Ognistej Kuli*.

Mniejsze przywołanie
Raz dziennie i raz w ciągu nocy kryształ może przywołać jednego żywiołaka ognia o rozmiarze 5.

Mniejszy krąg ochronny
Mniejszy krąg ochronny może zostać ustawiony raz w ciągu dnia i utrzymuje się maksymalnie przez jedną godzinę. Składa się z pierścienia pomarańczowych płomieni i otacza obszar o średnicy 6 metrów, przybierając dowolny kształt, jaki zechcesz.

Krąg działa jak czar *Strefa sanktuarium*, a niemagiczne pociski przelatujące przez płomienie zostają zniszczone jak przez czar *Odporność na strzały*. Istoty żywe, próbujące przejść przez płomienie, otrzymują automatycznie obrażenia od ognia. Ponieważ krąg jest tworzony przez kryształ, osoba trzymająca relikt może podejmować w tym czasie dowolne działania.

Moce większe

Promień wybuchu
Ten efekt jest identyczny jak czar czwartego poziomu magii wojennej o tej samej nazwie. Kryształ może rzucać ten czar raz dziennie.

Większy krąg ochronny
W wyglądzie jest podobny do mniejszego kręgu ochronnego, opisanego wyżej. Posiada te same właściwości, co mniejszy krąg, plus dwie dodatkowe. Po pierwsze, żadne

czary nie mogą przebić się przez krąg z zewnątrz do środka ani w drugą stronę. Po drugie, żywe istoty, próbujące przejść przez płomienie, otrzymują obrażenia jak wyżej i dodatkowo są odpychane. Jeżeli masz jakieś wątpliwości, przeczytaj opis działania kręgu wokół tronu Torgocha. Większy krąg ochronny trwa jedną godzinę, ale może zostać zdjęty w dowolnym momencie przez osobę posiadającą kryształ. Z mocy tej można korzystać tylko raz na tydzień.

Większe przywołanie
Raz na tydzień kryształ może przywołać jednego żywiołaka ognia o rozmiarze 10 lub K3+1 żywiołaków ognia o rozmiarze 5.

EFEKTY UBOCZNE

Oczy osoby, która skorzystała z jakiejkolwiek mocy kryształu, staną się na 2-5 godzin kompletnie czerwone. Jeżeli w tym czasie znowu użyje się mocy reliktu, wówczas czas ten zostaje zwiększony o kolejne 2-5 godzin. Efekt ten pozostanie na stałe, jeżeli uznasz, że bohater nadużywa mocy Kryształu.

KORZYSTANIE Z KRYSZTAŁU OGNIA

Kryształ Ognia, jak jego trzej bracia, jest wyjątkowym potężnym artefaktem. W żadnym wypadku nie powinieneś pozwolić graczom korzystać z niego bezmyślnie, tak jak korzystają z innych magicznych przedmiotów. Poniżej podajemy kilka wskazówek, w jaki sposób kontrolować wykorzystywanie kryształu w grze.

Jak zapewne zauważyłeś w opisie Kryształów Mocy, nie ma żadnych zabezpieczeń podczas kontrolowania i przepędzania przywołanych żywiołaków. Jest to celowe – przynajmniej ze strony Tzeentcha, który wprowadził do kryształu pewne skazy, mogące spowodować trochę chaosu. I to jest właśnie jedna z nich. Inną jest trudność w kontrolowaniu ognia, która może zakończyć się wyzwoleniem *Ognistej kuli*, zamiast na przykład *Magicznego światła*.

Kryształ jest pełen mocy elementalnych, dlatego wybucha czasami *Ognistą kulą*, zamiast tworzyć pożądany efekt. Wykorzystaj te niekontrolowane wybuchy energii, aby zmusić graczy do zastanowienia się, czy aby przypadkiem nie mają w swoich rękach potężnej bomby z opóźnionym zapłonem. Do kryształu należy odnosić się z dużą dozą strachu, a nie jak do przedmiotu codziennego użytku, co najczęściej jest praktykowane w przypadku standardowych przedmiotów magicznych.

Opisując efekty tworzone przez kryształ, cały czas pamiętaj, że jest to relikt o chaotycznej naturze. Za każdym razem pożądany efekt powinien być w jakiś sposób zmieniony. Większość tych zmian będzie nieszkodliwa. Jeżeli nie przychodzi ci do głowy jakaś ciekawa wariacja danego efektu, wówczas załóż, że jest to coś niezauważalnego. Nie oznacza to, że kryształ będzie działał niezgodnie ze swoim przeznaczeniem. Po prostu wizualny efekt jego działania będzie za każdym razem trochę inny, dając tym samym wskazówki, co do swojej natury. Gracze (a więc i ich bohaterowie) powinni czuć się trochę nieswojo, przebywając w pobliżu tak dużej potęgi.

Pamiętaj także o wykonywaniu testów **SW**, niezbędnych do prawidłowego posługiwania się kryształem. Da ci to sposobność do wprowadzania nieoczekiwanych zmian w działaniu reliktu.

Załóżmy, że gracz zechce wykorzystać Kryształ Ognia do spalenia farmy za pomocą czaru *Promień wybuchu*. Zależnie od wyniku testu **SW**, możesz założyć następujące efekty działania Kryształu:

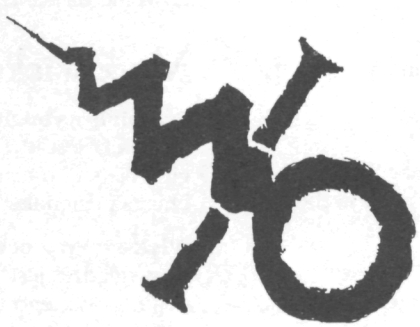
Niepowodzenie o 30 lub więcej: nic się nie stało. Przy wyjątkowo złym wyniku (99-00) możesz założyć, iż wyzwolony został jakiś niekorzystny efekt: wybuch *Ognistej kuli* w samym środku drużyny (tylko osoba trzymająca kryształ jest chroniona przed ogniem) lub wyparowanie wszystkich płynów w promieniu 6 metrów, połączone z wybuchem pojemników.

Niepowodzenie o 10-29: nic się z początku nie stanie, ale później bohaterowie dowiedzą się, że w tajemniczych okolicznościach spłonął sierociniec znajdujący się niecałą milę dalej.

Niepowodzenie o 0-9: farma nie zajęła się ogniem, za to wszystkie płomienie w środku i wokół domu przybrały upiorną, błękitną barwę, a temperatura wewnątrz podniosła się znacznie.

Sukces o 0-29: czar zadziałał tak, jak to było zamierzone, ale w tym samym momencie wydarzyło się coś nieprzewidzianego – w ogniu pojawiły się upiorne twarze, ogień szalejący na polu wypalił symbol Tzeentcha lub coś równie niepokojącego.

Sukces o 30 lub więcej: farma spłonęła błyskawicznie, a ogień był tak precyzyjny, że nie zajęło się nawet jedno źdźbło trawy obok domu.





CAILISSION SREBRNOOKI, STRZELEC

eks-zabijaka, eks-łowca nagród

Ja? Nie jestem nikim specjalnym. Nie mam za bardzo dokąd pójść, nie mam za bardzo nic do roboty. Jestem otwarty na propozycje, mógłbyś rzec. Nie powiem, aby oferty zalewały mnie w tych opustoszałych górach. Proszę bardzo, niech krasnoludy wezmą je sobie. Słyszałem, że na południu ludzcy książęta tłuką się między sobą. Może mógłbym nauczyć kilku z nich, jak prawidłowo posługiwać się łukiem?

Cailission jest średniego wzrostu i budowy jak na elfa. Niezwykła kombinacja białych włosów, srebrnych oczu i wyjątkowo bladej cery powoduje, iż wydaje się, jakby był wyrzeźbiony z jasnego kamienia.

Jeszcze rok temu Cailission był jednym z Fir Rannascath – elfickich wojowników eskortujących podróżnych przez las Loren. W tym czasie jedna z karawan, będących pod jego ochroną, została zaatakowana przez rozbójników. Pozostawiony, by skonał, okazał się jedynym, który przeżył. Wówczas złożył potężną przysięgę zemsty. W ciągu kilku następnych miesięcy wytropił wszystkich bandytów, z wyjątkiem ich przywódcy, który schronił się w grupie podróżujących jarmarcznych handlarzy. Cailission przez sześć miesięcy jeździł od jarmarku do jarmarku, żyjąc z umiejętności łuczniczych i bezlitośnie tropiąc ofiarę. Pościg skończył się trzy tygodnie temu, w górach Przeskok.

Teraz Cailission stoi w martwym punkcie. Wie, że nigdy już nie powróci do dawnego życia w Athel-Loren, dlatego podróżuje w poszukiwaniu jakiegoś celu. Przypadkowe spotkanie z wracającym do domu najemnikiem natchnęło go pomysłem udania się do Księstw Granicznych – tam dobrze się płaci kapitanowi łuczników o jego umiejętnościach.



BORGIN WIDŁOBRODY, BAKAŁARZ

eks-uczeń czarodzieja, eks-żak

Ha! Same sieroty teraz się rodzą. Trochę złej pogody, kilku zielonoskórych i już się pakują, i chcą wracać do domów. Myślą, że dostaną wiedzę na srebrnych tacach. Niech ich skały pochłoną! Ktoś idzie na południe? Udaję się do doliny Yetzin – jest tam trochę ruinek, na które chciałbym rzucić okiem.

Borgin jest silnie zbudowanym krasnoludem. Nosi imponującej długości rozdwojoną, czarną brodę, której końce zwykł zatykać za pas. Ma łagodne usposobienie, poświęcił się zdobywaniu wiedzy i raczej woli unikać bezpośrednich konfrontacji – mimo to w swych podróżach nie raz zapuścił się w dzikie i niebezpieczne obszary. Potrafi sam o siebie zadbać. Jego ostatnia ekspedycja właśnie zakończyła się fiaskiem – towarzyszący mu koledzy naukowcy wyjeżdżają do domów po tygodniu niepowodzeń – ale on jest zdecydowany ciągnąć badania dalej. Gdyby tylko udało mu się znaleźć jakichś kompanów do podróży przez góry Przeskok...

Borgin był uczniem krasnoludzkiego czarodzieja w Zhufbar, rozwinął jednak w sobie silne zainteresowanie wiedzą i historią krasnoludów. Przemierzył góry Krańca Świata, odwiedzając historyczne miejsca w poszukiwaniu zapomnianych warowni krasnoludzkich. Jego marzeniem jest odnalezienie jednej z największych warowni z czasów wojny z goblinami, która obecnie istnieje tylko jako wzmianka w starożytnych kronikach. Celem obecnej wyprawy było przeszukanie historycznych miejsc w dolinie Yetzin. Nie spodziewał się jakichś większych odkryć, ale szczegółowe zbadanie tych pozostałości byłoby samo w sobie pożytecznym przedsięwzięciem naukowym. W głębi ducha miał nadzieję odnaleźć jakieś zaginione zapiski, które mogłyby doprowadzić go do czegoś większego.

Wiek: 75
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: dobry (z tendencją do neutralnego)
Religia: Liadriel (niepraktykujący)

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	37	33	4*	3	6	63	1	44	46	55	50	48	49

Schemat rozwoju

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
		+40[3]	+1[1]	+1[1]	+4[2]	+20[1]	+1[1]	+30[1]	+10	+10	+30	+10[1]	+20

[123] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	57	63	5*	4	10	73	2	54	46	55	60	58	49

Umiejętności: *bardzo silny*; bijatyka; bystry wzrok; celne strzelanie; cichy chód – miasto; cichy chód – wieś; czytanie/pisanie – Fan Eltharin, staroświatowy; muzykalność – lutnia; ogłuszenie; rozbrajanie; specjalna broń – lasso; szczęście; śledzenie; tropienie; wspinaczka; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Ekwipunek: kurtka skórzana, kolczuga bez rękawów i hełm (1 PP tułów/głowa, 0/1 PP ręce); elfi łuk (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 1); kołczan z 20 strzałami; 8 metrów liny; koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, juki z jednoosobowym namiotem, koc, narzędzia kucharskie, dwulitrowa butelka na wodę z uchwytem; lutnia i drewniany futerał; sakiewka z 56 ZK, 17/4.

Przedmioty magiczne: magiczny miecz (**Ob** +3); 5 strzał celnego lotu; zaklęty sznur – 2,5 metra.

Uwagi

Wiek: 86
Punkty Przeznaczenia: 3
Charakter: neutralny (z tendencją do dobrego)
Religia: Grungni (niepraktykujący)

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	43	29	4	5*	8	27	1	21	54	38	54	57	25

Schemat rozwoju

Sz	*WW*	*US*	*Wyt*	*S*	*Żyw*	*I*	*Zr*	*A*	*Int*	*CP*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+10	+10[1]			+2[2]	+30[2]	+10[1]		+30[2]		+10	+30	+10[1]

[12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	43	39	4	7*	10	47	1	31	54	58	54	57	35

Umiejętności: *astronomia; człowiek-guma*; czytanie/pisanie – khazalid, staroświatowy; górnictwo; historia; język tajemny – klasyczny; język tajemny – magiczny; kartografia; metalurgia; monetoznawstwo; oburęczność; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie runów; rzucanie czarów – magia prosta; tworzenie magicznych pergaminów; ucieczka!; uzdolnienia językowe; wspinaczka; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Czary: 4 Punkty Magii
Magia prosta: *Dar języków; Magiczny płomień; Płonące światło; Strefa ciepła; Strefa ciszy; Uśpienie; Zabezpieczenie przed deszczem.*

Ekwipunek: kurtka skórzana (0/1 PP tułów/ręce); miecz; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); przybory do pisania; książki: *Krasnoludzka Epicka Poezja Wieku Chwały, Spis zaginionych Warowni Krasnoludzkich tom II, Przełęcz Czarnego Ognia* oraz *Zachód;* osiołek z siodłem i uprzężą; juki z kocem; sakiewka z 85 ZK, 12/7.

Przedmioty magiczne: Klejnot mocy (energii) z 10 Punktami Magii; Szkiełko erudycji (nowy przedmiot magiczny); Amulet nieugiętości*.

Uwagi



LARS MORTENSEN, KAPITAN NAJEMNIKÓW

eks-żołnierz morski

Wiele lat spędziłem w Starym Świecie. Dobre miejsce, nie? Ale nie ma tu teraz prawdziwych wojen, idę więc na południe, do Księstw Granicznych, gdzie, jak mówią, walczy się cały czas. A ty gdzie idziesz?

Lars jest olbrzymim mężczyzną, o kudłatych, długich do barków blond włosach i krótkiej, zaniedbanej brodzie. Jego lodowatobłękitne oczy na ogół są wesołe, ale potrafi w jednej chwili stać się śmiertelnie poważny – kilku głupców już zginęło, zaskoczonych tą błyskawiczną zmianą. Jest gorliwym wyznawcą Ulrica (lub Olrica, jak mówią na Północy) i nie lubi bezbożności.

– Niedobrze jest śmiać się z takich rzeczy – zwykł mawiać bardzo poważnie.

Jest także wyjątkowo przesądny, dlatego z upodobaniem kolekcjonuje przeróżne amulety i talizmany.

Lars dorastał na dzikim wybrzeżu zachodniej części Norski, skąd wiele razy wyprawiał się do Starego Świata (w celach pokojowych, jak i nie). Jak wielu młodych Norsmenów, ciekawość i żądza włóczęgi zawiodły go na dalekie krańce Starego Świata, gdzie pędził żywot najemnika. Pewnego dnia, jak sam mówi, powróci do Norski obładowany skarbami i opromieniony chwałą wojownika. Osiedli się wśród rodaków jako bogaty i szanowany człowiek.

– Albo nie, jeśli zginę.

Widmo śmierci zdaje się wcale go nie martwić. Chociaż jest dzielny – do granic szaleństwa, jak mogliby powiedzieć niektórzy mieszkańcy Starego Świata – to nie jest nierozważny. Bohaterska śmierć jest dobra, nikt jednak nie układa pieśni o głupcach.

Lars służył w 4. Regimencie Nordlandzkim (barona Wernera) podczas ostatniej wojny domowej w Imperium. Po zawarciu pokoju został zdemobilizowany i wyruszył w kierunku Księstw Granicznych w poszukiwaniu zatrudnienia.



OLEG KURYITSIN, ZWIADOWCA

eks-myśliwy

Co ja robię? Jestem pomiędzy skończoną a jeszcze nie rozpoczętą robotą, można powiedzieć. Miałem spotkać tu karawanę i zabrać ją na południe, ale się nie pojawiła. Podobno ostatnio widziano ją w połowie drogi w górę rzeki Soll. Pewnie mieli jakieś kłopoty z wozami i stracili kilka dni, a może przytrafiło im się coś gorszego. Tak czy siak, nie mogę tu czekać w nieskończoność – kolejna karawana będzie czekać na mnie na południu. Nie mogę pozwolić sobie na stratę roboty. Wygląda na to, że zrobię jeden darmowy kurs. Czy ktoś z was kieruje się na południe i chciałby wynająć przewodnika? Dwie korony dziennie, stąd do Mortensholm.

Urodzony w Kislevie, posiada wiele cech charakterystycznych dla konnych wojowników ungolskich, którzy przetoczyli się przez stepy osiem wieków temu. Szczupły, żylasty, średniego wzrostu o wąskiej, sokolej twarzy z wystającymi kośćmi policzkowymi i skośnymi, ciemno brązowymi oczyma. Jego włosy i rzadkie wąsy są koloru czarnego.

Oleg jest samowystarczalnym, małomównym osobnikiem, nie przepadającym za rozmowami i spotkaniami towarzyskimi. Przywykł do dawania sobie rady w dziczy i niewiele czasu spędza w towarzystwie pobratymców – ludzi.

Przez ostatnie pięć lat Oleg pracował jako zwiadowca dla różnych karawan kupieckich przeprawiających się przez Dolinę Yetzin. Przeprowadziwszy bezpiecznie jedną z nich przez góry, musi teraz samotnie wracać do Księstw Granicznych – karawana, którą miał eskortować na południe, nie pojawiła się, a następna będzie wkrótce na niego czekać po drugiej stronie szlaku. Chociaż ufa swoim umiejętnościom przetrwania w dziczy, nie uśmiecha mu się samotny powrót.

Wiek: 24
Punkty Przeznaczenia: 3
Charakter: neutralny
Religia: Ulric
Punkty Obłędu: 1
Dolegliwości: furia

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	31	29	5*	4	7	42*	1	31	35	23	25	33	36

Schemat rozwoju

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+20[2]	+20[1]	+1[1]	+1[1]	+4[2]	+20[1]	+1[1]	+10	+10[1]	+10	+10[1]	+10	+10

[112] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	51	39	6	5	9	52	2	31	45	23	35	33	46

Umiejętności: *bardzo silny*; bijatyka; język tajemny – bitewny; mocna głowa; ogłuszenie; pływanie; rozbrajanie; silny cios; szybki refleks*; uniki; widzenie w ciemnościach; wiosłowanie; znajomość języka obcego – staroświatowy; żeglarstwo.*

Ekwipunek: kaftan kolczy z rękawami, hełm i tarcza (2 PP, wszystkie części ciała); miecz; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** –20); kusza (**Zas** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 1 przeładowanie, 1 strzał); plecak; kotwiczka i 10 metrów liny; płaszcz z kapturem obszyty futrem; srebrny naszyjnik w kształcie głowy wilka (10 ZK); szczurza czaszka na rzemieniu; naszyjnik z brązu w kształcie kotwicy; naszyjnik z żelaza w kształcie kamiennego topora; koń wierzchowy z siodłem i uprzężą; juki z kocem, jednoosobowym namiotem i przyrządami kucharskimi; 2 butelki mocnej brandy; latarnia; litrowa flaszka oleju; sakiewka z 12 ZK, 13/6.

Przedmioty magiczne: magiczny topór bojowy (**WW** +10), *potężne uderzenie* (jedno trafienie dziennie z **S** 10); amulet z żelaza (+20 **SW** do testów przeciwko magii); amulet czystego srebra (odporność na efekty psychologiczne wywoływane przez ożywieńców).

Uwagi

Wiek: 25
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Taal

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	37	26	3	5*	7	31	1	25	33	32	28	38	23

Schemat rozwoju

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+20[1]	+20[2]	+1[1]	+1[1]	+6[4]	+20[1]	+1[1]	+10[1]	+10	+10[1]	+10[1]		+10[1]

[124] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	47	46	4	6	11	41	2	35	33	42	38	48	23

Umiejętności: *cichy chód – wieś; człowiek-guma*; czuły słuch; jeździectwo – konne; odporność na trucizny; opieka nad zwierzętami; sekretne znaki – drwali, zwiadowców; sekretny język – rangerów; specjalna broń – lanca; szósty zmysł; tropienie; ukrywanie się – wieś; woltyżerka.*

Ekwipunek: kurtka skórzana i nagolenniki, koszulka kolcza, hełm i tarcza (2 PP głowa/tułów, 1/2 PP pozostałe części ciała); miecz; włócznia (**I** +10/+20, **WW** +10 – patrz podręcznik); 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); łuk krótki (**Z** 16/32/150, **SE** 3, **Cz.ł** 1); kołczan z 30 strzałami; koń wierzchowy, siodło i uprząż; juki z kocem, jednoosobowym namiotem i przyborami kucharskimi; półlitrowy pojemnik na wodę; 4 pułapki na małego zwierza.

Przedmioty magiczne: amulet potrójnie błogosławionej miedzi; 2 dawki eliksiru uzdrowienia; pierścień ochrony przed zwierzoludźmi; 4 strzały celnego lotu.

Uwagi

FIATHIRIEL ŹRÓDEŁKO, CZARODZIEJ

eks-uczeń czarodzieja



Miałem trochę kłopotów w górach – a w zasadzie to miał je mój ochroniarz. Biedak – ciekawe, gdzie podziała się jego głowa. No cóż. Było, minęło. Czy ktoś jeszcze udaje się na południe? Nieważne, gdzie – po prostu podróżuję sobie po okolicy, oglądając, co jest do obejrzenia. Zastanawiam się, czy nie zwiedzić Arabii, ale nie podejmę decyzji, dopóki nie zobaczę, co mają do zaoferowania Księstwa Graniczne. Jeśli kilka ostatnich dni może być jakąś wskazówką, to w żadnym wypadku nie będzie tu nudno.

Fiathiriel jest niski jak na elfa i bardzo szczupły. Ma żółte włosy z lekkim odcieniem czerwieni i błękitno zielone oczy. Czerwone włosy uważane są wśród elfów za oznakę pecha lub zła (wiele czarnych elfów ma rude włosy). Fiathiriel dorastał w atmosferze nieufności, roztaczanej przez bardziej przesądnych współbraci. W efekcie rozwinął w sobie osobliwe poczucie humoru, oscylujące między czarnym humorem a brakiem dobrego smaku. Zawsze wyskoczy z jakąś niesmaczną uwagą, kiedy nikt takowej nie potrzebuje.

Być może z powodu przywiązywania przez innych ludzi wagi do wyglądu, Fiathiriel zainteresował się magią iluzyjną. Z pewnością dużą pogardą darzy ludzi szybko wydających sądy, bazujące na powierzchowności, nie zadając sobie trudu zajrzenia, co kryje się pod zewnętrzną powłoką, i tym podobne.

– Nic nigdy nie jest takie, na jakie wygląda – to jedno z jego ulubionych powiedzeń.

Jak wiele spraw w życiu Fiathiriela, tak i tę podróż zapoczątkował kaprys. W chwili obecnej podąża szlakiem kupieckim do Księstw Granicznych. Jeżeli przyjdzie mu na to ochota, to pojedzie do Arabii. Na razie zadowala się podróżowaniem i obserwacją. Ostatnia przygoda z bandytami kosztowała go konia jucznego i eskortę – właśnie zaczął zdawać sobie sprawę, że może przecenił trochę swoje możliwości, ale nie zamierza wycofać się z wycieczki!

KLAUS TREUER, KAPŁAN DRUIDZKI

eks-zielarz, eks-druid



Udaję się do lasów w dolinie Yetzin, leżących między tą przełęczą a Księstwami Granicznymi. Wiele jest tam do zrobienia – podobno moi bracia zostali tam rozgromieni ponad sto lat temu. A tak przy okazji, jeden z waszych koni wkrótce okuleje. Zajmę się tym, ale w przyszłości traktujcie je ostrożniej. Pewnego dnia odwdzięczą wam się tym samym.

Klaus jest wysokim mężczyzną o delikatnym głosie i łagodnych ruchach. Ma jasnobrązowe włosy i tego samego koloru oczy – prawie bursztynowe, nieruchome. Roztacza wokół aurę spokoju – jest powściągliwy, nigdy nie odzywa się bez potrzeby. Od swych narodzin w Lesie Cieni, podąża ścieżką Starej Wiary. Kapłanem druidzkim jest niecały rok.

Klaus jest w trakcie misji, ale nikomu tego nie ujawni, chyba że innym wyznawcom Starej Wiary. Miesiąc temu miał wizję starożytnego kamiennego kręgu w górach, zbezczeszczonego przez goblinoidy ponad sto lat temu. Po tej wizji postanowił odnowić krąg. Po miesiącu podróży i poszukiwań odkrył, że krąg powinien znajdować się gdzieś u wylotu doliny Yetzin. Klaus ufa, że moce Starej Wiary poprowadzą go tam i pokażą, co należy zrobić.

Zawsze blisko niego znajduje się Malkin, jego duch opiekuńczy – widoczny dla niego jako mglistoszary kontur kota domowego. Klaus wie, że obecność Malkina jest znakiem zaakceptowania go jako kapłana druidzkiego i że zawsze musi go traktować z szacunkiem, jak równego sobie.

Wiek: 98
Punkty Przeznaczenia: 3
Charakter: dobry (z tendencją do neutralnego)
Religia: Morr (jako elfi Sarriel, bóg snów)

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	37	30	3	3	6	67	1	44	40	58	49	47	43

Schemat rozwoju

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*Zr*	*A*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+10	+10	+1	+1[1]	+3[2]	+20[1]		+10[1]	+10	+20[2]	+10		+10[1]

[12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	37	30	3	4	8	77	1	54	40	78	49	57	43

Umiejętności: *bystry wzrok; czytanie/pisanie – fan-elthárin, staroświatowy; hipnoza; język tajemny – magiczny, tajemny elfi; kryptografia; medytacja; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie runów; rzucanie czarów – patrz niżej; szacowanie; śpiew; tworzenie magicznych pergaminów; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Czary: 32 Punkty Magii
Magia prosta: *Bagienne ogniki; Dar języków; Dźwięki; Magiczne zamknięcie; Magiczny alarm; Otwarcie; Strefa ciepła; Strefa ciszy; Uśpienie; Wzmocnienie drzwi; Zabezpieczenie przed deszczem.*
Wojenna 1: *Kradzież rozumu; Leczenie lekkich zranień; Ognista kula; Aura oporu.*
Iluzyjne 1: *Dezorientacja wroga; Osłona działalności: Powielenie obrazu; Przybranie iluzorycznego wyglądu.*
Iluzyjne 2: *Halucynacja; Iluzoryczne lasy; Widmowy wygląd.*

Ekwipunek: zbroja skórzana (0/1 PP, wszystkie części ciała) pod ubraniem; miecz; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); koń wierzchowy; juki zawierające księgę magiczną, koc, namiot jednoosobowy, przyrządy kucharskie i 14 ZK, 13/6.

Przedmioty magiczne: pergamin z czarem *Strefa wytrwałości*; zaklęty sznur, 3 metry; klejnot mocy, zawierający 9 Punktów Magii; pierścień ochrony przed czarami magii wojennej; różdżka jadeitu.

Uwagi

Wiek: 23
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Stara Wiara (duch opiekuńczy)

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	28	32	3	3	6	30	1	29	33	37	34	36	29

Schemat rozwoju

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*Zr*	*CP*	*Int*	*A*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+10[1]	+10[1]	+1	+1[1]	+3[2]	+20[1]		+10	+10	+10	+10	+20[1]	+10

[12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	38	42	3	4	8	50*	1	39	33	47	44	46	29

Umiejętności: *bijatyka; cichy chód – wieś; czytanie/pisanie; jeździectwo – konne; język tajemny – druidzki; leczenie chorób; leczenie ran; łowiectwo; medytacja; oburęczność; opieka nad zwierzętami; posłuch u zwierząt; rozpoznawanie roślin; różdżkarstwo; rzucanie czarów – patrz niżej; sekretne znaki – druidzkie; sekretny język – klasyczny, gildii; szósty zmysł; szybki refleks*; tropienie; wykrywanie magii; zielarstwo.*

Czary: 21 Punktów Magii
Magia prosta: *Dar języków; Płonące światło; Zabezpieczenie przed deszczem: Uśpienie.*
Wojenna 2: *Aura ochrony.*
Elementalna 1: *Strefa ukrycia.*
Druidyczna 1: *Leczenie zwierząt; Odtruwanie; Władanie zwierzętami.*
Druidyczna 2: *Splątanie cierni; Władanie gigantycznymi zwierzętami.*

Ekwipunek: miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); koń wierzchowy; namiot jednoosobowy i koc; juki zawierające przybory kucharskie oraz 7 ZK, 10/4.

Przedmioty magiczne: sztylet uśpienia; buty skoku; szata wytrzymałości +3. Ostatni przedmiot opisany został w scenariuszu **Potępieniec**. Jeżeli nie masz do niego dostępu, możesz zamienić przedmiot na inny.

Uwagi



GIUSEPPI TOLLUCCI, REKETER

eks-złodziej, eks-oprych

HEJ! Jak się macie? Dobrze być w ciepełku, co? Ach, co za ogień. EJ, PADRONE! Gospodarzu! Macie grzane wino? Dobrze, dajcie tu trochę, dla mnie i moich przyjaciół. Wszyscy napiją się z Giuseppi, co? No – kim jesteście, dokąd idziecie, skąd przybywacie? Ktoś chce zagrać w karty? Jeszcze jest wcześnie, mamy dużo czasu.

Giuseppi jest mężczyzną średniego wzrostu, żylastym, gadatliwym. Pochodzi z tileańskiego miasta Miragliano. Jego niespokojna natura szybko sprowadziła go na ścieżki przestępstwa – dla kogoś o jego pochodzeniu była to jedyna droga dorobienia się czegoś. Pomimo wrodzonej niechęci do przemocy, szybko awansował w środowisku przestępczym Miraglianese, aż do ostatniego incydentu z córką wpływowej osoby świata podziemnego, z tego też powodu musiał poszukać szczęścia gdzie indziej. I to szybko.

Przemierzając góry Przeskok z zamiarem przedostania się do wielkich miast Imperium, Giuseppi odkrył, że tego właśnie po nim oczekiwano. Ostatecznie zdecydował udać się do Księstw Granicznych – gdzie rozgniewany ojciec dziewczyny nie powinien wysłać swoich ludzi, nie ma też tam znajomych ani kontaktów. Tutaj Giuseppe zachowa swoje nogi w całości. Gdyby mógł się gdzieś przyczaić na kilka miesięcy, sprawa by przycichła i może udałoby mu się dotrzeć do Imperium przez Przełęcz Czarnego Ognia. Wtedy zacząłby nowe życie, pełne nowych doświadczeń i nowych ofiar. Ech, miasta Imperium!



ANDERS GRUBER, PRZEMYTNIK

eks-hiena cmentarna, eks-wojownik podziemny

Miałem drobne nieporozumienie z akcyźnikiem w Helmgard, a poza tym słyszałem, że Przeskok jest bardzo ładny o tej porze roku. Pewnego dnia zapłaci za to, zapamiętajcie moje słowa. A przecie tak zaufana osoba publiczna, jak senior akcyźników, powinna mieć chociaż trochę przyzwoitości i przyjąć łapówkę. Przez jakiś czas będę musiał się zadowolić uspokojeniem handlu na szlakach górskich. Czy znacie podatki importowe na arabski jedwab? Skandaliczne. A przyprawy? Coś z tym wszystkim trzeba zrobić. Jak tylko zejdę w dół i nawiążę kontakty po drugiej stronie.

Anders jest otyłym mężczyzną średniego wzrostu o prostych włosach słomianego koloru i bladobłękitnych oczach. Uważa siebie raczej za przedsiębiorczego kupca niż przestępcę. Ma się za walczącego z biurokracją, hamującą swobodny handel za pomocą podatków i regulacji. Nigdy nie będzie mógł osiąść w jednym miejscu i zająć się tradycyjnym handlem, ponieważ brak mu kilku ważnych zdolności – na przykład czytania i pisania – a poza tym życie zgodne z prawem jest dla niego zbyt łatwe i nudne.

Anders rozpoczął swoją karierę w, jak to sam nazywa, biznesie antykami – jak każdy początkujący przedsiębiorca, doszedł do wniosku, że jego profit byłby maksymalny, gdyby sprzedawał towar, którego właściciel już nie żyje (wówczas nie musiałby mu nic płacić). Wkrótce odkrył, że niektórzy (nie)martwi wciąż bronią swojej własności z zaskakującą determinacją i raczej trudno z nimi ubić jakiś interes. Po kilku niezbyt przyjemnych doświadczeniach, zajął się tym, co robi obecnie. Ledwo co uniknąwszy więzienia w Helmgard z powodu kilku skrzynek brandy, Anders postanowił poszukać nowych rynków, w mniej patrolowanej, przygranicznej części Imperium. Najpierw musi prześledzić szlaki handlowe i nawiązać kontakty po drugiej stronie.

Wiek: 19
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Ranald

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	26	37	3	3	5	36	1	35	27	29	33	31	29

Schemat rozwoju

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+20[1]	+20[1]	+1[1]	+1	+3[2]	+10[1]	+1[1]		+10[1]		+10[1]		

[12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	36	47	4	3	7	46	2	45	27	29	43	31	39

Umiejętności: *bijatyka; cichy chód – miasto; otwieranie zamków; sekretne znaki – znaki złodziei; sekretny język – język złodziei; silny cios; specjalna broń – pięści; szacowanie; szulerstwo; ucieczka!; ukrywanie się – miasto; uniki; wspinaczka; wykrywanie pułapek.*

Ekwipunek: kurtka skórzana, nagolenniki i czapka (0/1 PP wszystkie części ciała); miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 2); kołczan z 20 strzałami; koń wierzchowy; jednoosobowy namiot i koc; juki z przyborami kucharskimi i 7 ZK, 10/4.

Przedmioty magiczne: magiczny sztylet, **WW** +10, paruje ciosy zadane w walce wręcz, dając wszystkim lokacjom na ciele odpowiednik 3 PP; pierścień ochrony przeciwko czarom, +10 do wszystkich testów **SW** przeciw czarom; buty szybkości.

Uwagi

Wiek: 20
Punkty Przeznaczenia: 3
Charakter: neutralny
Religia: Ranald

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	27	32	3	3	6	32	1	29	31	37	35	32	35

Schemat rozwoju

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+10[1]	+10[1]			+2[2]	+10[1]							+10

[12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	37	47	4	4	8	42	2	39	41	37	45	42	35

Umiejętności: *cichy chód – wieś; cichy chód – miasto; ogłuszenie; powożenie; przekupstwo; sekretny język – język złodziei; silny cios; szacowanie; szczęście; ukrywanie się – miasto; ukrywanie się – wieś; uniki; wiosłowanie; wspinaczka; wyczucie kierunku (tylko pod ziemią); wykrywanie pułapek.*

Ekwipunek: kurtka skórzana, nagolennice skórzane, tarcza i hełm metalowy (2 PP głowa, 1/2 PP reszta ciała); kaftan kolczy z rękawami (1 PP tułów/ręce/nogi, kiedy noszony); łom; miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 2); kołczan z 32 strzałami; wytrychy; koń wierzchowy; jednoosobowy namiot i koc; lina, 10 metrów; kotwiczka; juki z przyborami kucharskimi i 7 ZK, 10/4.

Przedmioty magiczne: buty ciszy #!; pierścień ochronny przed pułapkami (+10 do wszystkich testów związanych z pułapkami, połowa ran); eliksir uzdrowienia, 2 dawki.

#! Ten przedmiot zaczerpnięto ze scenariusza **Potępieniec**. Jeżeli nie posiadasz tej książki, możesz wymienić przedmiot na jakiś inny.

Uwagi

Yazeranie!

Jest nas dwudziestu i czterech mężnych wojowników, uwięzionych w jaskiniach za wodospadem.

Otaczają nas hordy orków. Wielka jest ich liczba. Wyczuwamy obecność potężnego artefaktu, być może tego, o którym Ci mówiłem.

Jeśli wraz ze swym własnym ładunkiem dotarłeś w bezpieczne miejsce i, jak słyszeliśmy, znalazłeś sprzymierzeńców wśród ludzi, to prosimy Cię, przyślij nam pomoc. Posiadana przez nich rzecz nie może u nich pozostać, ani też nasze własne sekrety nie mogą wpaść w ich nikczemne ręce.

Ketiger
za Hadrina



KRASNOLUDOWJE WRACAJOM. CZUJEM TO W MOCZU. ALE NIE DOSTANOM MUJ KAMJEŃ. KSIONSZKI POKURCZUF SIE PSZYDAŁY ALE CZA SIE DOWIEDZIEDŹ WIENCEJ A TO ZABJEŻE CZAS. WCIONSZ NI MOGE SIE PSZEDOTADŹ PSZES MAGIKOWE DŻWI. ALE NI MOGE SIE TU DUŻEJ KRENCIDŹ BO KRASNOLUDOWJE WRACAJOM. MUSZE SIE WYCOFADŹ Z GUR. KJEDY SIEM PSZYZWYCZAJEM DO KAMJENIA, PUJDZIEM DO DOMA I JA POKAŻE TYM DYMANYM KAPŁONOM CO MNIE TU ZOSTAWILI.

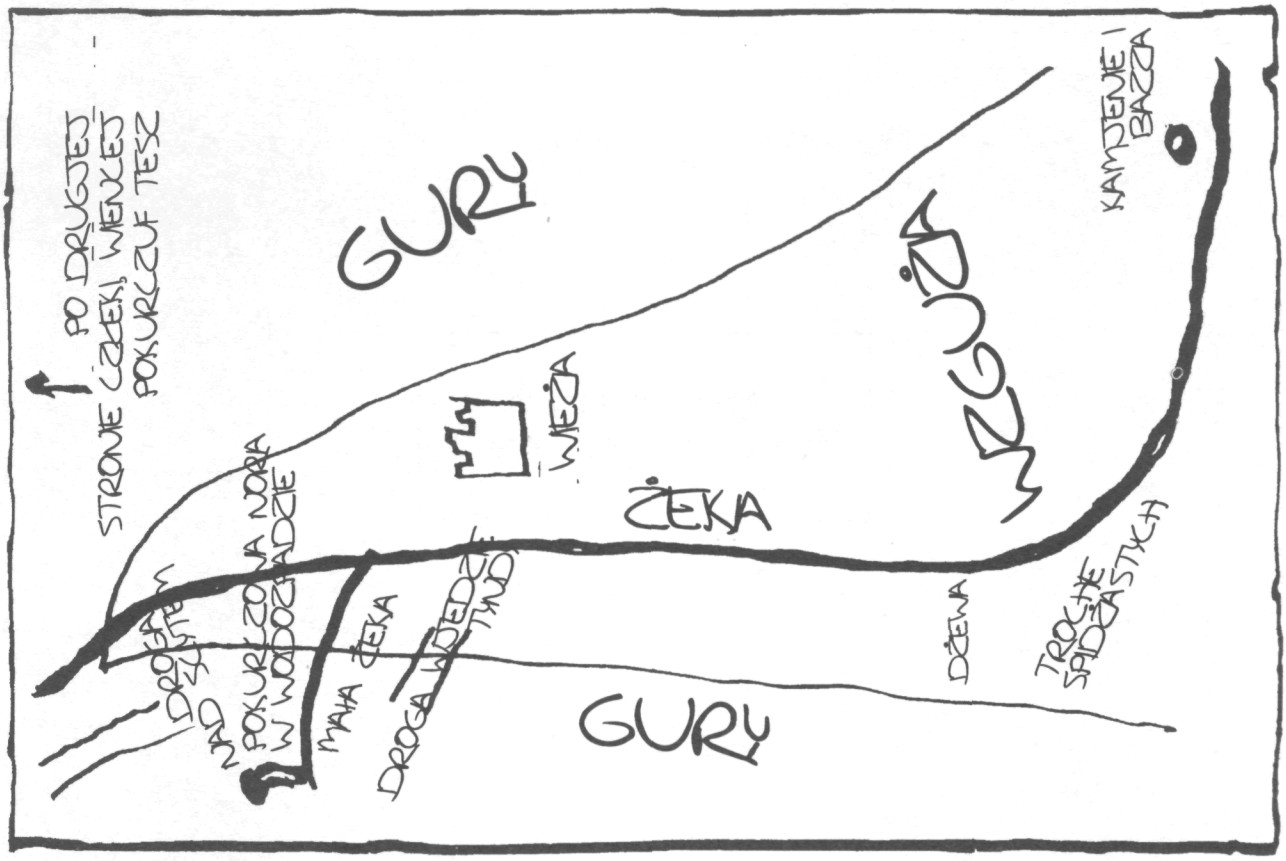
TORGOCH
WUC PSZYMIEŻA KRFAWEGO
TOPURA

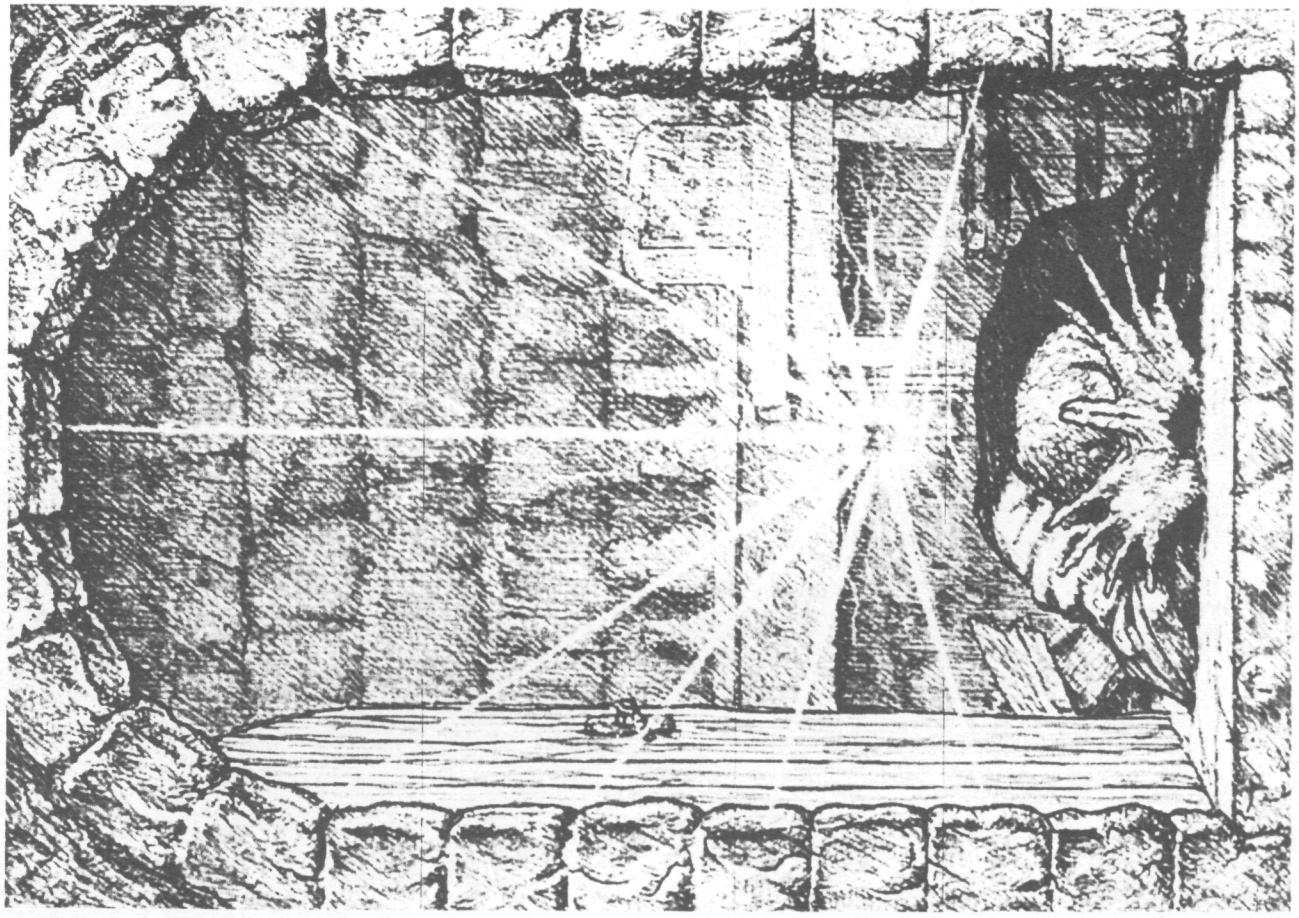
TORGOCH WYDYMAŁ STOND WDŻEŹNIE DZISIA Z WIELYMA HOPCAMI, OSTAWIŁ MNIE I NI WIELU INYH TUTA. MUWI ŻE WRUCI ALE MU NI WIEŻE. W GŁOWI MA TYLKO KSIONSZKI PUKRUCZUF. ONE I TEN JEGO DYMANY KAMJEŃ. HOPCY NIE SOM SZCZEŃŚLIWE POKURCZE MOGOM WRUCIĆ KAŻDA HWILA. TE KAPŁANY POKAŻOM TORGOCHOWI GDY DODZIE DO DOMA. ALBO MOŻE ZGINONDŹ PO DRODZE COKOLWIK SIĘ STANIE TO JE TRUPEM A MY UTKNELIM TUTEJ ASZ PSZYJDOM POKURCZE I NAS POGONIOM. TO NIE JE W POŻONDKU. Z JUTRA MY TYSZ DYMAMY STOND I PRUBUJEM PUJŹDŹ DO DOMA. DYMADŹ TORGOCHA. YATAGAN CO GO ZDRADZIEC TORGOCH NA ŚMIERDŹ OSTAWIŁ.

Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 1

Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 4

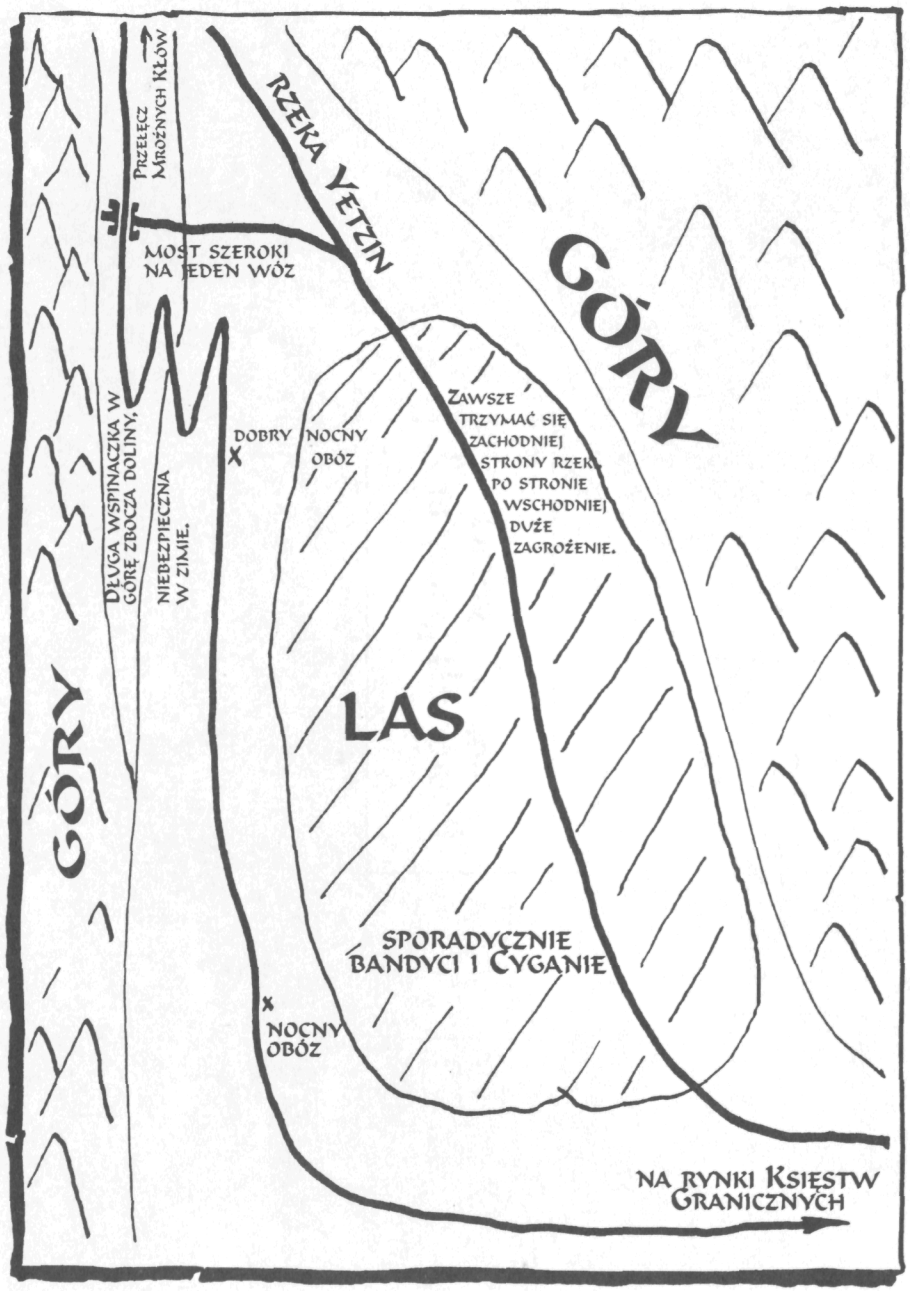
Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 2


PO DRUGIEJ STRONIE CZEKI, WIEŻKI POKURCZUF TESZ
GURY
WIEŻA
CZEKA
MGŁOWIŻA
KAMIENIE I BAZZA
DROGA
NAD CZEKĄ
POKURCZONA NORA W WODOSPADZIE
MAŁA CZEKA
DROGA WIEDZIE TYLKO
DĘBOWA
TROCHĘ SPADZISTYCH
GURY



Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 3

Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 5



Do dowódcy grupy ratunkowej:

Skoro czytasz ten list, to przyjmuję, że Gnarok przedostał się z wiadomością. Zaopiekujcie się nim, jest moim synem i dziedzicem. Przyjmuję również, że orki nie zdołały się przedostać przez zaklęcie strażnicze.

Żałuję, iż nie mogę was powitać: jestem ranny i czuję, że umieram. Zaklęcie zabierze resztki mego żywota. Mam nadzieję, że zajmie ono zielonoskórych do czasu waszego przybycia. Muszą myśleć, że Kryształ Powietrza jest z nami, a nie przy Yazeranie.

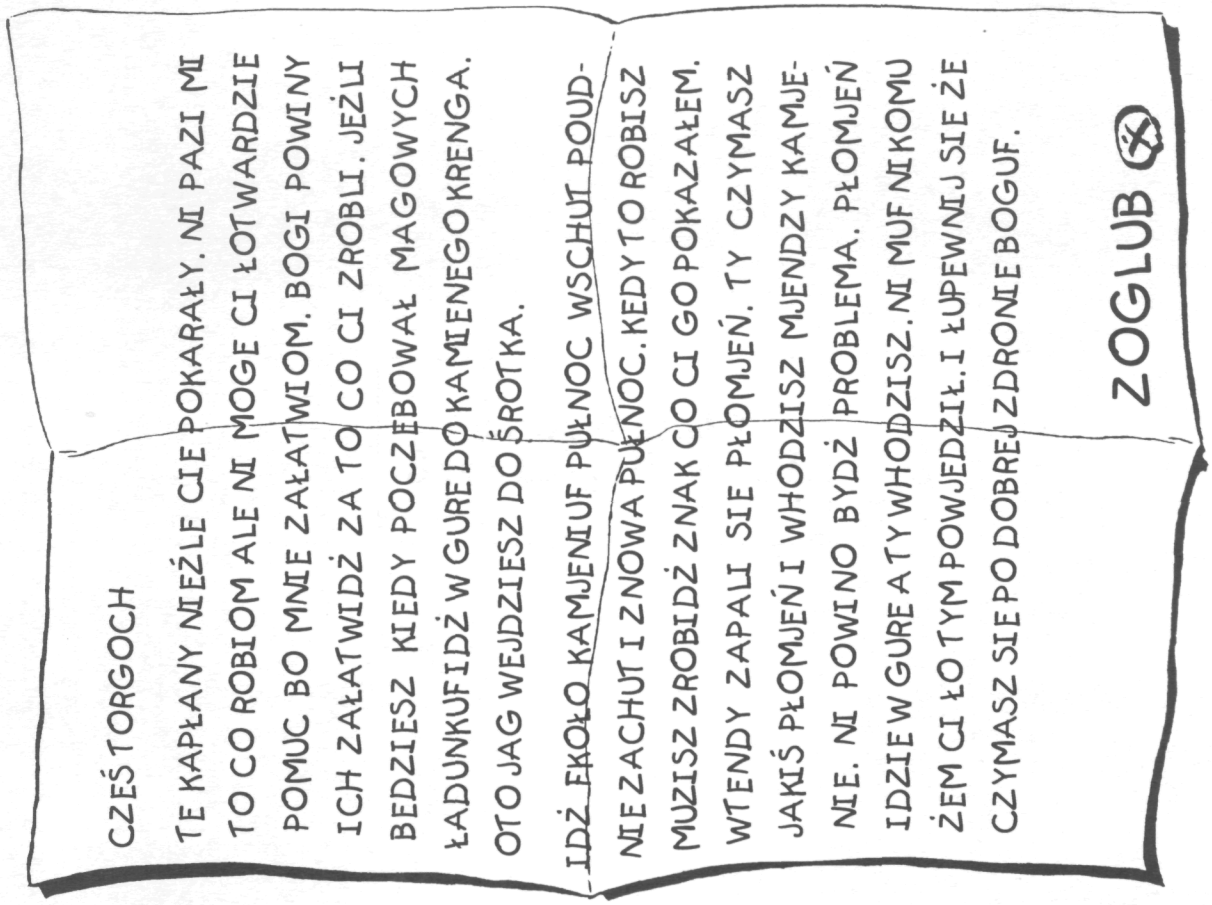
Zajadłość, z jaką ścigają nas orki, świadczy o tym, iż zaprawdę poznali niesamowitą moc kryształów. Sądzę, iż zdobyli już ten, który panuje nad ziemią. Nie wolno im zdobyć następnych! Powinniście natychmiast ruszyć za nimi w pościg i upewnić się, że nie zaniosą zdobyczy do swej przeklętej ojczyzny, inaczej wszystko będzie stracone.

Żegnajcie.

Hadrin

Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 6

Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 7



ŻADNE POKURCZE JEŻDŻE NIE PSZYSZŁY ÇOBY NAPAŻDŹ WIEŻE ALE WIM ŻE PSZYJDOM. JEZDEM TUTEJ JUSZ MIESIONDZ NO TO MUSZOM KIEDYŻ PSZYJŻDŻ. KIEDY PSZYJDOM BENDZIEM WALCZYDŹ LEPIEJ NIŻ TE CZŁEKI CO TUTEJ BYŁY. NIGDY NIE ZNAJDŁEM IH SZEFA MUSIAŁ UDZIEC. GDY POKURCZE NI PSZYJDOM TO BENDZIEM MOGŁY RUSZYDŹ NA WJOSNE. DO TEJ PORY MOGEM PRACOWADŹ NAD ROZEGRYZIENIEM TEGO KLE-
JNOTA.

TORGOCH

WUC PSZYMIEŻA

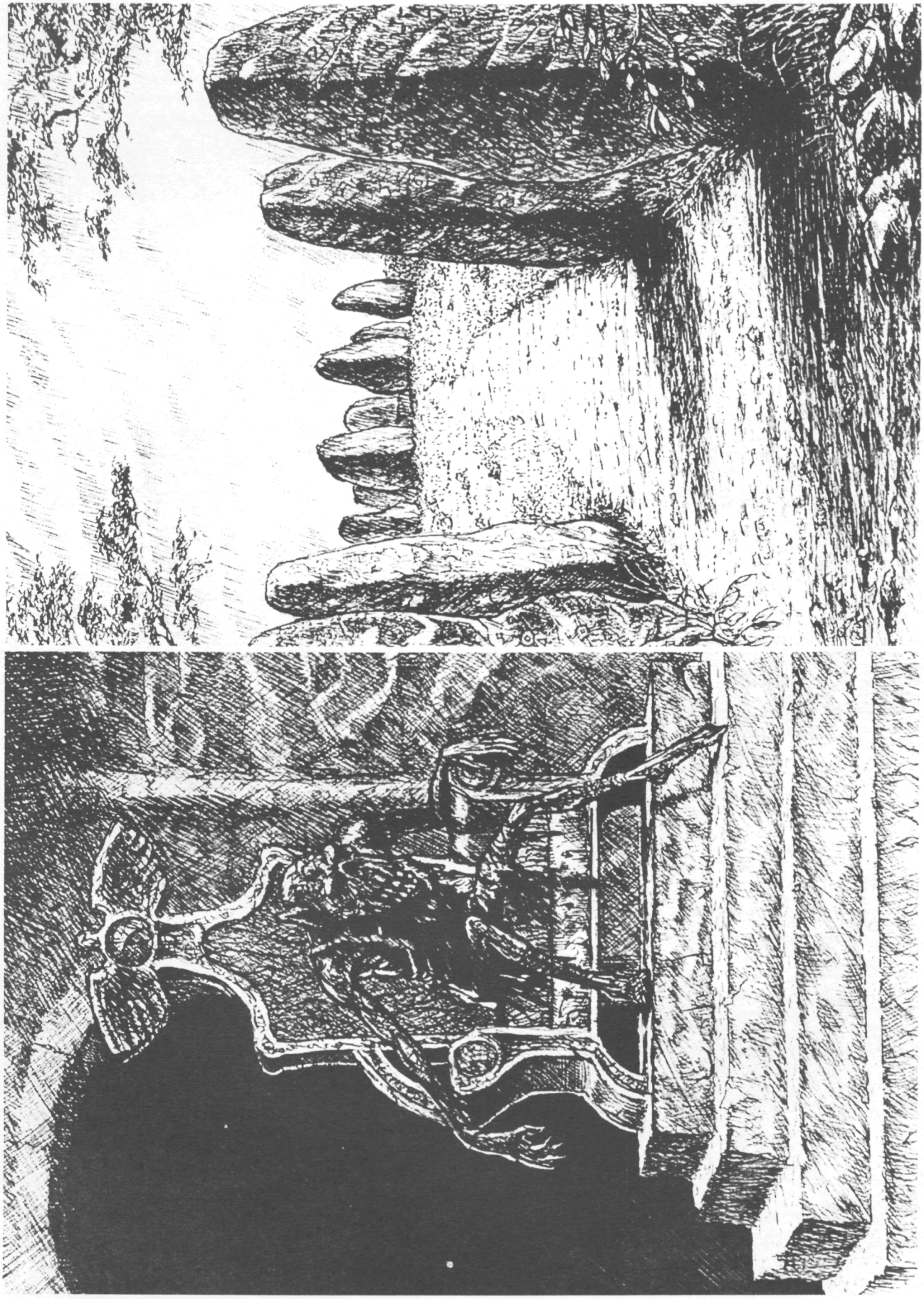
KRFAWEGO TOPURA

PSZES CAŁOM ZIME ŻADNYH POKURCZUF ALE WKRUTCE BENDZIEM MOGLI RUSZYDŹ. JA I MUJ SKARB PSZESZLI MY RAZEM DŁUGOM DROGE PUJDZIEM DO DOMA I DOBŻE DOWALI M TYM KAPŁONOM. WTEDY TORGOCH BYNDZIE WUC WSZYTKIH. JA I MUJ KLE-
JNOT DOWALI M KAŻDYMU ŻADEN KŁOPOT, WYSTARDŻY KAMJENY KRONG JAK POW-
JEDZIAŁ ZUGLUB. MOŻE TAM BYDŹ DOBRY TOWAR, TE KAPŁONY I TAK SOM MARTFE.
ZADEN NIKT NIE JEZD WYSTARCZAJONCO SILNY COBY MNIE TERA POFSCZYMADŹ!

Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 8

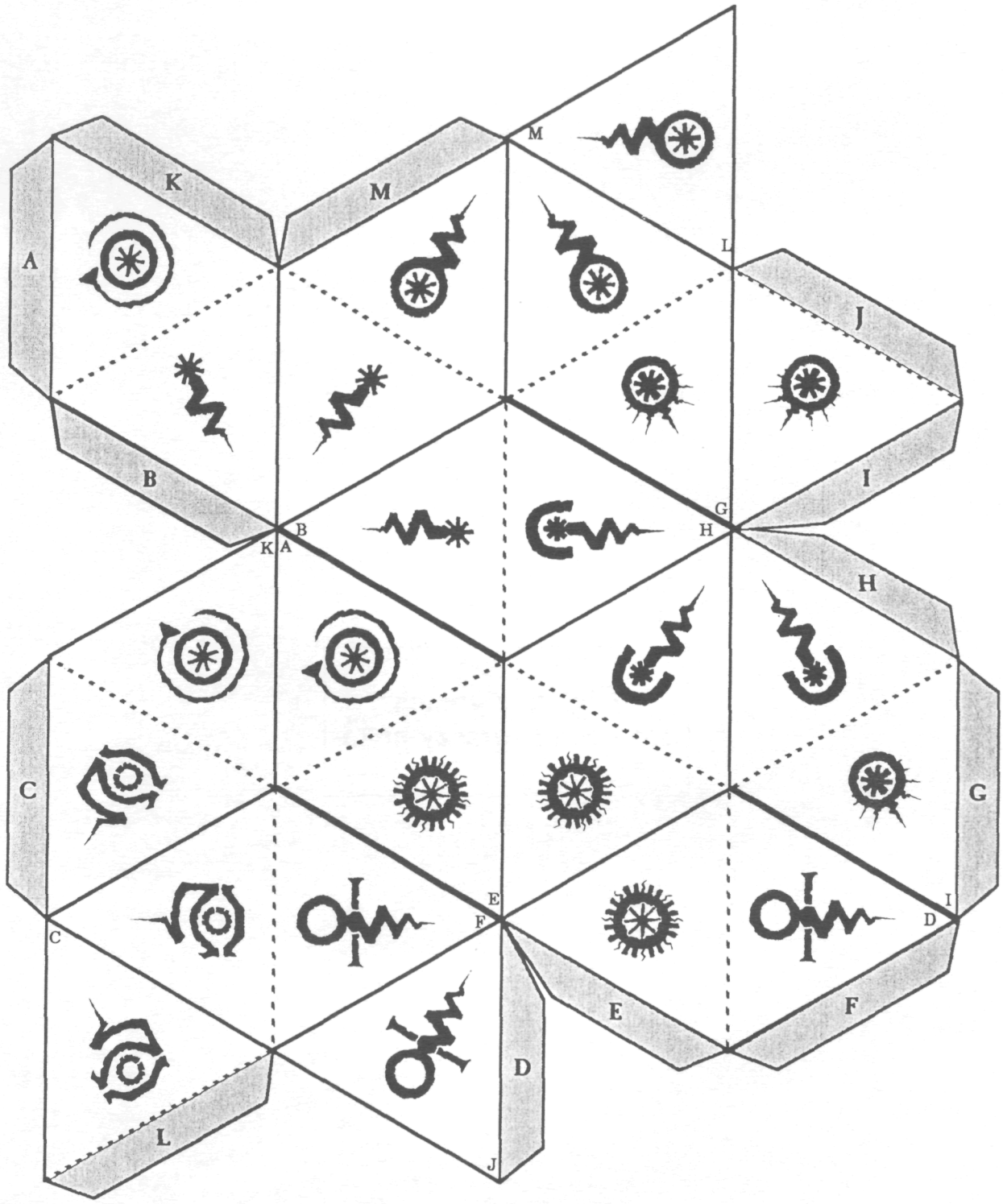
Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 9

Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 10



Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 11

Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 12



Jak zbudować pomoc nr 13 – Kryształ Ognia

Naklej lub skopiuj powyższy rysunek na brystol lub tekturę.

Wytnij zarys wzdłuż pogrubionych linii.

Zegnij elementy wzdłuż wewnętrznych linii ciągłych do przodu, tworząc „wzgórza", oraz wzdłuż linii przerywanych do tyłu, tworząc „doliny".

Sklej poszczególne języczki z wewnętrznymi powierzchniami boków oznaczonych tą samą literą (języczek A z bokiem A, języczek B z bokiem B itd.). Języczki L i M zostaw na sam koniec, tak aby ostatni bok został przyklejony do dwóch języczków.

Ogień w górach
Pomoc dla graczy nr 13

WYKAZ POTWORÓW I SKARBÓW

Obszar	*Zawartość*	*Uwagi*
Pomoc nigdy nie nadeszła		
Góry		
Obok drogi	martwy krasnolud	*Pomoc dla graczy nr 1.* Wysadzana klejnotami tuba na dokumenty (10ZK).
Kompleks za wodospadem		
1. Wejście		
2. Zalany korytarz		
3. Komnata kołowrotów		
4. Korytarz		
5. Pokój strażników		
6. Latryna		
7. Kwatery oficerskie		*Pomoce nr 2 i 3* za skrzynią.
8. Korytarz		Kopczyk, a na nim czaszka zwierzoczłeka; bezgłowy szkielet zwierzoczłeka.
9. Sala jadalna		*Pomoc nr 4*, przyciśnięta stołem.
10. Kuchnia		
11. Zbrojownia		Pułapka na wschodnich drzwiach. Tajnych drzwi nie można otworzyć z tej strony.
12. Zalana jaskinia		Siatka rozpięta na przejściu do 1.
13. Kwatery zwierzoludzi	5 pomniejszych zwierzoludzi	1 przy wejściu do 12, 4 wewnątrz.
14. Świątynia	5 większych zwierzoludzi	
	2 pomniejszych zwierzoludzi	Gliniana czaszka na podłodze, wewnątrz niej 300 ZK oraz 500 ZK w klejnotach.
15. Pochyły korytarz	1 pomniejszy zwierzoczłek	Przy przejściu do 13.
16. Mała pieczara	2 pomniejszych zwierzoludzi	Przy ognisku pod otworem z 18.
17. Korytarz		Stos gruzu, kopczyk, a na nim czaszka zwierzoczłeka.
18. Pieczara		Czuć zapach ryby i słychać głosy z 16.
19. Pochyły korytarz		Słabe światło dzienne dochodzące z odgałęzienia. Słabe światło dochodzące z 22.
20. Pieczara		Światło z bariery w 22. Północny korytarz to 5-metrowy uskok do 21.
21. Zalana pieczara		Podwodny korytarz do 12.
22. Tajna pracownia	martwy krasnolud	
	zniszczona beczka	Magiczna bariera na drzwiach. *Pomoc nr 6.* 130 ZK w worku, *Mikstura latania*, 3 porcje.
Tropem łupieżców		
Uczciwy kupiec		
Na drodze	karawana kupiecka	
	przepatrywacz	
	kupiec niziołek	*Pomoc nr 7* (10 ZK za skopiowanie), miejscowe informacje.
	12 woźniców	
	17 najemników	
	1 sierżant najemników	
Cyganie		
Obok drogi	około 30 Cyganów	miejscowe informacje
Spotkania opcjonalne		
Las	jeleń	
dzik		
dziki kot		
olbrzymie nietoperze		
jadowite mrówki		
drzewiec		miejscowe informacje
bandyci		
Samotna wieża		
1. Stajnie	niedźwiedzica i 2 młodych	
2. Ciemnica	szkielet orka	
3. Komnata straży		Krata blokuje drzwi do 4; zardzewiała na stałe.
4. Wewnętrzna komnata straży		
5. Kwatery władcy		Podłoga niebezpiecznie przegnita, stos dziwnych, lecz niemagicznych przedmiotów.

Obszar	*Zawartość*	*Uwagi*
Tajny pokój pod schodami		2 szkielety; 8 klejnotów – każdy 50 ZK, magiczny miecz (**I** +5).
6. Półpiętro		
7. Obserwatorium		Magiczny trójnóg, stłuczony kryształ, *Pomoce nr 9 i 10.*
8. Dach	wiele gawronów	Pudełko na dokumenty wysadzane klejnotami (75 ZK), *Pomoc nr 8*, losowe skarby – patrz tekst.
9. Posterunek obserwacyjny		
10. Dach wieży	wiele gawronów	Losowe skarby – patrz tekst.
Krainy Obłędu		
Jaskinie minotaurów		
Dowolny czas i miejsce	2 minotaury	
1. Korytarz wejściowy		ponad półmetrowe rumowisko
2. Komora główna		
3. Komora boczna	rupiecie	2 *Strzały celnego lotu,* koszulka kolcza, srebrny wisiorek w kształcie grotu strzały (10 ZK).
4. Zalana jaskinia	skrzynia	834 SSz, 237 ZK, srebrny sztylet, kamienie szlachetne 100 ZK, 150 ZK, złota sprzączka 35 ZK.
Spotkania z potworami		
Rzeka	czerw rzeczny	
Gdziekolwiek	banda Chaosu	
Las	krwawa turzyca	
Rzeka lub polana	chimera	
Polana	bazyliszek	
Chaotyczny Teren		
Las	Polana półmroku	
Rzeka	odwrócona rzeka	
Rzeka	równy wodospad	
Rzeka/trakt	wzdychający most	
Ziemia	unoszący się grunt	
Polana	Kopiec z czaszek	
Rzeka	tańczące katarakty	
Gdziekolwiek	mistyczny filar	
Gdziekolwiek	lodowa powierzchnia	
Ziemia	brzytwotrawa	
Ziemia	Kryształowy Las	
Wyjście z Krain Obłędu		
Polana	pustelnik	*Miejscowe informacje* (w większości bezwartościowe).
Polana	elfy	Informacja o kamiennym kręgu.
Obserwatorzy ze wzgórza		
Kamienny krąg	dużo ożywieńczych orków	
W kompleksie, dowolny czas/miejsce	do 20 ożywieńczych przybocznych	
1. Sala wejściowa		
2. Jaskinia		Otwór w podłodze – 5. metrowy uskok.
3–4. Zablokowane korytarze		Na południu niemożliwe do przejścia rumowiska.
5. Wysypisko	pleśń (patrz tekst)	
6. Korytarz		
7. Przedpokój		
8. Mała sypialnia	rupiecie	Wydra z jadeitu (7 ZK), złoty sztylet (30 ZK).
9. Duża sypialnia		
10. Zalana jaskinia		
11. Piwnica z winami	pleśń (patrz tekst) na podłodze	Złoty pierścień (5 ZK), hełm (2 ZK), złoty kolczyk z granatem (3 ZK).
12. Sala zebrań		
13–14. Schody		Przechylone na wschód, 4-metrowa przerwa w 14.
15. Przedsionekj		Drzwi do 16 zamknięte na klucz i zablokowane.
16. Komnata ołtarza		Przechylona na wschód. Część wschodnia zalana.
	Torgoch	Kryształ Ognia *(Pomoc nr 13).*
17. Skarbiec	skrzynia	135 ZK, *Zgubny miecz* przeciw goblinoidom.
18. Komnata wyroczni		magiczny ołtarz/wyjście

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

OGIEŃ W GÓRACH

otaczają nas hordy orków... ich liczba znacznie przewyższa naszą...
czujemy obecność potężnego artefaktu... proszę, przyślijcie pomoc....
ta rzecz... rzecz, którą posiadają... należy im ją zabrać...
nasze tajemnice również nie mogą wpaść w ich ręce...

•

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 o imieniu Torgoch. W ten oto sposób natrafiają na ślad Kryształu Ognia, potężnego artefkatu, kryjącego wielką moc.

•

Ogień w górach to pierwsza część kampanii **Kamienie Zagłady**, opracowanej do gry **Warhammer Fantasy Role-play**. Znajdziecie w niej wszystko to, czego moglibyście oczekiwać... i coś jeszcze.



GAMES WORKSHOP

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.

