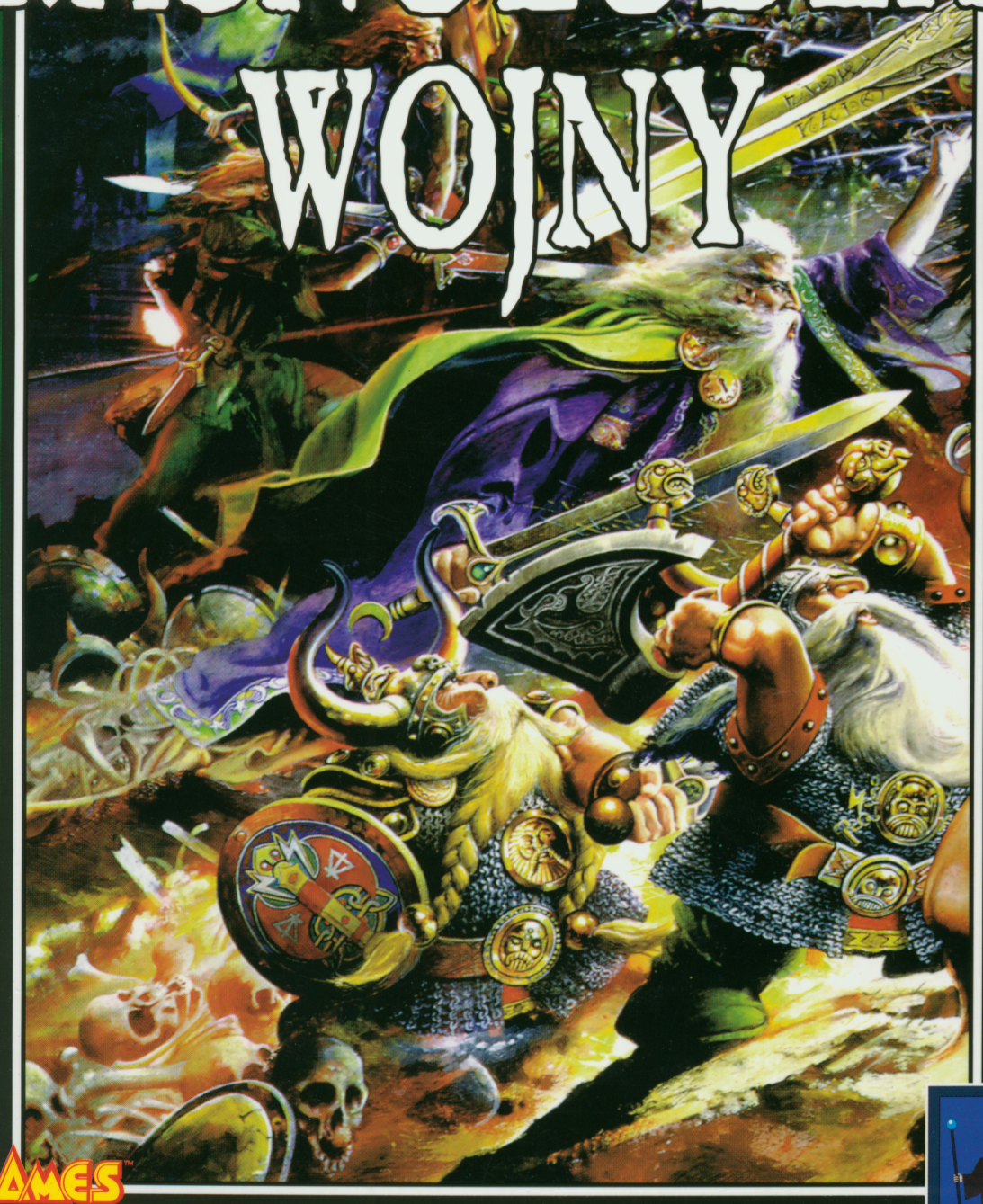
WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

KRASNOLUDZKIE WOJNY



GAMES WORKSHOP

MAG

Kamienie Zagłady

CZĘŚĆ CZWARTA: WOJNY KRASNOLUDZKIE

WERSJA ORYGINALNA

- AUTOR
  Simon Forrest
- ROZWINIĘCIE POMYSŁU, REDAKCJA ORAZ MATERIAŁ DODATKOWY DLA EDYCJI FLAME PUBLICATIONS
  Brad Freeman i Graeme Davis
- ROZWINIĘCIE POMYSŁU, REDAKCJA ORAZ MATERIAŁ DODATKOWY DLA EDYCJI HOGSHEAD PUBLISHING
  James Wallis i Robin Laws
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
  Fangorn
- MAPY
  Ian Cooke
- ILUSTRACJE
  Tony Ackland, Colin Howard, Pete Knifton, Russ Nicholson, Kevin Walker

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
  Piotr Idzik
- REDAKTOR LINII
  Tomek Kreczmar
- REDAKCJA
  Artur Szrejter
- KOREKTA
  Janusz Ankusz
- OPRACOWANIE GRAFIKI
  Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
  Tomek Laisar Fruń
- PRODUKCJA
  Wydawnictwo MAG

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1990 *Games Workshop Ltd.*
All rights reserved

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

Dwarf Wars is copyright © 1990 *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 krzaku@mag.com.pl
WWW http://www.mag.com.pl

ISBN 83-87968-85-4

WSTĘP 3
CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA 3
JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ TĄ KSIĄŻKĄ 3
Skróty 4
Rozpoczęcie przygody 4
KRYSZTAŁY MOCY 4
PRZYMIERZE KRWAWEGO TOPORA 5
WPROWADZENIE 6
STRESZCZENIE FABUŁY DLA MISTRZA GRY 6
ZAPOMNIANA WAROWNIA 7
ROZPOCZĘCIE PRZYGODY 7
Orle Gniazdo 7
Mapa Doliny Yetzin 8
Zaczynając od początku 9
PODRÓŻ 10
Teren i przeszkody 10
Hlopaki 10
Pająk olbrzym 12
Wąż skalny 12
Podróż powietrzna 13
ZNALEZIENIE WAROWNI 13
WAROWNIA KADAR-GRAVNING ..14
PANOWANIE HARGRIMA 14
INWAZJA CHAOSU 15
PRZYBYCIE TORGOCHA 15
POSZUKIWANIA KORONY 16
EKSPEDYCJA ROJALISTÓW 16
Cranneg 16
Kadri 16
Dern 18
Yanni i Bradni 18
Sundrim 18
Specjaliści 18
Brogar 19
Krasnoludzkie wojska 20
PODEJŚCIE DO WAROWNI 20
„Naprzód!" 20
„Cicho sza!" 20
„Witajcie!" 21
W szeregach ekspedycji 21
Na przełaj 21
ROZGRYWANIE ZMAGAŃ
W WAROWNI 23
Armia Mendriego 23
Grobowce 24
UWAGI ARCHITEKTONICZNE 25
Drzwi 26
Schody 26
Numeracja pomieszczeń 26
OPIS MAPY 27
POZIOM PODZIEMI (LOKACJE 1-10) ..27
Ghoule 27
POZIOM GŁÓWNEGO WEJŚCIA (LOKACJE 11-18) 31
Ciasne przestrzenie 31
PRACOWNIE I SALE AUDIENCYJNE (LOKACJE 19-29) 34
GÓRNE WEJŚCIE I APARTAMENTY KRÓLEWSKIE (LOKACJE 30-50) 39
KONDYGNACJA GROBOWCÓW (LOKACJE 51-82) 45
Królewskie rytuały pogrzebowe 50
PUNKTY DOŚWIADCZENIA 58
KRYSZTAŁ WODY 59
UŻYWANIE KRYSZTAŁU 60
MOCE KRYSZTAŁU 60
Moce stałe 60
Moce mniejsze 60
Moce większe 60
EFEKTY UBOCZNE 61
KORZYSTANIE Z KRYSZTAŁU WODY 61
POŁĄCZENIE DWÓCH KRYSZTAŁÓW MOCY 62
Moce stałe 62
Moce mniejsze 62
Moce większe 62
Efekty uboczne 63
CHARAKTERYSTYKI 64
DODATKI 72
POLTERGEIST 72
CZAR KOROZJA 72
KORZYSTANIE Z POMOCY DLA GRACZY 72
PRZYKŁADOWI BOHATEROWIE ..73
POMOCE DLA GRACZY 82
WYKAZ POTWORÓW I SKARBÓW 97
EPILOG 100
Pomoce z epilogu 101



WOJNY KRASNOLUDZKIE

*W przygodzie **Wojny krasnoludzkie** (opowiadającej o poszukiwaniach czwartego, a zarazem ostatniego z brakujących bohaterom Kamieni Zagłady – Kryształu Wody) śmiałkowie muszą odnaleźć i zbadać zapomnianą warownię krasnoludów – Kadar-Gravning. Nie są jednak jedynymi, którzy chcą to uczynić.*

Scenariusz przeznaczony jest dla bohaterów, zdobywających co najmniej trzecią profesję. Akcja przygody toczy się w tej samej części południowego pasma Gór Przeskok, co poprzednie epizody kampanii – **Ogień w górach**, **Krew w ciemności** i **Skała śmierci.** Do rozegrania niniejszego scenariusza nie są one niezbędne, ale zaleca się je przynajmniej przeczytać.

CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA?

W skład podręcznika **Wojny krasnoludzkie** wchodzą następujące części:

- ❑ Wstęp (rozdział, który czytasz), zawierający podstawowe uwagi dotyczące posługiwania się tą książką oraz pełny opis wydarzeń, które doprowadziły do rozpoczęcia przygody.
- ❑ Przygoda wraz z niezbędnymi mapami oraz pomocami dla graczy i MG.
- ❑ Kilka gotowych postaci graczy.
- ❑ Dodatek, w którym zawarto pełny opis Kryształu Wody – potężnego magicznego artefaktu, będącego osią fabuły.
- ❑ Informacje na temat nowego eterycznego ożywieńca – poltergeista.

JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ TĄ KSIĄŻKĄ?

Aby wykorzystać scenariusz **Wojny krasnoludzkie**, będziesz potrzebował podręcznika **Warhammer Fantasy Roleplay**, kartek papieru, ołówków oraz kości do gry. Mogą Ci się również przydać dodatki **Potępieniec** oraz **Księga wiedzy tajemnej**, gdzie uzupełniono ogólne zasady, aczkolwiek nie są one niezbędne.

Wojny krasnoludzkie to przygoda dla śmiałków, zdobywających trzecią lub czwartą profesję. Gracze mogą

Skróty

A	= ataki (walka wręcz lub przy użyciu broni)
BG	= Bohaterowie Graczy
BN	= Bohaterowie Niezależni
CnB	= przygoda ***Cienie nad Bögenhafen***
CP	= **Cechy Przywódcze**
Cz.ł.	= czas ładowania broni strzeleckiej
I	= **Inicjatywa**
Int	= **Inteligencja**
IwP	= przygoda ***Imperium w płomieniach***
JZ	= Jakość Zamka
KwC	= przygoda **Krew w ciemności**
Licz	= przygoda ***Liczmistrz***
ład.	= czas ładowania broni strzeleckiej
MG	= Mistrz Gry
Obr	= Obrażenia
Ogd	= **Ogłada**
Op	= **Opanowanie**
OwG	= przygoda ***Ogień w górach***
P	= Parowanie
PD	= Punkty doświadczenia
PM	= Punkty magii
Pot	= dodatek ***Potępieniec***
PP	= Punkty Pancerza
S	= **Siła**
SE	= Efektywna Siła broni strzeleckiej
SS	= Srebrny Szyling
SW	= **Siła Woli**
SkŚ	= przygoda **Skała śmierci**
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**
ŹsDK	= przygoda ***Źle się dzieje w Kislevie***
Żyw	= **Żywotność**

stworzyć własnych bohaterów, używając podręcznika **WFRP**, albo wykorzystać dowolną lub nawet wszystkie postacie, przedstawione na końcu tej książki. Można się nimi posłużyć, aby rozpocząć grę praktycznie od zaraz, oszczędzając tym samym uczestnikom zabawy sporo czasu!

Jeśli już poprowadziłeś wcześniejsze scenariusze kampanii, możesz wykorzystać te same postacie. Gotowi bohaterowie zaprezentowani w naszej książce są tymi samymi, których przedstawiono w **OwG** i następnych częściach serii, jednakże charakterystyki śmiałków uwzględniają nowe umiejętności i doświadczenie nabyte podczas tamtych przygód.

Niezależnie od tego, czy zechcesz wykorzystać te postacie, czy też nie, rzuć na nie okiem – może będziesz mógł je kiedyś użyć jako BN-ów. Ich historie mogą pomóc Ci doprowadzić bohaterów w pobliże Doliny Yetzin, gdzie zaczyna się akcja.

Rozpoczęcie przygody

Na starcie tej przygody założono, że bohaterowie ukończyli scenariusz **Skała śmierci**. Jeśli nie, będziesz musiał poczynić w tekście kilka niewielkich zmian.

Postacie stworzone wcześniej na potrzeby tej przygody opatrzono legendami, w których wytłumaczono przyczyny ich pobytu na obszarze Przeskoku w chwili rozpoczęcia akcji. Możesz wykorzystać podobne wątki dla nowo wygenerowanych postaci albo też wymyślić coś odpowiedniego po konsultacjach z graczami.

Kampania „Wewnętrzny wróg"
Jeśli chcesz wykorzystać scenariusz **Wojny krasnoludzkie** w połączeniu z kampanią **Wewnętrzny wróg**, powinieneś rozegrać go przed **Imperium w płomieniach**. Dobrze jest rozpocząć **Wojny krasnoludzkie** 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. Tam natkną się na pierwszą wskazówkę, która naprowadzi ich na ślad Kryształu Wody.

Jeśli bohaterowie są bliscy ukończenia drugiej profesji lub rozpoczynają trzecią, dobrze byłoby rozegrać **Wojny krasnoludzkie** bezpośrednio po zakończeniu **Śmierci na rzece Reik**. W Zamku Wittgenstein śmiałkowie mogą natrafić na dokument informujący, że w rejonie Przeskoku mieści się siedziba Purpurowej Dłoni. Ślad ten zaprowadzi ich w górę rzeki Soll i do masywu górskiego, gdzie na początku przygody znajdą następną wskazówkę. Podróż można urozmaicić spotkaniami i incydentami z suplementu **Życie na rzekach Imperium**, zamieszczonego w **ŚnRR**, co pozwoli Ci na pewne wzmocnienie bohaterów. W tym samym celu możesz wykorzystać kilka krótkich epizodów z **Księgi wiedzy tajemnej**, które przytrafią się postaciom po drodze. O tym, czy siedziba Purpurowej Dłoni naprawdę mieści się w Przeskoku, zdecyduj sam. Jeśli tak, mógłbyś uczynić z kultystów dodatkową siłę, poszukującą Kryształów, doprowadzając do wyścigu „kto pierwszy do skarbu". Możesz też potraktować obie misje oddzielnie.

Kampania „Potępieniec"
Bohaterowie z tej kampanii będą całkiem dobrze pasować do scenariusza **Wojny krasnoludzkie**, pod warunkiem, że w momencie rozpoczęcia przygody przystępują do zdobywania co najmniej trzeciej profesji.

Wydarzenia z kampanii **Potępieniec** doprowadzają w końcu bohaterów do Delberz, znajdującego się niedaleko Altdorfu. Tak więc znowu śmiałkowie 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 siedzibę w Przeskoku, i wspominający, iż kult ten jest w jakiś sposób odpowiedzialny za nawiedzenie domu przez stwory Chaosu. Śmiałkowie zyskują w ten sposób pretekst, by udać się w góry, gdzie mogą zostać wplątani w wydarzenia z **Wojen krasnoludzkich**. Jeśli posiadasz egzemplarz **Śmierci na rzece Reik**, możesz wykorzystać wydarzenia i spotkania opisane w **Życiu na rzekach Imperium**, aby ożywić scenariusz i trochę wzmocnić bohaterów.

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 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 obdarzał właściciela władzą nad jednym z czterech żywiołów. Powiadano, że osoba, która połączy wszystkie cztery, zapanuje nad światem.

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

Plan Tzeentcha był subtelny i wielowymiarowy. 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, po prostu dając śmiertelnikom potęgę. Im większa będzie 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 tak potężny, 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 neutralizujących 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 – nawet Tzeentch nie wiedział jaka, 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 wysłano 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 zniknął w bitwie podczas Najazdu Chaosu.

PRZYMIERZE KRWAWEGO TOPORA

Przymierze Krwawego Topora założyła grupa 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 powoli stawało się niepotrzebne. I jak wiele niechcianych armii, zajęło się napadami oraz łupiestwem, w efekcie czego została wygnana z ziem Hegemonii.

Powracając na zachodnie krańce Mrocznych Krain, Przymierze Krwawego Topora wysyłało bandy, przeczesujące północne rejony Księstw Granicznych, a czasami docierające aż do granic Imperium i Bretonii. Zaledwie sto lat temu (kiedy to dowodzący kapłani ponownie się zgromadzili, aby z wnętrzności rytualnie poświęconych wrogów odczytać przepowiednie) zdecydowano dokonać znaczącej zmiany w normalnej trasie grabieży. Cała potęga Przymierza Krwawego Topora pomaszerowała niemal dokładnie na zachód, przebijając się przez Księstwa Graniczne, w poszukiwaniu słynnej Przełęczy Czarnego Ognia.

Błąd w opracowaniu trasy sprawił, że wylądowali wysoko w górach Przeskoku, jakieś 450 kilometrów 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 stałą bazę w Przeskoku, skąd ciągle wysyłały grupy łupieżców i zwiadowców.

Wśród wojowników-kapłanów Przymierza Krwawego Topora znajdował się młody ork o imieniu Torgoch. Jego historię opowiedziano w scenariuszu **Ogień w górach** – pierwszej przygodzie z cyklu **Kamienie Zagłady**. Sto lat temu cała Dolina Yetzin znalazła się pod panowaniem Torgocha, ale seria wydarzeń, w których istotną rolę odegrał Kryształ Ognia, doprowadziła to młode królestwo do zguby i śmierci jego wodza.

W czasie podbojów w Dolinie Yetzin, Torgoch odkrył i natychmiast splądrował krasnoludzką świątynię. A wtedy stało się coś dziwnego.

Torgoch nosił ze sobą ozdobnie oszlifowany czerwony klejnot, który w czasach młodości i, podczas wypadu na północ, zdarł z ciała ludzkiego czarodzieja. Wyczuwał, że kamień posiada jakąś magiczną moc, ale nie mógł odkryć, jaką. Wewnątrz świątyni klejnot zaczął się jarzyć. Im głębiej ork schodził, tym światło stawało się jaśniejsze. Torgoch nie potrafił wyjaśnić znaczenia tego zjawiska. Głowiąc się, opuścił świątynię, aby kontynuować 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 sekretnej świątyni pod górami. Tę historię opowiedziano w scenariuszu **Krew w ciemności**, drugiej przygodzie z serii **Kamienie Zagłady.**

Kryształ Powietrza również znalazł się w Yetzin. Prawie trzy stulecia temu Przymierze Krwawego Topora stanęło w gotowości na północnym krańcu Przeskoku, pragnąc zaatakować kryjówki elfów w Athel-Loren. Dokładnie na ich drodze znajdowało się miejsce ukrycia kryształu, a armia elfów nie zdążyłaby na czas, by go bronić. Dlatego mała drużyna zabrała kryształ na zachód, z zamiarem dotarcia do morza, a następnie do bezpiecznych krain elfów. Nigdy jednak nie doszła do krańca lasu.



Osłabiona ciągłymi atakami zwierzoludzi i innych dzikich stworzeń, padła ofiarą ludzkich bandytów, a kryształ utracono.

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 swoją siedzibę w Dolinie Yetzin i tam też przez pewien czas prowadził 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.

Jedno z mocy kryształów to 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. Gdyby zaś orki posiadły więcej kryształów, konsekwencje byłyby nie do przewidzenia.

Hadrin błagał krasnoludzkich przywódców, aby uciekli z dwoma kamieniami, lecz ci odmówili. Duma nie pozwalała im wycofywać się przed orkami, niezależnie od tego, jak groźne byłyby konsekwencje takiego postępowania. Hadrin w rozpaczy oddał Kryształ Powietrza magowi Yazeranowi i nakazał mu uciec z doliny i znaleźć nową kryjówkę. Historię czarodzieja i jego klejnotu opowiedziano w scenariuszu **Skała śmierci**, trzeciej przygodzie z serii **Kamienie Zagłady.**

Wkrótce potem, rozpaczając nad nieroztropnością krasnoludzkich przywódców, Hadrin opuścił Dolinę Yetzin wraz z małą grupą stronników. Napotkawszy po drodze silny zwiadowczy oddział orków, krasnoludy schroniły się w małym kompleksie tuneli za wodospadem. Wysłano posłańca, by odszukał Yazerana i podniósł alarm, ale nieszczęśnik zginął w górach. Krasnoludy zostały wybite i – na ironię – to z ksiąg Hadrina Torgoch nauczył się używać Kryształu Ognia.

WPROWADZENIE

Przygoda **Wojny krasnoludzkie** zaczyna się w momencie, w którym kończy się **Skała śmierci**. Ledwo bohaterowie odetchną po oblężeniu, dojdzie do wydarzeń opisanych w następnym rozdziale. Nie będzie więc okazji na wprowadzenie do gry nowych postaci, dokupienie ekwipunku czy przeprowadzenie badań. To celowe: nie możesz pozwolić, aby tempo kampanii spadło. Informacje zdobyte w klasztorze powinny zainteresować śmiałków, szczególnie zaś fakt, że zebranie Kryształów Mocy jest ich przeznaczeniem. Dlatego bohaterowie powinni palić się do podróży, aby jak najszybciej odnaleźć ostatni element starodawnej zagadki-układanki.

Choć przygoda **Wojny krasnoludzkie** opowiada o poszukiwaniach ostatniego z Kamieni Zagłady, nie oznacza to wcale końca kampanii – co wyjaśnia epilog na stronach 100-102. W trakcie misji śmiałkowie powinni zacząć się zastanawiać, czym właściwie są kryształy, kto je stworzył i dlaczego niemal każde ich użycie wywołuje tak nieprzewidywalne efekty uboczne. Niniejszy scenariusz nie odpowie Ci na te pytania... a nawet postawi nowe. Pod koniec przygody przekonasz się, że kampanii jeszcze daleko do zakończenia.

STRESZCZENIE FABUŁY DLA MISTRZA GRY

W sprawie Kryształu Wody wiadomo jedynie, że przepadł w bitwie podczas jednej z Inwazji Chaosu. Jego późniejsze losy i powrót do Doliny Yetzin w rękach przywódcy trolli Agblada Pierdziocha 200 lat temu (patrz strona 15) świadczą o tym, że mimo wszelkich starań krasnoludów, które stworzyły klejnoty, Kamienie Zagłady mają dziwny zwyczaj powracania do miejsc, gdzie je zrobiono.

Dzieje pierwszych trzech kryształów przedstawiono na stronach 4-5 tej książki. Siły Chaosu splądrowały krasnoludzką warownię Kadar-Gravning sto lat przed opisanymi tam wydarzeniami, a ostatni jej obrońcy dawno już odeszli lub zmarli. Torgoch nigdy nie postawił stopy w twierdzy – wyznaczając do jej zdobycia swego oficera Rogluda – toteż Kryształ Wody pozostał nie odkryty. Być może jakieś inne moce pokrzyżowały wtedy plan Tzeentcha, bo choć Torgoch był o krok od odnalezienia wszystkich czterech artefaktów, posiadł tylko jeden z nich. Może zaś zdobycie kryształów nie było mu przeznaczone?

Przygoda **Wojny krasnoludzkie** rozpoczyna się w Orlim Gnieździe, gdy śmiałkowie, odparłszy atak orków, mają już Kryształ Powietrza. Po zapoznaniu się z mapą i fragmentami starego pamiętnika, bohaterowie wyruszają na poszukiwanie zapomnianej warowni, będącej miejscem spoczynku legendarnego krasnoludzkiego króla, Hargrima Żelaznorękiego. Są poważne podstawy, aby sądzić, że ukryto tam czwarty Kryształ Mocy.

Po kilkudniowej wędrówce przez góry, śmiałkowie odnajdują wspomnianą twierdzę i odkrywają, że wcale nie jest opuszczona. Krasnoludzka ekspedycja z Gór Krańca Świata na południu zlokalizowała ją i zaczęła przeczesywać korytarze w poszukiwaniu korony Hargrima – relikwi, która mogłaby zapobiec bratobójczej wojnie między dwoma rywalizującymi grupami krasnoludów. Nieznajomi spodziewają się przybycia wyprawy konkurencyjnej frakcji, więc mogą być podejrzliwi wobec bohaterów, szczególnie gdy dowiedzą się, że drużyna chce odnaleźć ukryty tu pradawny artefakt. Poza tym nie mają nic do nie-krasnoludów myszkujących po twierdzy.

Śmiałkowie muszą jakoś uporać się z krasnoludami i przeszukać zrujnowaną warownię. W środku czekają na nich prastare pułapki i strażnicy, których lepiej unikać. Należy się też spodziewać, że po przybyciu drugiej krasnoludzkiej ekspedycji cała twierdza stanie się teatrem wojny. Jednak największe niebezpieczeństwo może grozić z najmniej oczekiwanej strony. Minęło sześć tysięcy lat, odkąd ostatni raz zetknięto wszystkie kryształy i choć rezultaty takiego połączenia trudno przewidzieć, twórcy kamieni dołożyli wszelkich starań, by klejnoty rozdzielić.

ZAPOMNIANA WAROWNIA

W tej części przygody śmiałkowie dowiadują się, że Kryształ Wody ukryto w krasnoludzkiej warowni Kadar-Gravning i docierają do twierdzy z miejsca, w którym się teraz znajdują.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Na początku musisz dostarczyć śmiałkom wskazówek, które zaprowadzą ich do warowni. Tam dopiero zacznie się właściwa przygoda...

Pisząc kilka następnych akapitów założono, że bohaterowie rozegrali przygodę **Skała śmierci** – trzeci epizod kampanii **Kamienie Zagłady**.

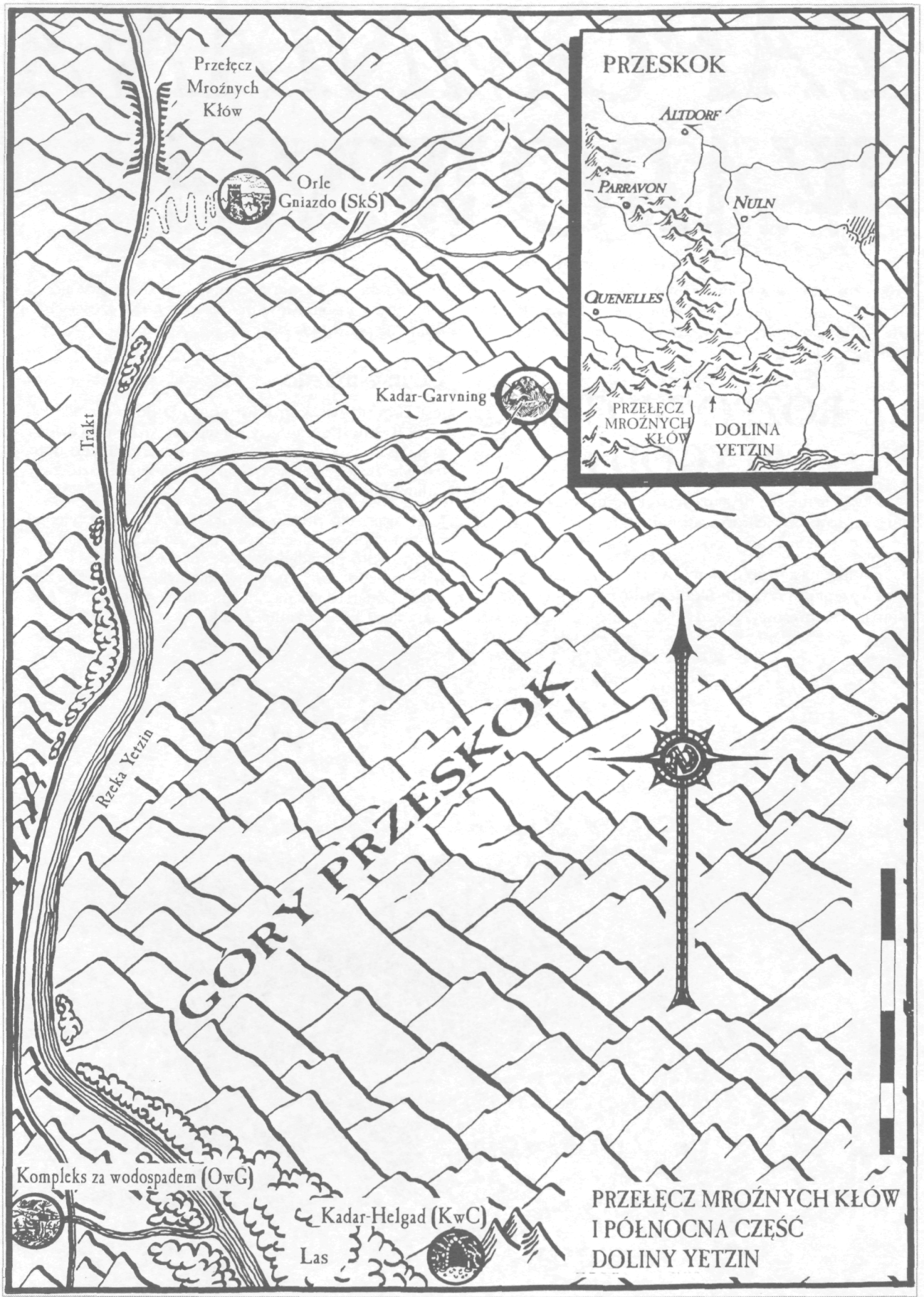
Jeśli nie, będziesz musiał zmienić niektóre szczegóły. Kilka uwag i pomysłów przedstawiono w części *Zaczynając od początku.*

Orle Gniazdo

Jeśli prowadzisz **Wojny krasnoludzkie** w ramach kampanii **Kamienie Zagłady**, przygoda rozpoczyna się w miejscu, w którym kończy się **Skała śmierci**. Bohaterowie znajdują się w odległym górskim klasztorze, Orlim Gnieździe.

Jeżeli wszystko poszło bez przeszkód, śmiałkowie powinni odeprzeć nacierające orki i znaleźć Kryształ Powietrza. Oto przykładowa sekwencja wydarzeń, w której zdobywają nowe wskazówki – jeśli jacyś kluczowi bohaterowie niezależni zginęli w czasie oblężenia, trzeba będzie zmienić kilka szczegółów.




PRZESKOK
ALTDORF
PARRAVON
NULN
QUENELLES
PRZEŁĘCZ MROŹNYCH KŁÓW
DOLINA YETZIN
Przełęcz Mroźnych Kłów
Orle Gniazdo (SkŚ)
Kadar-Garvning
Trakt
Rzeka Yetzin
GÓRY PRZESKOK
Kompleks za wodospadem (OwG)
Kadar-Helgad (KwC)
Las
PRZEŁĘCZ MROŹNYCH KŁÓW I PÓŁNOCNA CZĘŚĆ DOLINY YETZIN

Krótko po bitwie ze swego pokoju wychodzi przeor Gregor, trzymając w rękach małą książkę. Idzie przez pobojowisko jak gdyby nigdy nic – jakby wcale nie wiedział, co się wydarzyło.

– *Ach, tu jesteście* – mówi. – *Szukam was wszędzie. Co się tu w ogóle dzieje? Dzwoniłem na posłańca, ale gdzieś przepadł. Na szczęście sam was znalazłem. Co to ja chciałem powiedzieć? O rety... To chyba było ważne. Wróćmy lepiej do mego gabinetu, każę przynieść herbatki... Miejmy nadzieję, że sobie przypomnę.*

Zwraca się do najbliższego mnicha.

– *Ogarnij no się, chłopcze* – mówi. – *Jak ty wyglądasz? Tak nie przystoi. I zorganizuj kogoś do sprzątania. Ten bałagan działa mi na nerwy.*

Osłupiały mnich gapi się na najwyraźniej niepomnego ostatnich zajść Gregora, który powoli odchodzi.

Kiedy śmiałkowie pojawią się w gabinecie, starzec nadal trzyma w rękach książkę. Gdy dotrze herbatka, Gregor zajmie się jej podawaniem. Odłoży książkę na stół i wręczy zgromadzonym filiżanki. Potem obejrzy się za siebie, dostrzegając starodruk.

– *Ach, tu jesteś* – mruczy podnosząc zgubę. – *Szukałem cię wszędzie.*

Gdy zacznie kartkować książkę, ze środka niepostrzeżenie wypadnie zakładka. Po dłuższym czasie starzec zdoła jednak znaleźć właściwą stronę.

– *Już mam. Kiedy was nie było, znalazłem pamiętnik, który Yazeran pisał aż do śmierci. Tych kilka stron dotyczy podróży, wizji i takich tam rzeczy. Może się wam przydać.*

Śmiałkowie mogą stwierdzić, że nie potrzebują dalszej pomocy Yazerana – przecież odnaleźli Kryształ Powietrza, odparli Radzoga i jego orki oraz ocalili Orle Gniazdo. Gregor nie potraktuje jednak tych słów serio i wciśnie bohaterom książkę, mrucząc:

– *Zajrzyjcie do niej mimo wszystko. Nigdy nie wiadomo, czy nie będzie z niej pożytku.*

Śmiałkowie pewnie wezmą pamiętnik, choćby tylko po to, by zrobić starcowi przyjemność. Jeśli nie, niech za Gregorem ukaże się duch Yazerana i, unosząc brwi, skinie głową, a później zniknie.

Gdy przeor wręcza książkę bohaterom, upadnie ona na podłogę, otwierając się na stronach pokazanych w *Pomocy dla graczy nr 1*. Po drodze do Orlego Gniazda Yazeran zahaczył o Kadar-Gravning, a Kryształ Powietrza wykrył tam obecność jednego ze swych braci – w królewskim grobowcu na terenie warowni spoczywał Kryształ Wody, lecz zamieszkujące ją wtedy krasnoludy o tym nie wiedziały. Jeśli śmiałkowie rozgrywali poprzednie części kampanii, powinni łatwo pojąć znaczenie notatek czarodzieja. Być może zechcą wtedy jak najszybciej wyruszyć w podróż.

Wzmianka Yazerana o Kadar-Gravning może jednak nie wywołać skojarzeń. Postacie znające *historię* mają prawo wykonać test **Int** (z modyfikatorem -50 dla nie-krasnoludów), by rozpoznać nazwę. Jeśli próba się powiedzie, bohater przypomni sobie co nieco z opowieści o Hargrimie.

Jeżeli Gregor nie przeżył ataku orków, będziesz musiał znaleźć jakiś inny sposób na wręczenie pamiętnika bohaterom. Książkę mógłby odkryć Albrecht, poszukujący w bibliotece materiałów o Yazeranie dla śmiałków lub do kursu dla młodszych mnichów. Względnie w wyniku powstałych podczas bitwy zniszczeń ze ściany mógłby wypaść kamień, zasłaniający skrytkę z pamiętnikiem. Ewentualnie może się pojawić duch czarodzieja i zaprowadzić bohaterów prosto do schowka. Wypadająca ze skrytki książka otworzy się na stronach pokazanych w *Pomocy dla graczy nr 1*.

Borgin puknął się ręką w czoło.

– Kadar-Gravning! – mówił cicho, a oczy miał szeroko otwarte z przerażenia. – Kamień i stal. Kadar-Gravning! Warownia Hargrima.

– Dziwne – zdumiony Fiathiriel oglądał filiżankę herbaty. – Na mnie tak napar nie podziałał. Może jest chory albo zwariował?

Rogni rzucił elfowi piorunujące spojrzenie, dotykając palcami ostrza topora. Borgin najwyraźniej nie dostrzegł sarkazmu, tylko wciąż powtarzał te same słowa.

– Daj spokój, Borgin – zniecierpliwił się Anders. – Powiedz wreszcie, o co chodzi. Czym jest to Kadar-Gravning? Kolejną świątynią?

– Czy mieszka tam więcej ogrów? – inni jęknęli z politowaniem – Lars dostał już obsesji na punkcie stworów.

– Nie, nie, nie – przerwał podniecony Borgin. – Nic nie rozumiecie! Warownia Hargrima została zdobyta przed ponad stu laty i całkiem wymazana z pamięci. Yazeran musiał tam być tuż przed jej upadkiem. Gdybym tylko mógł ją odkryć ponownie...

– Ważne, importante, co? – wtrącił się Giuseppi. – Znaczące miejsce? Mnóstwo, molto złoto?

– Nie, głomby – powtórzył Borgin. – Hargrim był jednym z największych krasnoludzkich bohaterów! Według legendy gdzieś między Szarymi a Czarnymi Górami założył warownię, z której rządził, dopóki nie poległ w Wojnach Elfich! Opowieści mówią, że walczył tak dzielnie, iż elfy przerwały bitwę, by zwrócić jego ciało. Na cześć Hargrima twierdzę przemianowano na Kadar-Gravning: Święte Miejsce Pochówku; grobowiec nadał jej aurę świętości.

– Królewskie grobowce, tak? – Anders spostrzegł, że zaciera ręce.

– I czwarty kryształ – dodał Oleg. – No więc, mój mały przyjacielu, gdzie leży to Kadar-Gravning?

Zaczynając od początku

Jeśli śmiałkowie nie rozegrali przygody **Skała śmierci**, będziesz musiał znaleźć jakiś sposób na doprowadzenie ich do Kadar-Gravning.

Bohaterowie mogą w którejś z bibliotek odkryć pamiętnik Yazerana i zainteresować się wzmianką o zapomnianej krasnoludzkiej warowni oraz potężnym magicznym przedmiocie. Jeżeli chcesz, może to nastąpić w Orlim Gnieździe – np. śmiałków zatrudni jakiś bakałarz, który poleci im udać się do klasztoru i przeprowadzić badania nad osobą czarodzieja, względnie wynajęto ich, aby zawieźli mnichom odnaleziony niedawno, wiekowy diariusz. Do rozegrania wstępu mapa Orlego Gniazda nie będzie Ci potrzebna – po prostu pozwól bohaterom znaleźć *Pomoc nr 1* i wyruszyć na poszukiwanie twierdzy.

Śmiałków może też wynająć krasnoludzki bakałarz w jednym z wielkich miast Starego Świata. Po dziesiątkach lat badań w różnych bibliotekach, odkrył on zapomnianą warownię i chce zatrudnić bohaterów, aby zbadali to miejsce lub towarzyszyli mu w podróży jako obstawa. Do roli bakałarza możesz wykorzystać gotową postać Borgina (patrz strona 73).

Śmiałków mógłby też wynająć pragnący zdobyć kryształ BN-czarodziej. Odkrył on magiczny sposób, że artefakt znajduje się w jakiejś zapomnianej krasnoludzkiej warowni, ale nie potrafi bliżej określić jej położenia. Chcąc zachować władzę nad bohaterami i zmusić ich do wykonywania poleceń, opowie im o magicznej klątwie, która zadziała, gdy choć pomyślą o zatrzymaniu kamienia lub zarazie, jaka zabije śmiałków, jeśli w ciągu miesiąca nie wrócą z klejnotem po odtrutkę.

PODRÓŻ

Śmiałkowie powinni dotrzeć do Kadar-Gravning, posuwając się w górę rzeki Yetzin, tak jak to pokazuje mapa z *Pomocy dla graczy nr 1*. Podróż jest jedynie wstępem do przygody w zrujnowanej warowni, więc nie ma większego znaczenia, jak przebiega. Jeśli chcesz przejść od razu do sedna scenariusza, po drodze nie będzie się działo nic niezwykłego, a śmiałkowie odnajdą Kadar-Gravning bez trudu – po prostu powiedz bohaterom, że przybyli na miejsce.

Jeżeli zamierzasz poświęcić podróży więcej uwagi, dalej przedstawiono kilka spotkań i pomysłów, dzięki którym możesz ją uatrakcyjnić. Materiały dotyczące wędrówki po górach znajdziesz również w innych częściach kampanii. Możesz także dodać parę własnych pomysłów. Uważaj jednak, by zbyt wieloma wymagającymi spotkaniami nie osłabić zanadto bohaterów – czeka ich jeszcze duże wyzwanie.

Teren i przeszkody

Kadar-Gravning jest ustronnym miejscem, położonym wysoko w górach. Nie prowadzi tam żaden wyraźny szlak, więc bohaterów czeka włóczęga po bezdrożach. Podróż na przełaj przez wysokie góry nie jest błahostką – przebycie 25 kilometrów dziennie stanowi wyczyn, a droga jest pełna niebezpieczeństw. Wędrówka wzdłuż górskiego strumienia może wydawać się łatwa, ale śmiałkowie będą musieli pokonać wodospady, strome wąwozy i inne przeszkody.

Góry mogą sprawić bohaterom kilka przykrych niespodzianek, pominąwszy nawet spotkania z potworami. Część czyhających na śmiałków niebezpieczeństw opisano w przygodzie **Krew w ciemności**. Jeśli nie masz dostępu do tej książki, oto krótkie przypomnienie, co może im zagrażać.

Teren w górach należy uznać za *trudny* – śmiałkowie są z dala od utartych ścieżek, w nieprzyjaznym środowisku.

Pogoda w wysokich górach jest bardzo kapryśna – piękna, słoneczna aura może w ciągu kilku chwil zmienić się w gwałtowną ulewę, ograniczającą widoczność do zera. Krasnoludy i rangerzy mogą wykonać test **Int**, by przewidzieć taką zmianę z 2k6 minutowym wyprzedzeniem. Gdy dojdzie do oberwania chmury, *trudny* teren staje się *bardzo trudny*, a postacie, które nie znajdą schronienia, muszą wykonać test **Wt** (*odporność na choroby* +10, peleryna +20), inaczej przeziębią się. W przypadku niepowodzenia, otrzymują modyfikator -5 do wszystkich testów cech procentowych, przeprowadzanych przez najbliższe k3+1 dni.

Strome przepaście mogą być niebezpieczne zarówno dla ryzykantów, jak i pechowców. Postać, która straci grunt pod nogami, może co rundę wykonywać test **I**, aż znajdzie jakiś punkt oparcia. Każda nieudana próba oznacza, że śmiałek zsuwa się k6 metrów w dół. Jeżeli postać jedzie konno, wykonaj test **I** wierzchowca – w razie niepowodzenia, przetestuj tą samą cechę u jeźdźca, by mógł zeskoczyć z nieszczęsnego rumaka, który wraz z całym ekwipunkiem spada w przepaść. Zamiast jednak zabijać bohaterów – co nie byłoby w tych warunkach zbyt trudne – pozwól im wydać punkty przeznaczenia i wisieć na skalnej krawędzi, dopóki ktoś ich nie ocali.

Lawiny skalne i śnieżne mogą być bardzo niebezpieczne, dlatego gdy zsyłasz je na śmiałków, musisz naprawdę uważać. Szczegółowe zasady na ich temat przedstawiono w przygodzie **Krew w ciemności**. Jeśli nie masz tego scenariusza, przyjmij, że obrażenia, jakie powodują, są takie same, jak w przypadku czaru *Grad kamieni*. Postacie, którym nie powiedzie się test **I**, zostaną porwane przez lawinę i zasypane, doznając dodatkowych uszkodzeń ciała analogicznie do upadku z k10 metrów. Podobnie jak przy zmianach pogody, po udanym teście **Int** krasnoludy i rangerzy mają szansę dostrzeżenia oznak niebezpieczeństwa na tyle wcześnie, by wszyscy członkowie wyprawy usunęli się w porę z drogi.

Na terenie, po którym zeszła lawina, nadal czekają drużynę niespodzianki. Wielka masa skał i śniegu tworzy poważną przeszkodę, a śmiałkowie, próbujący po niej przejść, ryzykują wywołanie powtórnego osunięcia, otrzymując automatyczne trafienie z **Siłą** 3, gdy do tego dojdzie.

Trochę kłopotów mogą sprawić bohaterom **wąwozy**. Jeśli śmiałkowie nie znają takich czarów jak *Lot* czy *Magiczny most*, będą musieli pokonywać je dołem. Ewentualnie możesz pozwolić, by natknęli się czasem na kiepsko wyglądający, wiszący most. W konstrukcji brak paru desek, część lin jest przetarta, a gdy przybędą śmiałkowie, właśnie zerwie się wiatr... Wąwozem może być każda przeszkoda głębokości od kilku do kilkudziesięciu metrów.

Hlopaki

Pod koniec **Skały śmierci** góry były pełne goblinoidów, więc bohaterowie natkną się pewnie na rozproszone





niedobitki armii Radzoga. Od czasu do czasu z daleka widać małe grupki zielonoskórych, które mogą urządzić na śmiałków jedną czy dwie zasadzki.

Ustal siłę napastników tak, by drużyna dała sobie z nimi radę, ale by przeciwnik stwarzał realne zagrożenie. Jeśli chcesz trochę śmiałkom odpuścić, niech będzie to tuzin goblinów, a jeżeli pragniesz twardej walki – ze dwa tuziny czarnych orków.

Wybór miejsca zasadzki i taktyki stworów również pozostawiamy Tobie – choć orki preferują zwykle branie nieprzyjaciół w „dwa ognie" i dążą do starcia jak najszybciej, gobliny wolą zaś ostrzał z ukrycia i uciekają często w obliczu poważniejszego zagrożenia.

Pająk olbrzymi

W przygodzie **Krew w ciemności** przedstawiono spotkanie z olbrzymim pająkiem zapadniowcem. Oto konfrontacja z innym pająkiem, polującym w niezwykły sposób.

Osobnik ten czai się na stromym zboczu góry. Pozostaje w bezruchu, a szaro-czarne, cętkowane ubarwienie doskonale go kamufluje. Przypadkowemu obserwatorowi trudno dostrzec stwora pośród kamieni i piargów, wśród których bestia poluje – potrzeba w tym celu udanego testu **I** (krasnolud +10, ranger +10, druid +10, *bystry wzrok* +10).

Pająk, używając wzroku i receptorów odbierających drgania podłoża, potrafi wykryć ofiarę z odległości 40 metrów. Istoty od rozmiarów królika wzwyż stanowią potencjalną zdobycz. Atakując, bestia rusza z oszałamiającą szybkością i wystrzeliwuje lepką, pajęczą nić, którą rzuca tylnymi kończynami niczym lassem – jej umiejętność trafienia w cel wynosi **US** 55. Chcąc uchylić się przed pociskiem, ofiara może wykonać test **I** (*uniki* +10). W przypadku niepowodzenia, drapieżnik szybko ściąga trafioną zdobycz.

Pająk potrafi przyciągnąć ofiarę w ciągu jednej rundy – wleczona postać musi przejść test **I**, jeśli chce coś w tym czasie robić i może próbować przeciąć nić (**WW** -20). Inni śmiałkowie mogą przecinać „lasso" normalnie. Nić ma **Wt** 5, **Obr** 5 i pęka po każdym ciosie, który za jednym razem zada jej wystarczające obrażenia.

Kiedy pająk ściągnie ofiarę, zabija ją jadowitym ukąszeniem (**WW** +20, ponieważ zdobycz jest skrępowana) i zabiera do swej nory na obiad. Bestia wycofuje się do legowiska również wtedy, gdy jej „lasso" zostanie przecięte.

Skalny wąż

Wysokie góry Przeskoku to idealne miejsce dla tych niezwykłych drapieżników. Skalne węże, które żywią się wszystkim od ptasich jaj po górskie kozice, mają rozmiary do 20 metrów długości. Większe osobniki potrafią nawet zabić i połknąć konia.

Jak gros górskich drapieżników, atakują z zasadzki. Gad czyha zwykle na wąskim występie lub u wylotu małej jaskini w połowie stromego zbocza. Gdy pod kryjówką przechodzi potencjalna ofiara, stwór spada na zdobycz, owijając się wokół niej. Jego ukąszenie nie jest jadowite – bestia zabija dusząc.

Skalne węże potrafią w pewnym stopniu kontrolować upadek zmieniając kształt dolnych partii ciała. Powietrze, jakie się wtedy pod nie dostaje, pozwala im szybować. Dzięki tej umiejętności otrzymują obrażenia dopiero po upadku z ponad 18 metrów.

Kiedy wąż wykona skok, przetestuj jego **US,** czy wyląduje w celu. Jeśli próba się powiodła, potencjalna ofiara może wykonać test **I** (*uniki* +10), by się uchylić. Jeżeli nie udało się uskoczyć, bestia ląduje na zdobyczy, która pada przewrócona na ziemię. Ofiara musi teraz przejść kolejny test **I** (*zapasy* +20), aby gad się wokół niej nie owinął. Wszystko to dzieje się w ciągu jednej rundy.

Jeżeli skalny wąż oplótł ofiarę, może rozpocząć duszenie w drugiej rundzie tej akcji. Jeśli nie, może zaatakować normalnie, używając **WW**.

Gad spróbuje uciec, jeżeli nie złapie żadnej zdobyczy i zaatakuje go więcej niż jeden śmiałek. Czmychnie również wtedy, kiedy jego **Żyw** spadnie do połowy. Gad ucieka zazwyczaj, rzucając się ze zbocza góry i szybując w bezpieczne miejsce. Lecąc, nie jest w stanie przenosić ofiar.

Podróż powietrzna

Mając w perspektywie długą i niebezpieczną podróż przez góry, śmiałkowie mogą wpaść na pomysł, by przelecieć do Kadar-Gravning. Kryształ Powietrza może im to ułatwić, pod warunkiem, że w wystarczającym stopniu opanowali posługiwanie się nim. Ponadto postacie mogą posiadać inne magiczne umiejętności latania. Podróżując w powietrzu, śmiałkowie są w stanie dotrzeć z Orlego Gniazda do Kadar-Gravning w jeden dzień. Jednak taki przelot również nie jest pozbawiony ryzyka.

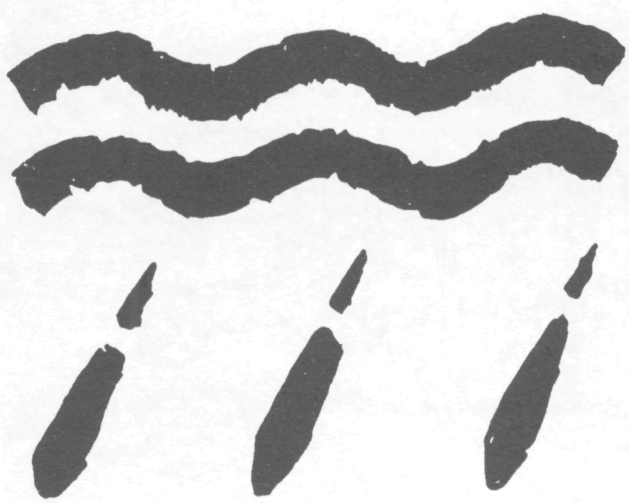
Pierwszym zagrożeniem może być pogoda – w górach często wieją zdradliwe, boczne wiatry, potrafiące nieoczekiwanie cisnąć śmiałkiem o bezlitosne, twarde zbocze. Postacie używające Kryształu Powietrza nie ucierpią z powodu podmuchów – wyjące wichry rozstępują się wokół nich, pozostawiając nietkniętych – ale istoty latające dzięki innej mocy może rzucić na skały, zadając im obrażenia jak od upadku z 2k6 metrów.

Po drugie, choć latanie pomaga uniknąć naziemnych drapieżników, w wysokich partiach gór żyje wiele fruwających stworzeń, będących nie mniejszym zagrożeniem. Potwory i zwierzęta takie jak gryfony, hipogryfy i orły wyznaczają swoje terytoria i atakują każdą większą latającą istotę, która wkroczy na ich teren. Podstawowa taktyka wszystkich wymienionych drapieżników jest taka sama – wznoszą się nad cel, nurkują i uderzają w przelocie szponami. Oznacza to, że przy każdym nawrocie ma miejsce tylko jedna runda walki wręcz. Ponadto postacie dysponujące kilkoma atakami muszą przeprowadzić test **I**, by wykonać drugi atak, połowy **I**, by przeprowadzić trzeci, i jednej czwartej **I**, by wykonać kolejny. Wszystkie latające drapieżniki uciekają, kiedy ich **Żyw** spadnie do połowy początkowej wartości.

ODNALEZIENIE WAROWNI

Posługując się mapą Yazerana, znalezienie Kadar-Gravning nie powinno być trudne. Rzeka Yetzin – tworząca teraz wartki, górski strumień o szerokości niewiele ponad metr – biegnie wąskim, stromym wąwozem, u wylotu którego widać w urwistym zboczu kilka wejść.

Ta część przygody dobiega końca, jak tylko śmiałkowie dostrzegą twierdzę. Zanim pozwolisz im jednak ruszyć dalej, powinieneś spytać, jak zamierzają podejść do warowni. Przeczytaj uważnie następną część przygody – wiele najbliższych wydarzeń zależeć będzie od tego, w jaki sposób śmiałkowie zbliżą się do twierdzy i przebywających w niej przybyszów.



WAROWNIA KADAR-GRAVNING

Warownia Kadar-Gravning stoi na północnym krańcu szerokiej, przepastnej doliny. Z wejścia do fortecy można podziwiać wschód słońca nad Górą o Trzech Szczytach, wyznaczającą położenie Kadar-Helgad – najświętszego miejsca pradawnego, krasnoludzkiego królestwa (w świątyni rozegrały się wydarzenia, opisane w przygodzie **Krew w ciemności**).

Dolina przed warownią poprzecinana jest mnóstwem małych strumyczków, wypływających z okolicznych wzgórz i szybko łączących się w wąską, zdradliwą rzekę. Po obu stronach kotliny widać wejścia do starej, krasnoludzkiej osady. Przez większość można dostać się do środka, choć po dawnym oblężeniu pozostały liczne ślady – skała wokół otworów wlotowych jest popękana, a stropy korytarzy na pierwszym odcinku zawalone. Wciąż widoczne wyszczerbione wyrwy w zboczach gór świadeczą o straszliwej magii, jakiej użyto w trakcie walk.

PANOWANIE HARGRIMA

Według krasnoludzkich kronik obszar wokół Doliny Yetzin został zasiedlony tysiąclecia temu przez wielkiego przyszłego króla, Hargrima Żelaznorękiego. Legendarny Hargrim był niezwykle silnym i charyzmatycznym wojownikiem, który przeprowadził swych stronników przez zielony od goblinów Przeskok i założył w Dolinie Yetzin państwo. Władca zginął bohaterską śmiercią w czasie Wojen Elfickich, w bitwie w lesie Loren, znanej z krasnoludzkich ballad jako „ostatnia szarża Hargrima". Według legendy heroiczna postawa otoczonej garstki krasnoludów zrobiła wrażenie nawet na zwycięskich elfach, a ciała poległych zwrócono krewnym i zawieziono do Yetzin na pochówek. Twierdzę, którą Hargrim nazwał Karak-Gronhud – *fortecą*



wśród goblinów – przemianowano na Kadar-Gravning – *świętą górę pogrzebową.*

Kiedy Wojny Elfickie dobiegły końca, a krasnoludy wycofały się w góry Starego Świata, do warowni przybyli nowi osadnicy, przyciągnięci chwałą, otaczającą imię Hargrima. Dolinę Yetzin i okolice oczyszczono ze znienawidzonych orków i zbudowano podziemny trakt, łączący Kadar-Gravning z Karaz-a-Karak oraz sercem krasnoludzkich ziem w Górach Krańca Świata.

Jednak już w następnym pokoleniu z Mrocznych Krain wylała się wielka rzeka goblinoidów i przedostała przez Czarną Zatokę do Przeskoku. Nietknięta w czasie Wojen Elfickich warownia Hargrima ponownie była oblegana. Krasnoludy z Kadar-Gravning dzielnie walczyły o utrzymanie twierdzy i zdołały powstrzymać wszystkie ataki wroga, mimo że stracono kilka strażnic w pobliżu strategicznej Przełęczy Mroźnych Kłów. Kiedy warownie z obu stron przełęczy padły, gobliny ruszyły podziemnymi korytarzami. Po serii zażartych i krwawych walk, tunele zawalono. Kadar-Gravning ocalało, ale było całkowicie odcięte od świata.

INWAZJA CHAOSU

Twierdza zdołała przetrwać w izolacji niemal dwa tysiące lat. Od czasu do czasu wysyłano wprawdzie ekspedycje w celu odnowienia kontaktów z ocalałymi warowniami, ale prawie wszystkie padły ofiarą goblinoidów, szwędających się po górach. Oddalona od krasnoludzkich skupisk twierdza Hargrima pozostała odcięta; populacja fortecy malała, a więzi z resztą królestwa nigdy nie przywrócono.

Dwieście lat temu na Stary Świat spadł Chaos. Osłabione wiekami izolacji krasnoludy z Kadar-Gravning znów znalazły się w stanie oblężenia – tym razem pod mury podeszły olbrzymie siły skupione pod sztandarem Krwawego Boga, Khorne'a. Mimo przygniatającej przewagi wroga, obrońcy walczyli z niesłychanym męstwem, ale zostali zepchnięci do grobowca Hargrima, gdzie zorganizowali ostatnią linię obrony.

Gdy armia Chaosu zaatakowała krasnoludzkie pozycje, poniosła ciężkie straty. Wielokrotnie była odpierana, aż do grobowców posłano grupę trolli. Wiele stworów wpadło w założone pułapki, ale część z nich przetrwała i parła nieprzerwanie naprzód. W końcu stanęły twarzą w twarz z ocalałymi krasnoludami.

Szarża trolli była straszna, ale obrońcom udało się ją w jakiś sposób powstrzymać. Wódz potworów, Agblad Pierdzioch, został zabity, a wielu członków jego straży przybocznej odniosło ciężkie obrażenia od rozpryśniętych soków trawiennych szefa. Zaskoczone śmiercią przywódcy trolle wycofały się, pozostawiając krasnoludy w głębiach podziemi. Wtedy z niewytłumaczalnych powodów siły Chaosu odstąpiły. Być może ich przywódcy myśleli, że wracające trolle rozgromiły obrońców, bądź też mieli inne, mniej zrozumiałe powody.

Krasnoludy zaczęły grzebać zmarłych i znosić w jedno miejsce to, co pozostało z twierdzy. Wśród szczątków Agblada Pierdziocha znalazły – cudownie nietknięty – dziwnie wyglądający, zielony kamień z wyrytymi w starodawny, krasnoludzki sposób tajemniczymi symbolami. Kryształ Wody – podobnie jak trójka jego braci – również dotarł do Yetzin.

Stary i trochę zniszczony, żelazny diadem Hargrima zdobiła olbrzymia, słodkowodna perła, dlatego nazywano go też czasem „klejnotem jeziora".

Kiedy chowano poległego króla, koronę złożono do grobu wraz z ciałem. Choć było to niezwykłe, nie stanowiło precedensu. Chowając koronę z Hargrimem, poddani chcieli okazać zmarłemu ogromny szacunek i wyrazić w ten sposób opinię, że żaden przyszły monarcha mu nie dorówna.

Znaleźli się jednak sceptycy, twierdzący, że diadem ukradły uciekające trolle. Spekulowali, że synowie Hargrima nie chcieli, by ich panowanie zaczynał tak zły omen i wymyślili historię z gloryfikowaniem ojca i własną pobożnością, aby ukryć hańbę po stracie klejnotu. Kres plotkom położyła dopiero ceremonia pogrzebowa, podczas której ciało króla – w koronie – wystawiono na widok publiczny. Niedowiarki utrzymywały wprawdzie, że diadem jest kopią, ale dla większości krasnoludów sprawa była zamknięta.

z ***Legendy o Hargrimie*** *autorstwa profesora Gundriego Krzywonosa z Uniwesytetu w Nuln*

Dziwny, zielony kamień został uznany za znak zwycięstwa i krasnoludy złożyły go z czcią w grobowcu Hargrima.

PRZYBYCIE TORGOCHA

Sto lat po Inwazji Chaosu nad Kadar-Gravning zawisło nowe niebezpieczeństwo. Tym razem przybyło ze wschodu w postaci Przymierza Krwawego Topora. Orki posuwały się w górę Doliny Yetzin, niszcząc wszystko, co stanęło im na drodze. Resztki ocalałych strażnic zburzono, samą warownię zaś zdobyto. Wszyscy jej mieszkańcy zginęli, zdoławszy jednak wcześniej zabezpieczyć święte grobowce kamieniem i magią. Krasnoludy ani orki nie dowiedziały się nigdy, czym naprawdę jest zielony klejnot, który spoczywa w krypcie Hargrima po dziś dzień.

Najeźdźcy nie zabawili długo w warowni, która stała potem opuszczona przez wiele lat. W tym okresie dochodził stąd jedynie łoskot kamienia z walących się kolejnych części kompleksu. Wiele budynków runęło całkowicie, pozostawiając po sobie tylko wyrwy w zboczach gór, świadczące o ich dawnej obecności. Podróżnicy, którzy przypadkowo natknęli się wtedy na warownię, snuli fantastyczne opowieści o dobiegających z upiornych kuźni echach i rozbrzmiewających wśród przeklętych wzgórz dźwiękach bitwy.

Z czasem twierdza znalazła nowych lokatorów. Trolle, gobliny, a nawet gorsze istoty odzyskiwały ziemie,

dawno temu wydarte im przez krasnoludy. Nietknięte jaskinie i komnaty zamieniły się w legowiska wstrętnych stworzeń; nawet mogiły Przymierza Krwawego Topora ograbiono, by wyżywić głodne gęby nowoprzybyłych.

POSZUKIWANIA KORONY

Dopiero teraz, sto lat po splądrowaniu warowni przez orki, do Kadar-Gravning powróciły krasnoludy. Jednakże w przeciwieństwie do Hargrima, nie przybyły tu się osiedlić ani zakładać kolonii. Po dziesiątkach lat badań starożytnych, nieznanych kronik, gdy nazwa Kadar-Gravning znów ujrzała światło dzienne, wysyłano ekspedycje, by odnalazła zapomnianą warownię. Wspomniane wyprawy poszukują grobowca monarchy, a w szczególności jego legendarnej korony – wspaniałego i bardzo znaczącego symbolu władzy, niemal bezwartościowego jako przedmiot, za to bezcennego dla każdego krasnoluda z racji otaczającej go legendy.

Świat nie zdaje sobie sprawy, że między warowniami na południu Gór Krańca Świata wybucha coraz więcej konfliktów. Część twierdz sposobi się do wojny pod pozorem obrony przed ponownymi atakami goblinów. Przywództwo nad klanami w tym rejonie stało się przedmiotem sporów, a nowego króla, Mendriego, otwarcie oskarżono, że – aby objąć tron – dopuścił się ojcobójstwa.

Władca ma bardzo silną armię i poparcie dużej liczby mniejszych klanów, przekonanych, że opowiedzenie się po jego stronie pozwoli im się wzbogacić. Monarsze przeciwstawiają się znamienitsze rody, między innymi kilka tych, z których w przeszłości wywodzili się królowie. Taka jedność owych rodzin jest zaskakująca – szczególnie, gdy stawką jest tron – ale uznały one rządy Mendriego za poważne zagrożenie dla ustalonego porządku, więc choć raz działają zgodnie.

Każda ze stron potrzebuje moralnego sukcesu – czegoś, co przyciągnie niezdecydowane klany do idei, jakie reprezentuje. Korona Hargrima to doskonały symbol władzy, a każdy, kto zdołałby ją odzyskać i wykonać z niej własną, z pewnością zdobędzie lojalność wszystkich krasnoludów na południe od Przełęczy Wściekłego Psa. Zaledwie kilka miesięcy temu samotny krasnoludzki poszukiwacz natknął się wysoko w górach Przeskoku na ślady zapomnianej warowni. Natrafił na inskrypcje z imieniem Hargrima i nazwą Kadar-Gravning. Wieści rozeszły się lotem błyskawicy – odnaleziono fortecę wielkiego władcy! W ciągu kilku dni obie frakcje wysłały ekspedycje do Yetzin. Kiedy wyprawy, które różnymi trasami przeszły przez Księstwa Graniczne, będą o krok od pierwszego spotkania pod twierdzą, pojawią się śmiałkowie poszukujący Kryształu Wody.

Ekspedycja przymierza wrogiego Mendriemu (mieniącego się rojalistami) pierwsza dotarła do warowni, stwierdzając z zaskoczeniem, że kompleks właściwie nie jest zamieszkany. Jej członkowie zajęli się poszukiwaniami grobowca Hargrima, a elitarne wojska przydzielone do wyprawy przystąpiły do organizowania pozycji obronnych u wylotu jaskini oraz tarasowania innych wejść.

Dla rojalistów rozpoczął się teraz wyścig z czasem, gdyż oddział armii Mendriego znajduje się tuż tuż. Z kolei ta ekspedycja nie zdaje sobie sprawy, że została uprzedzona, ale wie, iż jest tylko kwestią czasu, by konflikt osiągnął punkt kulminacyjny. Kapłani rojalistów są coraz bardziej zdesperowani, a zarazem zmartwieni pogłoskami o pułapkach pozostawionych przez ich krasnoludzkich przodków. Wiedzą jedynie aż nadto dobrze, że jakikolwiek błąd może spowodować zawalenie kompleksu i zasypanie grobowców na zawsze. Niemniej kilku z nich powiada, że byłoby to lepsze, niż gdyby korona miała wpaść w ręce Mendriego.

EKSPEDYCJA ROJALISTÓW

Jeśli śmiałkowie zbliżą się otwarcie do krasnoludów, spędzą zapewne sporo czasu na rozmowach z nimi. Sylwetki wszystkich członków ekspedycji zaprezentowano w części zatytułowanej *Charakterystyki*, a poniżej – w zarysie – przedstawiamy tylko niektóre postaci. Przeczytaj opisy krasnoludów kilka razy, zanim poprowadzisz przygodę – pomoże Ci to lepiej odegrać role poszczególnych uczestników wyprawy.

Cranneg, naczelny kapłan

Cranneg ma ostre rysy twarzy i inteligentne, surowe spojrzenie. Nosi długą brodę, uplecioną w tradycyjny, podwójny warkocz charakterystyczny dla krasnoludzkiej klasy kapłańskiej, przewiązany cienkimi srebrnymi i żelaznymi drucikami. Ma też długie, rozpuszczone włosy. Ubrany jest w szaty koloru kamienia, założone na kolczugę. Zawsze nosi symbolizujące jego urząd berło – trochę wyższy od niego, obwiązany drutem, drewniany kij, na którego czubku zatknięto dłoń, trzymającą kwarcową kulę.

Cranneg jest dowódcą ekspedycji do Kadar-Gravning. Bardzo inteligentny i bystry, nie okazuje uczuć ani litości, nie kryje też całkowitej pogardy dla słabych i bezradnych. Jest sprytnym politykiem, a pozycję zawdzięcza raczej intelektowi i umiejętnym manipulacjom niż wielkiej pobożności. W konflikcie obrał stronę rojalistów, ponieważ daje mu to większe szanse awansu.

Dla Crannega najważniejsze jest zdobycie korony Hargrima. Gdyby miał dokonać wyboru między znaleziskiem a własnym życiem, oddałby przedmiot, ale mocno angażuje się w poszukiwania i stara się pracować jak najlepiej.

Cranneg przypomina spiskującego, choć niezwykle pragmatycznego kardynała: *Jeśli to będzie warte zachodu, nie troszczę się o konsekwencje. Wejdźcie tam. Biorę na siebie pełną odpowiedzialność.*

Kadri – pomocnik Crannega

Mający 55 lat Kadri to jeszcze młody krasnolud, który jednakże szybko awansował w kapłańskiej hierarchii z powodu niemal fanatycznego oddania sprawie. Pokłada ślepą, bezgraniczną wiarę w swym mistrzu i trzyma



się zawsze blisko niego. Żywi też odrobinę pogardy dla swego współpracownika i rywala, Derna, którego uważa za zepsutego przez ambicje i ziemskie uciechy. Co dziwne, ten naiwny zagorzalec nie dostrzega tych samych wad u Crannega: *Myślę, że postąpiliście bardzo mądrze, mistrzu Cranneg. Jak to dobrze dla naszej sprawy, iż działacie z nami.*

Dern – pomocnik Crannega

Mający 97 lat Dern to krasnolud w średnim wieku, oportunista, który awansował w kapłańskiej hierarchii wtedy, kiedy (i jeśli) chciał. Pogardza Kadrim za brak doświadczenia i bezkrytyczny entuzjazm, jaki sam już dawno zatracił. Uważa się też za spryciarza, choć jest tylko tępawym intrygantem i cynikiem. Traci wiele czasu, próbując pochlebstwami manipulować Crannegiem i w ten sposób zapewnić sobie awans. Zwierzchnik jest w pełni świadom tej gry, ale, rozbawiony sytuacją, pozwala Dernowi ją prowadzić. *W rzeczy samej, panie. I ośmielę się przypomnieć, że wspierałem cię od początku. Nie jak ten niedowiarek Kadri.*

Yanni i Bradni – pomniejsi kapłani

Ta dwójka to bardzo spokojne osobniki, niechętne do wyrażania opinii w żadnej sprawie, chyba że skonsultowali się wcześniej z Crannegiem. Gdy muszą się jednak wypowiedzieć na jakiś temat, wysilają wszystkie zdolności. Niestety, sprzeczają się często o to, co Cranneg miał na myśli, całkiem odmiennie interpretując jego polecenia: *Nie, nie, nie, tępa pało! Mistrz Cranneg wyraźnie powiedział, żeby mu nie przeszkadzać – nie mówił nic o tąpnięciach, więc nie leź do niego, nawet gdyby waliły się grobowce!*

Sundrim – naczelny bakałarz

Chociaż formalnie szefem ekspedycji jest Cranneg, właściwie to Sundrim kieruje poszukiwaniami korony Hargrima. To nawet uczciwy układ – kapłan nie ma ochoty na pracę, a bakałarz nie lubi, gdy ktoś mu w niej przeszkadza.

Sundrim jest dość niskim krasnoludem o staro wyglądającej, powykrzywianej twarzy. Jego małe oczka są głęboko osadzone i świecą iskrą nienasyconej ciekawości. Bakałarz łysieje na czubku głowy, ale nosi też długą brodę, którą zatyka za szeroki pas lub chowa w tunikę. Do wspomnianego pasa krasnolud przytroczył mnóstwo wszelkich przyborów – od kałamarza i pióra po zestaw dłut; wisi tu także kilka pękatych woreczków, z których wystają strzępy rozmaitych pergaminów.

Kariera Sundrima przebiegała dość burzliwie; zanim postanowił zostać uczonym, pracował jako kowal. W przeciwieństwie do dwóch pozostałych dowódców ekspedycji, bakałarz trzyma się z dala od polityki. Podjął się misji, gdyż wydawała mu się ciekawa, a sukces mógłby podnieść jego prestiż naukowca i badacza. Sundrim nie zważa specjalnie na to, co dzieje się wokół niego i patrzy przez palce na wszystkie występki Brogara i Crannega – choć boleje nad nimi, jeśli je dostrzeże.

Bakałarz jest pogodnym, jowialnym krasnoludem, zdolnym zanudzić każdego, kto zechce go wysłuchać – szczególnie opowieściami o własnych badaniach. Nie znosi ignorancji i filisterskiej głupoty w sprawach historycznych oraz nie cierpi, gdy przerywa mu się pracę.

Specjaliści

Wszyscy bakałarze, rzemieślnicy i inżynierowie biorący udział w ekspedycji pozostają pod rozkazami Sundrima. W przybliżeniu można ich podzielić na dwie grupy: faktycznie poszukujących korony oraz personel pomocniczy, przygotowujący ekwipunek i pomagający w rozbrajaniu bardziej skompikowanych pułapek.

Specjalistów, w przeciwieństwie do pozostałych członków wyprawy, nie obchodzą zbytnio motywy polityczne, z powodu których do niej doszło. Kilku krasnoludów jest wystarczająco zaangażowanych, aby podjąć ryzyko związane z poszukiwaniem artefaktu, ale – ogólnie rzecz biorąc – dużo bardziej zależy im na własnym bezpieczeństwie. Członkowie ekspedycji nie są tak pochłonięci pracą jak Sundrim, więc nie będą igno-

Zobaczmy to. Taaak... Tutejszy porfir, obrobiony raczej za pomocą stali niż mithrilu. Widzicie te rysy tam? Nie? Badacz uczy się dostrzegać takie rzeczy dziesiątki lat. To samo powiedziałem w zeszłym roku memu serdecznemu przyjacielowi, Hugnirowi Krzemienne Czoło – zdolnemu bakałarzowi, który już niedługo może zostać wielkim uczonym – Hugnirze, badacz uczy się dostrzegać takie rzeczy dziesiątki lat, tak powiedziałem.

Jest w zwyczaju, że przywódca krasnoludzkiego klanu powinien – na znak rangi – stale nosić koronę. Choć zakładane podczas ceremonii i innych ważnych uroczystości insygnia są wspaniałe i kosztowne, diadem noszony na co dzień ma często prosty kształt i jest wykonany z żelaza lub stali. Na koniec panowania każdego władcy jego koronę topi się – jak nakazuje tradycja – w piecach mistrza kowalskiego danej warowni i odlewa ponownie dla nowego króla.

Choć cały powyższy proces jest bardzo zrytualizowany, nie ma magicznego charakteru. Jednak panuje powszechna opinia, że korona wielkiego, znamienitego monarchy przekazuje iskierkę wielkości na władcę, którego diadem został z niej zrobiony. Zdobycie insygnium może nawet usankcjonować prawo do tronu, gdy było ono wcześniej wątpliwe. Ten obyczaj doprowadził do wybuchu kilku krasnoludzkich wojen domowych.

ze ***Zbioru krasnoludzkich mądrości i przesądów*** *autorstwa doktora Theophrastusa Hochlebena z Collegium Theologica w Middenheim, 2435.*

rować tego, co się wokół nich dzieje. Wiedzą, że siły nieprzyjaciela wkrótce nadejdą i odczuwają coraz większy niepokój na myśl o zbliżającej się bitwie. Cranneg zdaje sobie z tego sprawę, więc – chcąc zapobiec panice – nie będzie ich informował o przebiegu wydarzeń. W razie zagrożenia, większość pracowników podejmie współpracę – nie zachwyca ich perspektywa heroicznej śmierci.

Bakałarz: *Hmmm. Szkoda, że nie mamy tej inskrypcji w całości. Widzicie to miejsce, w którym brakuje litery? Zmienia cały sens wyrażenia. To może znaczyć „polej grzanym winem wschodnią ścianę" albo „wracaj do Mrocznych Krain i ugotuj swój łeb". W rzeczy samej. Yadri! Czytałeś kiedyś rozprawę Ragniego Haftki „O metaforach i eufemizmach w świątynnych inskrypcjach"? Sądzę, że MOGŁEŚ...*

Rzemieślnik: *Kto wziął moje dłutko numer trzy? Nie obchodzą mnie wasze tłumaczenia. Położyłem je właśnie tutaj! No, przyznać się, KTÓRY JE WZIĄŁ?*

Inżynier: *Tylko na to spójrzcie. Kamień i stal. Cztery sprzężone popychacze, podłączone do regulatora z ruchomą armaturą i przerywaczami tutaj, tutaj i tutaj. Plus – i to prawdziwy majstersztyk – ten spadowo-obrotowy mechanizm spustowy z niezależną śrubą blokującą. Widzieliście kiedyś coś takiego? Zgrabnie obcina głowę. Piękna robota, nie ma co. Gdybym tylko, do diaska, wiedział, jak to obejść.*



Brogar – dowódca wojskowy

Mogący się pochwalić fantastyczną muskulaturą Brogar jest barczysty nawet jak na krasnoluda. Jego płaska twarz ma tępawy wyraz i nie zdradza oznak intelektu ani głębszych uczuć, ruchy zaś precyzyjne i w pełni kontrolowane. Brogar jest dowódcą wojskowego kontyngentu ekspedycji i zastępcą szefa wyprawy. Został nim mianowany ze względu na nieustępliwość, wysokie umiejętności bojowe i absolutne posłuszeństwo w wykonywaniu rozkazów. Nie należy do biegłych taktyków, ale bez zastanowienia poprowadzi wojsko przeciw przeważającym siłom wroga.

Brogar działa niemal jak maszyna. Wykonuje polecenia, po czym czeka na następne. Nigdy nie widziano go uśmiechniętego. Czasem sięga po przemoc, którą – gdyby okazywał przy okazji choć odrobinę radości – można by uznać za sadyzm. Jest upartym tradycjonalistą, popierającym twardo ruch rojalistów, głównie dlatego, że stamtąd zawsze napływały rozkazy. Wydaje się nie znać strachu, zwątpienia czy litości i nie będzie ich tolerował u swych żołnierzy. Jeśli będzie musiał skarcić któregoś z wojowników, zrobi to szybko, ostro i dosadnie.

Jeżeli Cranneg zginie, Brogar będzie wykonywał polecenia Sundrima, dopóki nie pojawi się realne zagrożenie, że opozycyjna ekspedycja zdobędzie kompleks. Wtedy zarządzi odwrót, dając wszystkim jakieś pięć minut na przygotowania i oświadczając jasno, że na spóźnialskich nie poczeka.

Jego ostatnim posunięciem będzie rozkaz zniszczenia Kadar-Gravning, aby żadna ze stron nie mogła zdobyć korony. Brogar zdaje sobie sprawę, że próba otwierania grobowców niesie ryzyko zasypania całej kondygnacji, ale wyśle część wojsk, żeby zbezcześciły tyle kwater, ile się tylko da. Myśl, że posyła wierne oddziały na pewną śmierć, w ogóle nie przyjdzie mu do głowy.

Jeśli ekspedycja odnajdzie koronę Hargrima, Brogar użyje wszelkich środków, by artefakt trafił w ręce frakcji rojalistów, która zorganizowała wyprawę. Gdyby to miało oznaczać, że musi poświęcić życie własne i wszystkich podległych mu żołnierzy, tak właśnie postąpi: *WSTAWAĆ, wy orkopodobne łobuzy! Mistrz Sundrim chce usunąć z piwnicy te ghoule, więc potrzebuję pięciu ochotników: ty, ty, ty, ty i ty. Za mną.*



Krasnoludzkie wojska

Są to przeważnie zawodowi żołnierze, których nie przestraszy byle potyczka. Jeśli dowiedzą się o nadejściu sił Mendriego, większość się ucieszy, albowiem są już znudzeni i sfrustrowani nieustanną służbą wartowniczą, pełnioną od chwili przybycia. Ściganie ghouli po korytarzach nie zastąpi prawdziwej, twardej walki w szyku.

Hej, Gorm! Może byś znalazł paru zielonoskórych do zabawy? Z twoją gębą wezmą cię za krewniaka!

PODEJŚCIE DO WAROWNI

Obrana przez śmiałków taktyka podchodzenia do warowni będzie miała decydujący wpływ na przygody. Główny dylemat polega na tym, czy zbliżyć się do ekspedycji rojalistów w przyjazny, czy wrogi sposób, a podjęcie decyzji postawi bohaterów wobec kolejnych alternatyw.

Oto kilka możliwości rozwoju akcji wraz z komentarzem, jak mogą one wpłynąć na resztę przygody.

Oczywiście, niepodobna opisać *wszystkiego*, co grupa śmiałków może uczynić, ale omówione rozwiązania są najbardziej prawdopodobne. Jeśli gracze wymyślą coś nieoczekiwanego, musisz być przygotowany na improwizację lub dostosowanie do zaistniałej sytuacji którejś z gotowych wersji.

Zanim przejdziesz do tej fazy przygody, powinieneś przejrzeć opisy członków ekspedycji. Przedstawiono je we wcześniejszej części tekstu.

„Naprzód!"

Ten sposób podejścia do warowni jest najmniej subtelny i najbardziej niebezpieczny. Śmiałkowie po prostu wkraczają do Kadar-Gravning i wyrzynają wszystko, co stanie im na drodze.

Z pewnością jest to wykonalne, zwłaszcza jeśli bohaterowie zdobyli już trzy z czterech istniejących Kryształów Mocy. Rzeź rojalistów może jednak rozzłościć Grungniego, szczególnie gdy w drużynie walczą krasnoludy. Pamiętaj też, że Cranneg nie jest głupcem, więc wycofa wojska i uderzy później z zasadzki. Jego krasnoludy są przygotowane na walkę w tunelach – choć spodziewały się innego przeciwnika – zaś małą grupkę można tam łatwo powstrzymać, otoczyć i rozbić atakiem z kilku stron. Pokrótce – jeśli gracze zdecydują się na ten wariant, niech ciężko zapracują na zwycięstwo.

„Cicho sza!"

Ostrożniejsi śmiałkowie mogą podjąć próbę dyskretnej penetracji warowni. To niesłychanie trudne zadanie, zważywszy, że wartowników rozstawiono we wszystkich newralgicznych punktach twierdzy, a wojska spodziewają się alarmu w każdej chwili. Jednak grupa, w której jest wielu łotrów, i dysponująca magią ułatwiającą skradanie się, może dopiąć celu.

Co prawdopodobniejsze, śmiałkowie spróbują tej metody, lecz im się nie uda. Zostaną wtedy zaatakowani przez liczebniejsze siły krasnoludów i wezwani do złożenia broni. W przypadku odmowy, odwołaj się do ustępu *„Naprzód!"*. Jeśli śmiałkowie skapitulują, krasnoludy zaprowadzą ich do Crannega i przesłuchają. Przejdź do części zatytułowanej *„Witajcie!"*, ale przyznaj

bohaterom modyfikator -20 do **Ogd** – intruzom raczej się nie ufa...

„Witajcie!"

Śmiałkowie wchodzą odważnie do Kadar-Gravning, przedstawiają się wartownikom i proszą o spotkanie z ich dowódcą. Jeśli gracze lubią przygody, w których ważną rolę odgrywają kontakty z BN-ami, powinni wybrać ten wariant. W tym wypadku pomocne się okaże, gdy drużyna będzie się składać w większości z krasnoludów.

Wartownicy będą zdenerwowani przybyciem nieznajomych, ale gdy uświadomią sobie, że śmiałkowie to jedynie mała grupka, z pewnością nie związana z Mendrim, zrezygnują z ataku. Aby sprawdzić, czy przed zabraniem bohaterów do Crannega nakażą im oddać broń, trzeba przeprowadzić kilka testów **Ogd**.

Kiedy postacie w końcu staną przed kapłanem, rozpocznie on dobrze znaną grę – sam zdradzi niewiele, pozwalając mówić śmiałkom. Naciskany, może twierdzić, że jego „pokojowa" ekspedycja miała odkryć zapomnianą warownię, ocenić jej stan, zabrać, co się da i wrócić z powrotem – ale jeśli to możliwe, nie ujawni niczego. W czasie spotkania trzeba wykonać kolejny test **Ogd**, z powodu cynicznej i nieufnej natury Crannega.

Test ma dać odpowiedź, czy kapłan uwierzy w fakt, że bohaterowie nic nie wiedzą na temat wojny domowej zagrażającej krasnoludom i poszukiwań korony Hargrima. Możesz przyznać dodatkowy modyfikator do +/-30, stosownie do tego, jak ocenisz historię, którą śmiałkowie przedstawią szefowi wyprawy. Pamiętaj również, że coś, co jest prawdziwe, nie zawsze bywa przekonujące – zwłaszcza dla takiego intryganta jak Cranneg.

Jeśli kapłan dojdzie do wniosku, że bohaterowie nic nie wiedzą o koronie, może pozwolić im przeszukać oczyszczone już przez jego podwładnych obszary warowni. Śmiałków zawsze będzie nadzorował jeden z bakałarzy, który podniesie alarm, gdy tylko przekroczą wyznaczone im granice – jeżeli Cranneg nie ufa zbytnio bohaterom, może nawet zażądać, aby poruszali się po twierdzy bez broni.

Jeżeli postacie nie wzbudzą zaufania kapłana, z pozoru będzie dla nich pomocny i miły, lecz w tajemnicy rozkaże Brogarowi ich zlikwidować. Przydzieli bohaterom „eskortę" kilku tuzinów żołnierzy, zaprowadzi w jakiś boczny korytarz i spróbuje zabić. W tym momencie najpewniej wybuchnie wojna.

Jeśli prowadzisz przygodę jako część kampanii **Kamienie zagłady**, śmiałkowie powinni mieć już ze sobą jakieś kryształy. Jeżeli Cranneg pozna ich potęgę – na przykład on lub jego stronnicy zauważą bohaterów używających którejś z większych mocy klejnotów – nie oprze się pokusie, by je ukraść. Z ich pomocą mógłby daleko zajść.

Gdyby kapłan posiadł artefakty, sam zdecyduj, co z nimi zrobi. Mógłby spróbować zabić śmiałków po cichu albo zdobyć się na coś bardziej finezyjnego – np. dosypać im narkotyku do jedzenia i pozostawić parę kilometrów dalej, pozbawionych ekwipunku. Trzeba mimo wszystko przyznać, że Cranneg jest inteligentnym łajdakiem.

W szeregach ekspedycji

Chętni do pomocy śmiałkowie mogą przyłączyć się do ekspedycji, zwłaszcza gdy drużyna składa się głównie z krasnoludów. Bohaterowie zostaną przydzieleni tam, gdzie ich umiejętności wydadzą się najprzydatniejsze – wojownicy i rangerzy do ochrony, uczeni i łotrzy do bakałarzy. Ekspedycja nie ma w szeregach łotrów-specjalistów, tak więc złodziej czy hiena cmentarna mogą wynegocjować sobie odrębny kontrakt.

Po zdobyciu przydziału, na śmiałków czekają nowe obowiązki i praca na zmiany. Cranneg, zachowując należyte pozory, spróbuje uniemożliwić bohaterom kontakty – pojawią się zarządzenia, że personel po służbie powinien przebywać w kwaterach, aby nie przeszkadzać innym w pracy itd. Jednak nawet wówczas zaradni śmiałkowie powinni znaleźć sposób na spenetrowanie okolicy i wymianę informacji. Mogą też przekonać Sundrima, że byliby pomocni w badaniu grobowców i urwać się na parę godzin Crannegowi, zanim się o tym dowie.

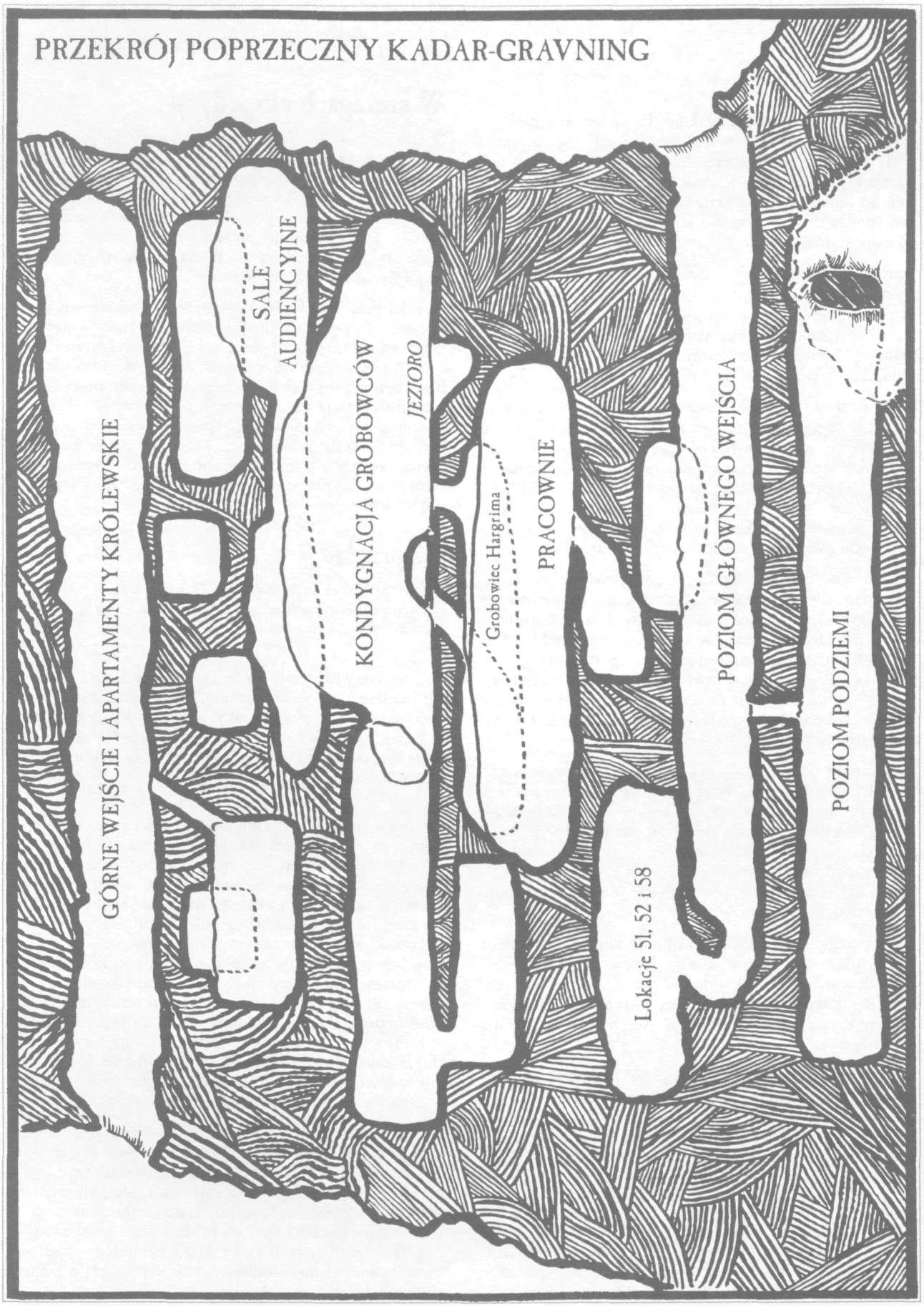
Na przełaj

Jeśli śmiałkowie mają Kryształ Ziemi, mogą spróbować bezpośredniego rozwiązania – po prostu wykopać tunel, prowadzący do Kryształu Wody. Teoretycznie to wspaniały pomysł, ale warto pamiętać o kilku sprawach.

Po pierwsze, Kryształy Mocy bohaterów *stale* świecą bardzo jasno, ponieważ znajdują się blisko siebie. Tak więc jedynym sposobem, aby wykryć z ich pomocą Kryształ Wody, jest odłączenie jednego z nich – reszta musi być oddalona o co najmniej półtora kilometra, żeby nie zakłócać sygnału, wysyłanego przez poszukiwany kamień.

Po drugie, nawet jeśli odległość dzieląca nas od klejnotu wynosi mniej niż 400 metrów, bardzo trudno określić, czy rzeczywiście się do niego zbliżamy. Kryształy rejestrują, czy leżą blisko siebie, a nie kierunki, w jakich się znajdują, dlatego nie można ich używać jak kompasów. I chociaż jasność światła klejnotu pozostaje wprost proporcjonalna do odległości, jaka dzieli go od któregoś z braci, nasze oko nie jest na tyle wrażliwe, by odczytywać ten sygnał jak miarkę. Z tego też powodu postacie używające Kryształu Mocy do odnalezienia innego klejnotu muszą wykonywać w każdej turze test **Int** – w przypadku niepowodzenia, zmylą kierunek o 45° (z równymi szansami w prawo lub w lewo). Może to spowodować, że będą kręcić się w kółko kilkaset metrów od artefaktu.

Ponadto drążenie tunelu w litej skale być może nie jest złym pomysłem, ale ostatecznie śmiałkowie kopią w krasnoludzkiej twierdzy. Powinieneś zaznaczyć, gdzie zaczęli i uważnie śledzić, dokąd dotrą. Mogliby, na przykład, wyłonić się z sufitu zalanej jaskini lub w jakimś innym bardziej pechowym miejscu – w którymś z niebezpieczniejszych grobowców czy też wewnątrz kwater straży. Krasnoludy oczywiście podejrzliwie zareagują na wtargnięcie intruzów.


PRZEKRÓJ POPRZECZNY KADAR-GRAVNING
GÓRNE WEJŚCIE I APARTAMENTY KRÓLEWSKIE
SALE AUDIENCYJNE
KONDYGNACJA GROBOWCÓW
JEZIORO
Grobowiec Hargrima
PRACOWNIE
Lokacje 51, 52 i 58
POZIOM GŁÓWNEGO WEJŚCIA
POZIOM PODZIEMI

ROZGRYWANIE ZMAGAŃ W WAROWNI

Kadar-Gravning jest dużym, podziemnym kompleksem wielu połączonych poziomów i lokacji, toteż ruchliwość wrogich jednostek może mieć w tej części przygody kluczowe znaczenie. Krasnoludy broniące twierdzy przed śmiałkami nie chcą toczyć wielkich bitew, a preferują ataki z zasadzki. Znają lepiej okolicę i są mistrzami walki pod ziemią – wiedzą, jak wykorzystać naturalne cechy terenu oraz przeszkody, na jakie można się tam natknąć. Nie trzymają się określonych lokacji, ale poruszają po kompleksie, stale nękając śmiałków. Pamiętaj, że mają też w Kadar-Gravning własną misję do spełnienia, więc postarają się odciągnąć bohaterów od grobowców, by w spokoju poszukiwać korony Hargrima.

Wiele pomieszczeń na terenie warowni nie zawiera nic specjalnie interesującego dla śmiałków. Jeśli więc pozostawisz graczom za dużo czasu, przygoda może się sprowadzić do serii rzutów kośćmi i sprawdzania, czy w komnatach nie ma ukrytych pergaminów lub zamaskowanych pułapek. Powinieneś się starać, aby bohaterowie zawsze czuli presję – czy to ze strony rojalistów, czy też mogących przybyć w każdej chwili sił Mendriego. Niech posuwają się naprzód, lecz raz albo i dwa powinni się zastanowić, zanim poświęcą cenny czas na szczegółową eksplorację.

Wyprawa rojalistów znalazła już wiele przedmiotów niezbędnych śmiałkom do ostatecznego sukcesu. Krasnoludy wiedzą o tym, więc dołożą wszelkich starań, by owe obiekty nie wpadły w ręce bohaterów, w razie potrzeby nawet je zniszczą. Jeśli postacie działają w Kadar-Gravning w sposób nieudolny i łatwy do przewidzenia, przeciwnik wykona skok naprzód i zdoła im ujść – chcąc osiągnąć cel, trzeba połączyć umiejętności skradania się ze sprytem. Krasnoludy zaczynają z przewagą, co nie oznacza, że masz być dla graczy zbyt hojny – bohaterowie są już doświadczonymi i zahartowanymi poszukiwaczami przygód, więc powinni ponosić konsekwencje swych poczynań.

Armia Mendriego

Pojawienie się armii Mendriego to dodatkowa możliwość. Jeśli uznasz, że gracze mają problemów po uszy, to kolejną dużą grupę wrogo nastawionych krasnoludów szturmujących kompleks powinieneś sobie spokojnie darować. Z drugiej jednak strony obecność sił Mendriego można wykorzystać na różne sposoby, zależnie od tego, jak wprowadzisz je do akcji.

Odsiecz

Jeśli śmiałkowie doprowadzą do poważnego konfliktu z ekspedycją Crannega i przygoda zacznie grzęznąć, armia Mendriego może przybyć w chwili, gdy przydałoby się osłabić intensywność walk. Wojska rojalistów przerwą wtedy bitwę z bohaterami i skierują się do najbliższego wejścia, odpierać nowych intruzów. W czasie walk krasnoludów śmiałkowie mogą mieć nawet godzinę spokoju na zbadanie grobowców. Późniejsze wydarzenia zależą od tego, kto zwyciężył.

Jeśli rojaliści odparli atak Mendriego, wówczas – choć znacznie osłabieni – powrócą, aby zabić śmiałków. Istnieje 50% szans, że krasnoludzcy wojownicy stracili w bratobójczej walce po k3 punkty **Żywotności** każdy.

Jeśli triumfowały siły Mendriego, wiele zależeć będzie od tego, jak śmiałkowie rozegrają całą sytuację – i od Twojej łaskawości. Jeżeli nie jesteś w humorze, zwycięzcy mogą być tak samo wrodzy i nieufni jak Cranneg i jego stronnicy. Śmiałkowie będą musieli użyć sprytnej perswazji, stoczyć ciężkie boje lub przekradać się tak ostrożnie, jak tylko potrafią. Jeśli jesteś litościwy, zwolennicy Mendriego mogą uwierzyć w solenne zapewnienia bohaterów, że nie interesuje ich korona Hargrima. Krasnoludy wyciągną ze śmiałków zdobyte przez nich informacje o Kadar-Gravning i pozostawią w spokoju. Mogą nawet w zamian za współpracę udzielić bohaterom pomocy.

Wróg

Jeśli śmiałkowie nawiązali w miarę przyjacielskie stosunki z rojalistami, fakt przybycia armii Mendriego zmienia trochę postać rzeczy. Przydzielone bohaterom do pomocy krasnoludy zostaną odwołane, a poszukiwacze przygód mogą sami zaangażować się w obronę twierdzy. Nie trzeba mówić, że sympatyków rojalistów czekają ciężkie chwile, jeśli to Mendri zwycięży. Jeżeli zaś stronnicy Crannega wygrają bitwę, ocaleli śmiałkowie, którzy wyróżnili się w walce, mogą zyskać dodatkową przychylność triumfatorów. Przybycie sił Mendriego może też oznaczać, że postacie w trakcie boju pozostaną same. Zakończ bitwę, kiedy chcesz, i sam zdecyduj, kto wygrał – rezultaty starcia omówiono w poprzednim ustępie.

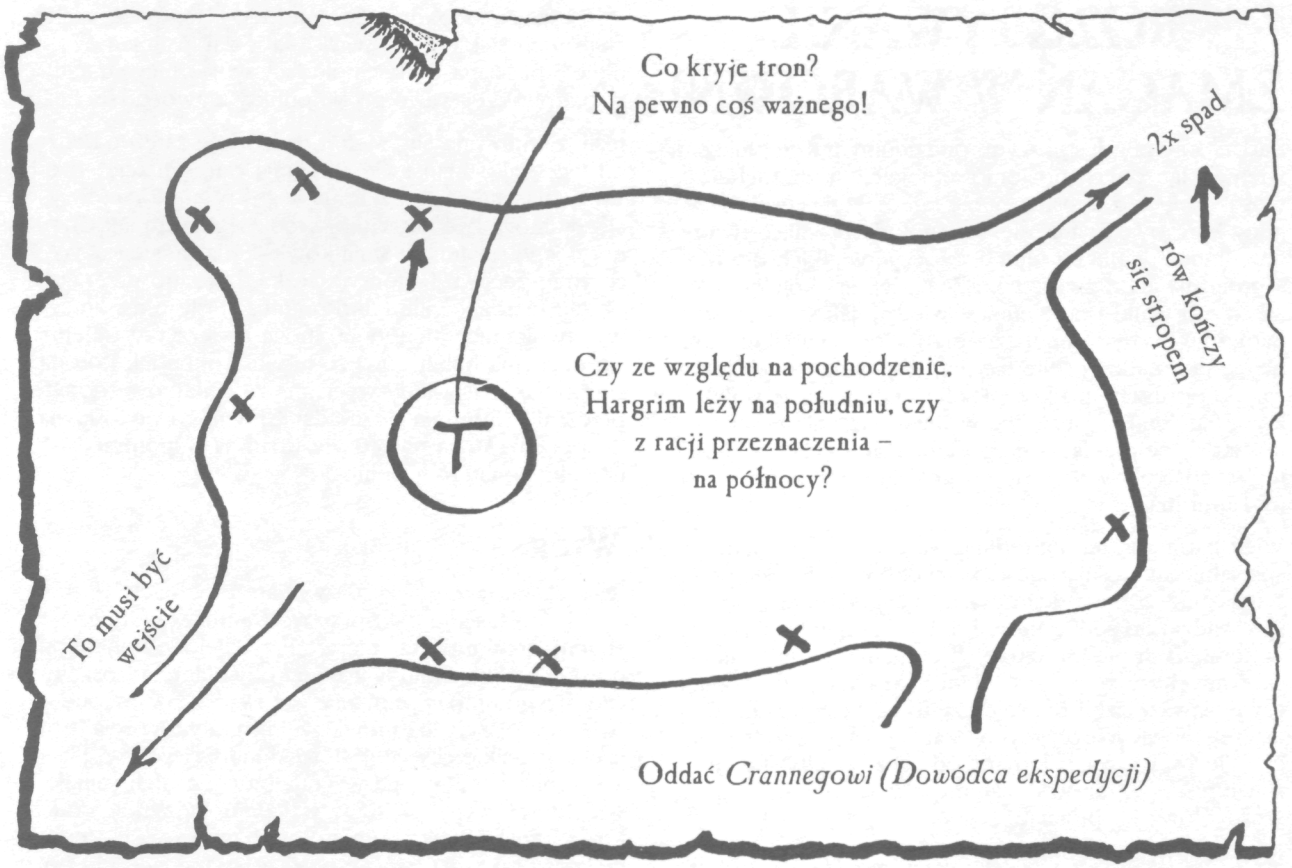
Presja czasu

Przybycie armii Mendriego może stać się dobrym bodźcem do działania, jeśli chcesz trochę ponaglić bohaterów. Kiedy śmiałkowie będą poszukiwać Kryształu Wody, opisz im dźwięki bitwy.

Oblężenie

Pod wieloma względami jest to opcja przeciwstawna do *Presji czasu*. Zamiast szturmować Kadar-Gravning, armia Mendriego po prostu zagrodzi wszystkie wyjścia, rozłoży się z obozem i pozostawi całą brudną robotę konkurencji. Wystarczy teraz poczekać, aż rojaliści odnajdą koronę i odebrać im ją, gdy spróbują wydostać się na zewnątrz.

Ta opcja – w razie potrzeby – pozwala Ci trzymać krasnoludy Crannega z dala od śmiałków dłuższy czas, gdyż będą one obsadzać barykady na wypadek ataku i poszukiwać nie zablokowanych wyjść. Możesz nawet pomóc bohaterom wkupić się w łaski rojalistów, pozwalając im złapać szpiega – choćby jednego z bakałarzy Sundrima, usiłującego dotrzeć z ważną informacją do wojsk Mendriego. Śmiałkowie mogą też nawiązać kontakt z oblegającymi i zawrzeć z nimi umowę – „sprzedadzą" rojalistów w zamian za obietnicę współpracy w poszukiwaniach Kryształu Wody. Możesz również uczynić z wojsk Mendriego przeszkodę dla bohaterów wychodzących z twierdzy.



Grobowce

Wejścia do królewskich grobowców znajdują się w zalanej jaskini (lokacja 65). Do krasnoludzkich obyczajów należy maskowanie drzwi do krypt na kształt naturalnej skały tak, aby zmarły „wracał do żywiołu, jaki go stworzył". Ekspedycja zna wszystkie wejścia do grobowców, ale nie wie, który należał do kogo i nie zabrała się jeszcze do szukania i rozbrajania zabezpieczeń.

Pułapki w wejściach wyłączają się po odprawieniu królewskiej ceremonii pogrzebowej (objaśnionej w opisie świątyni – lokacja 58), gdy kamienne gargulce wejdą do zalanej jaskini. Kapłani wymyślili taki sposób ich rozbrajania, ponieważ niektóre grobowce mogły być potrzebne do późniejszych pochówków. Należy jednak zaznaczyć, że odprawienie ceremonii nie neutralizuje pułapek na poszczególnych sarkofagach. Pułapek na dwóch fałszywych grobowcach (66-68) nie można rozbroić, ponieważ nie zamierzano tu nigdy chować zmarłych. Podobnie grobowiec Hargrima miał chronić szczątki króla na wieki, więc osłaniających go zabezpieczeń nie da się „wyłączyć".

Śmiertelna pułapka

Krasnoludy z ekspedycji badają grobowce bardzo ostrożnie – przypuszczalnie daleko bardziej ostrożnie, niż robiłaby to grupa śmiałków. Są ku temu różne powody. Po pierwsze, próbują ustalić, który grobowiec kryje szczątki Hargrima – to jedyny grób, jaki ich interesuje, więc chcieliby uniknąć dodatkowej pracy i bezczeszczenia innych mogił. Po drugie, wiedzą, że w kryptach roi się od pułapek, dlatego wolą znaleźć i rozbroić wszystkie, niż po prostu wleźć w którąś i dać się zabić.

Istnieje jednak ważniejszy powód, zmuszający krasnoludzkich bakałarzy do ostrożności. Odkryli oni, że w czasie orkowej inwazji na cały kompleks grobowców rzucono potężny czar. Gdy wejście do którejś z krypt zostanie otwarte bez uprzedniego odprawienia w świątyni ceremonii pogrzebowej, zawali się cała zalana pieczara. Użycie tak potężnej magii było rozpaczliwą próbą ochrony grobów przed orkami. Pozwalało również na dokonywanie królewskich pochówków w przyszłości, gdyby kompleks kiedyś odbito.

Orkowi najeźdźcy odczuli obecność magii w grocie i po częściowej aktywacji czaru, który zniszczył podłogę i spowodował podniesienie poziomu wód w jeziorze, zdecydowali się stamtąd wycofać. Krasnoludy wiedzą o zaklęciu, ale nie umieją odprawić ceremonii i wciąż szukają sposobu na jej ominięcie. Zrobią, co się tylko da, aby nierozważni śmiałkowie nie wleźli do pierwszego napotkanego grobowca – choć jeśli groźba przybycia stronników Mendriego będzie bliska, Cranneg rozkaże części oddziałów wyłamać drzwi krypt, by wyzwolić moc czaru i pogrzebać kompleks całkowicie. W ten sposób, rozumuje, żadna ze stron nie zdobędzie artefaktu.

Jeżeli czar ulegnie aktywacji, cała jaskinia zacznie się trząść jak podczas trzęsienia ziemi. Z sufitu posypie się pył i małe kamienie. Skalny prysznic będzie się nasilał, a po minucie zacznie się walić strop i do wody powpadają olbrzymie głazy. Każdy, kto znajdzie się wtedy w jaskini, musi wykonać test **I** (*uniki* +10) inaczej otrzy-

ma k3 uderzenia z **Siłą** 3 od lecących kamieni. Test należy powtarzać co rundę, aż do opuszczenia pieczary.

W grobowcach i korytarzach biegnących z groty nadal trzeba wykonywać test (do pierwszych schodów lub drzwi, co da się akurat zastosować), ale doznaje się mniejszych obrażeń – tylko jedno uderzenie z **Siłą** 3. W ciągu k3+2 minut cała jaskinia i otaczające ją obszary się zawalą, a pozostałe tam osoby znajdą się w pułapce. Nieszczęśników można odkopać, ale usunięcie gruzu zajmie 3k10+50 dni roboczych (postać z umiejętnością *górnictwo* liczy się za dwóch). Istnieje również 20% ryzyka dziennie, że kolejny zawał zmusi niedoszłych ratowników, by zaczynać od początku.

Jeśli tąpnięcie miało miejsce, gdy siły Mendriego były blisko, Cranneg może pomyśleć, że korona została zasypana, a wtedy się wycofa. Kapłan z pewnością nie przejmie się pogrzebanymi pod zwaliskiem nieszczęśnikami.

Kryształ Ziemi nie może zapobiec zawałowi, ale chroni niosącą go postać przed zmiażdżeniem przez spadające skały. Jeśli jest połączony z innym Kryształem Mocy, osłania też osoby mające fizyczny kontakt z posiadaczem. Ochraniani mogą się udusić, umrzeć z głodu czy innych przyczyn, ale nie zgniotą ich głazy.

Jeżeli uznasz, że pogrzebanie śmiałków żywcem pod milionami ton skał jest zbyt drastyczne, możesz im nieco odpuścić. Nie bądź jednak zbyt łagodny. Bohaterowie powinni mieć dość pomysłów, umiejętności i sprzętu, pozwalającego przetrwać „mały" zawał. Okaż miłosierdzie tylko wtedy, jeśli będziesz absolutnie pewien, że drużyna nie wydostałaby się żywa. A nawet wówczas przemyśl sprawę dokładnie. Jeżeli śmiałkowie *zasłużyli* na pogrzebanie żywcem, niech i tak się stanie. Jeśli jednak uznałeś, że miłosierdzie to jedyne rozwiązanie, przedłużaj okres wstrząsów tak, aby bohaterowie mieli na działanie z pół godziny, a nie parę minut. Epizod w jaskini może być bardzo emocjonujący, jeśli dobrze zsynchronizujesz wydarzenia, stopniując napięcie spadającymi tu i ówdzie kamieniami. Daj śmiałkom dość czasu na znalezienie kryształu i wygrzebanie się z kłopotów, a dopiero *potem* zawal strop.

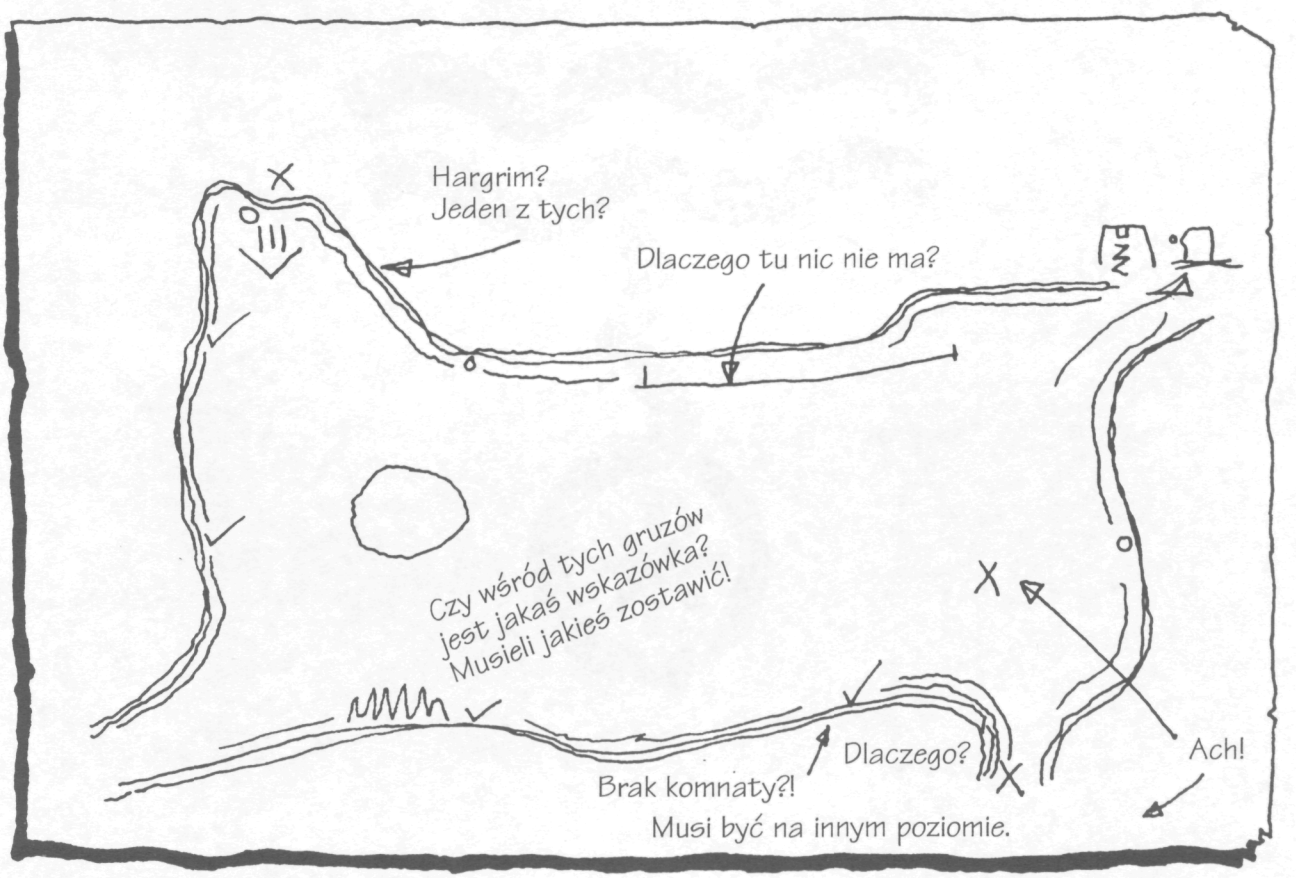
UWAGI ARCHITEKTONICZNE

Warownia Kadar-Gravning bazuje na starym systemie jaskiń, częściowo przerobionym przez krasnoludy. Co prawda gdzieniegdzie wybudowano sale w nie wydrążonych przez wodę miejscach, na ogół jednak naturalny wygląd kompleksu został zachowany. Jedyną większą zmianą, jakiej dokonali mieszkańcy, było wyrównanie podłóg i usunięcie licznych stalaktytów i stalagmitów, blokujących pomieszczenia i tunele.

Pomieszczenia i korytarze

Korytarze mają około 1,8 metra wysokości, a ich szerokość waha się od 1 do 3,5 metrów. Pomieszczenia i szersze tunele mają 1,8-2,1 metra wysokości. Wyjątki od tej reguły podano w opisach stosownych lokacji.

Ściany i stropy są chropowate i często wilgotne, co sprzyja bujnemu rozwojowi mchów i porostów. Podłogi tuneli zrobiono z 30 centymetrowych, kwadratowych,



brukowych płyt, umieszczonych na kamiennych podporach i drewnianych belkach, powbijanych w nierówny grunt. Biegną one nad korytami dawnych strumieni i w wielu miejscach nadal płynie pod nimi woda. Podłoga sal jest podobnej konstrukcji, choć w większych pomieszczeniach płyty mogą mieć 60-centymetrowe boki.

Komnaty i tunele, których nie zbudowano w wymytych przez wodę formacjach, w opisie mapy oznaczono gwiazdką (*). Choć podłoga na tych obszarach może być również z brukowych płyt, nie wzniesiono jej na podporach i belkach, dlatego nie ma pod nią wolnej przestrzeni.

Drzwi

Drzwi są drewniane z żelaznymi okuciami, jednak wiele z nich przegniło. Normalnie mają **Wt** 4, **Obr** 11 oraz **JZ** k4+1 x 10% (kiedy są zamknięte na klucz). Parametry mocniejszych i słabszych drzwi podano w opisach stosownych lokacji.

Ukryte drzwi zrobione są z kamienia lub pokrytego nim drewna. Chociaż można je wykryć normalnie (ewentualne modyfikatory do testów zamieszczono w opisie mapy), odszukanie ich nie oznacza znalezienia mechanizmu otwierającego. Wszystkie szczegóły podano w tekście. Istnieją tylko dwa sposoby na otworzenie ukrytych drzwi – odszukać i uruchomić mechanizm lub je rozbić.

Schody

Poza szczególnymi przypadkami podanymi w tekście, schody opadają lub wznoszą się w stosunku 1:1 (pod kątem 45°). Kierunki skrętu spiralnych schodów pokazano na mapie; zwróć na nie uwagę, gdyż w określonych sytuacjach może to mieć znaczenie.

Numeracja pomieszczeń

Trzeba zaznaczyć, że system numeracji obszarów Kadar-Gravning odpowiada raczej tokowi przygody niż układowi kondygnacji. Poprzeczny przekrój warowni pokazuje rozmieszczenie poziomów względem siebie.

Choć kondygnację grobowców (lokacje 51-82) ponumerowano i opisano na końcu, nie leży ona na samej górze. *Wyżej* znajduje się górne wejście i apartamenty królewskie.

Śmiałkowie przypuszczalnie wejdą do warowni na jednym z dwóch dolnych poziomów. Następnie podążą w górę kompleksu, poszukując kryształu. Grobowce to miejsce, w którym przygoda powinna osiągnąć punkt kulminacyjny.



OPIS MAPY

POZIOM PODZIEMI (LOKACJE 1-10)

To najniższa kondygnacja kompleksu (mapa na odwrocie), na której mieściło się dolne wejście (odpowiednik tylnej bramy w ludzkim zamku) oraz szereg wartowni i lochów.

Ekspedycja rojalistów nie dotarła na ten poziom i jest on domem bandy ghouli.

Ghoule

Ghoule były niegdyś goblinami, które przybyły do Kadar-Gravning z Przymierzem Krwawego Topora. Kiedy orki się wycofały, zielonoskóry pozostały na miejscu, żywiąc się ciałami poległych w rozstrzygającej bitwie. Oszalałe z gorączki, jakiej się nabawiły, jedząc zgniłe mięso, błądziły po kompleksie, straciwszy orientację. Powpadały w założone przez krasnoludy pułapki, ale nie zginęły od nich, tylko przeszły w przeklęty stan pół-życia i przemieniły się w ghoule. Teraz niewiele już pozostało z tego, co może świadczyć o ich pochodzeniu.

Aktualnie poziom podziemi zamieszkuje tuzin ghouli – możesz zmodyfikować tę liczbę stosownie do siły drużyny. Część będzie się włóczyć przed kompleksem – szczególnie w nocy. Za dnia istnieje 20% szans na spotkanie 1-2 ghouli w obrębie 100 metrów od wejścia. Po zmroku można się natknąć na k4+1 stworów już 200 metrów od podziemi. Prawdopodobieństwo takiego zdarzenia wynosi 40%. Ghoule zaatakują każdego, kto się nawinie, chyba że przeciwnicy mają przewagę co najmniej dwa do jednego. Jeśli walka nie ułoży się po ich myśli, wycofają się do kompleksu i przegrupują. Można je zepchnąć aż do lokacji 6 – dawnej sali tortur, stanowiącej serce ich siedliska – gdzie będą walczyć na śmierć i „życie".

Ghoule mają dosyć wrodzonego sprytu, by – korzystając z dobrej znajomości podziemi – urządzić tu zasadzki. Ich podstawowym orężem są luźne skały i kawałki połamanych mebli, które należy traktować jak *improwizowaną broń*. Mogą również używać oręża i pancerzy z lokacji 7 – tą bronią rzucają głównie w intruzów, gdyż angażują się w walkę wręcz tylko z braku innej alternatywy.

1. Dolne wejście

Przez to położone na zachód i jakieś 30 metrów poniżej głównej bramy wejście wnoszono zapasy; spełniało ono również inne pomniejsze funkcje. Wlot jaskini ma około 1,5 metra szerokości, trochę ponad 2 metry wysokości i jest częściowo zasłonięty przez roślinność. Utrudnia to trochę znalezienie groty (konieczne poszukiwania), ale nie uniemożliwia wstępu.

Podczas ataku orków wejście zostało zatarasowane; w korytarzu wiodącym do lokacji 2 wciąż leży sterta skał, sięgająca na pół metra od sufitu. Można przeczołgać się przez tę przeszkodę, ale śmiałek, który to robi, uznawany jest za *leżącego*.

2. Wartownia

W tym rozszerzeniu korytarza mieściła się niegdyś wartownia broniąca dolnego wejścia; podobnie jest dzisiaj. Istnieje 80% szans, że będą w niej przebywać k3 ghoule – ryzyko spotkania wzrasta do 100%, jeśli śmiałkowie zachowują się szczególnie niezdarnie lub hałaśliwie. Stwory regularnie urządzają tu zasadzki na wszystko, co wtargnie do środka.

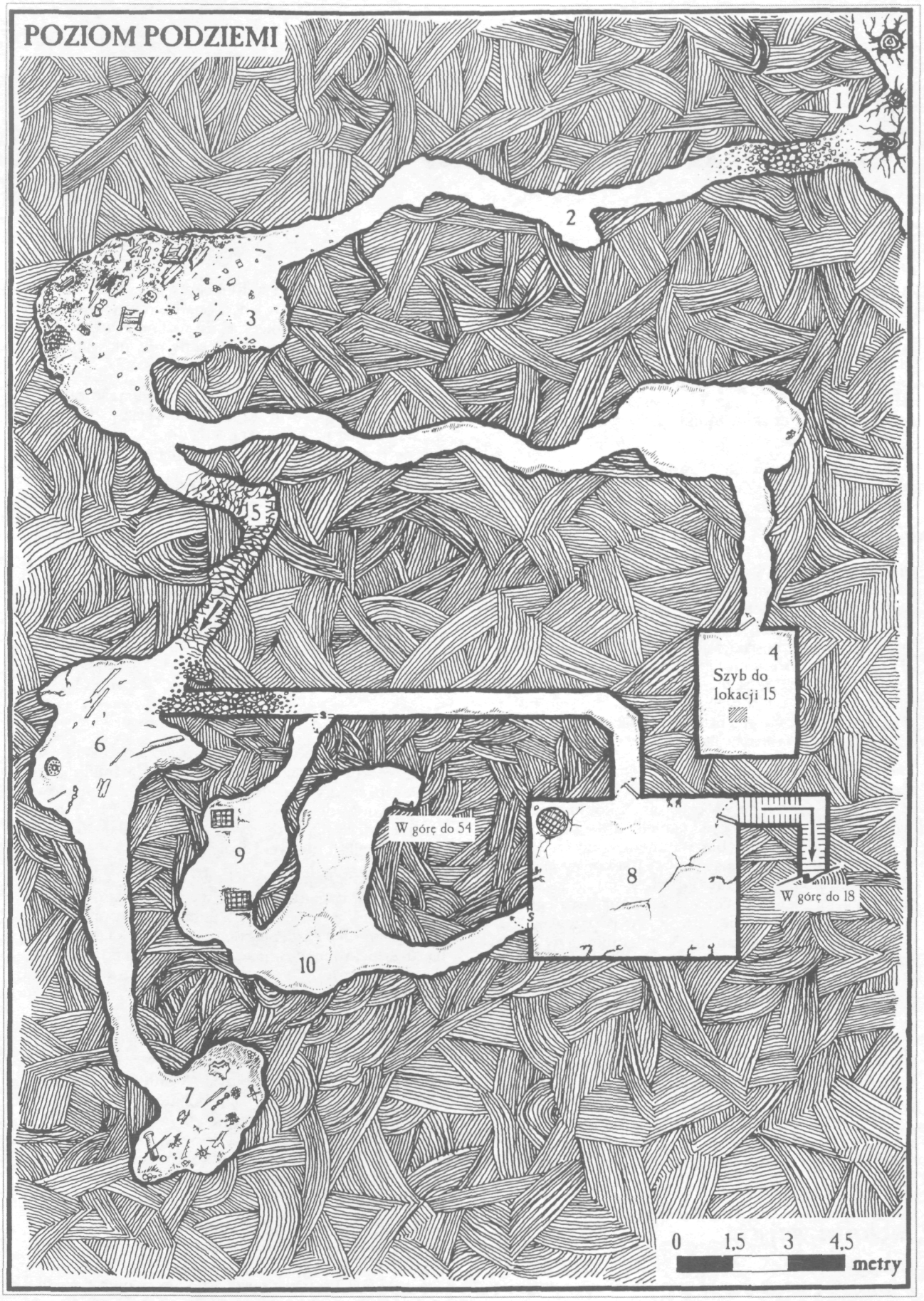
3. Spiżarnia

Ghoule odkryły tu różnorakie zapasy, a rozmaite rozprute worki i połamane skrzynki wciąż zaśmiecają salę. Ponieważ stwory przechowują w pomieszczeniu również żywność dla siebie, pośród śmieci można czasem znaleźć oderwaną rękę czy inną część ciała – oczywiście przegniłą i pokrytą robakami.

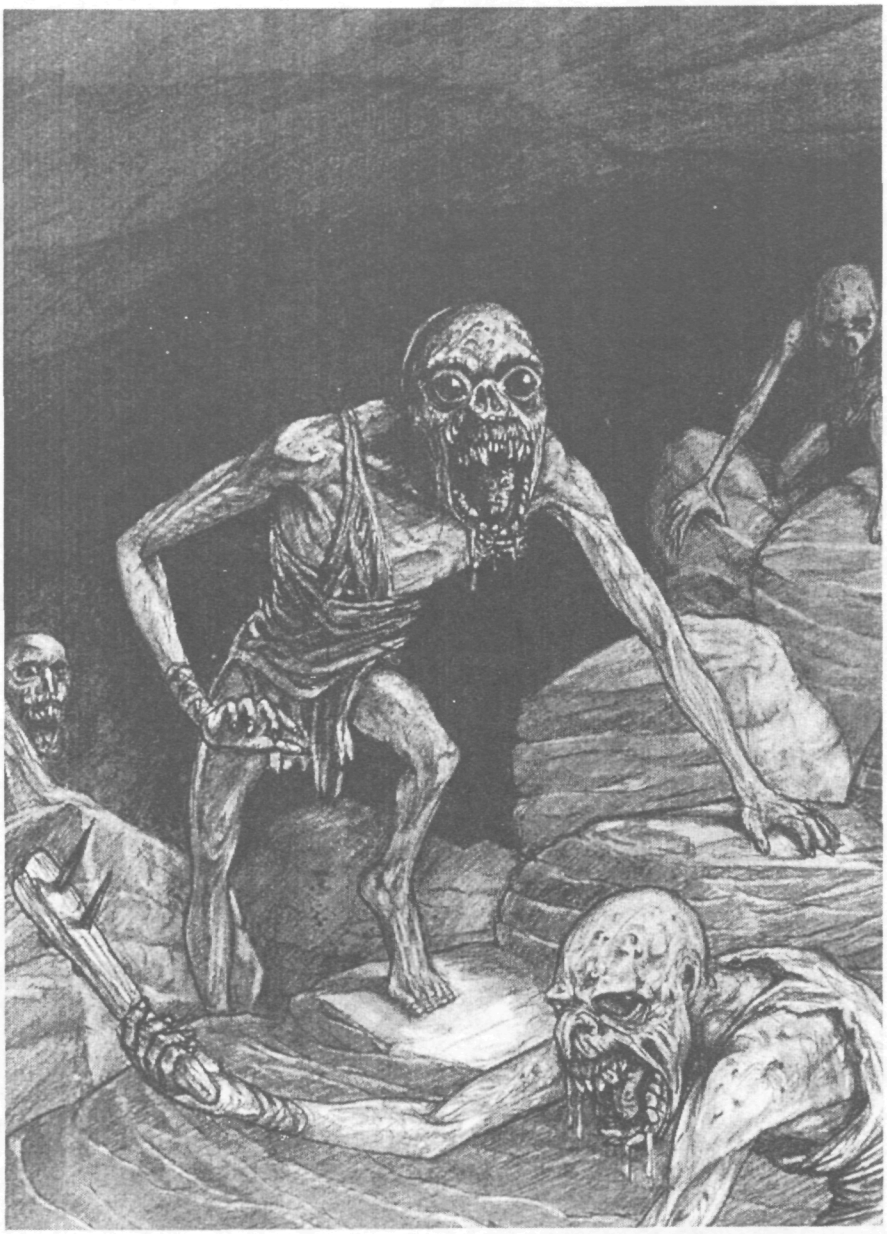
Każda postać, która nie zachowa należytej ostrożności badając ten rozgardiasz, musi wykonać udany test **Op** (modyfikator +10 za każdą z ukończonych profesji w rodzaju: hiena cmentarna, uczeń medyka, medyk i +20 za nekromantę), inaczej kolejnych k6 tur będzie silnie wymiotować – jej szybkość spadnie do kategorii *ostrożnie*, a w walce może tylko parować i otrzyma modyfikator -10 do wszystkich testów.

Śmiałkowie o mocnych żołądkach, zdecydowani przetrząsać śmieci, powinni przejść test **Wt** (*odporność na choroby* +10), inaczej nabawią się infekcji – po k4+2 godzinnym okresie inkubacji bohater poczuje się oszołomiony i zacznie cierpieć na zawroty głowy przez następne k3 dni (-10 do wszystkich testów). Musi wtedy przetestować wszystkie cechy po kolei, tracąc 1/k10 punktów za każdym razem, gdy próba się nie powiedzie.

Jeśli ktoś zje trochę mięsa, musi wykonać udany test **Wt** (*odporność na trucizny* +10), w przeciwnym razie po 3k10 turach powalą go na k6 godzin bolesne skurcze żołądka. Po tym czasie ryzykant winien przejść


POZIOM PODZIEMI
1
2
3
5
4
Szyb do lokacji 15
6
W górę do 54
9
8
W górę do 18
10
7
0 1,5 3 4,5
metry

powtórny test – szczęśliwcy k6 tur silnie wymiotują, a pechowcy umrą. Od Ciebie zależy, czy zmarli bohaterowie później staną się ghoulami. Postacie, które przejdą pierwszy test **Wt** po zjedzeniu mięsa, wymiotują gwałtownie k6 tur, ale nie mają potem dalszych dolegliwości.



4. Magazyn

W stropie tego pomieszczenia znajduje się szyb, prowadzący w górę do lokacji 15. Podczas ataku gobliny próbowały wspiąć się nim na wyższy poziom, więc krasnoludy zatarasowały jego wylot. Ponieważ drewno od tamtej pory przegniło, przejście znów jest możliwe, choć niezbyt bezpieczne – co do dalszych szczegółów, patrz lokacja 15.

5. Stromy spadek

Ten pochyły korytarz prowadzi z pomieszczeń magazynowych w południowej części kondygnacji do położonych wyżej lochów na północy. Podłoga w przejściu jest bardzo popękana i zaśmiecona luźnymi skałami. Przy górnym wylocie tunelu znajduje się sterta większych kamieni, naniesionych tu przez ghoule. Głazy w razie potrzeby mają służyć stworom za broń. Ogółem leżą tu 24 kawałki skał, które w rękach ghouli stają się *improwizowanymi* pociskami.

Z powodu stromizny korytarza i złego oparcia dla stóp, postacie próbujące nim przejść bez liny czy umiejętności *wspinaczka* muszą wykonać udany test **I**. Osoby gramolące się tunelem traktowane są jak *leżące* i muszą powtarzać test przy każdym otrzymanym trafieniu bez względu na to, czy doznają obrażeń. Niepowodzenie oznacza, że bohater spada w dół, zmuszając znajdujących się pod nim śmiałków do wykonania dodatkowych testów **I** w celu uniknięcia zderzenia. Spadające postacie otrzymują obrażenia jak od upadku z 3 metrów (o połowę mniejsze, jeśli posiadają umiejętność *akrobatyka*).

Bliższe zbadanie korytarza ujawnia, że były tu niegdyś drewniane schody, choć pozostały z nich tylko dziury po belkach. Otwory i ich brzegi wciąż są sczerniałe od ognia, jaki strawił konstrukcję podczas ataku orków.

Lokacja 6 stanowi serce siedziby ghouli, które będą walczyć w jej obronie aż do zniszczenia – nie mają przecież dokąd uciec. Jeśli intruzi dotrą na szczyt stromizny, stwory spróbują utrzymać korytarz prowadzący z 5 do 6. Jeden z ghouli zablokuje przejście, podczas gdy inne staną za nim, gotowe wskoczyć do środka, kiedy ich towarzysz zginie. W tym wąskim tunelu można walczyć tylko jeden na jednego, a panująca tu ciasnota zmusza do zastosowania modyfikatora -10 do **Walki Wręcz** – stwory oczywiście go nie mają, ponieważ przywykły toczyć boje w korytarzach kompleksu.

6. Sala tortur

W tej jaskini mieściła się niegdyś sala tortur, przylegająca do więziennego bloku – resztki wyposażenia nadal walają się po pomieszczeniu. Jeśli śmiałkowie poszukają tu jakichś konkretnych narzędzi, ale daj im 5% szans na ich znalezienie po dokładnym przetrząśnięciu komnaty. Oczywiście, duże przedmioty, takie jak koła tortur czy żelazne dziewice, będą bardziej widoczne. Wszelkie znaleziska w sali wyglądają tak, jakby stworzono je dla krasnoludów.

W czasie ataku orków, krasnoludy zasypały skalną lawiną dawne wyjście do lokacji 8. Odcięło to najeźdźcom jedną z dróg na wyższy poziom. Chociaż skały w widocznym miejscu zdają się leżeć całkiem luźno,

dalej są zbite i usunięcie przeszkody zajmie śmiałkom k6+10 roboczo-godzin (jednocześnie mogą pracować nie więcej niż dwie osoby, a krasnoludy są dwa razy wydajniejsze od innych bohaterów np. ludzi czy elfów). Jeśli jesteś w szczególnie złym nastroju, może istnieć ryzyko dalszych osunięć (będziesz musiał zaimprowizować szczegóły), zwłaszcza gdy odgruzowywania nie nadzoruje postać znająca się na *górnictwie*.

Ta komnata stanowi serce siedziby ghouli, które będą walczyć w jej obronie aż do swego końca – jak już wcześniej wspomniano. Śmiałkowie zdołają się tu dostać jedynie po trupach wszystkich ocalałych wcześniej stworów.

7. Małe więzienie

To pomieszczenie było niegdyś lokum przesłuchiwanych więźniów – z jego ścian wciąż zwisają łańcuchy i kajdany. Ghoule przechowują tu swój nędzny skarb: kilka zardzewiałych mieczy, toporów, włóczni, siedem koszulek kolczych (różnych rozmiarów, choć wszystkie z dużymi dziurami) oraz makabryczną kolekcję kości i czaszek, pochodzących z „przekąsek" przyniesionych do siedziby.



Istnieje 25% szans, że poszczególne pancerze będą zdatne do użytku, ale nawet wówczas dają ochronę tylko 0/1 – taką samą, jak zbroja skórzana. Znaleziona broń ma modyfikatory -10 **WW** i -1 **Obr**, za to z 50% prawdopodobieństwem powoduje *zainfekowanie* rany.

8. Więzienie główne*

Ze ścian tego pomieszczenia zwisa duża liczba kajdan, przeznaczonych przede wszystkim dla więźniów krasnoludzkiej postury. W podłodze widać żelazną kratę, zakrywającą wejście do pustego loszku. Ma on 3 metry głębokości, a krata nie jest zamknięta na klucz.

Schody prowadzą do lokacji 18 na wyższym poziomie. Ukryte drzwi do sali 9 można znaleźć normalnie, ale nie da się ich otworzyć z tej strony, chyba że zrobiono to wcześniej z przeciwnej. Chcąc sforsować zamknięte, trzeba je wyważyć.

9. Więzienie naczelnego kapłana*

W tej sali przetrzymywano niegdyś szczególnie ważnych więźniów. Pod podłogą pomieszczenia znajdują się dwa loszki z wejściami zagrodzonymi przez żelazne kraty. Obie są zamknięte na klucz (**Wt** 5, **Obr** 16, **JZ** 10).

W północnym lochu leży szkielet krasnoluda, przetrzymywanego tu, gdy zaatakowały orki – najeźdźcy nigdy nie znaleźli ukrytych drzwi do komnaty i nie słyszeli szaleńczych krzyków nieszczęśnika, który zginął z głodu w męczarniach. Jego udręczona dusza została uwięziona w loszku jako poltergeist (w dodatku na końcu przygody przedstawiono szczegóły na temat tego nowego, eterycznego ożywieńca). Każda żywa istota, która wejdzie do celi – lub choćby do niej zajrzy – naraża się na atak stwora jedyną bronią, jaką posiada: kośćmi ze swych szczątków. Poltergeist ciska nimi w intruzów.

Południowy loszek jest pusty.

Ukryte drzwi do lokacji 8 dobrze widać od tej strony i można je łatwo otworzyć.

10. Drabina

W tej sali nie ma nic ciekawego oprócz żelaznej drabiny, prowadzącej do lokacji 54 dwa poziomy wyżej. Jest ona trochę nachylona na ścianę, ale ciągle w dobrym stanie. Mimo to pod każdą postacią o wadze ponad 300 punktów obciążenia (włącznie z ekwipunkiem) może zarwać się jakiś szczebel z prawdopodobieństwem 1% za każdy punkt, o jaki ta granica zostanie przekroczona. Jeśli dojdzie do wypadku, bohater musi wykonać test średniej wartości **S** x10 plus **I**, inaczej spadnie z k6+3 metrów na dno szybu, pociągając za sobą osoby pod nim.

POZIOM GŁÓWNEGO WEJŚCIA (LOKACJE 11-18)

11. Główne wejście

Główne wejście do Kadar-Gravning znajduje się w niskim klifie. Strzegą go zawsze 2-4 krasnoludy uzbrojone w kusze. O wszelkich ruchach przed kompleksem natychmiast przesyłane są meldunki – rojaliści spodziewają się wojsk Mendriego w każdej chwili.

Spod podłogi wejścia w kierunku południowym wypływa strumień. Jest głęboki na około 0,5 metra, a odległość między taflą a stropem wynosi jakieś 15 centymetrów. W ścianie lokacji 14 znajduje się mały otwór, przez który można wyleźć z wody – odtąd w górę rzeczki jest już za ciasno na wędrówkę dla istot większych niż szczury.

12. Hol wejściowy

To pomieszczenie ma ponad 3,5 metra wysokości. Przebywa w nim stale od 4 do 7 krasnoludów, mających w razie potrzeby wzmocnić straż przy wejściu. Przez większość czasu okupujący lokal snują się po sali, grają w kości i rozmawiają.

W razie zagrożenia jeden z krasnoludów biegnie zawiadomić przywódców, drugi wszczyna alarm na całym poziomie, a reszta – gdy strażnicy znajdą się już w środku – zamyka bramę.

Zawarte i zaryglowane wrota mają **Wt** 8, **Obr** 22.

Ochraniają je zabezpieczające zaklęcia, dające 80% szansę obrony przed czarami i wszelkiego rodzaju magicznymi efektami (włącznie z działaniem takich istot jak żywiołaki).

13. Cela

W tym niskim pomieszczeniu (1,8 metra wysokości) leżą pod ścianami kajdany. Przetrzymywano tu niegdyś więźniów, nie mających zagościć dłużej w położonych niżej lochach. Podczas ataku orków zamykano w nim jeńców pojmanych w bitwie o główne wejście; przesłuchiwano ich krótko i posyłano na stracenie.

Jeden komplet kajdan jest nowy – dopiero co go wymieniono. Skuto nim ciężko okaleczonego ghoula, *którego ostatnio pod twierdzą złapały krasnoludy*. Choć stworowi pozostały tylko 3 punkty **Żyw**, rzuci się na każdego, kto znajdzie się w jego zasięgu (czyli wejdzie do południowej części celi, gdzie więźnia przykuto). Krasnoludzcy przywódcy mają pomysł na przesłuchanie ghoula, ale nie wydobędą z niego żadnych przydatnych informacji.

14. Kwatery straży

Te dwie jaskinie mają pomiędzy 3 a 4,5 metra wysokości i stanowią kwaterę wojskowego kontyngentu ekspedycji rojalistów; po służbie przebywają tutaj wszyscy żołnierze (z wyjątkiem dowódcy). Zwykle pieczary są pełne śpiących krasnoludów, choć paru może cicho rozmawiać lub oddawać się hazardowi.

Domownicy śpią na grubych kocach i prowizorycznych materacach z suchego wrzosu i mchu. Przy posłaniu każdego leży tobołek z osobistymi rzeczami, choć niektórzy trzymają dobytek w niszach widocznych

Ciasne przejścia

Do wnętrza Kadar-Gravning można dostać się strumieniem, wypływającym spod podłogi. Nie sugeruj tego graczom, a jeśli sami na to wpadną, nie zdradzaj żadną miarą, jak daleko da się tędy przejść.

W tunelu jest dość przestrzeni, pozwalającej na swobodne poruszanie się, ale istnieją miejsca, w których woda sięga stropu oraz odcinki, gdzie potok się nagle zwęża. W niektórych partiach korytarza można się natknąć na obie te przeszkody jednocześnie, co sprawia, że podróż staje się niezapomnianym przeżyciem.

Postać brnąca przez wodę posuwa się naprzód z prędkością jedną czwartą *ostrożnego* tempa. Osoby z ukończoną profesją podziemnego wojownika mogą się poruszać połową *ostrożnego* tempa. Przeczołgiwanie się ciasnym korytem *rzeczki z pakunkami czy innym ekwipunkiem na* plecach nie jest możliwe; niektóre przedmioty można ciągnąć za sobą na linie, ale zabrane do tunelu zamokną.

Cierpiące na klaustrofobię postacie w każdej rundzie pobytu w korytarzu muszą wykonywać test **Op** z modyfikatorem -40. Niepowodzenie oznacza, że chcą natychmiast stamtąd wyjść; „wpadka" o 40 lub więcej sprawia, iż w następstwie straszliwego przeżycia zdobywają punkt obłędu.

W każdej rundzie podróży tunelem istnieje 25% szans, że woda sięgnie stropu. Postać może wstrzymać oddech na tyle rund, ile wynosi jej **Wytrzymałość** – potem zaczyna tonąć według zasad z podręcznika **WFRP**.

Ponadto w każdej rundzie istnieje 10% prawdopodobieństwo znacznego zwężenia koryta rzeczki. Chcąc przedostać się przez wąski przesmyk, bohater musi wykonać udany test **I** (*człowiek guma* +10, *ucieczka* +10, -5 za każdy punkt niemagicznego, metalowego pancerza, który ma na sobie), *inaczej nie da rady przejść dalej. Jeśli próba nie* powiodła się o 30 lub więcej, śmiałek utknął w trakcie przechodzenia. Test można powtarzać raz na rundę.



w ścianach. Broń i zbroje przechowywane są pod ręką, a prawie wszystkie krasnoludy śpią w skórzanych kaftanach, rozbierając się do snu jedynie z kolczugi, butów i hełmu.

W ścianach wykuto wiele nisz, które mieszkańcy wykorzystują jako szafki. Zajętych jest około tuzin; w każdej znajduje się trochę na ogół bezwartościowych rzeczy strażników, pełniących służbę w lokacjach 11-12 – niewielkie tobołki z jedzeniem itp. Przy wyjściu do holu wywieszono *Pomoc dla graczy nr 2*, mającą ostrzegać krasnoludy o pułapkach.

Drzwi do lokacji 16 są zamknięte na klucz i zapieczętowane wokół framugi smołą. Jeśli śmiałkowie nawiązali przyjazne (a przynajmniej nie wrogie) stosunki z krasnoludami, te poproszą ich, by przejścia nie otwierać – powody, dla których to czynią, wyjaśniono w opisie lokacji 16. Zamek w drzwiach ma **JZ** 10, ale nawet po jego otworzeniu wrota trzeba będzie rozbić (**Wt** 6, **Obr** 16).

15. Magazyn*

To używane niegdyś do wciągania towarów z lokacji 4 pomieszczenie ekspedycja zamieniła na magazyn. Pakunki i worki ułożono przy ścianach, jednak żadnego nie umieszczono w pobliżu wiodącego na niższy poziom szybu. Krasnoludy poczuły zalatującą stamtąd niemiłą woń i postanowiły, że jedzenie lepiej trzymać z dala. Zapasy składają się niemal wyłącznie z solonego, zakonserwowanego mięsa i warzyw – świeżą żywność zjedzono podczas podróży.

Szyb do lokacji 4 ma niecały metr szerokości i otacza go niska, 30-centymetrowa cembrowina. Na pierwszy rzut oka wygląda jak cokół, gdyż przykrywa go duża sterta ciężkich belek, na której usypano jeszcze stos kamieni. Przeszkodę postawiono podczas ataku orków, chcąc uniemożliwić napastnikom wejście z podziemi. Od tamtej pory drewno przegniło, a cała konstrukcja jest już bardzo osłabiona.

Nadal nie sposób przepchnąć przeszkody od dołu, ale można ją rozebrać z góry w k6+2 roboczo-tur lub rozbić (**Wt** 5, **Obr** 11). Jeśli sterta zostanie zburzona (z góry lub z dołu), głazy spadną do szybu, sprawiając, że każda przebywająca w nim istota otrzyma k6 trafień z **Siłą** 8. Postacie na samym dole mogą wykonać test **I** i uskoczyć

Choć śmiałkowie mogą przez ten szyb wyjść z podziemi, ryzykują podczas próby ciężkie obrażenia lub śmierć. Hałas niszczonej blokady oczywiście ostrzeże krasnoludy.

16. Jadalnia

Tę komnatę zapieczętowano z powodu okropności, jakie ekspedycja w niej zastała. Kiedy orki zdobyły twierdzę, spędziły tu wszystkich krasnoludzkich jeńców, a potem ich powiesiły. Podczas uczty na cześć zwycięstwa używały ciał jako worków treningowych oraz do innych barbarzyńskich zabaw.

Gdy przybyła ekspedycja, wiele krasnoludzkich szkieletów wciąż dyndało u sufitu, utrzymując się w całości jedynie dzięki pancerzom i szczątkom ubrań. Inne spadły na podłogę, a ich kości obgryźli i porozrzucali padlinożercy. Cranneg wydał rozkaz zamknięcia i zapieczętowania drzwi, gdyż przed znalezieniem korony Hargrima nie było czasu wyprawić zmarłym stosownego pogrzebu. Krasnoludy nie miały kłopotów z dorobieniem klucza do zamka – nosi go teraz kapłan.

Ściany tego 4,5-metrowej wysokości pomieszczenia zdobią liczne reliefy, przedstawiające heroiczne czyny i wielkie osiągnięcia królów pochowanych w grobowcach. Wiele rzeźb obtłukły orki, ale ta, uwieczniająca ostatnią bitwę Hargrima, pozostała nietknięta. Jeśli śmiałkowie zbadają ją dokładniej, mogą poznać tę część opowieści o władcy (test **Int**, krasnoludy +20, *historia* +10).

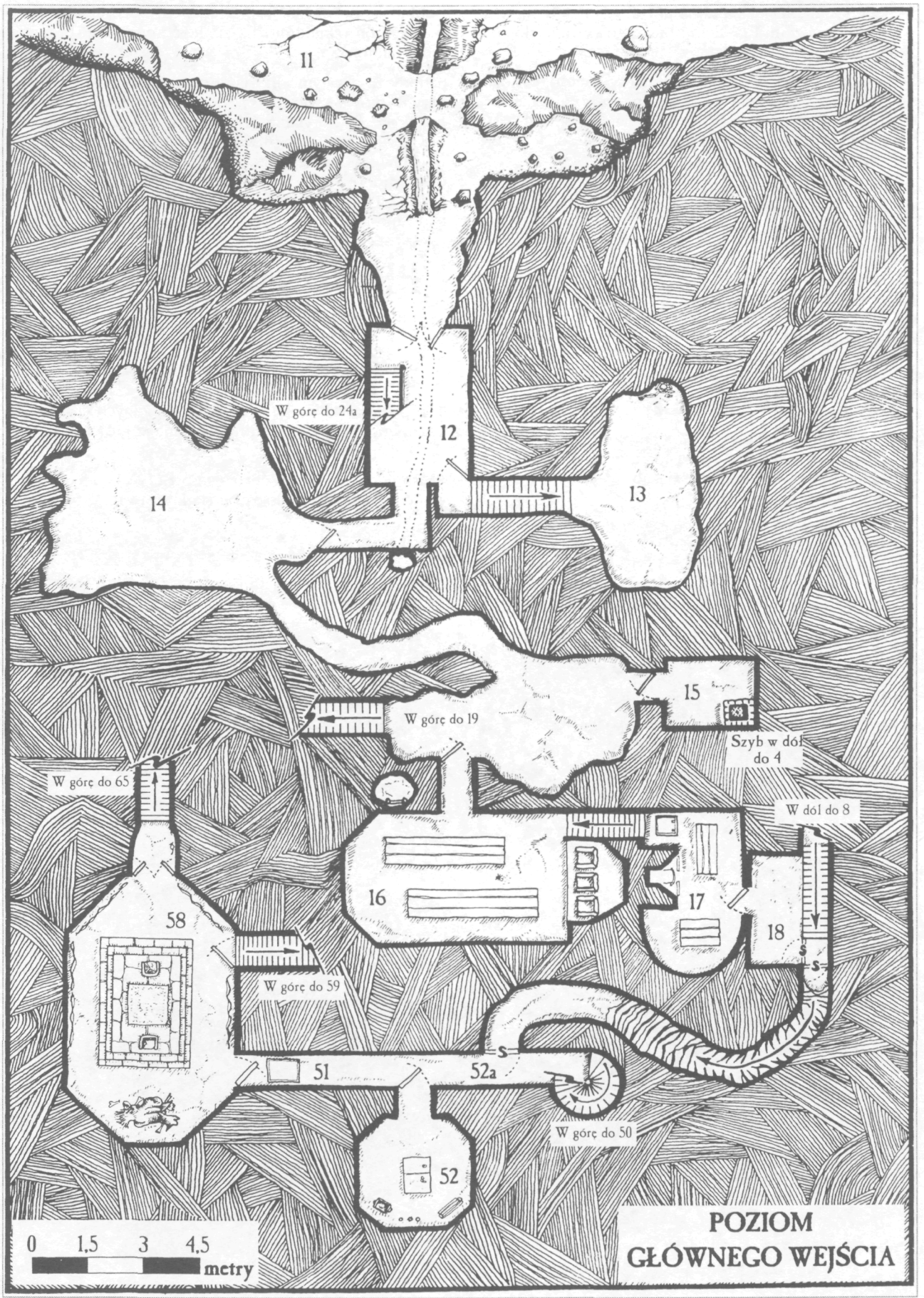
Z licznych haków wystających z sufitu zwisają krasnoludzkie szkielety; reszta leży rozrzucona na podłodze. Większość mebli wynieśli dawni mieszkańcy i użyli ich jako barykad przeciw orkom. Pozostały jedynie trzy duże stoły (ten przy północnej ścianie nosi ślady wielu nacięć) i trzy kamienne trony w północnej alkowie.

Po sali wala się przegniła żywność, którą – podobnie jak szkieletami na podłodze – zainteresowały się padlinożerne zwierzęta.

Schody prowadzą w dół do lokacji 17. Były tu niegdyś drzwi, ale pozostały z nich tylko wygięte, żelazne zawiasy.

17. Kuchnia*

Drzwi, które znajdowały się w wejściu do lokacji 16, leżą teraz roztrzaskane u podstawy schodów. Para dużych stołów z kuchni przedstawia tak samo straszny widok,


11
W górę do 24a
12
13
14
15
W górę do 19
Szyb w dół do 4
W górę do 65
W dół do 8
16
17
18
58
W górę do 59
51
52a
W górę do 50
52
0 1,5 3 4,5
metry
POZIOM GŁÓWNEGO WEJŚCIA

jak jeden z mebli w jadalni na górze. Orki cięły na nich rzeźnickimi nożami i tasakami przygotowywane do zjedzenia krasnoludzkie ciała.

Ze wschodniej ściany pomieszczenia wystaje piec. Jego stare, żelazne drzwiczki wyrwano, przez co można łatwiej zajrzeć do środka. Wewnątrz znajdują się częściowo zwęglone szkielety trzech krasnoludów, ofiar kolejnej z orkowych rozrywek.

Każdy krasnolud, który ujrzy powyższe okropności, musi wykonać udany test **Op** – inaczej otrzyma punkt obłędu. Przedstawiciele innych ras nie muszą przeprowadzać testu.

Również w piecu, pośród popiołów i kości, gnieździ się para malutkich, ale agresywnych jadowitych węży. Gady większość czasu śpią zwinięte w kłębek w jednej z czaszek, jednak każde poruszenie szczątków budzi je, a wtedy rzucają się ukąsić najbliższy cel.

18. Kuchenna spiżarnia*

W tym pomieszczeniu wala się tylko kilka starych, pustych skrzynek. Zważywszy na to, że mają ze sto lat, są w zaskakująco dobrym stanie (leżały w suchym miejscu – strumyk przepływa dalej).

Tajne przejście można otworzyć, wciskając panel w ścianie – znajduje się on na wysokości metra, jakiś metr na lewo od ukrytych drzwi. Mechanizm uruchamia się jednak tylko wtedy, jeśli na brukowej płycie przed wejściem stanie ktoś ważący przynajmniej 300 punktów obciążenia. Tajne przejście i otwierające je z obu stron panele można znaleźć normalnie (brak modyfikatorów).

Schody za ukrytymi drzwiami prowadzą w dół do komnaty 8 (główne więzienie). Tajne przejście do nierównego, stromego korytarza, wiodącego w górę do lokacji 51 otwiera się przez wciśnięcie bolca w zachodniej części podstawy pierwszego stopnia za podestem. Przedmiot dość trudno wykryć (modyfikator -10% podczas poszukiwań). Po drugiej stronie przejścia drzwi nie są zamaskowane i wystaje z nich zwykła gałka.

PRACOWNIE I SALE AUDIENCYJNE (LOKACJE 19-29)

Ten poziom składa się z dwóch oddzielnych ciągów pracowni oraz poczekalni, połączonej z główną salą audiencyjną (lokacja 28).

Krasnoludy zajęły część warsztatów (19-21), ale dostęp do reszty (22-23) zablokował skalny zawał.

19. Pracownia*

Choć orki splądrowały tę komnatę po ataku, teraz wygląda ona niemal tak samo, jak sto lat temu.

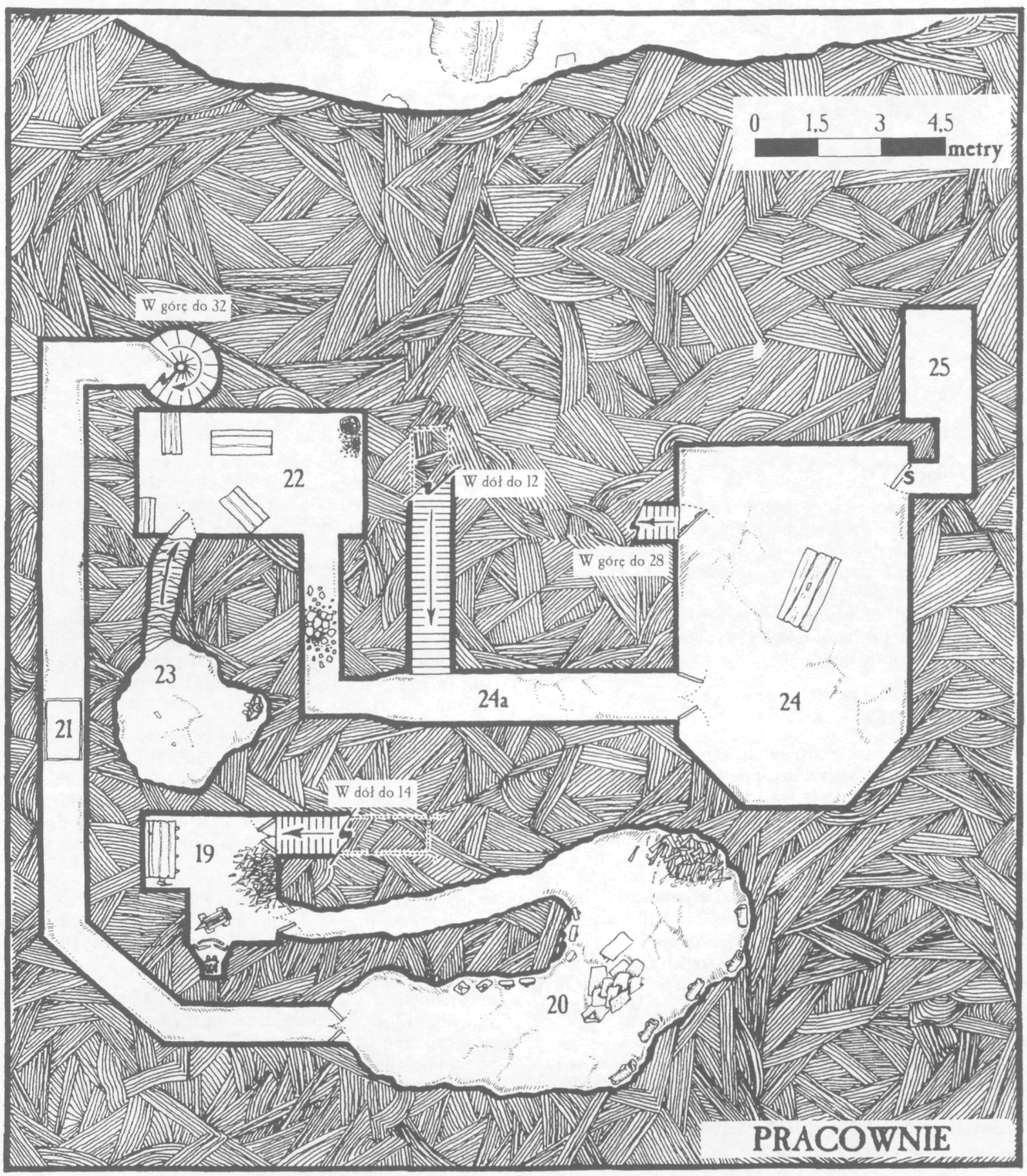


Używając ocalałych narzędzi, krasnoludzcy rzemieślnicy ekspedycji urządzili tu swoją pracownię. Obecnie ciężki, kamienny stół znów pokrywają różne przybory, piec jest pełen drewna, a sterta zgromadzonego opału sięga prawie po sufit. W pomieszczeniu przebywa stale dwóch-trzech rzemieślników.

Wymienianie znajdujących się w sali narzędzi byłoby nudne i bezsensowne, dlatego poprzestańmy na stwierdzeniu, że krasnoludy mają tu doskonały sprzęt do obróbki drewna, kamienia i metalu (odpowiednie testy wykonuje się bez ujemnych modyfikatorów).

Jeśli śmiałkowie zechcą szukać jakiegoś konkretnego przedmiotu, oszacuj jego dostępność, a następnie odwołaj się do standardowej procedury nabywania dóbr i usług. Weź dane z kolumny *Poniżej 10 000* dla narzędzi do obróbki kamienia, drewna i metalu oraz *Poniżej 1000* dla typowych dla innych rzemiosł.

W pracowni krasnoludzcy rzemieślnicy konstruują wymyślony przez Sundrima specjalny sprzęt do wykrywania i rozbrajania pułapek. Zadaniem ekipy jest też ocena znalezisk i prowadzenie robót naprawczych. Jak dotąd jednak obszary, które ekspedycja zbadała, nie nosiły śladów uszkodzeń.





20. Magazyn*

Pośrodku sali stoi sterta tobołów i juków, zawierających dalsze narzędzia. Przy ścianach leżą posłania krasnoludzkich rzemieślników. Tutaj śpią mający wolne majstrowie, chyba że dzieje się coś ważnego. Nieobecni w lokacjach 19-20 rzemieślnicy przebywają z jednym z kapłanów lub Sundrimem, zajęci rozwiązywaniem jakiegoś pilnego problemu, który wyniknął w trakcie poszukiwania grobowców.

21. Korytarz*

Ten korytarz prowadzi do spiralnych schodów, kończących się w sali 32, w pobliżu apartamentów królewskich. Ponieważ jest to łatwa droga na wyższe piętra, w czasie ataku orków krasnoludy założyły tu pułapkę. Intruzi weszli w nią i paru z nich zginęło.

Krasnoludzcy rzemieślnicy znów „uzbroili" pułapkę – ma ona chronić pracownię, dopóki wyprawa nie będzie gotowa zbadać położone dalej sale. Kapłani i majstrowie wiedzą o śmiercionośnym odcinku tunelu i nie chadzają tam (mogą też doń zwabić wrogich śmiałków, jeżeli się to uda), ale inni członkowie ekspedycji nie mają o tym pojęcia i jeśli skorzystają z przejścia, wpadną prosto w potrzask.

Pułapka uruchamia się, gdy na płycie naciskowej w korytarzu pojawi się ciężar ponad 300 punktów obciążenia. Z małych otworów w nierównym suficie (wykrywalnych normalnie) wystrzeli wtedy grad metalowych kolców. Każdą osobę znajdującą się na płycie trafi k4+1 pocisków – mają one wymiary mniej więcej piętnastocentymetrowych gwoździ i uderzają z **Siłą** 3. Jeśli atakowany wykona udany test **I**, otrzyma jedynie połowę obrażeń (zaokrąglanych w górę).

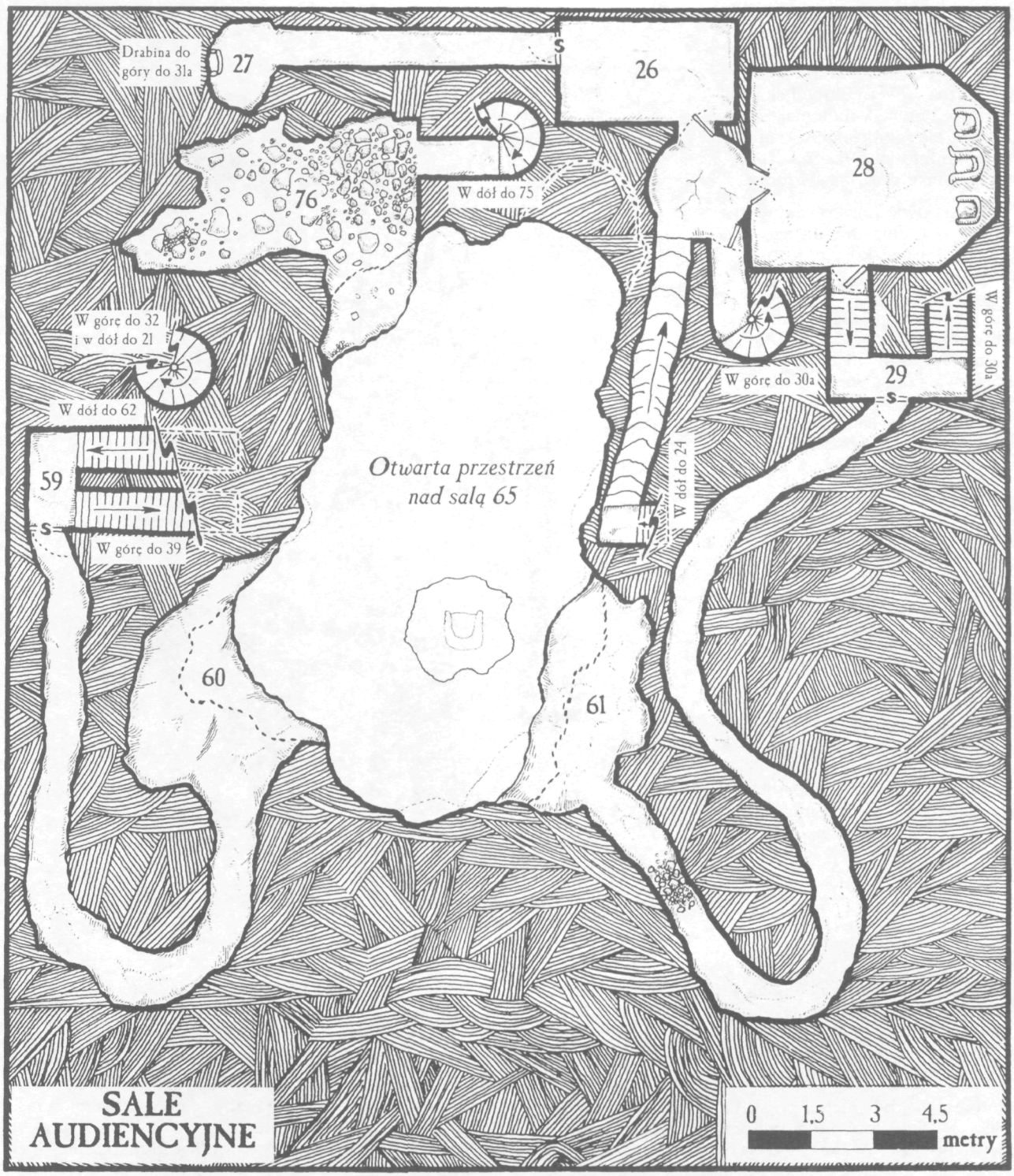
22. Pracownia*

Wejście do tego pomieszczenia zatarasowano skalnym zawałem, gdy stało się jasne, że padnie główna brama. Usunięcie przeszkody zajmie postaciom 8 roboczo-godzin (mogą pracować nie więcej niż dwie osoby na raz; krasnoludy odgruzowują dwa razy efektywniej).

Sala wygląda dokładnie tak, jak ją zostawiono sto lat temu. Stoi tu kilka dużych warsztatów i koksownik wciąż wypełniony do połowy węglem oraz drewnem. Na stanowiskach leżą małe świdry, pilniki, tarniki, piły, szydła oraz inne narzędzia, a warstwa starych wiórów i opiłków świadczy o tym, że niegdyś sprzętu używano intensywnie.

W pomieszczeniu jest wilgotno, więc większość przedmiotów przerdzewiała, stając się bezużyteczna – wszystkie są w kiepskim stanie i użyte do wytężonej pracy bądź bez należytej troski rozlecą się.

Pod jednym z warsztatów stoi mała, żelazna, zamknięta skrzynia. Klucz leży wśród narzędzi i po dokładnym przeszukaniu da się go znaleźć – jednak złamie się w zamku, chyba że używająca go postać ma umiejętność *otwierania zamków* i wykona udany test **Zr**. Skrzynię można też otworzyć wytrychem (**JZ** 20, każde niepowodzenie blokuje zamek na dobre) lub rozbić (**Wt** 3, **Obr** 6).

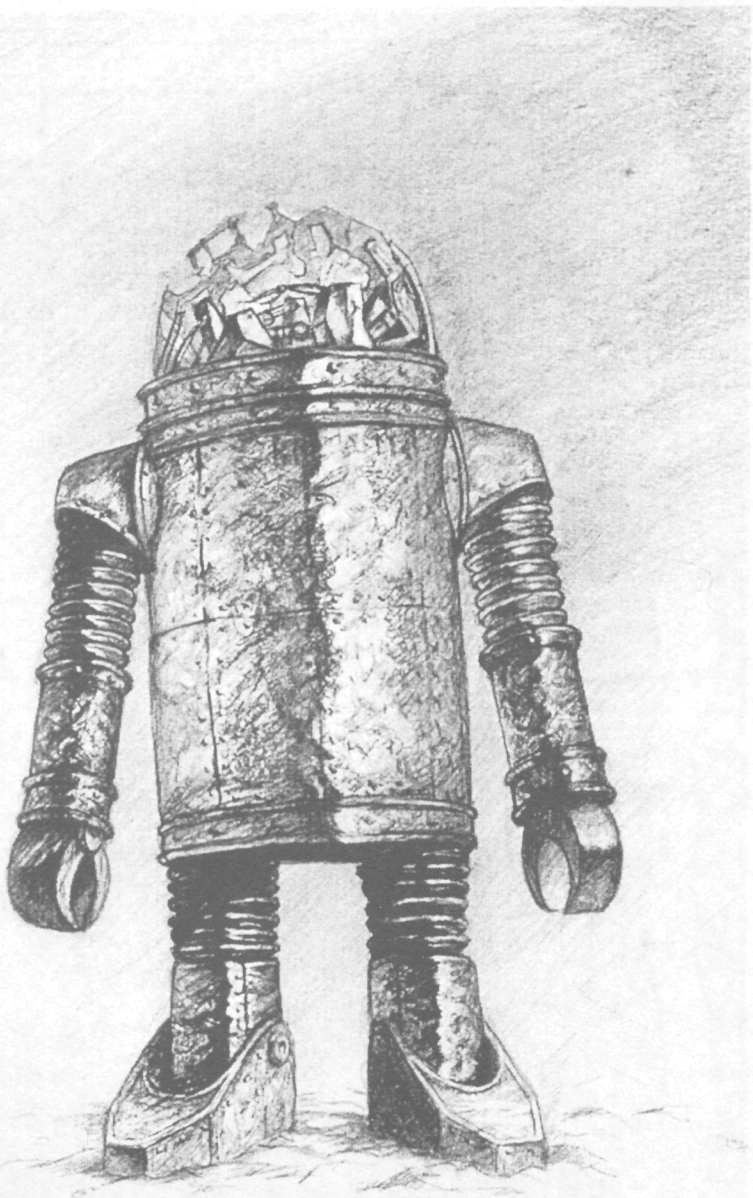


W środku znajduje się ogromna ilość pergaminów, notatek, szkiców i planów na temat wszelkiego rodzaju mechanicznych urządzeń – od zupełnie prostych zamków i pułapek do olbrzymich, nieprawdopodobnie wyglądających machin oblężniczych (również robota z magazynu pracowni 23, dalej). Żadnego z owych dokumentów nie zamieszczono w pomocach dla graczy, ale jeśli chcesz, możesz wykonać je sam. Pergaminy nie mają istotnej wartości, ale przedstawiciel Krasnoludzkiej Gildii Inżynierów gotów jest za nie zapłacić nawet 50 ZK.

23. Magazyn pracowni*

W tym pomieszczeniu nie ma jakichkolwiek mebli i jest ono trochę zimniejsze od okolicznach sal. Podłoga, ściany i sufit noszą ślady uszkodzeń jakby od jakiejś eksplozji.

W niszy stoi dziwny, metalowy obiekt wysokości 180 centymetrów o humanoidalnym kształcie. Ma niesamowity, cętkowany, rdzawo-zielony kolor i promieniuje bardzo słabą magią.



Dziwoląg jest tworem krasnoludzkiego rzemieślnika, autora planów z żelaznej skrzyni w lokacji 22. Przeszukując pergaminy można nawet odkryć kilka szkiców i notatek na temat znaleziska, ale nie dostarczą one żadnych informacji poza faktem, że miał to być jakiś robot.

Twór ma dwie pniakowate nogi i parę dość długich rąk. Jego korpus jest beczkowaty i pokrywają go liczne ryty oraz runy. Wielgachna głowa wydaje się niedokończona – ma kształt otwartej z przodu półkuli z przydrutowanymi z tyłu dwoma kawałkami ciemnych skał. Wokół kamieni widać mnóstwo skomplikowanych mechanizmów – w większości zniszczonych. W metalowej obudowie kłębi się plątanina drutów, krążków i kół-przekładni.

Kiedy orki zaatakowały wejście, twórca maszyny rozpaczliwie próbował ją uruchomić, w nadziei, że automat przyda się w bitwie. Niestety, konstrukcja miała kilka usterek i metalowa postać nie mogła dać żadnych „oznak życia". Tuż przed upadkiem głównej bramy podjęto ostatnią, desperacką próbę „ożywienia" robota za pomocą potężnej elementalnej magii – znów bezskutecznie. Krasnoludy zmuszone były porzucić automat i rejon pracowni został zasypany.

Choć rozmaite próby „ożywienia" twora się nie powiodły, nie były całkiem daremne. Przez ostatni wiek do metalowej obudowy z wolna napływała elementalna moc, jednak nie miał jej kto ukształtować. Robot jest świadom – o ile można tak powiedzieć – że jego stwórcy rozpaczliwie chcieli, by kogoś zabił, ale nie otrzymał żadnych intrukcji, według których miałby postępować.

Automat stoi bez ruchu, dopóki ktoś nie zbliży się do niego na odległość 3 metrów (zasięg jego ograniczonych zmysłów). Wówczas zbierze skromną energię i rzuci się do ataku. Po aktywacji będzie błąkał się bez celu i atakował wszystkie żywe istoty, które napotka.

24. Sala recepcyjna*

Lokacja 24a to szeroki podest u szczytu schodów, prowadzących do komnaty 12 i głównego wejścia. Korytarz wiedzie do kompleksu pracowni (22-23), a w drugą stronę do recepcji i sal audiencyjnych.

Pokój recepcyjny pełnił dawniej funkcję poczekalni sali przyjęć (lokacja 28). Mające 3 metry wysokości pomieszczenie zdobiły niegdyś arrasy, zniszczyły je jednak barbarzyńskie orki. W sali mieści się teraz wojskowy punkt dowodzenia ekspedycji.

W centrum biura, które urządził tu Brogar, stoi duży, trochę rozchwiany stół, sklecony ze starych mebli. Na blacie rozłożono rozmaite mapy – jedna pokazuje krasnoludzką marszrutę do Kadar-Gravning, druga – częściowy plan okolic twierdzy. Nie ma tu map samej warowni. Na stole leży też sporo dokumentów dotyczących logistyki ekspedycji – zapasów, uzbrojenia itd. Są one niezbędne do kierowania wyprawą i nie przedstawiają wartości dla nikogo poza jej dowódcą.

Tajne przejście do lokacji 25 było niegdyś ukryte za arrasem, więc nie uczyniono wiele, by je zamaskować. Jakieś 1,2 metra nad podłogą, w drzwiach, znajduje się wizjer. Chociaż drzwi są widoczne, otwierający je mechanizm – lepiej ukryto i trzeba przeszukać salę, by go znaleźć. Jest nim mały, wciskany w ścianę bolec, zamontowany metr nad podłogą pół metra na lewo od przejścia.

W suficie nad drzwiami do lokacji 24a i drzwiami, zamykającymi drogę do sali audiencyjnej, można dostrzec szerokie szczeliny. Przypuszczalnie opadają tędy kraty, ale nigdzie nie widać, jak się je opuszcza – mechanizm znajduje się w pomieszczeniu 25.

25. Wartownia*

To małe pomieszczenie było niegdyś ukrytą wartownią, z której strażnicy mogli obserwować gości w lokacji 24. Drzwi zostały wzmocnione (**Wt** 6, **Obr** 30), a zamontowana w nich od wewnątrz gałka blokuje mechanizm, otwierający je z recepcji – jeśli ktoś zamknie się w środku, nikt inny nie otworzy przejścia.

W pomieszczeniu znajduje się tylko duża, wystająca z podłogi dźwignia. Uruchamia ona maszynerię zamykającą wyjścia z sali 24 – dwie ciężkie, żelazne kraty, opadające przed wrotami do lokacji 24a i przed drzwiami na schody. Każda z krat waży 5000 punktów obciążenia oraz **Wt** 8 i **Obr** 50.

26. Kwatera dowódcy*

To pomieszczenie, będące dawniej kwaterą dowódcy straży, zajął teraz Brogar. Koc, tobołek oraz inne rzeczy krasnoluda leżą starannie ułożone pod ścianą. W rogu spoczywa zwinięty sztandar jednostki z godłem młota uderzającego w płaską górę. Na drzwiach wisi przybita sztyletem kopia *Pomocy dla graczy nr 2.*

Tajne przejście do lokacji 27 otwierają *dwa* panele zainstalowane po obu stronach przejścia pół metra nad podłogą. Trzeba je znaleźć oddzielnie i wcisnąć równocześnie. Sekretne drzwi i panele są bardzo dobrze ukryte (modyfikator -10 podczas poszukiwań). Krasnoludy nie wiedzą ani o przejściu, ani o lokacji 27.

27. Tajemny szyb

Od wewnątrz drzwi można otworzyć za pomocą zwykłej gałki. Mocna, żelazna drabina prowadzi do pomieszczenia 31a.

28. Sala audiencyjna

Z dawnego splendoru tej sali pozostały jedynie trzy kamienne trony w jej zachodnim końcu. Pomieszczenie ma 4,5 metra wysokości i widać w nim ślady po draperiach i arrasach, zdobiących niegdyś ściany. Można też dostrzec zamocowania szyn, z których zwisały przesłaniające tron portiery, jednak karnisze i kotary dawno zostały zniszczone przez orki. Wszędzie rzuca się w oczy bazgranina najeźdźców – głównie o zwycięstwie i torturowaniu krasnoludów. Środkowy tron jest trochę większy od pozostałych i nawet mimo pewnych zniszczeń, wygląda na najwspanialszy.

W pomieszczeniu mieści się teraz pracownia krasnoludzkich bakałarzy, poszukujących grobowca Hargrima. Pod ścianami leży tuzin kocy, przy każdym zaś stoi mała, starannie ułożona kupka rzeczy osobistych. Podłogę pokrywają wszelkiego rodzaju stare pergaminy, kawałki kamienia, wyblakłe obrazki, podniszczone sztychy i inne cacka. Żaden z pergaminów nie przyda się zbytnio bohaterom, ponieważ wszystkie ważniejsze dokumenty ma ze sobą Sundrim, a te, które pozostały, są tak niezrozumiałe i fragmentaryczne, że śmiałkowie nie doszukają się w nich sensu nawet z pomocą magii.

W sali można zwykle zastać paru śpiących krasnoludów i jednego lub dwóch pracujących w skupieniu nad ostatnimi odkryciami.

29. Półpiętro*

Samo półpiętro jest jedynie pustą płytą na schodach prowadzących z sali audiencyjnej do górnych komnat. Jednak na środku jego północnej ściany znajdują się ukryte drzwi, prowadzące na zachodni występ skalny ponad taflą jeziora. W pionowej części ostatniego stopnia pod podestem założono ruchomy panel, po którego odsunięciu ukaże się mała dźwignia. Jej pociągnięcie otwiera drzwi. Krasnoludy znają to przejście.

GŁÓWNE WEJŚCIE I APARTAMENTY KRÓLEWSKIE (LOKACJE 30-50)

30. Pokój rachmistrzów*

Lokacja 30a to półpiętro, na którym zbiegają się schody prowadzące w dół do lokacji 29 i w górę do pomieszczenia 31.

W głównej części komnaty pracowali szambelanowie i skrybowie, zarządzający napływającą do Kadar-Gravning dziesięciną. Choć w pomieszczeniu nie ma już pieniędzy ani zapisków z dawnych dni, inżynierowie ekspedycji uruchomili pułapkę, która strzegła niegdyś sali przed intruzami.

W korytarzu znajduje się uruchamiająca mechanizm naciskowa płyta. Jeżeli stanie na niej ciężar nie mniejszy niż 300 punktów obciążenia, z obu jej stron, w miejscach wskazanych na mapie, opadną grube kraty – każda waży 5000 punktów obciążenia i ma **Wt** 8, **Obr** 50. Jeśli pod spadającą kratą znajdzie się jakaś postać, musi wykonać udany test **I** (*uniki* +10), inaczej otrzyma pojedyńcze uderzenie z **Siłą** 8. W tym samym czasie w lokacji 26 dzwoni dzwonek.

Płyta naciskowa i szczeliny krat są dobrze zamaskowane, ale mimo to test na dostrzeżenie pułapki wykonuje się z modyfikatorem +10.

W suficie pomieszczenia znajduje się kamienna klapa (łatwo wykrywalna po zbadaniu stropu) prowadząca do ciasnego tunelu nad korytarzem. Można się nim doczołgać do systemu przeciwwag, stanowiącego serce pułapki i tylko stąd da się ją nastawić. Krasnoludy znalazły przejście i skorzystały z niego, „uzbrajając" mechanizm.

31. Przedsionek

W tym pomieszczeniu odbywały się prywatne audiencje; teraz stoi puste i jest tylko pokojem przechodnim. Krasnoludy nie wiedzą o tajemnym przejściu ani o drabinie prowadzącej do lokacji 27. Ukryte drzwi otwierają

się od zewnątrz po wciśnięciu wystającego z ich środka małego bolca, a od wewnątrz po naciśnięciu klamki. Klapa nie posiada zamknięcia i zarówno z góry, jak i z dołu można ją łatwo podnieść.

32. Wartownia

To pomieszczenie było ostatnim posterunkiem przed komnatami królewskimi i dostępu do nich strzegła niegdyś osobista straż monarchy. Obecnie mieszka tu 2-3 żołnierzy ekspedycji, pełniących funkcje posłańców i ochroniarzy przeszukujących piętro kapłanów i bakałarzy.

Krasnoludy nie spodziewają się żadnych intruzów i nie będą specjalnie czujne, chyba że zbliżający się śmiałkowie narobią sporo hałasu.

33. Sala tronowa

Sala tronowa ma 3,5 metra wysokości i – podobnie jak w sali audiencyjnej – widać w niej ślady po arrasach oraz draperiach, zagrabionych wiek temu przez orki. Część gobelinów za tronami nawet nadal wisi – wyblakłych i przegniłych, ale zasadniczo nietkniętych.

Jeden koniec pomieszczenia wypełnia półmetrowej wysokości półkoliste podium, na które wiedzie kilka szerokich stopni. Stoją na nim trzy kamienne trony – prawie identyczne jak te w sali audiencyjnej, tylko nie zeszpecone orkowymi gryzmołami. Wzdłuż krzywizny tylnej ściany, za siedziskami, stoi pięć naturalnej wielkości posągów krasnoludzkich wojowników, również wykonanych z kamienia.

Obecnie komnatę zajmuje Sundrim, który urządził tu sobie mieszkanie i pracownię. W jednym z rogów sali leży posłanie, a także skrzynka, zastępująca kapłanowi nocny stolik. Spoczywa na niej kilka dokumentów, dotyczących o ataku orków na twierdzę – nie zawierają one jednak żadnych istotnych informacji, a w każdym razie nic, co mogłoby się śmiałkom przydać.

Główna część pracy Sundrima – zbiór pergaminów i różnorodnych przedmiotów pochodzących z grobowców – leży na podłodze. Skuteczne przeszukanie tych materiałów pozwala znaleźć *Pomoce dla graczy nr 3-5* (wykonaj oddzielne testy dla zdobycia każdej rzeczy). Szanse na zastanie kapłana w sali wynoszą 35%.

Podium emanuje dość silną magią, ponieważ założono tu pułapkę, mającą chronić zasiadającego na tronie króla. Pułapka uruchamia się, jeśli jakaś żywa istota wkroczy na podest bez wymówienia odpowiedniego zaklęcia. Wymagane hasło, znane jedynie władcy i przekazywane z monarchy na monarchę, dawno zapomniano.

Krasnoludy wiedzą o pułapce, ale nie umieją jej rozbroić, więc po prostu unikają podium. Również Torgoch – który jako pierwszy wszedł do sali po zdobyciu twierdzy – zorientowawszy się, że nie usunie czaru, kazał swym żołnierzom omijać podest; dlatego też magia strzeże tronów po dziś dzień.

Gdy dojdzie do aktywacji pułapki, kamienne posągi ożyją i rzucą się na przebywającego na podium intruza, a następnie resztę żywych istot w komnacie. Statuy nie będą ścigać wrogów poza pomieszczenie, ale zajmą pozycje przy drzwiach, gotowe zaatakować każdego, kto spróbuje wejść. Posągi wrócą na miejsca jedynie na rozkaz osoby, znającej stosowne, zapomniane dziś zaklęcie. Inaczej będą walczyć do końca lub do momentu, aż wyprą przeciwników z sali.

34. Komnata królowej*

Drzwi do tej komnaty były zamknięte na klucz (**JZ** 30), który rzemieślnicy z ekspedycji dorobili i ma go teraz Sundrim. Sala jest całkiem pusta, a to, co znaleziono w niej po orkach, zabrano do zbadania. Pomieszczenie wydaje się zimne i ciemne bez względu na to, jakie światło się tu pali. Nawet przy najsilniejszym oświetleniu w kilku rogach stale zalegają cienie.

W komnacie zginęła bestialsko zamordowana przez orki ostatnia królowa Kadar-Gravning, Kervista. Po śmierci dusza władczyni, nie otrzymawszy należnego pochówku, pozostała w świecie żywych i czai się teraz w tej sali. Mimo obecności zjawy, krasnoludom z ekspedycji udało się dostać do komnaty i przy wsparciu kapłanów wynieść znalezione tu rzeczy. Rojaliści wiedzą o duchu królowej, lecz póki co nie umieją się go pozbyć, więc zamknęli szczelnie pomieszczenie.

Uwięziona zjawa rzuci się na każdego, kto wejdzie do komnaty. Pełniejszy opis umiejętności i motywów działania ducha przedstawiono w części *Charakterystyki*.

35. Sień królewskiej sypialni*

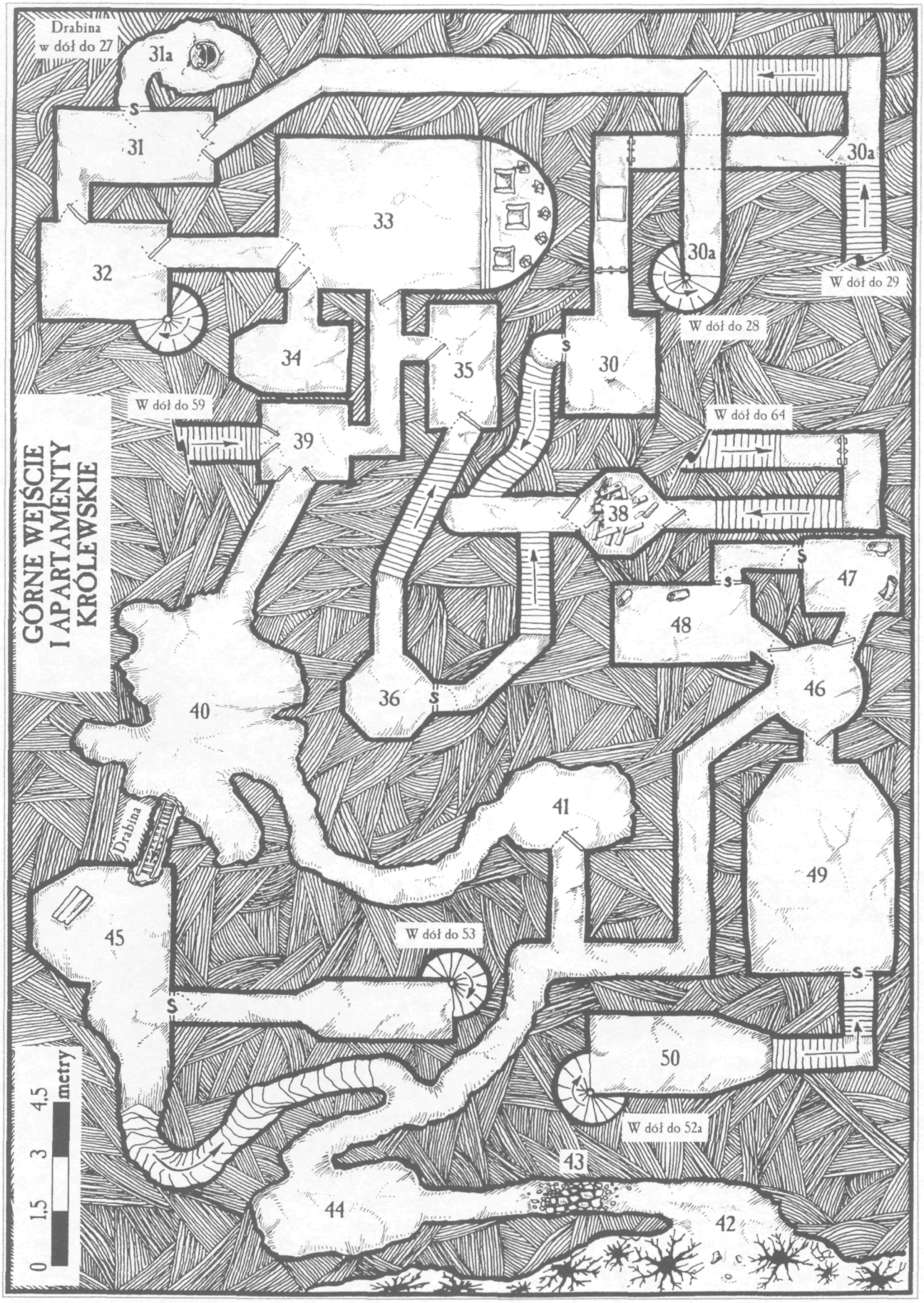
Podobnie jak w komnacie królowej, wszystkie meble wyniosły stąd orki albo Sundrim z pomocnikami. W sali jest tylko kilka ozdobnych reliefów groteskowych twarzy – w celu uświadomienia sobie, że wizerunki przedstawiają postacie z krasnoludzkiej mitologii, krasnoludy i bakałarze mogą wykonać test **Int**.

W dawnych czasach dwa reliefy znajdowały się na wschodniej ścianie, a po trzy na każdej z pozostałych, z wyjątkiem północnej (gdzie nie było żadnych). Dziś w nienaruszonym stanie zachowało się tylko pięć – jeden na południowej oraz po dwa na wschodniej i zachodniej ścianie. Z innych pozostały jedynie resztki potłuczonego kamienia. W jednej ze zniszczonych płaskorzeźb – tej w północnym krańcu zachodniej ściany – znajduje się mechanizm rozbrajający pułapkę z królewskiej sypialni. Za dawnych czasów wyłączało się go przez wciśnięcie języka, jaki wystawał z twarzy; dziś z wyłącznika pozostał tylko płaski kawałek metalu, widoczny wśrod wyszczerbionej skały (można go normalnie znaleźć).

36. Królewska sypialnia*

Podobnie do innych królewskich komnat także i to pomieszczenie oczyszczono z zawartości. Ściany sali zdobią reliefy groteskowych twarzy, przypominających te z sieni. Pierwotnie na każdej ze ścian (z wyjątkiem południowej) znajdowały się po dwie płaskorzeźby. Dziś w nienaruszonym stanie są obie z południowo-wschodniej ściany oraz po jednej ze wschodniej, północno-wschodniej, północno-zachodniej i południowo-zachodniej.

Jeśli do komnaty wejdzie jakakolwiek żywa istota, która nie wyłączyła wcześniej pułapki w sali 35, kamienne twarze wykrzywi złośliwy grymas i zaczną one przeraźliwie wyć. Rundę później z ust każdej całej płaskorzeźby wydobędzie się jaskrawe, półprzezroczyste światło, z którego uformuje się niematerialna, humanoidalna postać.


Drabina w dół do 27
31a
31
32
33
30a
30a
W dół do 29
W dół do 28
34
35
30
W dół do 59
W dół do 64
39
38
47
48
46
36
40
41
49
Drabina
45
W dół do 53
50
W dół do 52a
43
44
42
GÓRNE WEJŚCIE I APARTAMENTY KRÓLEWSKIE
0 1,5 3 4,5 metry

Te postacie to zjawy – duchy królewskich strażników, którzy ślubowali chronić monarszej sypialni nawet po śmierci. Zjawy są uwiązane w pułapce i zachowały jedynie świadomość, że muszą atakować wszystkie wchodzące do sali żywe istoty, które jej nie wyłączyły. Dawniej istniało zaklęcie, mogące odesłać stwory tam, skąd przybyły, ale teraz nikt go nie pamięta. Ożywieńców nie da się przekonać do odstąpienia (nie mógłby tego nawet zrobić sam król; cóż, wszyscy żywi są do siebie podobni).

Poza zjawami, aktywacja pułapki wywołuje jeszcze jeden – subtelniejszy – efekt. Jeśli ktoś uruchomi mechanizm, ze wschodniej ściany komnaty wysunie się lekko jeden z kamieni. Ponieważ twórcy pułapki chcieli, by go dostrzeżono, przy przeszukiwaniu sali należy doliczyć modyfikator +20. Po wyjęciu kamienia, ukazuje się wnęka, w której spoczywają trzy brązowe, ozdobne klucze. Każdy jest oznaczony pojedyńczym krasnoludzkim symbolem: na jednym widnieje znak runiczny H, na drugim D, a na trzecim F. Klucze nie pasują do żadnego z zamków w Kadar-Gravning i stanowią zwykły fałszywy trop – mają jedynie odwrócić uwagę znalazcy i sprawić, by zaprzestał poszukiwań w sali. Jeśli do aktywacji pułapki nie dojdzie, skrytka pozostanie schowana, a szanse jej wykrycia znacznie zmaleją (modyfikator -30).

Tajne przejście do lokacji 37 otwiera się po naciśnięciu płytki w miejscu, gdzie zdobiąca niegdyś fałszywą ścianę twarz miała lewe oko. Przycisk łatwiej znaleźć (modyfikator +20), bo po zniszczeniu rzeźby część mechanizmu jest widoczna.

37. Korytarz do skarbca*

Poza dwoma ukrytymi, górnymi wejściami, w korytarzu znajduje się też pułapka. Jest ona całkowicie magiczna i nie można jej wykryć bez użycia czarów.

Drzwi do lokacji 38 emanują aurę magii. Jeśli dotknie ich ktoś nie posiadający żadnego z królewskich amuletów Kadar-Gravning, pułapka się uruchomi. Jedyne ocalałe z orkowej grabieży amulety można znaleźć na ciałach w grobowcach władców.

Gdy dojdzie do aktywacji pułapki, zaklęcie przywoła dwa żywiołaki ognia o wielkości „5". Jeden pojawi się przy drzwiach do skarbca, obejmując płomieniami każdą postać stojącą nie dalej niż metr od wejścia (zada jej wtedy obrażenia równe trafieniu z **Siłą** 5), drugi zaś ukaże się w półkolistej apsydzie w przeciwległym końcu korytarza. Oba żywiołaki pośpieszą potem ku sobie, i pośrodku tunelu połączą się w jedną istotę o wielkości „10". Powstały stwór powędruje później w dół korytarza, atakując wszystkie żywe stworzenia, jakie spotka na swej drodze, a kiedy dotrze do drzwi, zniknie.

Pułapka należy do „samouzbrajających się". Po zniknięciu żywiołaka, kolejne dotknięcie drzwi spowoduje ponowne przywołanie stworów.

38. Skarbiec*

Orkom udało dobrać się do skarbów – przynajmniej niektórych – i zabrać wszystko, co miało jakąś wartość. Wyraźnie widać, że pomieszczenie zostało splądrowane – wokół walają się połamane meble (niektóre z nich zwęglone), a na środku leży stos różnorakich gratów. Pośród sterty można znaleźć *Pomoc dla graczy nr 6.*



Prowadzące do schodów w dół drzwi są zaryglowane od wewnątrz. Odkrywszy inne przejścia do grobowców, orki nigdy nie zadały sobie trudu odsunięcia rygli.

39. Wartownia*

Rozstawieni tu strażnicy bronili wejścia do komnat królewskich od północy. Pomieszczenie stoi teraz puste. Drzwi do lokacji 40 są otwarte, ale w razie alarmu krasnoludy je zamkną.

40. Kaplica

Dla niewprawnego obserwatora będzie to całkiem naturalna jaskinia. Tak jednak nie jest – komnatę wykuto z zamiarem pokazania krasnoludzkiego ideału dziewiczej groty. Aby odkryć ten fakt, krasnoludy oraz postacie z umiejętnością *górnictwo* mogą wykonać test **Int** (krasnoludy z modyfikatorem +10).

W komnacie widać kilka stalaktytów i stalagmitów, ale żaden nie wyrasta tam, gdzie mógłby tarasować przejścia. Podłoga nie jest wyłożona płytami, a mimo to bardzo równa i gładka – nawet gładsza niż w grotach wymytych przez wodę. Sufit znajduje się na wysokości zaledwie 3 metrów, co u nie-krasnoludów może wywołać wrażenie ciasnoty.

Sama kaplica mieści się w dziewiczo wyglądającej bocznej komorze, jaką odgradzała niegdyś żelazna krata. Kratę oraz miejsce, którego chroniła, dawno zniszczyły już orki. Teraz pozostała tu jedynie sterta skalnych odłamków, przysypujących resztki ołtarza.

Każdy, kto dokładnie zbada ołtarz, po udanym teście **I** (*wykrywanie pułapek* +10, *kamieniarstwo* +10) dojdzie do wniosku, że chyba był on przesuwalny. Cokół może popychać do trzech osób na raz – dodaj wartości ich **Sił**, pomnóż przez 5%, a obliczysz, jakie mają szanse na poruszenie bloku. Na przykład, jeśli próbę podejmą trzy postacie o **Siłach** 3, 4 oraz 5, prawdopodobieństwo sukcesu wyniesie (3 + 4 + 5) x 5% = 60%. Zamiast mocować się z cokołem, śmiałkowie mogą też rozbić szczątki – to, co pozostało, ma **Wt** 8, **Obr** 12.

Jeśli ołtarz zostanie przesunięty bądź zniszczony, w podłodze ukaże się otwór. Widać w nim mocną, żelazną drabinę, prowadzącą w dół do lokacji 45. Na szczycie drabiny rzuca się w oczy silnie zardzewiały, metalowy rygiel, który trzymał cokół – stąd kłopoty z poruszeniem bloku.

Po odkryciu zejścia, pozwól każdej postaci wykonać test **I** (*wykrywanie pułapek* +10). Sukces oznacza, że w wydrążonym szczeblu drabiny zauważy ona zwinięty pergamin (*Pomoc dla graczy nr 7*).

41. Przedsionek

W tej małej komnacie zbierali się kapłani przed ceremoniami w głównej kaplicy (lokacja 40). Drobiazgi, które się tu znajdowały, rozgrabiły orki i sala stoi teraz pusta.

42. Górne wejście

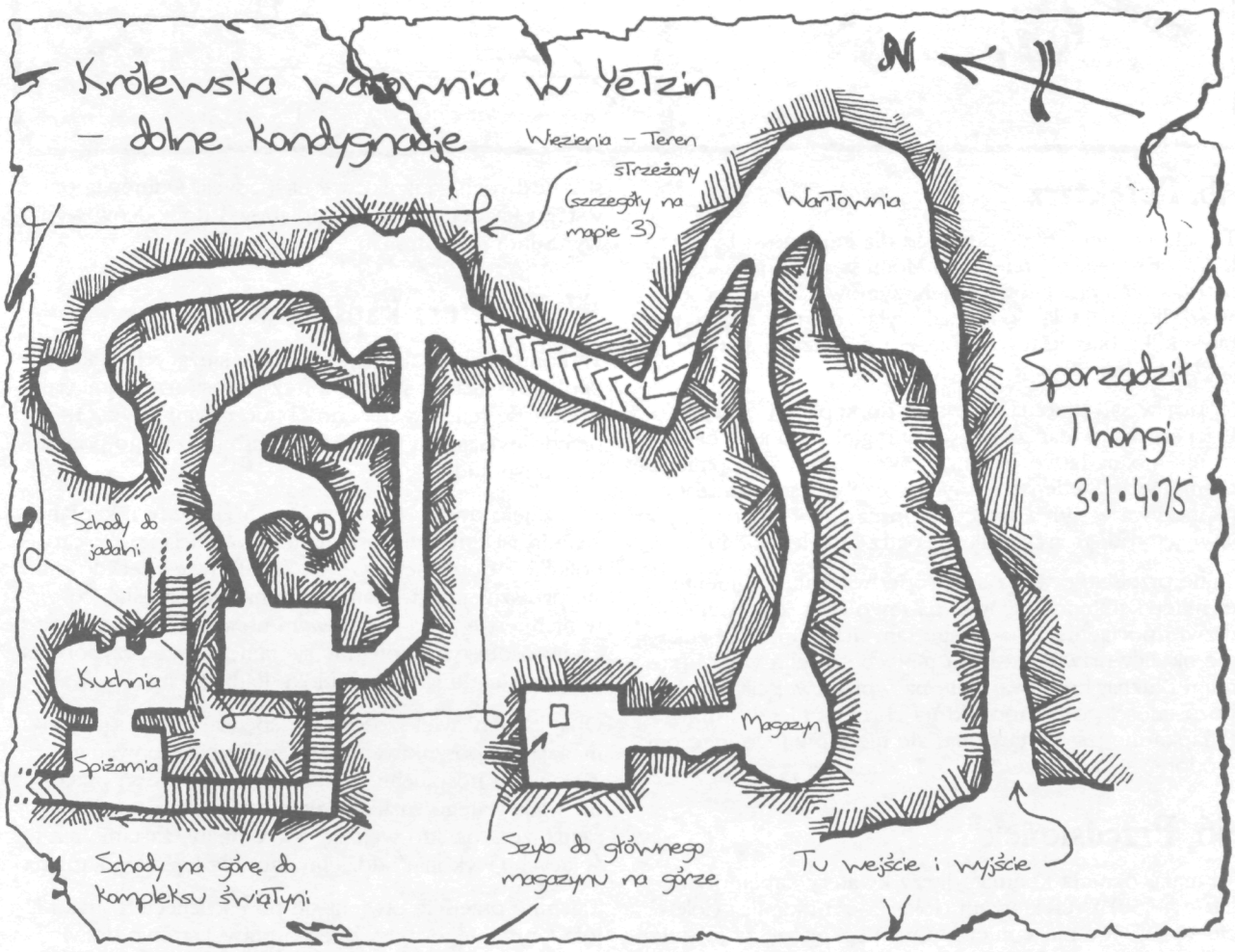
Górne wejście to tylko mała dziura, przesłonięta częściowo drzewami i krzewami. Krasnoludy rozstawiły tu 2-3 strażników, wypatrujących intruzów.

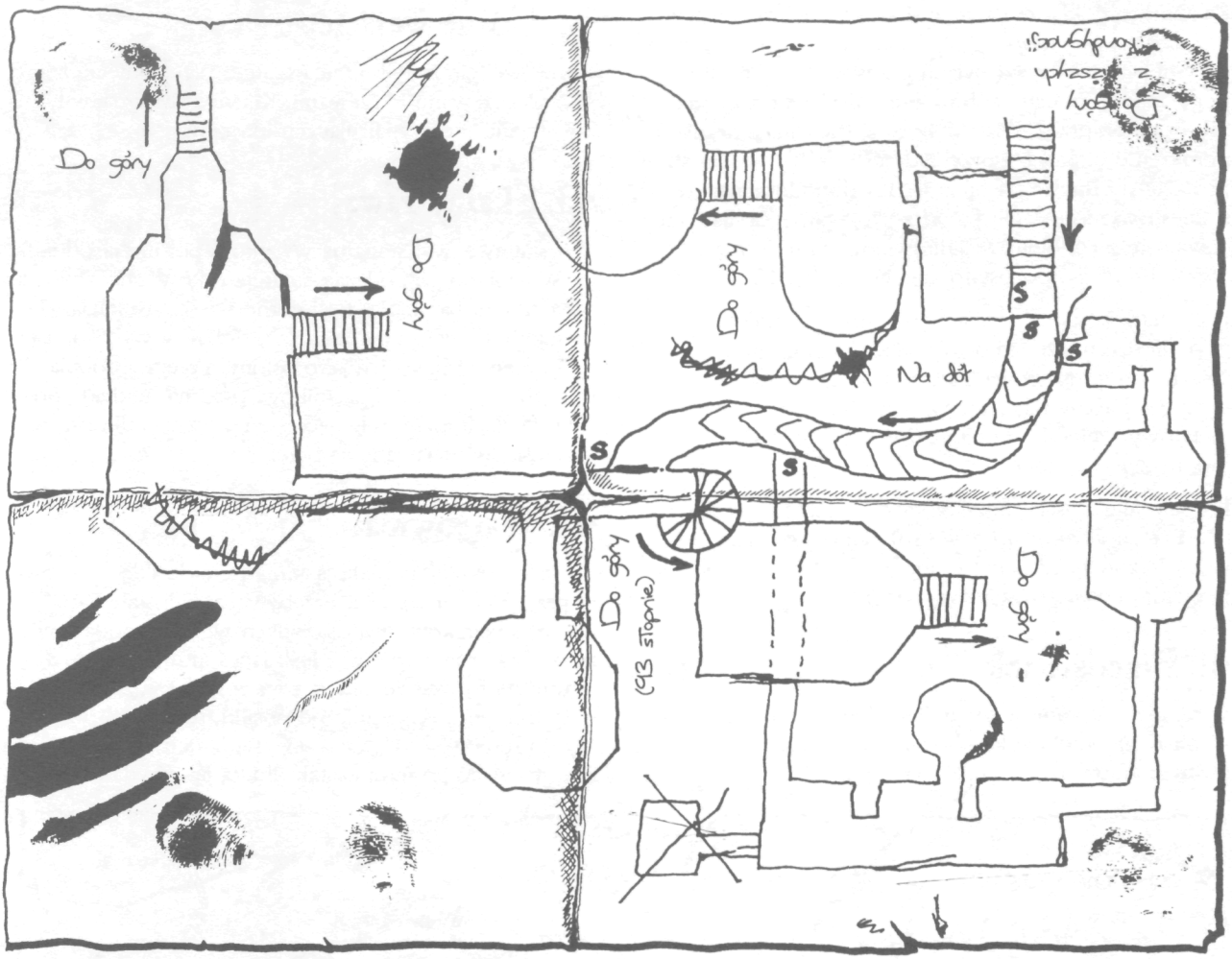
43. Skalny zawał

Ten skalny zawał sięga na wysokość pół metra od sufitu. Wywołano go podczas natarcia orków, chcąc usypać w korytarzu barykadę. Jeśli górne wejście (lokacja 42) zaatakuje liczna grupa intruzów, strażnicy wycofają się za kamienie i użyją ich jako osłony. Potem spróbują powstrzymywać tu napastników, póki nie nadejdą posiłki. Postacie przeczołgujące się podczas walki przez przeszkodę, uznawane są przez rundę za *leżące*.

44. Wartownia

Tak jak dawniej, ta mała jaskinia pełni funkcję wartowni przy górnym wejściu. Przebywa w niej stale 7-10 (k4+6) strażników, wyposażonych w cztery dodatkowe kusze oraz róg alarmowy. Jeśli jacyś intruzi przypuszczą szturm na to wejście, jeden z wartowników zadmie w instrument i pobiegnie po posiłki, reszta zaś pośpieszy do rumowiska (lokacja 43). Będą tam walczyć i utrzymywać posterunek tak długo, jak się da.





45. Refektarz

Tę salę powiększono specjalnie dla kapłanów, by służyła im za świetlicę i refektarz. Mogli w niej spędzać wolny czas oraz przyjmować pielgrzymów i innych gości. W środku znajdują się niemal wyłącznie niszczejące meble – kilka butwiejących krzeseł i prowizoryczny stół. Na blacie leży *Pomoc dla graczy nr 8.*

Stojąca w sali drabina prowadzi do kaplicy (lokacja 40). U jej szczytu widać zardzewiały rygiel – po jego otworzeniu można łatwo odsunąć cokół i wejść do pomieszczenia wyżej. Jeden z górnych szczebli jest wydrążony i spoczywa w nim *Pomoc dla graczy nr 7* (chyba że już ją wyjęto od strony kaplicy – patrz opis lokacji 40).

Tajne przejście otwiera się po podważeniu fragmentu cienkiej, kamiennej licówki na lewo od sekretnych drzwi i pociągnięciu ukrytego tam uchwytu. Przeszukanie okolicy ujawni też kilka małych szczelin wokół framugi i luźną, brukową płytę na wprost wejścia. Są to pozostałości po pułapce, która chroniła niegdyś drzwi. Pułapka nie jest nastawiona, ale nie mów tego graczom – odpręż się i dobrze baw, gdy spróbują ją rozbroić.

46. Przedsionek*

Ta mała, okrągła komnata łączy kwatery kapłanów (lokacje 47-50) z refektarzem (lokacja 45) i kaplicą (lokacje 40-41). Nie ma w niej żadnych sprzętów, za to stale stoi tu dwóch strażników z ekspedycji. Odmówią oni wstępu każdemu oprócz kapłanów i dowódców wyprawy (Sundrima i Brogara).

47. Kwatera kapłanów*

Ta komnata była niegdyś sypialnią służących w kaplicy kapłanów. Ściany pokrywa fryz z płaskorzeźbami (jak większość reliefów, mocno obtłuczonymi przez orki), przedstawiającymi Grungniego, prowadzącego pod ziemią krasnoludy.

Salę zajęło dwóch towarzyszących ekspedycji kapłanów – Kadri i Dern. Ich posłania leżą pod ścianą obok tobołków z dobytkiem. Gdyby śmiałkowie zdecydowali się przeszukać zawiniątka, sam musisz określić, co w nich jest – poza zapasowym ubraniem i innymi rzeczami osobistymi powinny się tam znaleźć przybory kapłańskie, takie jak szaty, bloki, kadzidła itp.

Obaj kapłani większość czasu spędzają poza salą, pomagając w poszukiwaniu królewskich grobowców. Z powodu pośpiechu, z jakim prowadzone są prace, nie mają stałego rozkładu dnia: istnieje bazowe 25% szans, że ktoś, kto wejdzie do komnaty, zastanie ich tu śpiących (wykonaj oddzielny rzut dla każdego kapłana).

Tajemne przejście otwiera się po naciśnięciu ostrza kilofa Grungniego w rzeźbie po prawej stronie drzwi.

48. Kwatera kapłanów*

To pomieszczenie wygląda niemal identycznie jak lokacja 47. Zajmuje je dwóch innych kapłanów ekspedycji – Yanni i Bradni.

49. Sień kwatery naczelnego kapłana*

W dniach przed inwazją orków to duże pomieszczenie służyło głównemu kapłanowi Kadar-Gravning za przedpokój. Sala została ograbiona przez najeźdźców, którzy na dodatek obtłukli biegnące wzdłuż jej ścian fryzy.

Mechanizm otwierający tajne przejście jest ukryty za luźnym fragmentem licówki zaraz na lewo od drzwi. Za kamieniem zamontowano dźwignię, którą można przesunąć w górę lub w dół – na to przynajmniej wskazują widoczne w skale szczeliny. Bliższe zbadanie otworów ujawni, że w górnym kryje się strzałka, która wystrzeli, jeśli drążek znajdzie się na dole.

Strzałka trafia w cel z **US** 75 (zawsze będzie to ramię lub korpus; gdyby wypadł inny wynik, rzuć ponownie). Uderza z **Siłą** 2 i jest pokryta cienką warstwą lepkiej, żywicznej substancji. Była to niegdyś śmiertelna trucizna, ale w ciągu stu lat, w których pułapki nie używano, straciła moc. Oczywiście, śmiałkowie nie mogą o tym wiedzieć, chyba że badając pocisk, postać z umiejętnością *warzenia truzcizn* wykona udany test **Int**.

50. Kwatera naczelnego kapłana*

Ta komnata została całkiem ogołocona i teraz jest jedynie przedłużeniem klatki schodowej, prowadzącej w dół do lokacji 52a. Staranne zbadanie zejścia ujawni luźną płytę w kolumnie, wokół której biegną spiralne schody. Po podważeniu płyty (da się ją wyjąć bez wysiłku) ukaże się wydrążona wnęka. W środku znajduje się skórzana sakiewka, zawierająca tuzin złotych monet z podobizną przedostatniego władcy Kadar-Gravning, króla Vragni (trochę większych od imperialnych złotych koron; monety są warte 23/– każda) i zwinięty pergamin, przewiązany woskowanym sznurkiem – *Pomoc dla graczy nr 9.*

KONDYGNACJA GROBOWCÓW (LOKACJE 51-82)

51. Korytarz

Tajemne przejście prowadzące do lokacji 18 otwiera się po naciśnięciu panelu w ścianie *naprzeciw* sekretnych drzwi.

W korytarzu założono pułapkę, która się uruchomi, jeśli na płycie naciskowej między wejściami do lokacji 52 i 58 stanie ciężar powyżej 300 punktów obciążenia. Pułapkę można rozbroić, zwalniając mały uchwyt, dobrze ukryty w szparze za framugą drzwi do lokacji 52 (modyfikator -20 do znalezienia) lub otwierając dwuskrzydłowe wrota do lokacji 58. Po uruchomieniu pułapki, przejście do lokacji 58 zostanie odcięte, gdyż w poprzek wrót opadną dwie kraty. Wrota można wtedy otworzyć tylko za pomocą magii lub rozbijając przeszkody (**Wt** 6, **Obr** 32).

W tym samym czasie z fałszywego panelu w suficie wyleci chmura zarodników i zasypie cały korytarz. Postacie w korytarzu muszą wykonać udany test **Wt**, inaczej na 2-5 minut dostaną ciężkich mdłości i zawrotów głowy (-10 do wszystkich testów). Potem nieprzyjemne objawy stopniowo osłabną (przez następne pół godziny -5 do testów).

Opcjonalnie możesz pozwolić śmiałkom uciec z korytarza nie nawdychawszy się zarodników. Bohaterowie muszą najpierw przejść test **I** (by wstrzymać oddech na czas), a następnie opuścić tunel w liczbę rund równą ich **Wytrzymałości**. Jeśli *biegną* lub robią coś innego poza wychodzeniem z korytarza – na przykład pomagają osobom zaatakowanym już przez zarodniki – muszą w każdej rundzie wykonywać udane testy **Wt**, by nie oddychać. Postacie, które skupią się na własnym bezpieczeństwie, nie powinny mieć kłopotów z wydostaniem się z trującej chmury.

Zarodniki osiądą po 10 minutach, choć istnieje 10% szans na rundę, że każdy gwałtowniejszy ruch w korytarzu (np. walka) wzburzy na tyle dużo spor, by testy trzeba było powtórzyć.

52. Magazyn*

W tej komnacie przechowywano niegdyś wszystkie akcesoria religijne, niezbędne do odprawiania ceremonii w świątyni (lokacja 58). Zagrabiły je orki, ale ekspedycja przywiozła ze sobą własny sprzęt kapłański i trzyma go teraz tutaj.

Pod wschodnią ścianą stoi para wspaniale wykonanych, zdobionych tarcz, obok zaś leżą dwa jednoręczne topory o posrebrzanych ostrzach. Nieopodal dużego zwierciadła w żelaznej ramie o mur opiera się berło z zatkniętą na czubku bryłką błyszczącej, czarnej skały. Na brzegach oraz z tyłu ramy widnieją jakieś runy – osoba znająca *tajemny krasnoludzki* rozpozna te symbole, ale ich sekwencja zdaje się nic nie znaczyć.

W pobliżu leży kilka wysokich, żelaznych lichtarzy i zwitek workowego płótna z trzema mosiężnymi trybularzami. Obok na podłodze stoi mała szkatułka. Nie jest zamknięta na klucz i zawiera pół tuzina bloków kadzidła (każdy inny) oraz niewielkie skórzane etui z przyborami do pisania – czterema żelaznymi piórami i słoikiem atramentu.

Na składanym stoliku pośrodku pomieszczenia leży plecak ze starannie złożoną szatą. Jest ona bogato wyszywana złotymi i srebrnymi nićmi; można ją sprzedać za 75 ZK. Strój stanowi kopię szat głównego kapłana Kadar-Gravning i odtworzono go na podstawie fragmentarycznych zapisków.

53. Wartownia

Dawniej znajdowała się tu wartownia broniąca wejścia do świątyni (lokacja 58) przez sale 55 i 57. Teraz pomieszczenie jest tylko pustym pokojem przechodnim.

54. Przedsionek

Widoczna tu drabina prowadzi w dół do lokacji 10. Choć wciąż jest w dobrym stanie, to pod każdą postacią

o wadze (włącznie z ekwipunkiem) ponad 300 punktów obciążenia może zarwać się jakiś szczebel z prawdopodobieństwem 1% za każdy punkt, o jaki ta granica zostanie przekroczona. Jeśli dojdzie do nieszczęścia, pechowiec musi wykonać udany test **I** (*akrobatyka* +10, *wspinaczka* +10), inaczej spadnie z 2k6 metrów.

55. Zakrystia*

W tym pomieszczeniu kapłani przechowywali szaty liturgiczne. Ze wszystkich ścian wystają haczyki, a na dziewięciu z nich wiszą zrekonstruowane stroje, jakie przywiozła ze sobą ekspedycja. Szaty nie są tak bogato wyszywane jak ubiór głównego kapłana z lokacji 52, ale można je sprzedać nawet po 50 ZK za sztukę. Obok każdego stroju stoi drewniany pastorał; pastorały zdają się być antykami i na każdym widnieją jakieś dwa runiczne znaki, takie same, jak na ścianie koło wieszaka, na którym wiszą szaty.

Wspomniane stroje będą bardzo pomocne w świątyni, więc się upewnij, że śmiałkowie zwrócą na nie uwagę (nowe szaty w starym labiryncie to wskazówka mająca podkreślić znaczenie ubiorów). Jeśli bohaterowie założą stroje, nie omieszkaj wspomnieć, że uszyto je na krasnoludy.

Istnieje 25% szans, że drużyna natknie się w sali na jednego z bakałarzy ekspedycji, spisującego runy ze ściany, potrząsającego głową i mruczącego coś do siebie. Krasnoludzcy uczeni próbują ustalić znaczenie tych symboli, zwłaszcza że identyczne znaki znaleziono na dziewięciu pastorałach ocalałych z grabieży kompleksu. W rzeczywistości, runy są jedynie inicjałami – każdy ze starych kapłanów miał własny wieszak oraz pastorał z monogramem. Oczywiście, nie ma sposobu, by śmiałkowie to odkryli, ale Ty, jako MG, masz prawo wiedzieć.



56. Ślepy korytarz

Ten korytarz wygląda na część starego kompleksu jaskiń i kończy się ślepym zaułkiem. Postacie o umiejętnościach *wykrywanie magii* czy *rozpoznawanie magicznych przedmiotów* mogą wykonać test **I** (*szósty zmysł* +10), aby dostrzec aurę magii na ścianie zamykającej tunel. Aura jest bardzo słaba i wydaje się dobiegać z wnętrza skały.

Kiedy orki przypuściły atak, jeden z kapłanów ukrył kilka ważnych pergaminów w niszy na końcu korytarza, a następnie „zamurował" ją piętnastocentymetrową warstwą kamienia z pomocą elementalnego czaru. Znająca się na *górnictwie* czy *kamieniarstwie* postać, która zbada dokładnie niezwykłą ścianę, po udanym teście **Int** zorientuje się, że jest za nią pusta przestrzeń. Niszę można otworzyć *Rozproszeniem magii* czy innym magicznym sposobem – można się też do niej dostać siłą (**Wt** 6, **Obr** 3) lub z pomocą Kryształu Ziemi (jeśli śmiałkowie go mają).

W ukrytej wnęce znajduje się kilka zwojów pergaminu i kościana szkatułka na dokumenty. Po otwarciu schowka zwoje rozpadną się w proch – były już bardzo stare, gdy je chowano, a sto lat w skalnej niszy nie wyszło im na dobre. W szkatułce spoczywa pojedyńczy pergamin w języku *tajemnym krasnoludzkim*, opatrzony jakimiś dziwnymi symbolami. Spisano na nim pierwszą część czaru przywołującego, wygłaszanego podczas ceremonii królewskiego pogrzebu. Szansę poprawnego wymówienia zaklęcia ma każdy mag, który – w sposób magiczny czy inny – zdoła odczytać zwój. Czarodziejowi zagłębiającemu się w lekturze przysługuje test **Int** (krasnolud +10, +5 za poziom, +10 za godzinę nieprzerwanych badań), który w razie potrzeby można powtarzać co godzinę. Sukces oznacza, iż bohater pojął w pełni znaczenie dokumentu i jest przekonany, że potrafi rzucić czar. Działanie zaklęcia omówiono szczegółowo w opisie świątyni (lokacja 58) i tekście o *Królewskich rytuałach pogrzebowych*.

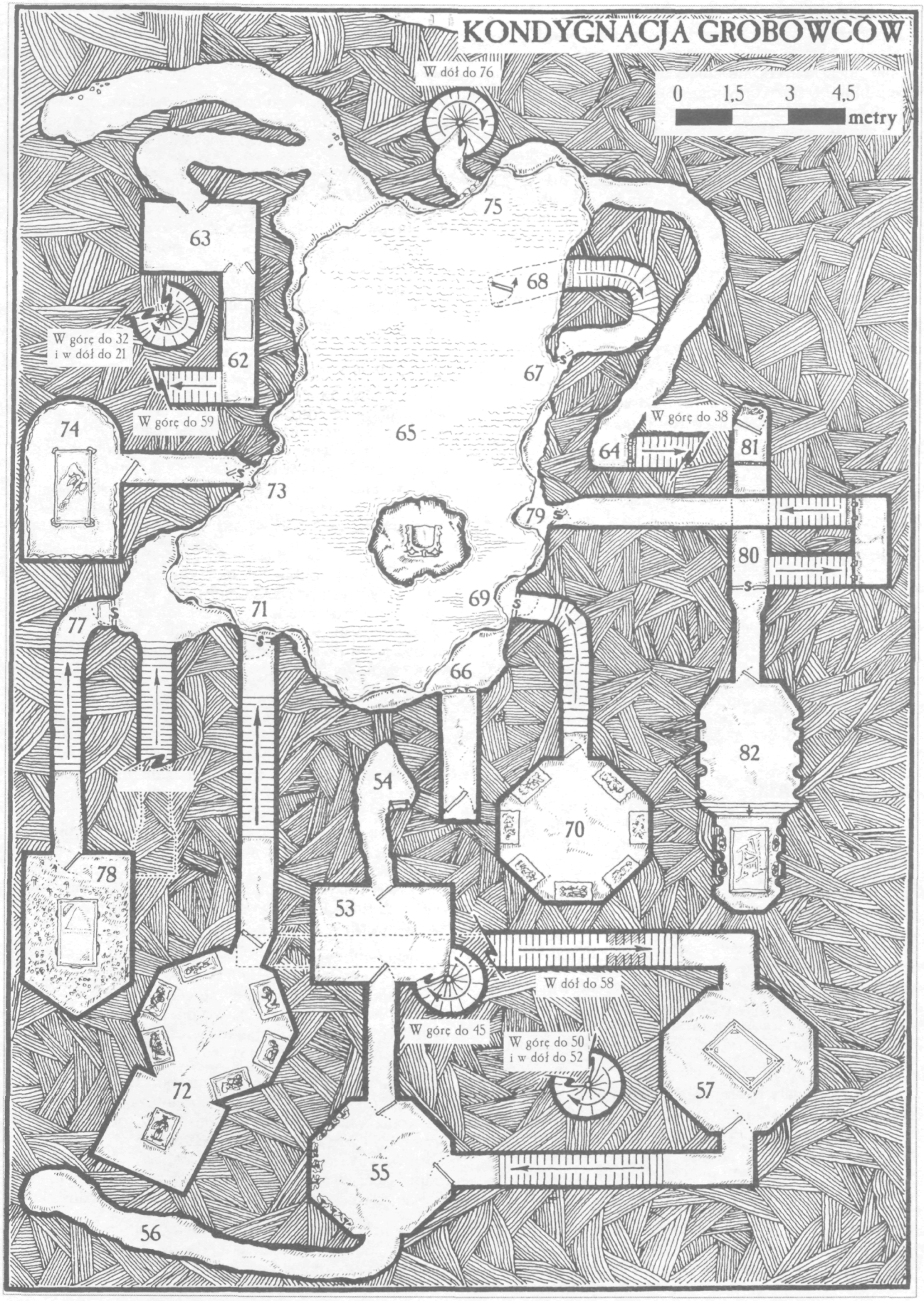
57. Sala rytualnych kąpieli*

W tej sali kapłani oraz przychodzący z prośbą wierni dokonywali rytualnego oczyszczenia przed wejściem do świątyni.

Pośrodku komnaty stoi duży, kamienny blok o wymiarach 2 x 1,2 x 0,8 metra. Na jego bokach widać rozmaite runy i dziwne symbole, pokryte częściowo srebrną folią. Runy są zapisane w nieznanym dialekcie *tajemnego krasnoludzkiego*, dlatego nawet postacie znające język czy stosowne czary muszą przejść test **Int** (krasnolud +10, *teologia* +10), by je poprawnie przetłumaczyć. Napisy głoszą:

> **O Grungni, Stwórco Podziemi, usłysz mnie!**
> **O Grungni, Wędrowcze po Ukrytych Ścieżkach, dostrzeż mój grzech!**
> **O Grungni, Serce Kamienia i Stali, przyjmij mój hołd!**

Rytuał oczyszczający mógł przybierać różne postaci w zależności od tego, kto i kiedy mu się poddawał.


KONDYGNACJA GROBOWCÓW
0 1,5 3 4,5
metry
W dół do 76
75
63
68
W górę do 32
i w dół do 21
62
67
W górę do 59
74
65
W górę do 38
64
81
73
79
80
69
71
77
66
82
54
70
78
53
W dół do 58
W górę do 45
W górę do 50
i w dół do 52
57
72
55
56

Przechodzący przez salę kapłani ledwie dotykali kamienia, podczas gdy inni – jak choćby pomniejsi członkowie rodziny królewskiej – musieli na nim leżeć w otoczeniu duchownych, intonujących niezbędne zaklęcia. Brzeg bloku bliższy drzwiom jest zaokrąglony i starty od muśnięć tysięcy rąk, ale wierzch bryły pozostał całkiem równy.

Na końcu każdego z runicznych zdań widnieje jakiś dziwny symbol. Nie jest częścią zaklęcia ani nie ma konkretnego znaczenia, ale gdy wymawia się wyrytą obok niego frazę, trzeba go dotknąć. Jeśli śmiałkowie poprawnie odczytają runy, uznaj, że każdy, kto przebywał wtedy w sali, został oczyszczony. Nabierze to znaczenia w lokacji 58. Jeśli bohaterowie nie odczytali runów lub błędnie je przetłumaczyli, wchodząc do świątyni *nie* będą oczyszczeni.

Na schodach do przybytku Pana założono pułapkę – wyłączający ją mechanizm kryje się w rogu korytarza za wyjmowanym fragmentem licówki. Jeśli nikt nie zwolni znajdującego się tam uchwytu, pułapka się uruchomi, jeżeli na którymś ze stopni 6-10 od góry stanie ciężar powyżej 200 punktów obciążenia. Nadepnięty schodek obróci się wtedy, a stopa pechowca wpadnie w zatrzaskujące się, zębate szczęki, otrzymując trafienie z **Siłą** 3. Śmiałek może wykonać test **I**, by uskoczyć, ale powinieneś pilnować, gdzie wyląduje – jeżeli na innym zdradliwym stopniu, cała sytuacja się powtarza.

Postać z przytrzaśniętą, miażdżoną stopą traci punkt **Żyw** na minutę (bez względu na **Wytrzymałość** i pancerz). Stopę można uwolnić, wyszarpując ją ze szczęk (automatyczne trafienie z **Siłą** 5 od ostrych, skierowanych do wewnątrz zębów) lub je rozginając. Potrzask otwiera się po przyłożeniu łącznej **Siły** 10 i mogą go rozgiąć trzy osoby. Należy dodać, że uruchomienie pułapki na jednym stopniu nie blokuje pozostałych schodków, dlatego osoby biegnące uwięzionemu na pomoc mogą również wpaść w szczęki.

58. Świątynia*

Wielka świątynia Kadar-Gravning to jedno z niewielu nie splądrowanych miejsc w warowni. Orki nie zdołały sforsować jej zabezpieczeń, a ekspedycja wciąż je bada i nie próbowała jeszcze wejść do środka.

Sala ma 6 metrów wysokości, jej ściany zaś, sufit i podłoga są w kolorze czarnym. Na ścianach widać szyny utrzymujące arrasy – zwisa z nich nawet część tkanin. Gobeliny z trzech północnych ścian leżą na podłodze, kryjąc pod sobą szkielety szóstki zabitych w tym miejscu orków. Wszystkie tkaniny są wilgotne i szpeci je różnokolorowa pleśń. Nadal widać zdobiące je niegdyś wzory – przypominają one desenie z szat w zakrystii (lokacja 55).

Pośrodku komnaty mieści się trzystopniowe, kamienne podium, długie na 6 metrów, szerokie na 3,5 metra i jakieś pół metra wysokie. Stoi na nim duży blok czarnej skały o wymiarach 2,5 x 1,5 x 1 metr. Boki kamiennej bryły pokrywają zarówno archaiczne runy w języku *tajemnym krasnoludzkim*, jak i inne bardziej zagadkowe symbole. Niektóre znaki wypełnia cieniusieńka złota folia – w innych wykruszyła się już i spadła na zakurzoną podłogę. W rogach wielościennego bloku stoją szkaradne posągi gargulców – mają humanoidalne ciała, zwierzęce głowy i wykrzywione strasznym grymasem twarze.

W obu końcach podium stoją kamienne trony zwrócone przodem w stronę ścian. Północny jest bogato rzeźbiony i inkrustowany złotem i srebrem, południowy zaś całkiem prosty.

W komnacie leżą rozrzucone szkielety kilku orków, a także szczątki drewnianych mebli. Część jest mocno zwęglona, jakby doszło tu do jakiejś eksplozji.

W sali znajduje się dziewięć arrasów – trzy na podłodze, po jednym na południowo-wschodniej, południowo-zachodniej i zachodniej ścianie oraz trzy na wschodniej. Jeśli do świątyni wejdzie ktoś nie oczyszczony rytualnie (patrz opis lokacji 57), z podium i gobelinów dobiegnie niskie syczenie. Po około dwudziestu sekundach z każdej z tkanin zacznie się wydobywać biała mgła i z wolna przybierze postać krasnoludzkiego kapłana, odzianego w niemal identyczne szaty jak te z lokacji 55.

Te niematerialne postacie – widma kleryków, którzy ślubowali służyć Kadar-Gravning nawet po śmierci – ruszą w stronę intruzów i zaatakują, chyba że ci opuszczą salę. Duchy ignorują każdego bohatera oczyszczonego w lokacji 57 i reagują normalnie na magiczne formy ochrony przed eterycznymi ożywieńcami. Nie oczyszczoną osobę, która założyła strój z zakrystii, zaatakuje tylko widmo z arrasu z podobnym wzorem jak na jej szatach. Poza tym ożywieńcy atakują najbliższe żywe istoty, chyba że któryś z przeciwników akurat z nikim nie walczy.

Widma można pokonać w normalny sposób. Można je też odesłać, jeśli oczyszczona i odziana w kapłańskie szaty postać rozkaże im odejść w *tajemnym krasnoludzkim* języku. W takim przypadku ożywieńcy wrócą do arrasów i pojawią się ponownie, gdy do świątyni wkroczy nowy intruz.

Jeśli ktoś bez stroju z zakrystii (oczyszczenie nie jest konieczne – tylko ubiór) wejdzie na podium, ziemia w komnacie zatrzęsie się i rozlegnie się złowieszczy ryk i wycie. W ciągu trzech rund spod podłogi wyskoczy k4+6 gargulców i otoczy pierścieniem podwyższenie. Stwory są podobne do posągów z podestu, ale się poruszają. Maszkarony zaatakują każdą żywą istotę nie mającą na sobie kapłańskich szat, będą się też bronić przed razami osób w szatach. Po przywołaniu, potwory nie mogą wrócić do macierzystego wymiaru, dopóki nie zabiją wszystkich niewłaściwie ubranych intruzów – będą ich też ścigać poza świątynię, jednak nie opuszczą twierdzy.

Dwuskrzydłowe drzwi prowadzące do lokacji 65 są magicznie zamknięte i nie dadzą się otworzyć z sali, chyba że śmiałkowie wygłoszą pewne ceremonialne inwokacje. Z zewnątrz można je łatwo odemknąć, podnosząc ryglującą je, drewnianą belkę. Wrota można rozbić z obu stron (**Wt** 7, **Obr** 45).

Takie same inwokacje wygłaszano podczas królewskiego pogrzebu. Potrzebne są trzy oddzielne zaklęcia: zwoje z dwoma z nich posiada Sundrim (patrz rozdział *Charakterystyki*), trzeci (niestety nie zachowany w całości) zamurowano w ślepym korytarzu (lokacja 56). Do odprawienia rytuału niezbędne są wszystkie pergaminy – użycie tylko części z nich może mieć katastrofalne skutki.

Gdy śmiałkowie zdobędą komplet zwojów, postać, która przetłumaczy wszystkie, dowie się, że zaklęcia trzeba użyć w określonym porządku. Wprawdzie by osiągnąć cele, bohaterowie wcale nie *muszą* odprawić

ceremonii, ale jej wykonanie znacznie ułatwi im życie. Więcej informacji na temat obrządku można znaleźć w części *Królewskie rytuały pogrzebowe*.

59. Półpiętro*

Półpiętro na schodach pomiędzy lokacjami 39 i 62 wygląda zupełnie zwyczajnie, a prowadzące na wschodni występ nad jeziorem (lokacja 60) tajne przejście można wykryć dopiero po przeszukaniu. Mechanizm otwierający sekretne drzwi (mały bolec) znajduje się w szczelinie między brukową płytą a murem, w połowie końcowej ściany podestu (by otworzyć drzwi, trzeba go nacisnąć). Krasnoludy wiedzą o przejściu i znają skalny występ.

60. Wschodni występ skalny

Występ leży jakieś 5,5 metra powyżej poziomu jeziora. Podłoga skalnej półki jest bardzo nierówna – każda postać wykonująca tu jakiekolwiek gwałtowne ruchy musi przejść test **I** (*akrobatyka* +10, *wspinaczka* +10), inaczej spadnie. Woda nie jest głęboka i pomaga zamortyzować upadek – oblicz obrażenia tak, jakby nieszczęśnik nie spadł, a skoczył z 6 metrów.

61. Zachodni występ skalny

Występ leży jakieś 5,5 metra nad powierzchnią wody. Podłoga skalnej półki jest trochę wyboista – każda postać wykonująca tu jakiekolwiek gwałtowne ruchy (na przykład walcząca) musi przejść test **I** (bazowy modyfikator +20, *akrobatyka* +10, *wspinaczka* +10), inaczej spadnie na kupę kamieni na brzegu jeziora. Oblicz obrażenia jak od upadku z 6 metrów.

Przejście do lokacji 29 blokuje ponad metrowej wysokości sterta skał. Znajdujący się za głazami (od strony korytarza) nie zobaczą nikogo na przeciwległym występie (lokacja 60), ani nie zostaną z niego dostrzeżeni.

62. Korytarz*

Z tego tunelu korzystano tylko podczas ceremonii pogrzebowych, kiedy to szlachta przychodziła do centralnej jaskini oddać hołd zmarłemu królowi. W korytarzu założono pułapkę, mającą chronić przed intruzami w czasach, gdy nie było pochówków. Jej mechanizmy rozbrajające zainstalowano w obu końcach tunelu. Pierwszy – łatwy do zauważenia, podnoszony panel (modyfikator do testu +20) – znajduje się na środku stropu, w miejscu, w którym korytarz skręca na schody; w celu „wyłączenia" pułapki należy go wcisnąć i przytrzymać w położeniu górnym (można do tego użyć włóczni lub drzewca sztandaru). Drugi mechanizm – mały uchwyt – znajduje się pod środkowym z trzech zawiasów lewego skrzydła drzwi do lokacji 63; w celu „wyłączenia" pułapki należy go wcisnąć i przytrzymać w dolnym położeniu.

Nie rozbrojona pułapka zadziała, jeśli na płycie naciskowej w centralnej części korytarza stanie ciężar powyżej



Królewskie rytuały pogrzebowe

Po odczytaniu pierwszego zwoju cztery kamienne gargulce ożyją z chrzęstem i podejdą do północnego tronu. Spodziewają się znaleźć na nim ciało króla, więc pochwycą osobę, która tam siedzi, nie zważając na to, czy stawia ona opór.

Jeśli na tronie nie ma nikogo, pójdą po najbliższą żywą lub martwą istotę – z wyjątkiem postaci czytającej zwój. Posągi nie odróżniają krasnoludów od innych humanoidów, a monarchów od plebejuszy – tak naprawdę nie zwracają nawet uwagi, czy „ciało", które wybrali, jest żywe czy martwe.

Ożywione statuy nie atakują, ale parują i unikają wszystkich ciosów tak długo, jak się da. Gdy próbują złapać opornego bohatera, każda musi wykonać udany test **WW**, jakby zadawała trafienie. Inne zasady chwytania przeciwników obowiązują normalnie – kiedy śmiałka złapie kilka stworów, testy na utrzymanie ofiary przeprowadzaj do *łącznej* **Siły** napastników.

Od razu widać, że posągi nie robią niczego *czysto* gwałtownego (używają przemocy tylko ze stanowczości) i nie wydają żadnych dźwięków (jedynie ich ciała lekko chrzęszczą podczas ruchu) – wygląda to niemal tak, jakby wypełniały obowiązki z powagą. Statuy mogą ścigać bohaterów poza świątynię, ale nie opuszczą twierdzy; wykonują swą pracę z niezachwianą cierpliwością, dopóki nie ulegną zniszczeniu.

Złapawszy rzekomego nieboszczyka, maszkarony zaniosą go na kamienny blok, położą ostrożnie głową na południe i staną nieruchomo na swych miejscach. W razie potrzeby mogą przytrzymać szarpiącego się śmiałka za kończyny. Każdego, kto wejdzie teraz na podium, uznają za chcącego sprofanować zwłoki i zaatakują.

Niebawem trzeba przeczytać drugie zaklęcie. Jeżeli nie nastąpi to w ciągu pół godziny, gargulce rozerwą ciało na strzępy i rzucą się na istoty w komnacie, poczynając od czytającego pierwszy zwój. Po zabiciu wszystkich, potwory wrócą na miejsca w rogach podium.

Zaklęcie na drugim pergaminie – tym znalezionym w lokacji 56 – sprowadza żywiołaka ognia o wielkości „5", wzywanego najprawdopodobniej do skremowania królewskiego ciała. Ponieważ koniec zwoju uległ zniszczeniu i formułka jest niepełna, wygłaszający inwokację nie będzie miał władzy nad przybywającą istotą (śmiałkowie mogą sobie pomóc Kryształem Ognia) – zastosuj normalne zasady kontrolowania żywiołaków. Jeżeli nad potworem nie da się zapanować, zwróci się on przeciw obecnym w sali, poczynając od czytającego pergamin.

Jeśli żywiołak znajdzie się pod kontrolą, będzie działał zgodnie z dawnymi instrukcjami i zacznie trawić ciało na kamiennym bloku. Jeżeli leży tam żywa osoba, otrzyma k3 trafienia z **Siłą** 5 modyfikowane o **Wytrzymałość**, ale nie o pancerz. Niewesołe jest to, że rzucającego się nieszczęśnika trzymają posągi, więc liczy się on jak *leżący* i dostaje podwójne obrażenia!

Co niezwykłe, na ciele „nieboszczyka" nie widać żadnych śladów ognia, mimo że po „kremacji" może on już nie żyć. Po jakiejś minucie żywiołak zniknie, w świątyni zaś rozlegnie się straszny huk, jakby jakiś wielki młot walnął w ogromne kowadło.

Po tym nastąpi kolejna półgodzinna przerwa, w czasie której krasnoludy wygłaszały zwykle panegiryki i inne mowy. Jeśli „ciało" się jeszcze rusza, posągi gargulców wciąż będą je przytrzymywać. Przed upływem trzydziestu minut należy przeczytać trzecie zaklęcie, inaczej stwory wpadną w szał, jak to już opisano wcześniej.

Po odczytaniu inwokacji, statuy zdejmą zwłoki z bloku, posadzą na południowym tronie i staną na straży wokół siedziska. Jak zwykle stanowczo, ale z szacunkiem, przytrzymają opornego „nieboszczyka" oraz zaatakują i odeprą każdego, kto podejdzie zbyt blisko. Potem nastąpi piętnastominutowa przerwa na kolejne ceremonialne mowy, po czym stwory zdejmą „ciało" z tronu.

Rygle we wrotach do lokacji 65 się podniosą, drzwi otworzą, a gargulce zaniosą zwłoki nad jezioro. Jeśli ktoś spróbuje powstrzymać stwory, jeden gargulec będzie strzegł ciała, a reszta zaatakuje intruzów. Gdy posągi dotrą nad brzeg, zignorują fakt, że dalej jest już woda, i przejdą przez nią do grobowca, czekającego na zmarłego króla. Kapłani zawsze magicznie zaznaczali stworom, dokąd zanieść ciało, ale tym razem nie dostały instrukcji. Udadzą się więc do krypty, do której ostatnio wchodziły i będą czekać przed wejściem na otwarcie ukrytych drzwi. Pozwoli to śmiałkom znaleźć ostatni z królewskich grobowców. Teraz trzeba jeszcze pokonać stwory i dostać się jakoś do środka – patrz opisy lokacji 75 i 76.



300 punktów obciążenia. W ścianach tunelu, na wysokości około metra nad podłogą, widać rząd rozmieszczonych co 30 centymetrów otworów. Nie ma ich tylko na trzymetrowym odcinku przed drzwiami do lokacji 63 i w narożniku przy schodach. Po uruchomieniu pułapki ze wszystkich dziur wylecą strzały (**SE** 4). Każda osoba, która znajdzie się na ostrzeliwanym obszarze, zostanie trafiona k4 pociskami.

Nawet jeśli śmiałkowie nie odkryją wyłączających mechanizmów, powinni dość łatwo pokonać przeszkodę. Mogą zastawić otwory tarczami czy poruszać się w formacji, tak aby odpowiednio wyposażone osoby osłoniły całą grupę.

W pobliżu korytarza często pracują krasnoludy i zwykle blokują mechanizm w suficie drągiem. W razie alarmu wyjmą jednak żerdź i zabiorą ze sobą. Wszystkie krasnoludy wiedzą o pułapce i umieją ją rozbroić.

63. Poczekalnia*

To pomieszczenie było niegdyś poczekalnią dla osób pragnących złożyć hołd zmarłym królom – teraz jest magazynem rzemieślników ekspedycji. Zwykle można tu spotkać k3+1 majstrów, badających jakieś wydobyte z jeziora znalezisko. Sala jest pełna rozmaitego ekwipunku oraz odłamków skał ze zniszczonych posadzek i kolumn z lokacji 65.

64. Korytarz*

Ten korytarz prowadzi od jeziora w górę, na poziom apartamentów królewskich. Założono w nim pułapkę, zamykającą przejście z obu stron. Mechanizmy rozbrajające umieszczono w północnej ścianie, 30 centymetrów nad podłogą, zarówno na dole, jak i u szczytu schodów do lokacji 38 (są to ruchome fragmenty licówki, które trzeba nacisnąć). Pułapka się uruchomi, jeśli na którymś ze stopni stanie ciężar ponad 300 punktów obciążenia. Po aktywacji na obu końcach schodów otworzą się ukryte klapki w suficie i z odsłoniętych szczelin wypadną mocne, żelazne kraty. Każdy, kto znajdzie się pod spadającą kratą, musi wykonać udany test **I** (*uniki* +10), inaczej otrzyma uderzenie z **Siłą** 5. Po zatarasowaniu przejścia, kraty blokuje zatrzask w suficie i nie można ich podnieść – jedynym sposobem na wydostanie się wtedy z matni jest ich wyłamanie (**Wt** 6, **Obr** 35).

Na dole przed schodami można spotkać krasnoludzkich rzemieślników (wiedzą o pułapce). Podobnie jak w lokacji 63, podłogę zaśmiecają tu kawałki kamienia wydobyte z jeziora. Pośród gruzów leży *Pomoc dla graczy nr 10* – ponieważ jest dość dobrze widoczna, po przeszukaniu rumowiska można ją łatwo znaleźć (modyfikator +20).

65. Zalana jaskinia

Zalana jaskinia ma około 9 metrów wysokości, ale z powodu nierówności stropu w wielu miejscach wysokość znacznie się waha. Pieczara jest pochodzenia naturalnego, ale krasnoludy poprawiły przyrodę tu i ówdzie.

W jaskini wystawiano niegdyś na widok publiczny ciała zmarłych królów, aby szlachta i inni krasnoludzcy oficjele mogli złożyć im ostatni hołd. W komorze była dawniej taka sama podłoga, jak w innych częściach kompleksu, ale barbarzyńskie orki zniszczyły większość

wnętrza, a to, co pozostało, rozleciało się w ciągu wieku, który minął od najazdu. Teraz jaskinia znajduje się pod około 30-centymetrową warstwą wody – po zalanych obszarach można brodzić, ale ze względu na liczne kamienne odłamki, zaśmiecające niewidoczne dno, jezioro jest *trudnym terenem.*

Pośrodku północnego krańca pieczary z wody wystaje płaska, skalna wysepka, na której stoi rzeźbiony, kamienny tron – przed pogrzebem sadzano na nim zmarłego króla.

W jaskini nieprzerwanie pracują krasnoludy, penetrujące dno jeziora w poszukiwaniu jakichś wskazówek czy też skarbów. Znają one położenie wielu grobowców (Cranneg i Sundrim noszą zaszyfrowane mapy z zaznaczonymi wejściami do nich), ale wciąż nie wiedzą, jak pokonać ich zabezpieczenia. Jeżeli jednak badania potrwają zbyt długo, a wróg będzie tuż tuż, krasnoludy nie zawahają się poświęcić kilku żołnierzy (albo też śmiałków), by otworzyć krypty szybciej.

66. Wejście do fałszywego grobowca*

To jest pułapka na intruzów. Wejście do korytarza zamyka stworzona czarem skalna ściana. Jeżeli obszar, na którym stoi, przeszuka osoba znająca się na *górnictwie* bądź postać z ukończoną lub aktualnie zdobywaną profesją elementalisty czy hieny cmentarnej, zorientuje się, że skała jest sztuczna i kryje się za nią pusta przestrzeń. Ścianę można rozbić (**Wt** 8, **Obr** 15) lub sforsować magicznie.

Za nią znajduje się szeroki, wysoki na 3 metry korytarz, prowadzący do mocnych, żelaznych drzwi, których nie da się otworzyć – dalej jest lita skała – ale można to zrobić z wmontowanym w nie zamkiem (**JZ** 20). Próby wykrycia pułapek mechaniczmych w zamku nie przyniosą rezultatu, bo ich tam nie ma. Sam zamek *jest* natomiast mechanizmem zwalniającym pułapkę w korytarzu. Pułapkę można wykryć, badając tunel lub używając magii.

Jeśli zamek zostanie otwarty, zawali się strop całego korytarza – żeby uciec, postacie w środku muszą wykonać udany test **I** (+10 za każdy punkt, o jaki **Sz** bohatera przekracza 3; *ucieczka* +10). Pechowców zasypie skalny zawał – otrzymają 2k6 uderzeń z **Siłą** 4 od spadających głazów. Pogrzebani żywcem, nie mogą się ruszyć i dopóki nie zostaną wyciągnięci, inkasują w każdej rundzie automatyczne trafienie z **Siłą** 4 od przygniatających ich kamieni. Odkopanie metra korytarza zajmuje jedną roboczo-godzinę (na raz może pracować do 6 osób; kras-noludy odgruzowują 2 razy efektywniej).

Pułapka w tunelu jest śmiertelnie niebezpieczna i śmiałkowie mogą łatwo w niej zginąć lub przynajmniej stracić część punktów przeznaczenia. Postać, która wyda taki punkt, będzie nieprzytomna i jej **Żyw** spadnie do 0, ale głazy utworzą nad nią rodzaj sklepienia i nie zgniotą dalej. Bohaterowie, którzy przeżyją pogrzebanie żywcem, zdobędą po tym wydarzeniu k6 punktów obłędu (o połowę mniej, jeśli przejdą test **Op**).

Trzeba pamiętać, że Kryształ Ziemi chroni posiadacza przed wszelkimi obrażeniami spowodowanymi przez skalny zawał. Jeżeli bohaterowie dysponują też innymi Kamieniami Zagłady, ta ochrona rozszerza się na wszystkie osoby, dotykające postaci trzymającej Kryształ Ziemi. Spadające skały będą się odbijać od tych śmiałków, którzy na dodatek otrzymają modyfikator +20 do testu **I**, by wydostać się z korytarza. Jeżeli test się nie powiedzie lub chronieni bohaterowie postanowią zostać w tunelu, nie odniosą żadnych obrażeń, ale utkną uwięzieni wśród zwalonych głazów. Mogą jednak użyć wtedy kryształu do oczyszczenia przejścia.



67. Wejście do fałszywego grobowca*

Wejście tworzą ukryte w wąskiej skalnej szczelinie sekretne drzwi. Ponieważ przejście celowo uczyniono widocznym, test na ich znalezienie wykonuje się z modyfikatorem +20. Mechanizm otwierający drzwi można wykryć normalnie, a jest nim zwykły uchwyt, schowany w panelu u podstawy przy południowej framudze. *Nad* wejściem znajduje się identyczny panel, jednak ten rozbraja założoną na drzwiach pułapkę.

Jeżeli pułapka nie zostanie „wyłączona", drzwi zaraz po otwarciu wybuchną płomieniami. Ogień ma zielonkawy kolor, a znajdujące się blisko niego postacie z umiejętnością *wykrywania magii* rozpoznają, że jest on magiczny.

Płomienie obejmą każdego, kto stoi w szczelinie, i „przylgną" do nieszczęśników, zadając im obrażenia, jakby byli obiektami *łatwopalnymi.* Ogień można ugasić, wskakując do jeziora. Należy pamiętać, że osoba trzymająca Kryształ Ognia nie odniesie obrażeń i może pomagać towarzyszom.

68. Korytarz*

To dalsza część fałszywego grobowca. Schody wiodą w dół do korytarza, kończącego się zamkniętymi drzwiami. Wrota można rozbić (**Wt** 6, **Obr** 15) lub otworzyć zamek (**JZ** 10).

Za drzwiami znajduje się wypełniony wodą kanał, prowadzący do jeziora. Po otwarciu drzwi woda gwałtownie wedrze się do środka (każdy, kto stoi metr od drzwi, otrzyma automatyczne uderzenie z **Siłą** 3, gdy nimi dostanie) i wielką kaskadą runie w dół korytarza. Postacie, które wykonają udany test **I** (*ucieczka* +10), zdołają w porę dotrzeć na schody – pozostałych porwie fala, ciskając nimi o ściany i zadając obrażenia równoznaczne z trafieniem z **Siłą** 2. Niesieni prądem śmiałkowie muszą też przejść test **Wt**, inaczej stracą k3 punkty **Żyw** (bez względu na **Wytrzymałość** i pancerz), zachłystując się wodą.

Kiedy poziomy wody w tunelu i jeziorze się zrównają, większość porwanych przez żywioł bohaterów znajdzie się u podnóża schodów. Potrafiący pływać śmiałkowie zdołają sami wygramolić się na brzeg, a unoszącym się na powierzchni (tym, których ekwipunek nie przekracza połowy ich limitu obciążenia) mogą pomóc inni. Mocniej obciążone postacie – szczególnie te w ciężkich, metalowych zbrojach – znajdą się w sporych tarapatach.

Osoba, która dźwiga ciężar większy niż połowa jej limitu obciążenia, opada na dno. Zanim jednak zacznie tonąć, może wstrzymać oddech na liczbę rund równą własnej **Wytrzymałości** i iść po dnie w tempie 1 metr na rundę (k3 metry, jeżeli umie *pływać*).

W krytycznej sytuacji ratunkiem wydaje się pozbycie ekwipunku – hełmy i przedmioty trzymane w rękach można wyrzucić natychmiast, przewieszone zaś przez ramię lub wokół szyi w jedną rundę. Z innymi rzeczami jest niestety trochę trudniej. Zdjęcie pod wodą plecaka wymaga udanego testu **Zr** – próbę można powtarzać raz na rundę aż do skutku. Rozebranie się pod wodą z pancerza jest bardzo niewygodne, a pragnąca to uczynić osoba musi najpierw pozbyć się rękawic (1 runda). Nawet potem, usunięcie każdej części zbroi wymaga udanego testu **Zr** i zajmuje k3+1 rund – zdjęcie elementu chroniącego korpus pochłania dodatkowe 2 rundy, a test wykonuje się z modyfikatorem -10.

Należy pamiętać, że Kryształ Powietrza pozwala trzymającej go osobie oddychać pod wodą – nie zapobiegnie poobijaniu się w korytarzu, ale ochroni śmiałka przed utonięciem.

Zdolność wykrywania pułapek czy przedmioty do tego stworzone nie przydadzą się w przypadku tej pułapki. W korytarzu nie ma żadnych ukrytych mechanizmów, tylko drzwi, za którymi znajduje się mnóstwo wody.

69. Wejście do grobowca*

Dno jeziora stromo opada w stronę tego wejścia. Woda ma tu 1,5 metra głębokości, a drzwi do grobowca znajdują się jakieś 30 centymetrów nad jej powierzchnią. Przed wejściem z dna wyrastają niezwykle ostre stalagmity – pozostałość po dawnej pułapce. Obszar, na którym się znajdują, należy uznać za *bardzo trudny teren*, co redukuje prędkość postaci do jednej czwartej normalnej. Jeżeli ktoś spróbuje się tu poruszać tempem szybszym niż *ostrożne*, musi wykonywać w każdej rundzie udany test *ryzyka*, inaczej traci k3 punkty **Żyw** (bez względu na **Wytrzymałość** i pancerz), raniąc się o zaostrzone stalagmity.

Ukryte drzwi do grobowca można znaleźć normalnie – są one tak zamaskowane, by wyglądały jak ściana jaskini.

70. Mały grobowiec*

W tej komnacie cuchnie wilgocią i gnijącymi zwłokami. Każdy wchodzący do środka musi wykonać udany test **Op** (+10 za każdą ukończoną lub zdobywaną profesję medyka, hieny cmentarnej, porywacza zwłok i nekromanty), inaczej dostanie trwających 2-5 minut torsji – w tym czasie cierpiąca osoba otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich testów i nie może się poruszać tempem szybszym niż *ostrożnie*.

Na podłodze sali wyryty jest znak młota i kowadła – symbolu krasnoludzkich kowali. Pod każdą ze ścian (z wyjątkiem tej z drzwiami) stoi prosty blok czarnej skały o wymiarach 1,5 x 1 x 0,75 metra, na którym spoczywają krasnoludzkie zwłoki w zaawansowanym stanie rozkładu. W pomieszczeniu jest bardzo wilgotno – tu i ówdzie po ścianach spływa woda. Ciała są napuchnięte i śmierdzą, a w miejscach, gdzie mięso doszczętnie zgniło, prześwitują kości. Na zwłokach nie ma nic interesującego czy wartościowego – poza niewielką ilością skorodowanej i przywartej do szczątków żelaznej biżuterii – a każdy, kto zbada je dokładniej, ryzykuje zarażenie się grobową zgnilizną (bazowa szansa 25% za każde przeszukane ciało, test **Wt** w ramach obrony, *odporność na choroby* +10).

71. Wejście do grobowca Hrady*

Drzwi, podobnie jak wejścia do wielu innych grobowców, wyglądają niczym naturalna skała. Nie projektowano ich z myślą o otwieraniu, więc można je sforsować tylko siłą (**Wt** 7, **Obr** 23) lub czarami. Grobowiec chroni dodatkowo zainstalowana w korytarzu magiczna pułapka. Jak tylko w tunelu postawi stopę jakaś żywa istota, z drzwi do właściwej krypty (lokacja 72) wystrzeli błyskawica, która trafi wszystkich na schodach i rozwali drzwi wejściowe w drzazgi. Wyładowanie powoduje takie same rany jak czar magii wojennej *Świetlisty piorun*: k10 obrażeń zadanych z **Siłą** 4 plus dodatkowe k8, jeżeli cel jest *łatwopalny*.

72. Grobowiec Hrady*

Na środku drzwi do grobowca widnieje duży, mosiężny odlew głowy ryczącego lwa – to właśnie z paszczy zwierzęcia strzela w górę schodów błyskawica.

W pierwszej krypcie (72a) leżą ciała kilku pomniejszych członków rodziny Hrady. W sali jest sucho, toteż szczątki są dość dobrze zachowane. Zwłoki pochowano w ozdobnej, żelaznej biżuterii, a precjoza na każdym ciele będą warte dla kolekcjonera 3k10+10 ZK.

W wewnętrznej krypcie (72b) na kamiennych marach spoczywają szczątki samego Hrady. Ciało jest dość dobrze zachowane, a głowę zmarłego zdobi żelazna korona z diamentem. Sam przedmiot ma wartość 250 ZK, ale zainteresowany kolekcjoner zapłaci za niego nawet 500 ZK.

Inskrypcja wokół mar jest w języku *tajemnym krasnoludzkim* i zdradza imię zmarłego króla. Postać z umiejętnością *historia*, która wykona udany test **Int** (bazowy modyfikator -30, krasnoludy +30), przypomni sobie, że Hrada zmarł bezpotomnie, co tłumaczy, dlaczego pochowano go w koronie. Jeżeli jednak śmiałkowie – widząc diadem – pomyślą, iż zmarłym jest Hargrim, nie wyprowadzaj ich z błędu.

Wokół katafalku rzucono czar ochronny, który działa tak, jak permanentna *Strefa sanktuarium*. Ponadto, jeśli jakaś żywa istota podejdzie do mar na odległość mniejszą niż metr, powstanie *Podmuch wiatru*, który odepchnie wszystkich w sali o k3 metry od ciała. *Podmuch* nie działa na osobę trzymającą Kryształ Powietrza i może aktywować się dowolną liczbę razy dziennie.

73. Wejście do grobowca Fenniego*

Pieczętując wejście do tego grobowca, w ścianach korytarza prowadzącego do krypty uwięziono zaklęciem dużego żywiołaka ziemi. Jednak przez wieki moc czaru osłabła i stwór częściowo wyzwolił się spod kontroli.

Żywiołak mieszka w skale otaczającej korytarz. Kiedy tylko do tunelu wejdzie jakaś żywa istota, monstrum wsadzi swe wielkie, kamienne łapska w przejście i zaatakuje nimi intruzów. Żywiołak ma 8 rąk o cechach **WW** 80, **S** 8, **Wt** 8, **Żyw** 8 i może walczyć wszystkimi jednocześnie. Kiedy któraś z kończyn straci 8 punktów **Żyw**, potwór cofnie ją w głąb skały i przestanie używać – łapa nie jest strzaskana, ale monstrum nie chce ryzykować jej utraty.

Żywiołak nie może zranić postaci, która niesie Kryształ Ziemi, ani zbliżyć się do Kryształu Powietrza na mniej niż 20 metrów. W celu bezpiecznego przejścia przez korytarz śmiałkowie mogą użyć obu tych kamieni. Istnieje 75% szans, że wszelkie inne magiczne sposoby kontrolowania i odsyłania żywiołaków na osobniku z grobowca zawiodą.

74. Grobowiec Fenniego*

Po udanym teście **Int** postać z umiejętnościami *tajemny krasnoludzki* i *historia* uświadomi sobie, że znajduje się w grobowcu następcy Hargrima, Fenniego. To właśnie Fenni pochował swego wielkiego poprzednika i zmienił nazwę warowni, chcąc upamiętnić tamten fakt.

Na ścianach grobowca wiszą arrasy – trochę wypłowiałe, choć jak na swój wiek wciąż w doskonałym stanie – przedstawiające panoramę Doliny Yetzin i sceny z podziemi, między innymi zbudowanie Wielkiego Łuku w Karaz-a-Karak. Na środku krypty stoi kamienny sarkofag – o wymiarach 2 x 1 x 1,5 metra – pozbawiony ozdób z wyjątkiem wyrytego na wierzchniej płycie znaku góry i topora (symbol Fenniego).

Wieko trumny zapieczętowano mocną zaprawą i nie usunąwszy jej, nie można go dźwignąć (**Wt** 6, **Obr** 14). Płyta waży 3500 punktów obciążenia i jeśli nikt nie użyje magii, musi ją podnosić kilka osób.

Chociaż Fenni zapisał się w pamięci jako budowniczy grobowca Hargrima, nie był wielkim władcą i całe panowanie pozostawał w cieniu poprzednika. Zmieniając nazwę warowni i stawiając grobowiec Hargrimowi,

Rozległ się zgrzyt i wieko sarkofagu lekko się uniosło.

– Dalej! W górę! – wrzasnął Anders. – Już prawie...

Resztę słów zagłuszył lodowaty wiatr, wiejący z grobowca i ciągnący za sobą tuman cuchnącego kurzu. Czas jakby stanął. Znieruchomieli patrzyli, jak obłok wzniósł się nad kamienną trumnę i przybrał krasnoludzkie kształty.

Postać miała na sobie błyszczącą kolczugę, jej oczy zaś płonęły ogniem, który zdawał się sięgać duszy. Z wolna – niemal od niechcenia – uniosła prawą dłoń. Anders gotów był w każdej chwili dobyć miecza.

Nagle z rozdzierającym hukiem wieko sarkofagu wybuchło. Starożytny topór bojowy przebił 30 centymetrową płytę niczym szkło i wylądował w dłoni swego pana. Kiedy upiór złapał przedmiot, rdza i śniedź zniknęły z ozdobnego ostrza, a broń zaświeciła się jak w dniu, gdy chowano ją ze zmarłym królem.

starał się skorzystać ze sławy, otaczającej zmarłego króla, nie szczędząc też wysiłków, by po śmierci spocząć blisko niego. W miarę jak budowano grobowce, Fenniego opanowywała coraz większa obsesja na punkcie ich bezpieczeństwa (fałszywe wejścia do lokacji 66-68 były jego pomysłem), a strach przed rabusiami prześladował go nawet po śmierci. W efekcie dusza władcy nie zaznała spokoju i strzeże teraz swego grobowca jako upiór. Ożywieniec nie podlega *niestabilności* w grobowcu i nie opuści go, by ścigać uciekających śmiałków. Jednoręczny topór upiora jest czarodziejski i przebija gładko wszystkie pancerze (ich PP nie się liczą), które nie są magiczne lub z mithrilu.

75. Wejście do grobowca trzech króli*

Wejście do tego grobowca zamyka naturalnie wyglądająca skalna ściana stworzona czarem. Jeżeli obszar, na którym stoi, przeszuka osoba znająca się na *górnictwie* bądź postać z ukończoną lub aktualnie zdobywaną profesją elementalisty czy hieny cmentarnej, zorientuje się one, że skała jest sztuczna i kryje się za nią pusta przestrzeń. Ścianę można rozbić (**Wt** 8, **Obr** 15) lub sforsować magicznie.

76. Grobowiec trzech króli

Ten grobowiec się zawalił, a jego strop znajduje się teraz na wysokości od 1 do 4,5 metra. Każda postać znająca się na *górnictwie* zauważy, że teren jest bardzo niebezpieczny, o czym po udanym teście **Int** uświadomią sobie również laicy.

Podłogę pomieszczenia pokrywa masa gruzu i pyłu. Aby dostać się do zmiażdżonych zwłok i ich zgniecionej biżuterii, trzeba kopać wiele dni (na każdą godzinę pracy istnieje dziesięcioprocentowa szansa kolejnego zawału, w wyniku którego każda osoba w sali otrzyma obrażenia równoznaczne k6 trafieniom z **Siłą** 4). Całkowita wartość znalezisk wyniesie około 200 ZK, choć zainteresowany kolekcjoner gotów jest za nie zapłacić nawet 300 ZK.

77. Wejście do grobowca Darbliego*

Sekretne wejście do tego grobowca otwiera się po naciśnięciu małego bolca, ukrytego pośrodku dolnej krawędzi drzwi. Otwarcie przejścia w ten sposób rozbraja też pułapkę w korytarzu – jeżeli drzwi zostaną rozbite (**Wt** 4, **Obr** 15), pułapka nadal działa.

Jeśli pułapka jest aktywna, po stąpnięciu na płytę naciskową w drzwiach z tunelu wystrzelą trzy mocne, stalowe włócznie. Każdy pocisk ma szansę trafić pierwszą postać, która przejdzie przez wejście (**US** 45, **S** 5).

78. Grobowiec Darbliego*

Darbli nie należał do ulubieńców kapłanów Kadar-Gravning, ponieważ próbował ograniczać ich uprawnienia i mieszał się w sprawy religijne. Z tych też powodów urządzający jego grobowiec duchowni nie przyłożyli się zbytnio do roboty. Stosunkowo niegroźna pułapka w wejściu jest jedynym zabezpieczeniem, sama krypta zaś ocieka wilgocią. Liczne kolonie żółtej i czerwonej pleśni pokrywają całą salę z trumną włącznie.

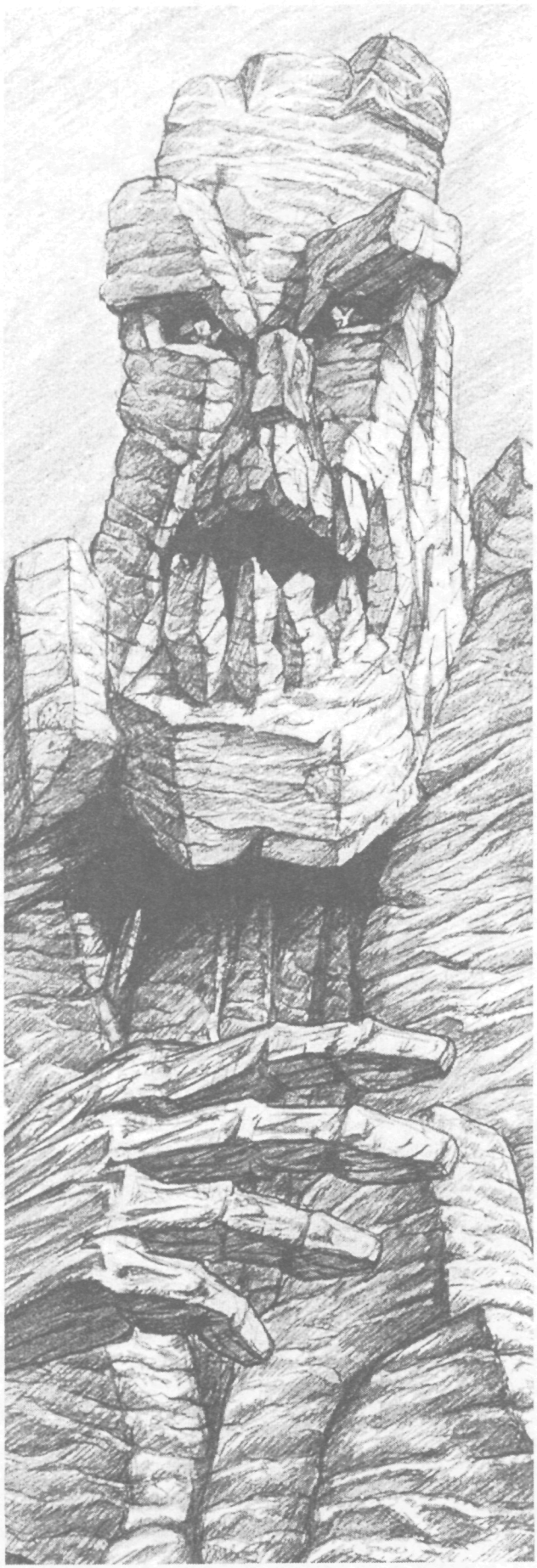
Sarkofag ma wymiary 2 x 1 x 1 metrów. Wieko nie jest zapieczętowane i waży 1250 punktów obciążenia. Przy niemal każdej próbie zbliżenia się do sarkofagu, pleśń uwalnia zarodniki.

Wszechobecna wilgoć wdarła się nawet do trumny, więc ciało Darbliego nie przedstawia przyjemnego widoku. Każdy, kto na nie spojrzy, musi wykonać udany test **Op** (+10 za każdą ukończoną lub aktualnie zdobywaną profesję medyka, porywacza zwłok, hieny cmentarnej i nekromanty), inaczej dostanie trwających k4+6 minut torsji (-10 do wszystkich testów, może się poruszać tylko tempem *ostrożnym*, a w walce jedynie parować). Dotykająca zwłok postać ma 25% szans na zarażenie się *grobową zgnilizną*. W sarkofagu można znaleźć złote i srebrne nici oraz trochę drobnej biżuterii o łącznej wartości 3k10+50 ZK.

79. Wejście do grobowca Hargrima*

Wejście do grobowca Hargrima jest szczególnie dobrze ukryte (-30 do znalezienia, tylko -10 dla postaci z ukończoną lub aktualnie zdobywaną profesją hieny cmentarnej). Po zlokalizowaniu drzwi, śmiałkowie zdołają rozpoznać (przez dotyk czy też za pomocą magii) wyryte na nich imię władcy. Aby otworzyć przejście, trzeba po kolei wymówić wszystkie tworzące imię runy, napierw normalnie, a następnie od tyłu.

Jeśli śmiałkowie spróbują rozbić drzwi, wiedz, że mają one **Wt** 10, **Obr** 55 i chroni je magiczna pułapka. Pod maskującą, kamienną licówką znajduje się cienka warstwa czystej miedzi, a po każdym uderzeniu, które do niej dotrze (tj. wywoła uszkodzenia), z drzwi wystrzeli





błyskawica, trafiająca postać zadającą cios. Wyładowanie powoduje identyczne obrażenia jak czar magii wojennej *Świetlisty piorun*.

Druga pułapka mieści się w górnym korytarzu. Można ją wykryć normalnie, ale nie ma ona mechanizmu rozbrajającego – każdy, kto włamał się do grobowca, musiał zginąć. Cała podłoga korytarza składa się z wielu płyt naciskowych, których nadepnięcie wywołuje deszcz spadających ze stropu skał. Do szczytu schodów jest około 10 metrów, co oznacza, że każda postać poruszająca się tempem *normalnym* lub *biegiem* może przebyć ten dystans w ciągu jednej rundy. Osoby, które przedostaną się przez tunel, otrzymają automatyczne trafienie z **Siłą** 4 (wszelkie trafienia krytyczne odnoszą się tylko do głowy i korpusu z jednakowymi szansami na jedne i drugie).

Deszcz kamieni pada k4+4 rundy. Po 3 rundach korytarz staje się *trudnym terenem*, a po 5 – niemożliwym do przebycia – oczyszczenie rumowiska zajmie 25 roboczo-godzin; na raz może pracować do czterech postaci; krasnoludy odgruzowują dwa razy efektywniej.

Schody zdobi obramowanie w kształcie starannie rzeźbionej w kamieniu, splecionej liny. Znajduje się na nich trzecia pułapka, również bez mechanizmu rozbrajającego. Jak tylko na półpiętrze stanie ciężar ponad 1000 punktów obciążenia (czyli dwie lub więcej osób) z obu stron podestu opadną odgradzające go kraty. Szczeliny w suficie przesłania iluzja i można je dostrzec tylko wtedy, gdy szukająca postać wykona udany test **Int** (iluzjoniści +10 za poziom).

Śmiałkowie, którzy znajdą się pod kratami, muszą przejść test **I** (*uniki* +10), inaczej otrzymają automatyczne trafienie z **Siłą** 5. Po opadnięciu kraty zatrzasną się na dobre i trzeba je wyłamać (**Wt** 7, **Obr** 25) lub sforsować magicznie. Kiedy przejście się zamknie, wzory na schodach przemienią się w skłębioną masę jasnokolorowych węży. Niebawem gady przepełzną przez kraty i zaatakują uwięzionych w środku.

Z każdego końca podestu atakuje po dwadzieścia węży. Jeśli nie uda się znaleźć sposobu na ich odpędzenie, każda postać na półpiętrze zmuszona jest walczyć z k6 gadami w rundzie. Kontroluj, ile węży zabito, a gdy doliczysz się wszystkich 40, zakończ starcie.

80. Dolny korytarz*

Sekretne drzwi do grobowca Hargrima (lokacja 82) są nadzwyczaj dobrze ukryte (-40 do znalezienia, tylko -20 dla postaci z ukończoną lub aktualnie zdobywaną profesją hieny cmentarnej). Zostały zamknięte na wieki i aby dostać się do środka, trzeba je wyłamać (**Wt** 8, **Obr** 25) lub sforsować magicznie.

Korytarz nawiedza sześć zjaw – dusz krasnoludzkich wojowników, którzy ślubowali uroczyście strzec grobowca aż do końca świata. Zjawy zaatakują każdego, kto wejdzie do tunelu, ale nie będą ścigać uciekających przeciwników na schody.

81. Fałszywe wejście*

Ten starannie rzeźbiony portal z wplecionym w ornamentykę motywem hargrimowej korony i młota obramowuje ciężkie, żelazne, inkrustowane srebrem i okute mosiądzem drzwi. Na środku wrót wyryto ozdobny znak runiczny K, nad nim rysunek młota, pod nim zaś korony.

Nie trzeba dodawać, że drzwi prowadzą donikąd i są częścią kolejnej pułapki na grabieżców. Wrota wyposażono w bardzo skomplikowany zamek (**JZ** 50, otwierany normalnie). Inteligentnych graczy powinno to zastanowić – reszta grobowca wydawała się zapieczętowana, więc skąd ten zamek? Jeżeli nikt o tym nie pomyśli, a grupa zebrała dotąd spore cięgi – no i, oczywiście, jeśli będziesz miłosierny – możesz pozwolić krasnoludom i łotrom na test **Int**, by to sobie uświadomili.

Jeżeli śmiałkowie otworzą zamek lub wyłamią drzwi (**Wt** 8, **Obr** 30), pułapka uruchomi się – trzy metry przed wejściem korytarz odetnie wielka, kamienna płyta. Postacie, które znajdą się pod spadającym blokiem, muszą wykonać udany test **I** (*uniki* +10), inaczej otrzymają automatyczne trafienie z **Siłą** 6. Płyta ma ponad pół metra grubości i trzeba ją rozbić (**Wt** 9, **Obr** 35) lub sforsować magicznie.

82. Grobowiec Hargrima*

To pomieszczenie ma 4,5 metra wysokości w południowym krańcu i trochę ponad 3,5 metra w północnym – podłoga jest tam położona o metr wyżej. Z bocznych ścian wystaje rząd zapleśniałych kolumn o średnicy prawie 40 centymetrów każda. Filary są wygięte do wewnątrz, przez co sala ma w przekroju kształt szpiczastej beczki. W południowej części komnaty ściany między kolumnami zdobi mozaika upamiętniająca sceny z życia Hargrima – głównie jego zwycięstwa.

Między filarami, w górnej części krypty, stoją posągi czterech krasnoludzkich wojowników odzianych w kolczugi i uzbrojonych w ogromne topory. Statuy otaczają na 2,5 metra długi, ponad metr szeroki i 1,5 metra wysoki sarkofag Hargrima, wykonany z gładkiej, niemal świecącej, białej skały w szaro-czarne cętki. Sarkofag zdobi tylko pojedynczy znak runiczny H, wyryty na środku wieka.

Na każdej z kolumn w wyżej położonej części krypty wisi czarny, jedwabny arras, na którym wyhaftowano złotymi i srebrnymi nićmi strofy wierszy sławiących Hargrima. Podobny gobelin zdobi ścianę za sarkofagiem.

Otwarcie drzwi z lokacji 80 przywoła iluzję olbrzymiej, krasnoludzkiej głowy, która zaczyna lewitować w korytarzu prowadzącym do krypty. Usta zjawy poruszą się, a przejście zatrzęsie od grzmiącego głosu, który przemówi w khazalid, ale odmianą używaną przed kilkuset laty.

Strzeżcie się! Zbliżacie się do świętego grobu wielkiego Hargrima! Odejdźcie lub spotka was kara za bezbożność!

Bez względu na to, czy śmiałkowie zrozumieją wiadomość, każdy, kto zobaczy zjawę i usłyszy jej głos, musi wykonać udany test **Op** (iluzjoniści +10/poziom, krasnoludy -20), inaczej ucieka ze strachu przez jedną rundę. Po przekazaniu ostrzeżenia, głowa znika.

W krypcie nie ma żadnych pułapek mechanicznych i wszelkie próby ich wykrycia zawiodą. Założono tu jednak kilka pułapek magicznych, a całą salę zdaje się wypełniać magia. Pradawni krasnoludzcy kapłani zostawili tu tak silną aurę, by uniemożliwić wykrycie poszczególnych zabezpieczeń, a posiadający stosowne umiejętności i czary śmiałkowie zdołają tylko stwierdzić, że wokół działa wiele magicznych mocy.

Pierwsza z pułapek zadziała, gdy ktoś minie drugą parę kolumn od wejścia. Pułapkę uruchomi wszystko, co jest żywe lub kierowane siłą magii, tak więc wrzucenie np. kamienia między filary skały nie wywoła reakcji, ale przejście między nimi czy rzucenie czaru w dalszą część komnaty – tak. Po aktywacji z każdej mozaiki doleci słaby syk. Większe postacie na panelach zaczną lśnić, a następnie zejdą ze ścian i zaatakują intruzów.

Są to widma uwięzione w murach grobowca, wyglądające niczym przezroczyste kopie mozaikowych postaci, z których powstały. Ogółem jest ich sześć: krasnolud, dwa orki, elf, troll i ogr. Widma wykorzystują zdolność do wzbudzania *grozy* i walczą, dopóki któraś ze stron nie zostanie całkowicie wybita. W krypcie nie podlegają też *niestabilności*. Stwory będą ścigać uciekających przeciwników aż do wyjścia z grobowca (lokacja 79), jednak kiedy znajdą się poza kryptą (lokacja 82), stają się normalnie podatne na *niestabilność*.

Druga pułapka uruchomi się, gdy ktoś minie pierwszą parę kolumn na górze schodów. Również i tutaj aktywację powodują żywe istoty i siły magiczne, a nie martwe przedmioty. Kiedy pułapka zadziała, cztery posągi krasnoludzkich bohaterów ożyją i natychmiast zaatakują intruzów. Podobnie jak widma, będą ścigać świętokradców tylko do wyjścia z grobowca. Statuy walczą dopóki nie zostaną zniszczone, a jeśli zabiją śmiałków lub wyprą do zalanej komnaty, wrócą pod sarkofag i zaatakują potem każdego, kto wejdzie do krypty.

Sarkofag zdaje się być zrobiony z jednego kawałka skały, bo nie można odróżnić jego wieka od trumny. I rzeczywiście – krasnoludzcy kapłani stopili go w jeden kamienny blok. Czar pieczętujący można zdjąć *Rozproszeniem magii*, Kryształem Ziemi lub w jakiś inny, magiczny sposób. Gdy czarodziejska pieczęć pęknie, wieko trzeba jeszcze podnieść – waży 2500 punktów obciążenia.

Śmiałkowie mogą też spróbować rozbić sarkofag siłą (ma on **Wt** 10, **Obr** 45). Jego wieko jednak wydrążono i wypełniono trującym, sprężonym gazem – jeżeli pęknie, gaz się rozwieje, a każda żywa istota w krypcie będzie musiała wykonać udany test **Wt** (+10 *odporność na truciznę*), inaczej umrze. Formy ochrony przed gazami i czary takie jak *Oddychanie pod wodą* (nota bene Kryształ Powietrza posiada tą moc) zabezpieczają przed groźną substancją, ale aby użyć ich na czas, trzeba przejść test **I**.

W sarkofagu spoczywa doskonale zachowane ciało Hargrima. Zmarły król ma na sobie bogato haftowane szaty, naszyjnik z małych szlachetnych kamieni (ogółem 77, każdy wart k3 ZK), a na głowie prostą – i cokolwiek zniszczoną – żelazną koronę z perłą wielkości ludzkiego oka (wartość 150 ZK). Na piersi krasnoluda spoczywa jego wielki bojowy topór – oburęczna, obosieczna broń, inkrustowana złotem i srebrem. Broń jest magiczna (**WW** +30, **S** +3).

W prawej, zaciśniętej dłoni, władca trzyma dziwnie ukształtowany, zielony kamień, który przecinają błękitne, szare i białe żyłki – Kryształ Wody: *Pomoc dla graczy nr 13*.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Przyznawane punkty doświadczenia zostały podzielone zależnie od rozdziału i części. Jak zawsze, powinieneś nagrodzić dobre aktorstwo i błyskotliwe pomysły. Przeciętna postać powinna otrzymać około 30 punktów za każdy rozdział (lub sesję gry – zależy, co bardziej Ci odpowiada). Wartość ta powinna zejść do zera punktów za słabą lub banalną grę, a wzrosnąć 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 uczestników zabawy. 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.

Zapomniana warownia

0-30 PD	za pokonanie każdej przeszkody i poradzenie sobie w każdym ze spotkań podczas podróży

Warownia Kadar-Gravning

Ogólnie

20 PD	za znalezienie i otwarcie każdych ukrytych drzwi oraz wykrycie i rozbrojenie każdej pułapki
10 PD	za wydostanie się żywym z każdej uruchomionej pułapki

Podejście do warowni

0-100 PD	za udaną próbę dostania się do warowni
200 PD	za uzyskanie pomocy krasnoludów
200 PD	za atak na krasnoludy i pokonanie ich

Poziom podziemi

0-50 PD	za uporanie się z ghoulami

Poziom głównego wejścia

50 PD	za niepostrzeżone przedostanie się przez główne wejście
10 PD	za uporanie się z wężami w kuchni i uniknięcie ukąszenia

Górne wejście i apartamenty królewskie

20 PD	za znalezienie *Pomocy dla graczy nr 3-5*
0-50 PD	za uporanie się z posągami wojowników w sali tronowej
0-50 PD	za uporanie się z duchem królowej
0-50 PD	za uporanie się ze zjawami w królewskiej sypialni
20 PD	za znalezienie *Pomocy dla graczy nr 6*
20 PD	za znalezienie *Pomocy dla graczy nr 7*

Kondygnacja grobowców

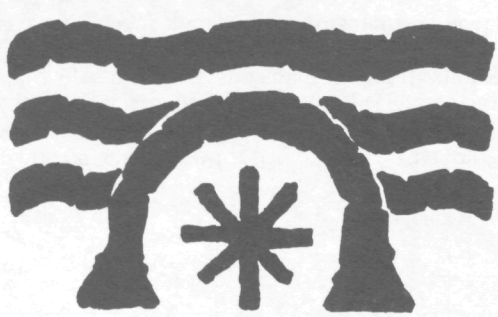
100 PD	za nie zawalenie stropu
50 PD	za odpowiednie wykonanie rytuału oczyszczającego przed wejściem do świątyni
0-50 PD	za uporanie się z widmami w świątyni
0-100 PD	za podjęcie próby odprawienia królewskiego rytuału pogrzebowego w świątyni
10 PD	za znalezienie *Pomocy dla graczy nr 10*
0-20 PD	za uporanie się z żywiołakiem ziemi w wejściu do grobowca Fenniego
0-30 PD	za uporanie się z upiorem w grobowcu Fenniego
0-30 PD	za znalezienie grobowca Hargrima i wejście do środka
0-30 PD	za uporanie się z wężami z pułapki na schodach w grobowcu Hargrima
0-50 PD	za uporanie się ze zjawami w grobowcu Hargrima
0-50 PD	za uporanie się z widmami w grobowcu Hargrima
100 PD	za otwarcie grobu Hargrima i znalezienie Kryształu Wody

Armia Mendriego

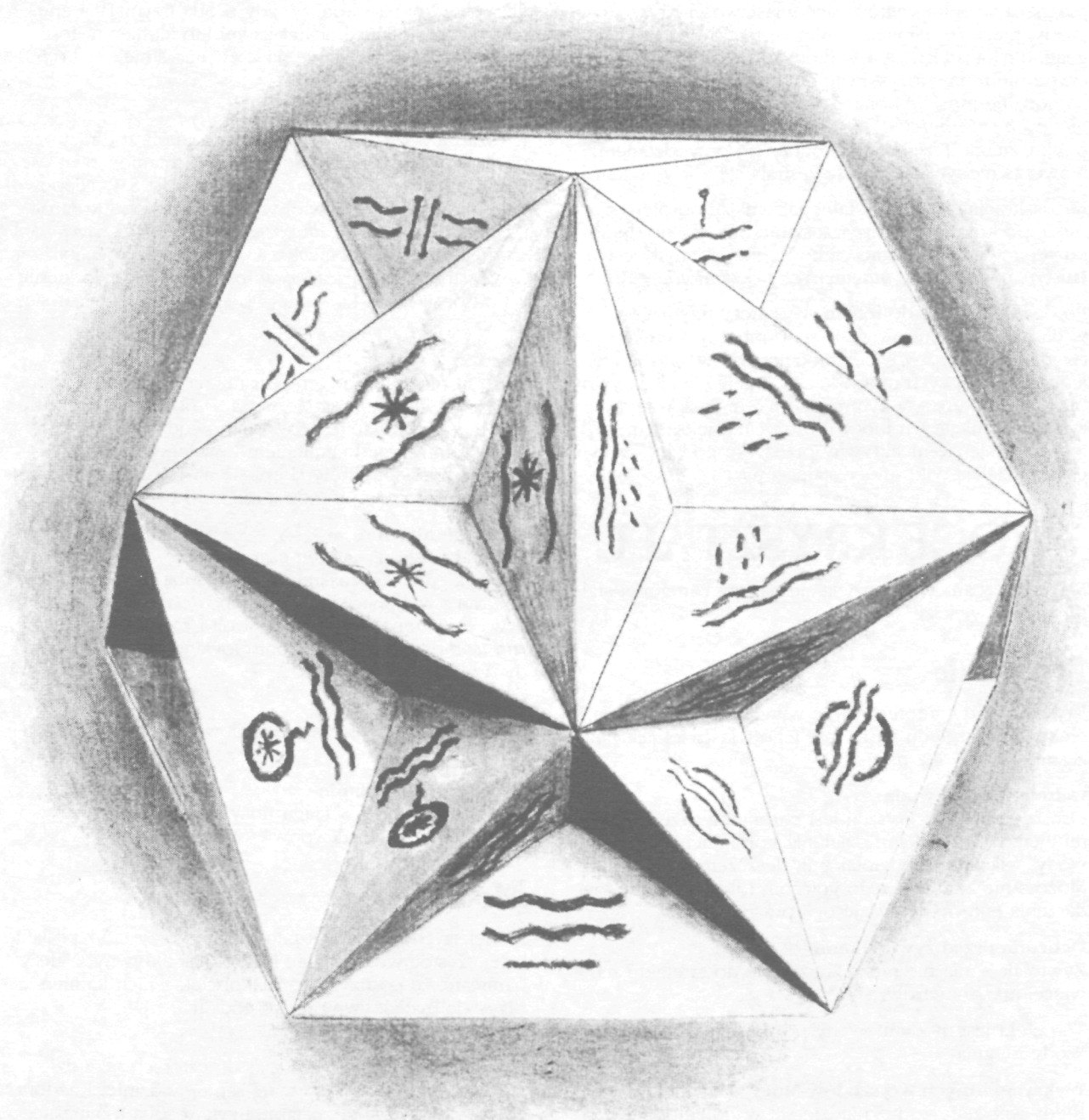
0-100 PD	za uporanie się z armią Mendriego

PUNKTY PRZEZNACZENIA

Jeśli bohaterowie odnajdą grobowiec Hargrima i zdobędą Kryształ Wody, to każda żyjąca postać otrzymuje Punkt Przeznaczenia. Jeżeli śmiałkowie aktywnie zapobiegną krasnoludzkiej wojnie domowej, oddając koronę któremuś ze stronnictw, uzyskują po dodatkowym Punkcie Przeznaczenia (oczywiście, jeśli na to zasłużyli).



KRYSZTAŁ WODY



Kryształ Wody to jedna z czterech części potężnego artefaktu. Chociaż każdy z kamieni sam w sobie posiada olbrzymie moce, klejnoty stają się jeszcze potężniejsze, jeżeli zostaną połączone.

Pod koniec tego rozdzialiku zawarto kilka uwag na temat łączenia Kryształu Wody z innymi Kryształami Mocy, które śmiałkowie powinni zdobyć podczas poprzednich przygód kampanii.

UŻYWANIE KRYSZTAŁU WODY

Jak w przypadku wszystkich Kryształów Mocy, osoba pragnąca w pełni wykorzystać właściwości Kryształu Wody, musi się najpierw z nim zestroić. Może to osiągnąć, trzymając kryształ w dłoni i *medytując*. W tym czasie nie może odzyskiwać punktów magii, za to raz na godzinę musi wykonać test **Int** (*rozpoznawanie magicznych przedmiotów* +10, elementalista +10) kosztem punktu magii. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, wówczas medytująca postać zestraja się 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.

MOCE KRYSZTAŁU

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

Moce stałe

Kryształ Wody automatycznie wywołuje opisane poniżej efekty bez względu na to, czy jego właściciel jest z nim zestrojony, czy też nie.

Ochrona przed wodą
Osoba trzymająca kryształ jest chroniona przed wszelkimi ujemnymi skutkami działania normalnej i magicznej wody, włącznie z żywiołakami, deszczem, czarami itd. Możesz nie zdradzać tego graczom i inscenizować wydarzenia tak, by nigdy nie byli pewni prawdy.

Ochrona przed żywiołakami
Żywiołak ognia nie może zbliżyć się do artefaktu na więcej niż 20 metrów.

Ten efekt jest modyfikowany po połączeniu Kryształów Wody i Ognia.

Wykrycie innych Kryształów Mocy
Kiedy Kryształ Wody znajdzie się w odległości 1,5 kilometra od innych Kryształów Mocy, zacznie emanować zieloną poświatę. To światło będzie stawało się coraz silniejsze w miarę zbliżania się do innego kryształu, ale nie można go użyć do określenia kierunku, w jakim kamień się znajduje – oko nie jest dość wrażliwe, by precyzyjnie odczytywać sygnał.

Moce mniejsze

Oddychanie pod wodą
Artefakt może rzucać ten czar raz na godzinę. W przeciwieństwie do podobnej mocy Kryształu Powietrza, pozostająca pod wpływem zaklęcia istota *nie* jest odporna na działanie morowego powietrza i trujących gazów oraz *nie* może oddychać w próżni.

Spacer po wodzie
Kryształ może rzucać to zaklęcie raz na godzinę. Czar automatycznie się kończy, gdy osoba trzymająca artefakt stanie na jakiejkolwiek ziemi lub kamieniu. Jeśli posiadacz klejnotu stanie na drewnie, istnieje tylko 50% szans na przerwanie czaru.

Wywołanie deszczu
Kryształ może rzucać ten czar dowolną liczbę razy dziennie. Każdorazowo, kiedy moc zostanie użyta, osoba trzymająca artefakt musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza, że żywioł wymknął się spod kontroli i zamiast *Wywołania deszczu* rzucono czar *Ożywienie wody*. Każda pseudomacka wykonuje atak w najbliższą żywą istotę, znajdującą się w losowo wybranym kierunku od posiadacza kryształu. Po jednej rundzie czar się kończy.

Korozja
Kryształ może rzucać ten czar raz na godzinę. Każdorazowo, kiedy moc zostanie użyta, osoba trzymająca artefakt musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza utratę kontroli nad kamieniem i wygenerowanie *Promienia wybuchu*, który skupi się na posiadaczu kryształu. Czar *Korozja* opisano na stronie 72.

Rozstąpienie wód
Kryształ może rzucać ten czar raz na godzinę. Każdorazowo, kiedy moc zostanie użyta, osoba trzymająca artefakt musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza, że żywioł wymknął się spod kontroli i zamiast *Rozstąpienia wód* przywołano niekontrolowanego żywiołaka wody o wielkości k6+3.

Gaszenie ognia
Kryształ może rzucać ten czar dowolną liczbę razy dziennie.

Mniejsze przywołanie
Raz dziennie i raz w ciągu nocy kryształ może przywołać jednego żywiołaka powietrza o wielkości „5".

Moce większe

Z większych mocy kryształu można korzystać z podaną niżej częstotliwością, o ile klejnot jest aktywny. Należy pamiętać, że po użyciu którejkolwiek z nich kamień przestaje być aktywny na k6 godzin.

Ożywienie wody
Kryształ może rzucać ten czar do czterech razy dziennie, ale nigdy dwa razy w tej samej godzinie. Każdorazowo, kiedy moc ta zostanie użyta, osoba trzymająca artefakt musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza, że żywioł wymknął się spod kontroli i zamiast

Rozstąpienia wód przywołano niekontrolowanego żywiołaka wody o wielkości k6+3.

Przewodnienie
Kryształ może używać tej mocy raz na trzy godziny. Dzięki niej posiadacz klejnotu może wybrać jakąś istotę czy grupę istot i podwoić na krótko zawartość wody w jej organizmie. Cel musi się znajdować w zasięgu wzroku osoby trzymającej artefakt, w odległości nie większej niż 48 metrów.

Przewodnienie powoduje olbrzymie wewnętrzne obrażenia ciała, równoznaczne z automatycznym trafieniem z **Siłą** 6, modyfikowanym o **Wytrzymałość**, ale nie o pancerz. Magiczne formy obrony nie chronią przed takim atakiem, chyba że stworzono je specjalnie przeciw wodzie. Jeśli atakowany wykona udany test **SW**, otrzymuje jedynie połowę obrażeń. Przy wszelkich trafieniach krytycznych korzystaj z *Tabeli nagłej śmierci*. Niniejsza moc działa tylko na istoty żywe.

Każdorazowo, kiedy czar zostanie rzucony, osoba trzymająca artefakt musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza, że żywioł wymknął się spod kontroli i celem ataku stają się *wszystkie* istoty żywe znajdujące się w odległości 48 metrów.

Większe przywołanie
Raz na tydzień kryształ może przywołać jednego żywiołaka wody o wielkości 10 lub k3+1 żywiołaków wody o wielkości 5.

EFEKTY UBOCZNE

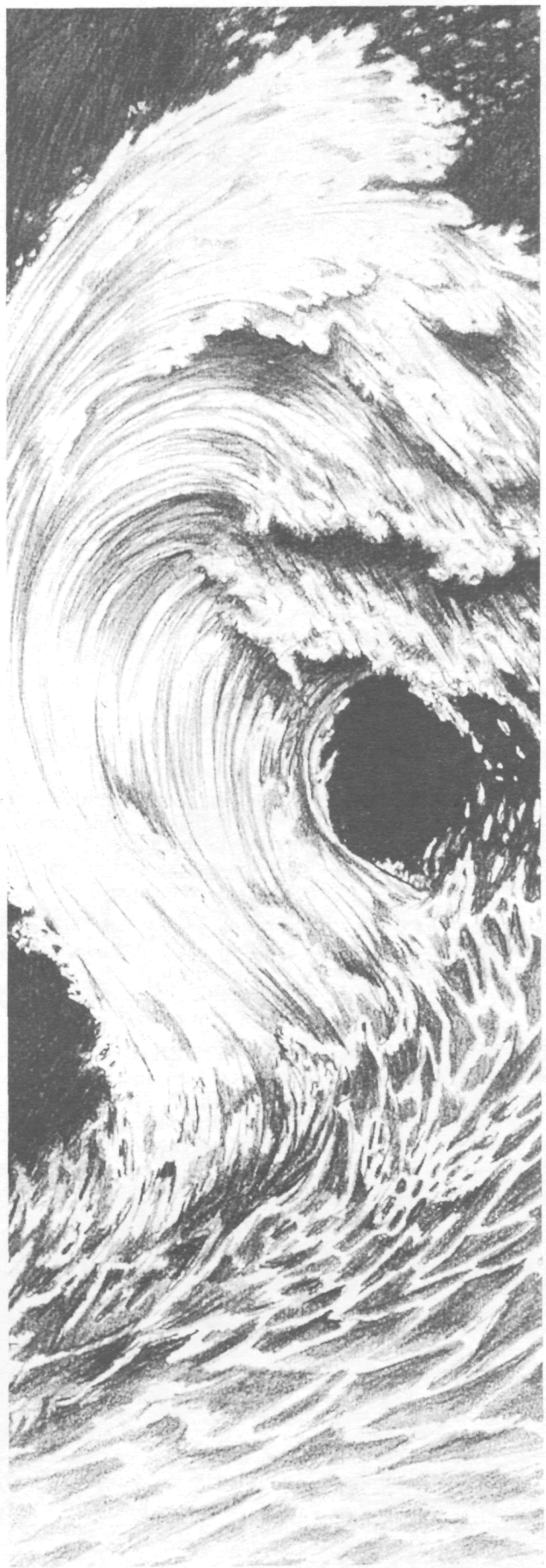
Oczy osoby, która skorzystała z jakiejkolwiek mocy kryształu, staną się na 2-5 godzin całkowicie niebieskie. Jeżeli w tym czasie znowu użyje potęgi reliktu, wówczas czas ten zostaje zwiększony o kolejne 2-5 godzin. Omawiany efekt pozostanie na stałe, jeżeli uznasz, że bohater nadużywa mocy kryształu.

KORZYSTANIE Z KRYSZTAŁU WODY

Kryształ Wody – tak jak jego trzej bracia – jest bardzo wyjątkowym, potężnym artefaktem. W żadnym wypadku nie powinieneś pozwolić graczom korzystać z niego bezmyślnie, tak jak używają innych magicznych przedmiotów. Poniżej podajemy kilka wskazówek, w jaki sposób kontrolować wykorzystywanie kryształu w grze.

Jak zapewne zauważyłeś, w opisie mocy kryształu nie wspomniano o żadnych zabezpieczeniach dotyczących kontrolowania i odsyłania przywołanych żywiołaków. Jest to celowe – przynajmniej ze strony Tzeentcha, który wprowadził do kryształu pewne skazy, mogące wywołać trochę chaosu – to jedna z nich. Inną jest trudność w kontrolowaniu samego artefaktu, mogąca wielokrotnie objawiać się niespodziewanymi efektami.

Kryształ jest pełen mocy elementalnych i czasami – jeśli nie traktuje się go odpowiednio – może „wystrzelić" w złym kierunku, gdy żywioł wymyka się spod kontroli. Wykorzystaj ten fakt, by wzbudzić w śmiałkach nieco lęku. To w końcu potężny artefakt i *nie* należy postępować z nim beztrosko.



Opisując efekty wywoływane 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 z przeznaczeniem. Po prostu wizualny efekt jego działania będzie za każdym razem trochę inny, dając tym samym wskazówki, co do swej natury. Gracze (a więc i ich bohaterowie) powinni czuć się odrobinę nieswojo, przebywając w pobliżu tak wielkiej potęgi.

Pamiętaj także o wykonywaniu testów **SW**, niezbędnych do prawidłowego posługiwania się kryształem. Da ci to sposobność wprowadzania nieoczekiwanych zmian w działaniu reliktu.

Załóżmy, że bohater zechce wykorzystać Kryształ Wody, aby doprowadzić do rozstąpienia się wód podziemnego jeziora. Zależnie od wyniku testu **SW**, możesz założyć następujące efekty działania artefaktu:

Niepowodzenie o 30 lub więcej: nic się nie stało. Przy wyjątkowo złym wyniku (99-00), możesz założyć, iż wyzwolony został jakiś niekorzystny efekt: wszystkie żywiołaki wody w okolicy wpadły w szał, zagotowała się woda w jeziorze, poziom jego wód podniósł się błyskawicznie o 2k3 metry lub zdarzyło się coś równie dramatycznego.

Niepowodzenie o 10-29: pozornie nic się nie wydarzyło, lecz po jakimś czasie bohaterowie odkryją, że poziom wody z wolna, ale stale się podnosi...

Niepowodzenie o 0-9: wody mogą się rozstąpić, ale zrobią to raczej w poziomie niż w pionie i pomiędzy dwoma grubymi ich warstwami pozostanie cienka warstewka powietrza. Ewentualnie rozstąpią się we właściwym miejscu, ale nie więcej niż na centymetr.

Sukces o 0-29: wody się rozstąpiły, jak to było zamierzone, ale pojawił się jakiś drobny efekt uboczny, względnie samo zjawisko wyglądało bardzo dziwnie: *Jezioro otworzyło swe ogromne, wodne oczy, mrugnęło do Was, wstało i skinęło uprzejmie, żeby przejść.*

Sukces o 30 lub więcej: jezioro ZNIKNĘŁO! Jeśli był to oddzielny zbiornik, po prostu przestał istnieć. Jeżeli zasilały je jakieś strumienie, wypełniają one ponownie pozostałą po nim nieckę. Dno jest suche oraz twarde i podskakują na nim mokre jeszcze ryby.

POŁĄCZENIE DWÓCH KRYSZTAŁÓW MOCY

Ponieważ ogień i woda są przeciwstawnymi żywiołami, Kryształ Wody nie może być łączony z Kryształem Ognia.

Jeśli wspomniane kamienie zostaną zetknięte, pojawi się jasny błysk, a każdy, kto znajdzie się w promieniu 5 metrów od klejnotów, otrzyma cios z **Siłą** 4. Artefakty zostaną gwałtownie odepchnięte i wylądują w odległości k6 metrów od siebie.

Zetknięcie dwóch Kamieni Zagłady pozwala na generowanie następujących dodatkowych mocy:

Moce stałe

Przekazywanie mocy
Dzięki połączeniu kryształów, poszczególne moce każdego z nich mogą być częściej używane. Na przykład siła, którą dzięki jednemu artefaktowi można było wykorzystać raz na tydzień, z pomocą dwóch kamieni staje się dostępna dwa razy w tygodniu.

Rozszerzona ochrona
Kiedy razem używane są dwa kryształy, wszystkie stałe formy ochrony działają również na każdego, kto dotyka osoby trzymającej artefakty i każdego, kto jest przez nią dotykany. Ta rozszerzona ochrona funkcjonuje automatycznie, bez względu na to, czy posiadacz kamieni chce tego, czy nie.

Woda i powietrze
Zetknięcie Kryształów Powietrza i Wody pozwala na generowanie następujących dodatkowych mocy:

Moce mniejsze

Mistyczna mgła
Ten czar może być rzucany dowolnie często, ale za każdym razem, gdy się go używa, osoba trzymająca artefakty musi przejść test **SW**. Jeśli się on nie powiedzie, dochodzi do rozproszenia mocy. Wykonaj rzut 1k6: jeżeli wypadnie 1-2 – Kryształ Wody wyzwala *Wywołanie deszczu*, 3-4 – Kryształ Powietrza generuje *Podmuch wiatru*, 5-6 – uwalnia się *Morowe powietrze*, skupione na obu kamieniach.

Morowe powietrze
Połączone kryształy mogą rzucać ten czar raz dziennie. Za każdym razem, kiedy moc ta zostanie użyta, osoba trzymająca artefakty musi przejść test **SW**. W przypadku niepowodzenia magiczna energia wymyka się spod kontroli, dając efekt w postaci *Promienia wybuchu*.

Moce większe

Zamrożenie
Ta moc może działać na wybranym obszarze o średnicy 3 metrów, znajdującym się w polu widzenia trzymającego artefakty, nie dalej niż 48 metrów od połączonych kryształów. Jest jak wzmocniona *Strefa zimna* – powoduje natychmiastowy spadek temperatury do 100 stopni poniżej punktu zamarzania (w skali Fahrenheita lub Celsjusza, jak wolisz), w efekcie czego wszystkie istoty na obszarze jej działania otrzymują automatyczne trafienie z **Siłą** 8, modyfikowane o **Wytrzymałość**, ale nie o pancerz.

Pod wpływem tej mocy zamarza wszystko, co może zamarznąć. Po wodzie da się przejść suchą stopą, olej do lampy twardnieje, a ubranie staje się tak sztywne, że **Szybkość** i **Inicjatywa** noszącej je osoby spadają o połowę na 2k6 rund. Broń, pancerze oraz inny ekwipunek stają się tak łamliwe, iż istnieje 5% szans, że przy następnym użyciu rozlecą się na kawałki.

Efekty uboczne

Każdorazowo, gdy używa się mniejszej mocy zetkniętych kryształów, istnieje 5% szans, że na twarzy osoby trzymającej artefakty dojdzie do małego, zamrażającego wybuchu esencji połączonych żywiołów. Wygląda to tak, jak trafienie strużką ciekłego azotu, posiadacz kamieni zaś otrzymuje automatyczny cios z **Siłą** 4, modyfikowany o **Wytrzymałość**, ale nie o pancerz. Gdy korzysta się z większej mocy, prawdopodobieństwo takiego zdarzenia wzrasta do 20%.

Woda i ziemia
Zetknięcie Kryształów Ziemi i Wody pozwala na generowanie następujących dodatkowych mocy:

Moce mniejsze

Niepewny grunt
Tej mocy można używać raz na godzinę. Dzięki niej można zamienić w śliskie błoto obszar do 10 metrów kwadratowych, położony nie dalej niż 48 metrów od kryształów. Obszar oddziaływania mocy staje się *trudnym terenem*, a jeśli już takim jest – *bardzo trudnym*.

Tworzenie lotnych piasków
Połączone kryształy mogą rzucać ten czar do czterech razy dziennie. Jeśli osobie trzymającej artefakty nie wyjdzie test **SW**, ich moc wymknie się spod kontroli i lotne piaski powstaną w promieniu 48 metrów od klejnotów.

Moce większe

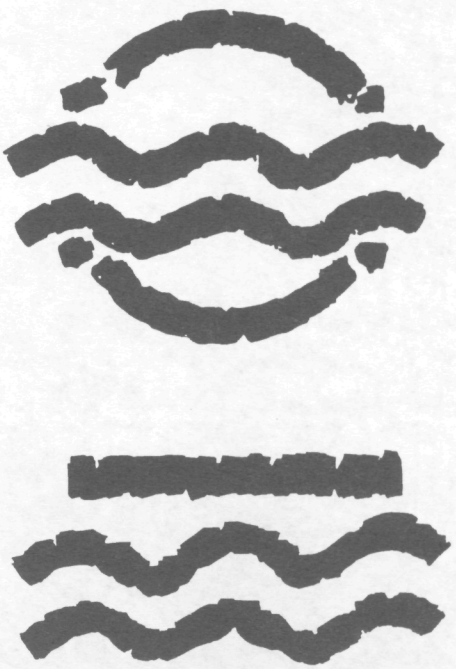
Petryfikacja
Tej mocy można używać raz dziennie przeciw jednej żywej istocie, przebywającej nie dalej niż 48 metrów od trzymającego artefakty i w zasięgu jego wzroku. Zamienia ona w kamień całą wodę w organiźmie atakowanego.

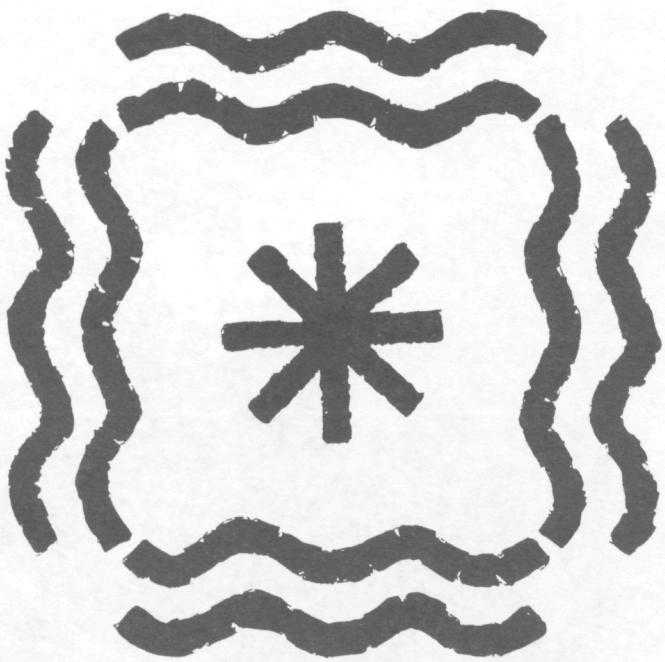
Efekt jest taki sam, jak spojrzenie bazyliszka, a ofiara może wykonać test **SW**, by obronić się przed czarem. Jeżeli wynik będzie niepomyślny, moc wymyka się spod kontroli i oddziałuje na każdą żywą istotę w promieniu 24 metrów od klejnotów.

Chcąc odczarować spetryfikowaną postać, można użyć odwróconej mocy. Osoba trzymająca kryształy musi jednak wykonać udany test **SW**, inaczej zaczarowany nieszczęśnik zmieni się w kałużę wody i zginie definitywnie. Nawet jeśli test się powiedzie, spetryfikowana ofiara musi przejść test **Wt** *i* wydać punkt przeznaczenia, by przeżyć transformację.

Efekty uboczne

Każdorazowo, gdy używa się mniejszej mocy zetkniętych kryształów, istnieje 5% szans, że w wyniku drobnego wybuchu esencji połączonych żywiołów trzymająca artefakty osoba straci jeden określony losowo, niemagiczny metalowy lub kamienny przedmiot, który zamieni się w błoto lub wodę (równe szanse na obie możliwości). Gdy korzysta się z większej mocy, prawdopodobieństwo takiego zdarzenia wzrasta do 20%.





CHARAKTERYSTYKI

Charakterystyki uwzględniają działanie odpowiednich umiejętności, jak np. *bardzo silny*. Sięgnij do podręcznika **WFRP** po szczegóły dotyczące umiejętności i czarów.

ZAPOMNIANA WAROWNIA

Czarne orki

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	33	25	4	4	7	30	1	18	29	18	29	29	14

Umiejętności: *bijatyka; celny cios; silny cios; uniki.*

Ekwipunek: kaftan kolczy z rękawami, hełm i tarcza (2 PP całe ciało); miecz, sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20).

Wojownicy orków

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Umiejętności: *bijatyka; uniki.*

Ekwipunek: kaftan kolczy bez rękawów, hełm i tarcza (2 PP korpus/głowa, 1 PP reszta ciała); miecz lub topór, sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20).

Gobliny

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Umiejętności: *uniki.*

Ekwipunek: kaftan skórzany (0/1 PP korpus); miecz lub topór; łuk krótki (**Z** 16/32/150, **SE** 3, **Cz.ł** 1); kołczan z 20 strzałami.

Pająk-olbrzym

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	33	0	5	4	17	10	2	–	43	2	24	6	–

Zasady specjalne: Wzbudza *strach* w żywych istotach mających poniżej 3 metrów wzrostu oraz *grozę* u postaci cierpiących na arachnofobię. Czuje *strach* przed



ogniem – poza tym odporny na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne. Dwa *jadowite ugryzienia*. Nieudany test **Wt** ofiary prowadzi do *paraliżu*. Jeśli sparaliżowana istota zostanie ugryziona po raz drugi – niepowodzenie kolejnego testu oznacza jej śmierć po k6 rundach. Chitynowy naskórek daje pająkowi 2 PP na wszystkich częściach ciała.

Wąż skalny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	45	7	7	36	60	1	–	24	6	43	43	–

Zasady specjalne: Na każde 2 metry upadku może *szybować* metr naprzód. Otrzymuje obrażenia dopiero po upadku z ponad 18 metrów. Atak przez *duszenie*. Czuje *strach* przed ogniem; poza tym odporny na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne. Wzbudza *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

WAROWNIA KADAR-GRAVNING

Ghoule z poziomu podziemi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	3	4	5	30	2	43	6	18	43	43	–

Zasady specjalne: Dwa ataki *szponami*. Trafienia ghouli są *jadowite* – ofiara musi wykonać udany test **Wt** (*odporność na truciznę* +10), inaczej zostanie sparaliżowana na k8+4 rundy. Jeżeli przeciwnik stwora ucieka z pola walki, a między nimi znajdują się jakieś martwe ciała, ożywieniec musi przejść test **SW** lub się zatrzyma, by coś przegryźć.

Węże
poziom głównego wejścia – kuchnia

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	1	2	3	30	1	–	24	10	24	24	–

Zasady specjalne: Jeden atak przez *ugryzienie* i to *jadowite* – ofiara musi wykonać udany test **Wt** (*odporność na truciznę* +10), inaczej umrze po k3 rundach. Pancerz zapobiega penetracji ukąszenia.

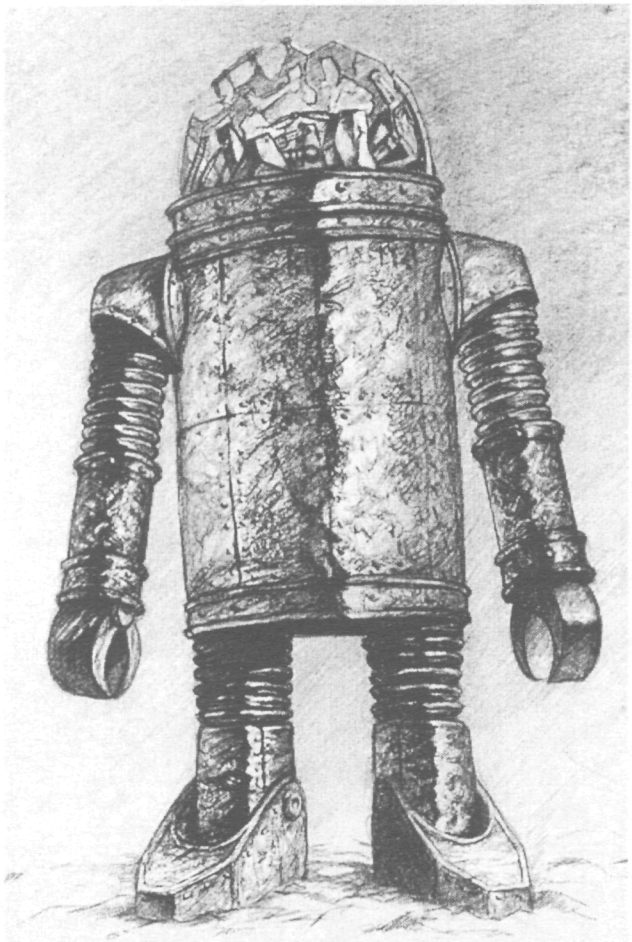
Robot
magazyn pracowni

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	–	5	5	15	13	2	30	–	–	–	–	–

Zasady specjalne: 2 PP, całe ciało. Odporny na wszelkie oddziaływania psychologiczne i czary wpływające na umysł.

Posągi krasnoludzkich wojowników
sala tronowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	70	50	6	6	15	50	2	30	30	–	–	–	–



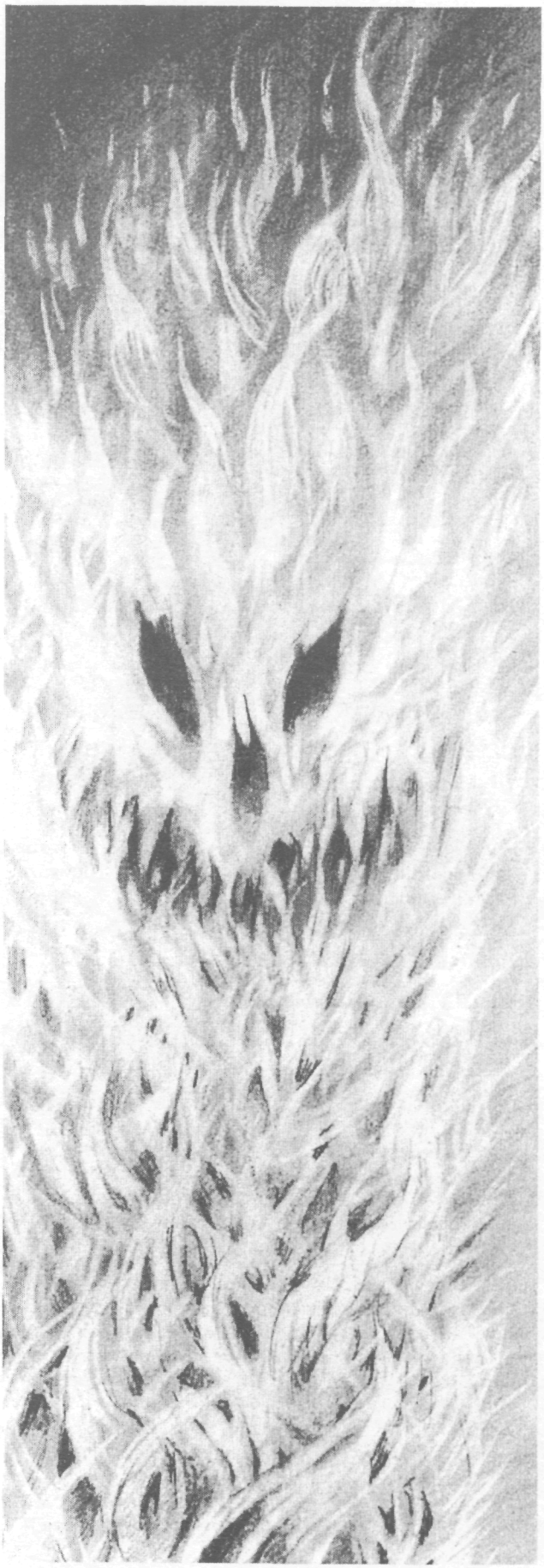
Zasady specjalne: Odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne i czary wpływające na umysł. Niewrażliwe na ciosy niemagiczną bronią.

Duch królowej Kervisty
komnata królowej

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	0	0	3	15	32	1	–	23	30	23	25	35

Zasady specjalne: Odporny na wszelkie oddziaływania psychologiczne i czary wpływające na umysł. Niewrażliwy na ciosy niemagiczną bronią. Widzialny wzbudza *strach* w istotach żywych. Może stawać się widzialny lub niewidzialny według woli. *Opętanie* – patrz niżej. Podlega *niestabilności* poza komnatą królowej, chyba że znajduje się w czyimś ciele.

Duch Kervisty straszy w komnacie, w której królową zabiły orki. Zwłok nieszczęsnej nigdy nie pochowano. Ożywieńcem kieruje teraz obsesyjna potrzeba znalezienia szczątków i odprawienia im stosownego pogrzebu. By zrealizować ten cel, duch użyje zdolności *opętanie* i spróbuje przejąć czyjeś ciało. Niestety, zwłok już nie ma – po zabójstwie orki wyrzuciły je z warowni, kości zaś pogryzły i rozwlekły padlinożerne zwierzęta. Tak więc nawet jeśli uda mu się kogoś posiąść, poszukiwania będą bezowocne – duch jednak o tym nie wie, a do resztek jego udręczonego umysłu to najpewniej nie dotrze.



Duch królowej może zawładnąć każdą humanoidalną istotą o **Int** co najmniej 6. Ofiara musi wykonać test **SW**. Magiczne formy ochrony tym razem nie pomagają, *chyba że* są to określone czary przeciw zaklęciom wpływającym na umysł lub oddziaływaniom psychologicznym. W rundzie, w której duch atakuje, on i jego ofiara nie mogą podejmować żadnych innych akcji i traktowani są jako cele *statyczne*.

Jeżeli test się nie powiódł, ofiara traci k10 punktów **SW**. Postać, której **SW** spadnie do zera, znajdzie się pod kontrolą ducha. Stracona **SW** powraca w tempie 10 punktów na turę. Raz w turze poszkodowany może wykonać test **SW**, aby pozbyć się ożywieńca. Opanowane ciało zachowuje wszystkie umiejętności związane z **S**, **Wt**, **I** i **Zr**, a traci pozostałe.

Jeśli duch opęta jakąś istotę, wędruje w niej po Kadar-Gravning, rozpaczliwie przeszukując wszystkie zwłoki. Jeżeli kontrolowana postać zostanie odciągnięta od tego zadania, będzie się szarpał, ale nie zaatakuje. Szarpanina stanie się gwałtowniejsza, gdy śmiałkowie zbliżą się do grobowca preznaczonego dla władczyni (lokacja 76). Królowa nie może znieść, że wchodzi do niego nie w swym ciele, a jeśli znajdzie się w grobowcu, ucieknie. Powracająca dusza opętanego musi przejść test **SW**, inaczej umrze w wyniku psychicznego szoku. Jeżeli test się powiódł, postać odzyskuje kontrolę nad członkami, ale zdobywa k3 punkty obłędu i traci na stałe k10 pkt. **Op**.

Zjawy
królewska sypialnia

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	17	0	3	4	11	30	2	–	18	18	18	18	–

Zasady specjalne: Podlegają *niestabilności* poza królewską sypialnią. Odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne. Wzbudzają *strach* w istotach żywych. Niewrażliwe na ciosy niemagiczną bronią. Ich trafienia nie powodują fizycznych obrażeń, tylko zmniejszają o jeden **S** ofiary. Istoty, których **S** spadnie do zera – giną. Częściowo utracona **Siła** wraca w tempie punkt na każdy dzień całkowitego odpoczynku. Ataki zjaw są magiczne i mogą oddziaływać na żywe istoty niewrażliwe na ciosy zwykłą bronią. Ponieważ zjawy są istotami eterycznymi, mogą przechodzić przez ściany i przedmioty materialne nie tracąc **Szybkości**.

Żywiołaki ognia
korytarz do skarbca

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	45	45	5	5	45	45	5	45	45	45	45	45	–

Zasady specjalne: Patrz podręcznik **WFRP**. Mogą rzucać jedną *Ognistą kulę* w rundzie.

Widma
świątynia

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	0	0	4	23	40	4	–	18	18	18	18	29

Zasady specjalne: Podlegają *niestabilności* poza świątynią. Odporne na oddziaływania psychologiczne. Kiedy

chcą, mogą wzbudzać *strach* bądź *grozę* w istotach żywych. Niewrażliwe na ciosy niemagiczną bronią. Ich trafienia nie powodują fizycznych obrażeń, ale ofiara musi wykonać udany test **SW**, inaczej zostanie sparaliżowana na 2k6 tur. Ataki widm są magiczne i mogą oddziaływać na żywe istoty odporne na ciosy zwykłą bronią. Ponieważ widma są istotami eterycznymi, mogą przechodzić przez ściany i przedmioty materialne, nie tracąc **Szybkości**.

Gargulce
świątynia

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

Zasady specjalne: Niezależne mniejsze demony, podlegające wszystkim zasadom specjalnym dotyczącym takich istot. Podatne na *niestabilność* poza świątynią. Wzbudzają *strach* w istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu. Odporne na oddziaływania psychologiczne, z wyjątkiem wywołanych przez wielkie demony i bogów. Te osobniki nie potrafią latać.

Posągi gargulców
świątynia

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	45	0	6	8	30	30	2	45	–	–	–	–	–

Zasady specjalne: Odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne i czary wpływające na umysł. Niewrażliwe na niemagiczne ataki z **Siłą** mniejszą niż 4. Atakują tylko przez *pochwycenie* – patrz część *Królewskie rytuały pogrzebowe.*

Żywiołak ognia
świątynia

Patrz część *Królewskie rytuały pogrzebowe.* Jeżeli po przywołaniu nad stworem nie da się zapanować, użyj charakterystyki żywiołaka ognia z korytarza do skarbca.

Upiór
grobowiec Fenniego

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	33	0	*	4	17	30	1	18	18	18	18	18	–

Zasady specjalne: Podlega *niestabilności* poza grobowcem Fenniego. Odporny na wszelkie oddziaływania psychologiczne. Wzbudza *strach* w istotach żywych. Niewrażliwy na ciosy niemagiczną bronią. Jego trafienia nie powodują fizycznych obrażeń, tylko zmniejszają o jeden **S** ofiary. Istoty, których **S** spadnie do zera – giną. Częściowo utracona **Siła** wraca w tempie punkt na każdy dzień całkowitego odpoczynku. Ataki upiora są magiczne i mogą oddziaływać na żywe istoty niewrażliwe na ciosy zwykłą bronią. Na temat pełnych zasad wysysania **S** i punktów magii patrz podręcznik **WFRP**. Na początku spotkania upiór ma **S** 4 i 8 punktów magii. Czarodziejski topór upiora, przebijający gładko wszystkie pancerze (ich PP się nie liczą), które nie są magiczne lub z mithrilu, zadaje normalne obrażenia bez wysysania **S**.

Węże
grobowiec Hargrima – półpiętro

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	33	0	1	2	3	30	1	–	24	10	24	24	–

Zasady specjalne: Atak przez *jadowite ugryzienie.*

Zjawy krasnoludów
grobowiec Hargrima – dolny korytarz

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	17	0	3	4	11	30	2	–	18	18	18	18	–

Zasady specjalne: Podlegają *niestabilności* poza dolnym korytarzem. Odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne. Wzbudzają *strach* w istotach żywych. Niewrażliwe na ciosy niemagiczną bronią. Ich trafienia nie powodują fizycznych obrażeń, tylko zmniejszają o jeden **S** ofiary. Istoty, których **S** spadnie do zera – giną. Częściowo utracona **Siła** wraca w tempie punkt na każdy dzień całkowitego odpoczynku. Ataki zjaw są magiczne i mogą oddziaływać na żywe istoty niewrażliwe na ciosy zwykłą bronią. Ponieważ zjawy są stworami eterycznymi, mogą przechodzić przez ściany i przedmioty materialne nie tracąc **Szybkości**.





Widma grobowiec Hargrima – krypta

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	0	0	4	23	40	4	–	18	18	18	18	29

Zasady specjalne: Podlegają *niestabilności* poza kryptą, w której pochowano Hargrima. Odporne na oddziaływania psychologiczne. Wedle własnego wyboru mogą wzbudzać *strach* bądź *grozę* w istotach żywych. Niewrażliwe na ciosy niemagiczną bronią. Ich trafienia nie powodują fizycznych obrażeń, ale ofiara musi wykonać udany test **SW**, inaczej zostanie sparaliżowana na 2k6 tur. Ataki widm są magiczne i mogą oddziaływać na żywe istoty odporne na ciosy zwykłą bronią. Ponieważ widma są stworami eterycznymi, mogą przechodzić przez przedmioty materialne nie tracąc **Szybkości**.

Posągi krasnoludzkich wojowników grobowiec Hargrima – krypta

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	80	50	6	6	21	60	3	40	40	–	–	–	–

Zasady specjalne: Odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne i czary wpływające na umysł. Niewrażliwe na ciosy niemagiczną bronią. W ramach obrony przeciw czarom, które pozwalają na test **SW**, wartość ich **SW** wynosi 75.

EKSPEDYCJA ROJALISTÓW

Cranneg – kapłan Grungniego, poziom trzeci

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	41	33	4	5	12	41	1	43	75	54	68	82	43

Umiejętności: *czytanie/pisanie – khazalid, staroświatowy; górnictwo; heraldyka; historia; język tajemny – magiczny, krasnoludzki; krasomówstwo; medytacja; metalurgia; rozpoznawanie ożywieńców; rzucanie czarów* – patrz niżej; *teologia; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – staroświatowy, ghazhakh i orrakh.*

Czary: *23 punkty magii*

Magia prosta: *Bagienne ogniki; Dar języków; Dźwięki; Magiczne zamknięcie; Magiczny alarm; Magiczny płomień; Otwarcie; Płonące światło; Strefa ciepła; Strefa ciszy; Uśpienie; Wzmocnienie drzwi.*
Magia wojenna 1: *Aura oporu; Kradzież rozumu; Leczenie lekkich zranień; Ognista kula; Podmuch wiatru.*
Magia wojenna 2: *Aura ochrony; Powstrzymanie odwrotu; Strefa sanktuarium; Strefa wytrwałości; Świetlisty piorun; Uderzenie; Wywołanie furii; Wywołanie paniki.*
Magia wojenna 3: *Magiczny most; Odporność na strzały; Ożywienie miecza; Wymuszenie ucieczki; Wywołanie głupoty; Wywołanie niestabilności.*
Magia elementalna 1: *Grad kamieni; Strefa ukrycia.*

Ekwipunek: szaty; berło; miecz; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); rubinowy pierścień (50 ZK); *Pomoc dla graczy nr 11*; klejnot mocy (9 punktów magii); amulet z zaklętego jadeitu; eliksir uzdrowienia (4 porcje).

Kadri – kapłan Grungniego, poziom drugi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	42	30	3	4	9	35	1	34	48	52	47	40	35

Umiejętności: *czytanie/pisanie – khazalid, staroświatowy; górnictwo; historia; język tajemny – magiczny, krasnoludzki; kowalstwo; krasomówstwo; medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; rzucanie czarów* – patrz niżej; *teologia; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Czary: *17 punktów magii*

Magia prosta: *Bagienne ogniki; Dar języków; Dźwięki; Magiczne zamknięcie; Otwarcie; Płonące światło; Strefa ciepła; Strefa ciszy; Usunięcie przekleństwa.*
Magia wojenna 1: *Aura oporu; Leczenie lekkich zranień; Podmuch wiatru; Siła walki.*
Magia wojenna 2: *Aura ochrony; Powstrzymanie odwrotu; Strefa wytrwałości; Uderzenie; Wywołanie furii; Wywołanie paniki.*
Magia elementalna 1: *Strefa ukrycia.*

Ekwipunek: szaty; berło; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); eliksir uzdrowienia (2 porcje).

Dern – kapłan Grungniego, poziom drugi

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	45	27	3	4	10	31	1	30	40	50	46	45	35

Umiejętności: *czytanie/pisanie – khazalid, staroświatowy; górnictwo; historia; język tajemny – magiczny, krasnoludzki; kowalstwo; krasomówstwo; medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; rzucanie czarów* – patrz niżej; *teologia; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Czary: *13 punktów magii*

Magia prosta: *Dar języków; Dźwięki; Magiczne zamknięcie; Otwarcie; Płonące światło; Przekleństwo; Strefa ciepła; Strefa ciszy; Usunięcie przekleństwa; Uśpienie.*
Magia wojenna 1: *Aura oporu; Leczenie lekkich zranień; Ognista kula; Podmuch wiatru; Wywołanie niechęci.*
Magia wojenna 2: *Aura ochrony; Powstrzymanie odwrotu; Strefa wytrwałości; Świetlisty piorun; Uderzenie; Wywołanie paniki.*

Magia elementalna 1: *Strefa ukrycia.*

Ekwipunek: szaty; berło; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); eliksir uzdrowienia (2 porcje).

Yanni i Bradni – kapłani Grungniego, poziom pierwszy

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	40	27	3	4	7	31	1	30	40	50	46	45	35

Umiejętności: *czytanie/pisanie – khazalid, staroświatowy; górnictwo; historia; język tajemny – magiczny, krasnoludzki; kowalstwo; krasomówstwo; medytacja; rzucanie czarów* – patrz niżej; *teologia; wiedza o magicznych pergaminach; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Czary: *13 punktów magii*

Magia prosta: *Dar języków; Dźwięki; Magiczne zamknięcie; Otwarcie; Płonące światło; Przekleństwo; Strefa ciepła; Strefa ciszy; Usunięcie przekleństwa; Uśpienie.*
Magia wojenna 1: *Aura oporu; Leczenie lekkich zranień; Ognista kula; Podmuch wiatru; Wywołanie niechęci.*
Magia elementalna 1: *Strefa ukrycia.*

Ekwipunek: szaty; berło; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); każdy ma pamiętnik, w którym szczegółowo opisuje niepowodzenia i drobne wpadki drugiego (*obaj* prowadzą też notatki o wszystkich innych krasnoludach).

Sundrim – bakałarz eks-żak, eks-rzemieślnik, eks-czeladnik

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	50	33	3	5	9	51	1	42	58	66	62	80	36

Umiejętności: *astronomia; czytanie/pisanie – khazalid, staroświatowy; górnictwo; historia; język tajemny – magiczny, krasnoludzki; kartografia; kowalstwo; metalurgia; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie run; uzdolnienia językowe; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Ekwipunek: szaty; przybory do pisania; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); młotek; dłuto; dobrany zestaw improwizowanych narzędzi; rozmaite pergaminy (w tym *Pomoc dla graczy nr 12*).

Specjaliści

W ekspedycji biorą udział trzy grupy specjalistów: rzemieślnicy (ogółem 20), bakałarze (12) oraz inżynierowie (8).

Rzemieślnik

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	50	23	3	4	9	45	1	42	48	54	52	61	26

Umiejętności: *czytanie/pisanie – khazalid, staroświatowy; górnictwo; kowalstwo; metalurgia; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Ekwipunek: przybory do pisania; broń ręczna; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); dobrany zestaw narzędzi (patrz podręcznik **WFRP**); rozmaite pergaminy (niektóre w strzępach).

Bakałarz

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	45	23	3	4	9	51	1	32	58	66	52	60	36

Umiejętności: *astronomia; czytanie/pisanie – khazalid, staroświatowy; górnictwo; historia; język tajemny – magiczny, krasnoludzki; kartografia; metalurgia; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie run; uzdolnienia językowe; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Ekwipunek: szaty; przybory do pisania; świece; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); dobrany zestaw improwizowanych



narzędzi; rozmaite pergaminy (niektóre w strzępach); odbitki różnych inskrypcji.

Inżynier

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	53	34	3	4	8	25	1	33	50	30	43	49	22

Umiejętności: *czytanie/pisanie – khazalid, staroświatowy; górnictwo* (rozszerzone – patrz podręcznik **WFRP**)*; kowalstwo; metalurgia; sekretne znaki – krasnoludzkiej gildii inżynierów; stolarstwo; wykrywanie pułapek; zastawianie pułapek; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Ekwipunek: jak rzemieślnik powyżej.

Brogar – kapitan najemników eks-sierżant, eks-żołnierz, eks-wojownik podziemny

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	80	51	5	6	13	42	3	35	91	38	83	60	41

Umiejętności: *bijatyka; celny cios; górnictwo; kowalstwo; ogłuszenie; rozbrajanie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki; wspinaczka; wyczucie kierunku* (tylko pod ziemią).

Ekwipunek: kolczuga, czepiec kolczy, nagolenniki kolcze, hełm i tarcza (3 PP głowa, 2 PP reszta ciała); magiczny topór (**WW** +10, **S** +1); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł.** 2); kołczan z 20 bełtami; kotwiczka i 9 metrów liny.

Typowy krasnoludzki sierżant

W ekspedycji Crannega jest pięciu sierżantów. Każdy dowodzi oddziałem dziesięciu żołnierzy.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	71	41	4	5	11	41	2	31	61	41	61	61	31

Umiejętności: *bijatyka; celny cios; górnictwo; kowalstwo; ogłuszenie;rozbrajanie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki; wspinaczka; wyczucie kierunku* (tylko pod ziemią).

Ekwipunek: kolczuga, hełm i tarcza (2 PP głowa/korpus/ramiona, 1 PP reszta ciała); broń ręczna; kotwiczka i 9 metrów liny.

Typowy krasnoludzki żołnierz

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	61	31	4	5	9	31	2	31	61	31	61	51	21

Umiejętności: *bijatyka; celny cios; górnictwo; kowalstwo; ogłuszenie; rozbrajanie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki; wspinaczka; wyczucie kierunku* (tylko pod ziemią).

Ekwipunek: kolczuga, hełm i tarcza (2 PP głowa/korpus/ramiona, 1 PP reszta ciała); broń ręczna; kotwiczka i 9 metrów liny.

Uwaga: Po dwóch żołnierzy w każdym oddziale oprócz normalnego ekwipunku posiada kusze (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł.** 2) i kołczan z 20 bełtami.

ARMIA MENDRIEGO

Armia Mendriego stanowi dużo większą siłą bojową niż ekspedycja rojalistów, ale brakuje w niej fachowców takich jak Sundrim i jego podwładni. Tworzy ją setka krasnoludzkich żołnierzy, zorganizowanych w dziesięcioosobowe oddziały pod dowództwem sierżantów. Dla celów gry charakterystyki tych wojowników są identyczne, jak ich odpowiedników z ekspedycji – jest ich tylko dwa razy więcej. Oprócz zwykłych żołnierzy z armią przybyły następujące postacie:

Grumdin – naczelny dowódca, rycerz najemny, eks-kapitan najemników

Grumdin jest barczystym, żylastym krasnoludem – nie tak dobrze zbudowanym jak Brogar, ale bardziej towarzyskim i bystrym. Słynie jako prawa ręka Mendriego oraz doświadczony i zdolny dowódca: *Hola, Lordzie Cranneg! Cóż za miła niespodzianka. Pokażcie no, co tam macie? Może coś dla naszego ukochanego króla?*

Kazran – kapłan Grungniego, poziom trzeci

Kazran i Cranneg różnią się czymś więcej niż tylko przynależnością do wrogich obozów. Tam, gdzie Cranneg jest obłudnym egoistą, Kazran poświęca się całkowicie





swej sprawie. Uważa, że Mendri jest prawowitym królem, a ci, którzy się z tym nie zgadzają, to zdrajcy krasnoludzkiej rasy, zasługujący na potępienie zarówno w tym świecie, jak i w każdym innym. Korona Hargrima jest dziedzictwem Mendriego i żadni przeklęci odstępcy czy heretycy nie zatrzymają jej dla siebie, póki będzie żył: *W imię Grungniego i krasnoludzkiej rasy, nakazuję wam uznać wyższość naszej słusznej i chwalebnej idei. Oddajcie koronę, przyznajcie się do herezji i módlcie o przebaczenie.*

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	43	30	4	5	11	43	1	41	77	52	69	80	40

Umiejętności: *czytanie/pisanie – khazalid; górnictwo; historia; język tajemny – magiczny, krasnoludzki; krasomówstwo; medytacja; metalurgia; rozpoznawanie ożywieńców; rzucanie czarów* – patrz niżej; *teologia;wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii.*

Czary: *27 punktów magii*

Magia prosta: *Bagienne ogniki; Dar języków; Dźwięki; Magiczne zamknięcie; Magiczny alarm; Magiczny płomień; Otwarcie; Płonące światło; Strefa ciepła;Strefa ciszy; Uśpienie; Wzmocnienie drzwi.*
Magia wojenna 1: *Aura oporu; Kradzież rozumu; Leczenie lekkich zranień; Ognista kula; Podmuch wiatru; Siła walki.*
Magia wojenna 2: *Aura ochrony; Mistyczna mgła; Powstrzymanie odwrotu; Strefa wytrwałości; Świetlisty piorun; Uderzenie; Wywołanie furii; Wywołanie paniki.*
Magia wojenna 3: *Magiczny most; Odporność na strzały; Wymuszenie ucieczki; Wywołanie głupoty; Wywołanie niestabilności; Wzbudzenie strachu.*
Magia elementalna 1: *Grad kamieni; Strefa ukrycia.*
Magia elementalna 3: *Kruszenie kamieni.*

Ekwipunek: szata wytrzymałości +2; berło; topór; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); magiczny pergamin z trzema czarami *Grad kamieni;* (50 ZK); klejnot mocy (10 punktów magii).

DODATKI

NOWY POTWÓR: POLTERGEIST

Poltergeist jest eterycznym ożywieńcem podobnym do ducha czy bagiennego ognika. Tak jak oni, powstał z uwolnionej od powłoki cielesnej siły życiowej istoty, która zmarła w niecodziennych bądź tragicznych okolicznościach i/lub nie została odpowiednio pochowana.

Poltergeist straszy zwykle na jakimś terytorium (na ogół w miejscu własnej śmierci) i nie opuści go, chyba że zostanie stamtąd wypędzony magią.

Jego zdolność do poruszania przedmiotów – a, co za tym idzie, rzucania nimi w przeciwnika – również ogranicza się do tego obszaru. Poltergeist nie może oddziaływać na dobra materialne poza miejscem, które nawiedza (chyba że zostanie z niego przegnany), może natomiast podnosić z niego przedmioty i ciskać nimi przez granicę swych włości.

Budowa ciała: W materialnym świecie poltergeisty są niewidzialne. Inne istoty eteryczne mogą je widzieć jako mgliste, humanoidalne sylwetki lub zniekształcone twarze. Poltergeisty nie wydają żadnych dźwięków i nie można się z nimi porozumieć.

Cechy psychologiczne: Poltergeisty podlegają *niestabilności* poza własnym terytorium. Są niewrażliwe na wszelkie oddziaływania psychologiczne i nie można ich zmusić do zaprzestania walki. Podczas ataku wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych (patrz niżej: zasady specjalne).

Zasady specjalne: Poltergeistów nie można zranić niemagiczną bronią; postacie i istoty, które nie potrafią ich dostrzec, nie mogą ich w ogóle zaatakować. Żeby użyć przeciw poltergeistowi takich czarów jak *Zniszczenie ożywieńca* czy *Unicestwienie ożywieńców*, nie trzeba go widzieć – zaklęcia działają na wszystkie istoty eteryczne w zasięgu.

Poltergeista można też pokonać, rzucając na jego terytorium *Strefę sanktuarium*, *Strefę życia* lub *Strefę czystości* – jednak stwór może wykonać test **I**, by się z niej wydostać, jeśli nie pokrywa ona nawiedzonego miejsca w całości. Jeżeli czar unicestwił ożywieńca, *Strefa* natychmiast znika.

Poltergeisty muszą być kontrolowane w identyczny sposób jak szkielety czy zombi – tylko tak można sprawić, by opuściły swe terytorium. Jeśli nekromanta zmusi stwora do porzucenia nawiedzanego obszaru, poltergeistowi przysługuje w każdej turze test **SW**, by wyzwolić się z mocy prześladowcy – więzy ożywieńca z miejscem śmierci są bardzo silne.

Poltergeisty atakują, rzucając przedmiotami. Stwór może telekinetycznie poruszać obiekty w obrębie 3 metrów od miejsca, w którym akurat przebywa. Wartość jego **A** to liczba przedmiotów, którymi może cisnąć w ciągu rundy – pociski nie muszą być skierowane w ten sam cel.

Pociskiem może stać się każdy przedmiot nie większy niż mały stół, jeżeli jednak waży ponad 300 punktów obciążenia, trzeba doliczyć modyfikator -10 do **US** za każde 50 punktów, o jakie ta granica została przekroczona. Poltergeisty nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do **US** za użycie improwizowanych broni miotanych, a ich pocisków można unikać czy parować, jakby były ciosami w walce wręcz.

Ciskane przez poltergeista przedmioty powodują normalne obrażenia. Każda trafiona postać musi wykonać test **Op** (*rozpoznawanie ożywieńców* +10, nekromanta +10/poziom, kapłan Morra +10/poziom), inaczej ucieka natychmiast z nawiedzonego miejsca. Test należy powtarzać przy kolejnych trafieniach, ale na danego poltergeista potrzebna jest tylko jedna udana próba.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	0	45	3	3	7	50	3	-	18	6	40	40	0

NOWY CZAR: KOROZJA

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: mały magnes i szczypta prochów czarodzieja (lub jego kość)

Ten czar można rzucić na istotę lub grupę istot. Każdy niemagiczny przedmiot wykonany z żelaza, stali lub brązu, który znajduje się w posiadaniu ofiary (ofiar) czaru, ulega natychmiastowej korozji i ulega zniszczeniu. Metalowa zbroja staje się bezużyteczna, broń rozsypuje się w proch (broń o drewnianych drzewcach i metalowych ostrzach/grotach zostaje uznana za *broń improwizowaną*). Na broń i pancerze magiczne czar nie działa.

KORZYSTANIE Z POMOCY DLA GRACZY

Pomoce w tej książce zamieszczono za fragmentem z gotowymi postaciami graczy, część zaś znajduje się obok epilogu na stronach 101-102.

Jeżeli chcesz, możesz je wyciąć albo zrobić kopie (dajemy pozwolenie na skopiowanie stron 73-102 tej książki tylko do użytku osobistego). Chcąc zwiększyć nastrój, lepiej je skopiować na pergaminowym papierze i poplamić trochę zimną herbatą, co nada im stary wygląd.



CAILISSION SREBRNOOKI, ZABÓJCA
eks-zabijaka, eks-łowca nagród, eks-strzelec

Właśnie sobie wędruję i czekam, co się wydarzy. Myślałem, aby nająć się za kapitana łuczników u jednego z ludzkich książąt na południu, ale nie ma pośpiechu. Nie sądzę, by przestali się tam teraz tłuc. Tak więc, jeśli w drodze trafi się coś interesującego, chętnie przystanę i rzucę okiem.

Cailission, jak na elfa, jest średniego wzrostu i budowy ciała. Niezwykła kombinacja białych włosów, srebrnych oczu i wyjątkowo bladej cery powoduje, iż wydaje się, jakby był wyrzeźbiony z jasnego kamienia.

Cailission należał do *Fir Rannascath* – grupy elfich wojowników-zwiadowców, chroniących podróżnych w lesie Loren. Pozostawiony na śmierć przez rozbójników, którzy napadli eskortowaną przez niego karawanę, prawie rok spędził na ich tropieniu. Dokonawszy zemsty, znalazł się w martwym punkcie – za bardzo się zmienił, aby wracać do domu, a zarazem stracił przyświecający mu dotąd cel. Niedawno wśród wysokich przełęczy Przeskoku napotkał grupę śmiałków i podąża dalej, dokąd los go zaprowadzi. Ma nie sprecyzowany plan udać się do Księstw Granicznych – może sformuje tam jednostkę najemnych łuczników albo najmie się jako zabójca? Żądza zemsty pobudzała go do działania tak długo, że gdy pościg się skończył, nie pozostał mu w życiu żaden cel. Cailissiona ciągle prześladuje myśl, że nie obronił powierzonej mu niegdyś karawany, nie wyjawi też przyczyn, które skłoniły go do podróżowania.



BORGIN WIDŁOBRODY, ODKRYWCA
eks-uczeń czarodzieja, eks-żak, eks-bakałarz

Tuziny opuszczonych warowni leżą w tych stronach – dawniej nie spotkałbyś szczytu ani dolinki bez krasnoludów. Przed nadejściem zielonoskórych. Teraz już nikt nie wie, ile stracono, nawet niektóre nazwy się zatarły. Nie oczekuję byście wy, ludzie, zrozumieli o czym mówię, ale historia i tradycja to dla krasnoluda świętość. Już sama myśl o zapomnianych nazwach i zaginionych kronikach doprowadza mnie do szału! Poza tym któż to wie, co się tu może walać, czekając na odkrycie?

Borgin jest mocno zbudowanym krasnoludem. Nosi imponującej długości, rozdwojoną, czarną brodę, której końce zwykł zatykać za pas. Ma łagodne usposobienie, a poświęcił się zdobywaniu wiedzy i raczej woli unikać bezpośrednich konfrontacji – mimo to podczas podróży nie raz zapuścił się w dzikie i niebezpieczne obszary. Potrafi sam o siebie zadbać.

Borgin był uczniem krasnoludzkiego czarodzieja w Zhufbar, ale zainteresował się raczej historią i tradycyjnie rozumianą nauką. Przemierzył góry Krańca Świata, a jego marzeniem jest odnalezienie jednej ze wspaniałych zapomnianych warowni z czasów wojny z goblinami. Dolina Yetzin kryje jeszcze wiele tajemnic – może ich rozwikłanie pomoże Borginowi zyskać rozgłos?

Wiek: 76
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: dobry (z tendencją do neutralnego)
Religia: Liadriel (niepraktykujący)

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	37	33	4*	3	6	63	1	44	46	55	50	48	49

Aktualny schemat rozwoju (Zabójca)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
30^{3}	$+30^{4}$	$+1^{1}$	$+1^{1}$	$+6^{6}$	$+30^{3}$	$+3^{3}$	$+30^{3}$	$+20^{1}$	$+20^{1}$	$+20^{3}$	$+20^{2}$	$+20^{2}$	

[12346] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	67	73	5*	4	12	93	4	74	56	65	80	68	69

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, parująca, rzucana, uliczna; szczęście; silny cios; śledzenie; tropienie; ukrywanie się – wieś; 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; garota; 4 noże do rzucania (**Z** 4/8/20, **SE** 4, **Cz.ł** 1); kotwiczka i 8 metrów liny; koń wierzchowy z siodłem i uprzężą; juki z jednoosobowym namiotem; koc, sprzęt kucharski, dwulitrowa butelka na wodę z uchwytem; lutnia i drewniany futerał; sakiewka z 88 ZK, 13/6, 2 szlachetne kamienie o wartości 50 ZK każdy.

Przedmioty magiczne: magiczny miecz (**Obr** +3); 6 strzał celnego lotu; zaklęty sznur – 2,5 metra, sztylet (sp. wł. – atak trucizny).

Uwagi

2 punkty obłędu.

Wiek: 86
Punkty Przeznaczenia: 3
Charakter: neutralny (z tendencją do dobrego)
Religia: Grungni (niepraktykujący)

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	43	29	4	5*	8	27	1	21	54	38	54	57	25

Aktualny schemat rozwoju (Odkrywca)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	$+20^{2}$	$+20^{2}$	$+1^{1}$	+1	$+6^{6}$	3	$+1^{1}$	$+20^{2}$	$+20^{2}$	$+20^{3}$	$+20^{2}$	$+20^{3}$	$+20^{2}$

[1236] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	63	49	5	7*	14	57	2	41	74	68	74	87	45

Umiejętności: *astronomia; człowiek-guma*; czytanie/pisanie – khazalid, orrakh, staroświatowy; górnictwo; historia; język tajemny – klasyczny; kartografia; metalurgia; monetoznawstwo; oburęczność; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie runów; rzucanie czarów – magia prosta; sekretny język – klasyczny; szacowanie; ucieczka!; uzdolnienia językowe; wiedza o magicznych pergaminach; wspinaczka; wyczucie kierunku; 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); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 2) i 20 bełtów; przybory do pisania; książki: *Krasnoludzka poezja Wieku Chwały, Spis opuszczonych warowni krasnoludzkich tom II: Przełęcz Czarnego Ognia i tereny na zachód;* osiołek z siodłem i uprzężą; juki z kocem; jednoosobowy namiot i sprzęt kucharski; wysadzana kamieniami tuba na dokumenty (10 ZK); klejnot wartości 500 ZK ukryty w podszewce ubrania; sakiewka z 97 ZK, 14/6.

Przedmioty magiczne: klejnot mocy (energii) z 10 punktami magii; amulet nieugiętości*; amulet z węgla (3 ładunki); buty szybkości; szkiełko erudycji – czyni każdy język zrozumiałym dla użytkownika, o ile posiada on umiejętność *czytania/pisania.*

Uwagi



LARS MORTENSEN, RYCERZ NAJEMNY

eks-sierżant najemników, eks-żołnierz morski

Niezłe jest życie poszukiwacza przygód, nie? Być najemnikiem też niezgorzej, ale przynajmniej żaden kapitan nie truje ci nad głową, idź tu, zrób tamto... Naprawdę jest klawo. I zarobek lepszy, gdy przeżyjesz. Być może za rok, dwa wrócę do Norski ze swą sagą i zostanę jarlem – będę miał pieniądze, ziemię, wojowników, wszystko. A może nie zmęczę się przygodami? W każdym razie przywiozę mnóstwo złota i liczne opowieści. Na pewno.

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 w Norsce) i nie lubi bezbożności – paru innych też się o tym przekonało. 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 nie tylko pokojowych). Jak wielu młodych Norsmenów, ciekawość i żądza włóczęgi zawiodły go na dalekie krańce Starego Świata, gdzie pędził żywot najemnika, a potem poszukiwacza przygód. Marzeniem Larsa jest zdobyć złoto i sławę, znaleźć barda, który spisze jego sagę, oraz powrócić do Norski opromieniony chwałą bohatera. Będzie mógł wtedy osiąść wśród swoich jako bogaty i szanowany człowiek.

Chociaż Lars 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. Oczywiście pojęcie „szaleństwa" ma dla Larsa nieco inne znaczenie niż dla przeciętnego Staroświatowca.



OLEG KURYITSIN, KAPITAN NAJEMNIKÓW

eks-zwiadowca, eks-myśliwy, eks-odkrywca

Byłem zwiadowcą przeprowadzającym karawany przez trakt i przełęcz, ale już dość. Jak człowiek przebywa dłużej wśród tych nerwowych kupców, zaczyna się nawet bać własnego cienia. I w ogóle świata nie widzi. Jak, bracie, utkniesz na trakcie, oglądasz tylko mijanych ludzi, jak w mieście. Ale przy tej robocie człowiek uczy się szybko dbać o siebie, a wierz mi to przydatna rzecz. Na razie nie zamierzam jednak wracać do niańczenia kupców.

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, ciemnobrązowymi 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.

Po pięciu latach pracy zwiadowcy na szlaku wiodącym przez Dolinę Yetzin, Oleg postanowił użyć trochę życia. Zaczął badać okolicę w poszukiwaniu przygód oraz skarbów, które rzekomo pozostały tu po dawnych mieszkańcach doliny. Znalazł więcej niż się spodziewał, nabywając w czasie wypraw szereg zwiadowczych i bojowych umiejętności, dzięki którym mógłby wieść wygodne życie w każdej najemnej armii. Na razie jednak zadowala go wędrówka po Przeskoku i zmierza tam, dokąd ciekawość go zaprowadzi.

Wiek: 24
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Ulric
Punkty Obłędu: 3
Dolegliwości: furia

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	31	29	5*	4	7	42*	1	31	35	23	25	33	36

Aktualny schemat rozwoju (Rycerz najemny)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+30[3]		+3[3]	+1[1]	+4[4]+20[2]+2[2]			+30[3]	+10[1]	+30[3]		+10[1]	

[1234] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	61	49	8*	5	11	62	3	31	65	33	55	43	46

Umiejętności: *bardzo silny*; bijatyka; celny cios; jeździectwo – jazda konna; mocna głowa; ogłuszenie; pływanie; rozbrajanie; sekretny język – bitewny; silny cios; specjalna broń – dwuręczna, korbacz, lanca; 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; lanca (**I** +20, **Traf** +10, **Obr** +2, **P** -20, patrz uwagi w podręczniku); sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** –20); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 1 przeładowanie, 1 strzał); 12 bełtów; plecak; kotwiczka i 10 metrów liny; obszyty futrem płaszcz z kapturem; 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; srebrny wisior w kształcie kamiennego grota (10 ZK); srebrna bransoleta (2 ZK); koń wierzchowy z siodłem i uprzężą; juki z kocem, jednoosobowym namiotem i sprzętem kucharskim; dwie butelki mocnej brandy; latarnia; litrowa flaszka oleju; sakiewka z 231 ZK, 1/6; 4 szlachetne kamienie (100 ZK, 150 ZK, 50 ZK, 50 ZK); złota klamra od paska (35 ZK).

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 z czystego srebra (odporność na efekty psychologiczne wywoływane przez ożywieńców), magiczny miecz (*zgubna broń* dla goblinoidów).

Uwagi

Wiek: 26
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Taal

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	37	26	3	5*	7	31	1	25	33	32	28	38	23

Aktualny schemat rozwoju (Kapitan najemników)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+30[3]	+30[3]	+2[2]	+2[2]	+6[6]+20[2]+2[2]			+10[2]+40[2]	+10[3]	+30[2]		+10[2]	+20[2]

[236] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	67	56	5	7	13	51	3	45	53	62	48	58	43

Umiejętności: *cichy chód – na wsi; człowiek-guma*; czuły słuch; czytanie/pisanie; jeździectwo – jazda konna; kartografia; odporność na trucizny; opieka nad zwierzętami; sekretne znaki – drwali, zwiadowców; sekretny język – rangerów; specjalna broń – lanca; szósty zmysł; tropienie; ukrywanie się – na wsi; uzdolnienia językowe; woltyżerka; wyczucie kierunku.*

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; 10 metrów liny; koń wierzchowy, siodło i uprząż; juki z kocem, jednoosobowym namiotem i sprzętem kucharskim; półlitrowy pojemnik na wodę; cztery pułapki na małego zwierza; sakiewka z 135 ZK, 17/8 i dwoma szlachetnymi kamieniami (50 ZK każdy).

Przedmioty magiczne: amulet potrójnie błogosławionej miedzi; 2 dawki eliksiru uzdrowienia; pierścień ochrony przed zwierzoludźmi; 4 strzały celnego lotu; magiczny miecz (**I** +5); 6 strzał podziału*.

* patrz dodatek **Potępieniec**.

Uwagi

FIATHIRIEL ŹRÓDEŁKO, CZARODZIEJ

eks-uczeń czarodzieja



Właśnie podróżuję sobie po okolicy i oglądam, co jest do obejrzenia. Chciałbym pojechać do Księstw Granicznych, a może potem do Arabii i zatrzymywać się, gdzie przyjdzie mi na to ochota. Ale gdy trafi się coś bardziej interesującego, Arabia będzie musiała poczekać. Jak mawiał mój stary mistrz – jeśli niczego nie zwiedzisz, niczego się nie nauczysz.

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 zbyt dużej wagi do wyglądu, Fiathiriel zainteresował się magią iluzyjną. Z pewnością dużą pogardą darzy osoby szybko wydające powierzchowne sądy, którzy nie zadają sobie trudu sprawdzania, co kryje się pod zewnętrzną powłoką.

– *Nic nigdy nie jest takie, na jakie wygląda* – to jedno z jego ulubionych powiedzeń.

Jak wiele spraw w życiu Fiathiriela, także i tę podróż zapoczątkował kaprys. W chwili obecnej podąża szlakiem kupieckim do Księstw Granicznych. Jeżeli przyjdzie mu na to ochota, pojedzie do Arabii. Na razie jednak zadowala się podróżowaniem i obserwacją.

KLAUS TREUER, KAPŁAN DRUIDZKI

eks-zielarz, eks-druid



Wiele złego wydarzyło się w tych stronach – ponad sto lat temu rozgromiono tu moich braci, a odtąd sprawy mają się jeszcze ku gorszemu. Trzeba coś z tym zrobić.

Klaus jest wysokim mężczyzną o łagodnym głosie i 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 dnia narodzin w Lesie Cieni podąża ścieżką Starej Wiary. Kapłanem druidzkim jest niecały rok.

Klaus uważa, że jego posłannictwem jest odkrycie tego, co wydarzyło się w Dolinie Yetzin, po tym jak wyznawcy Starej Wiary zostali rozbici tu przez orki oraz naprawienie wszystkiego, co się da.

Zawsze blisko niego znajduje się Malkin, jego duch opiekuńczy – widoczny dla niego jako mglistoszary kontur kota domowego. Klaus wie, że obecność Malkina to oznaka 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*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	37	30	3	3	6	67	1	44	40	58	49	47	43

Aktualny schemat rozwoju (Czarodziej trzeciego poziomu)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+10[1]	+10[1]	+1[1]	+1[1]	+4[4]	+30[3]		+20[2]	+20[2]	+30[3]	+20[2]	+20[2]	

[1234] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	47	40	4	4	10	97	1	64	60	88	69	67	43

Umiejętności: *bystry wzrok; czytanie/pisanie – fan-eltharin, staroświatowy; hipnoza; język tajemny – magiczny, tajemny elfi; kryptografia; medytacja; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie runów; rzucanie czarów – patrz niżej; szacowanie; śpiew; tworzenie magicznych pergaminów; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Czary: 43 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: *Aura oporu; Kradzież rozumu; Leczenie lekkich zranień; Ognista kula; Wywołanie niechęci.*
Wojenna 2: *Aura ochrony; Świetlisty piorun; Wywołanie furii; Wywołanie paniki.*
Iluzyjne 1: *Dezorientacja wroga; Iluzja fantomu; Osłona działalności; Powielenie obrazu; Przybranie iluzorycznego wyglądu.*
Iluzyjne 2: *Halucynacja; Iluzoryczne budynki; Iluzoryczne lasy; Negacja ataku; Widmowy wygląd.*
Iluzyjne 3: *Dezorientacja; Iluzoryczny wróg; Zniknięcie.*

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, jednoosobowy namiot, sprzęt kucharski i 174 ZK, 13/6; 2 ukryte w ubraniu szlachetne kamienie (50 ZK każdy).

Przedmioty magiczne: pergamin z czarem *Strefa wytrwałości*; zaklęty sznur, 3 metry; klejnot mocy, zawierający 9 punktów magii; pierścień ochrony przed czarami magii wojennej; różdżka z jadeitu; eliksir lotu – 3 porcje.

Uwagi

Wiek: 23
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Stara Wiara (duch opiekuńczy)

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	28	32	3	3	6	30	1	29	33	37	34	36	29

Aktualny schemat rozwoju (Kapłan druidzki trzeciego poziomu)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+10[1]	+10[1]	+1[1]	+1[1]	+4[4]	+20[2]		+20[2]	+20[2]	+30[3]	+20[2]	+20[2]	+20[1]

[1234] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	38	42	4	4	9	60*	1	39	43	47	44	56	29

Umiejętności: *astronomia; bijatyka; cichy chód – na wsi; czytanie/pisanie; jeździectwo – jazda konna; 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; wróżenie; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zielarstwo.*

Czary: 21 punktów magii

Magia prosta: *Dar języków; Płonące światło; Uśpienie; Zabezpieczenie przed deszczem.*

Wojenna 1: *Kradzież rozumu; Leczenie lekkich zranień; Podmuch wiatru.*
Wojenna 2: *Aura ochrony; Wywołanie paniki.*
Wojenna 3: *Wymuszenie ucieczki; Wzbudzenie strachu.*
Elementalna 1: *Chmura dymu; Grad kamieni; Strefa ukrycia.*
Elementalna 2: *Odporność na ogień; Rozniecenie ognia; Wywołanie deszczu.*
Elementalna 3: *Morowe powietrze; Odesłanie żywiołaka; Tworzenie lotnych piasków.*
Druidyczna 1: *Leczenie zwierząt; Odtruwanie; Władanie zwierzętami.*
Druidyczna 2: *Burza gradowa; Splątanie cierni; Władanie gigantycznymi zwierzętami; Zmiana postaci.*
Druidyczna 3: *Ożywienie drzewa; Rozkład; Strefa czystości.*
Ekwipunek: miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); koń wierzchowy; jednoosobowy namiot i koc; juki zawierające sprzęt kucharski oraz 172 ZK, 13/4.

Przedmioty magiczne: magiczny miecz (**WW** +10, **Obr** +2); 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, HERSZT BANITÓW

eks-złodziej, eks-oprych, eks-reketer

Molto, wielu ludzi siedzi w domu całe życie. Nie wystawi nawet nosa poza ulicę, na której mieszka. Dla nich to normalka, ale nie dla Giuseppi. Kłopot w tym, że jeśli odrobinę wysuniesz się przed szereg, każdy chce przygwoździć cię do ściany. Tutti, wszyscy – książęta, kupcy i reszta – jeżeli nie dasz im rządzić swoim życiem, zgniotą cię jak pluskwę. Każdego, ale nie Giuseppi. Będą musieli nieźle się natrudzić, żeby dostać to bambino.

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 osobistości świata podziemnego, przez co musiał poszukać szczęścia gdzie indziej. I to szybko.

Przemierzając góry Przeskoku Giuseppi odkrył, że tego właśnie po nim oczekiwano. Ostatecznie zdecydował udać się do Księstw Granicznych – mając nadzieję, że rozgniewany ojciec dziewczyny nie zdoła go tam dopaść. Nieustanna ucieczka zmieniła jednak beztroskiego Tileańczyka. Uznał swoją sytuację za symbol ucisku jednostki przez bogatych i możnych. Po raz pierwszy w życiu Giuseppi miał też jakiś inny cel niż własne dobro. Ale liczy, że z pomocą kilku przyjaciół zdoła odpłacić prześladowcom za swe cierpienia. Pewnego dnia będzie w stanie to zrobić – a teraz, po co się martwić? Jedzcie, pijcie, weselcie się – i nie dajcie się jutro zabić.



ANDERS GRUBER, SZARLATAN

eks-przemytnik, eks-hiena cmentarna, eks-wojownik podziemny, eks-paser

Cóż, znowu nastała niepomyślna koniunktura. Moje interesy w Helmgart urwały się niespodziewanie, ale dzięki temu będę mógł podróżować, spotykać nowych ludzi, zwiedzać nieznane miejsca... Handel po obu stronach gór z pewnością potrzebuje usprawnień – przed dalekowzrocznym przedsiębiorcą rysują się w tych stronach znaczne możliwości.

Anders jest otyłym mężczyzną średniego wzrostu o prostych włosach słomianego koloru i bladobłękitnych oczach. Uważa siebie raczej za przedsiębiorczego kupca niż przestępcę, walczącego z biurokracją, hamującą swobodny handel poprzez podatki i regulacje. 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 karierę w – jak to sam nazywa – handlu antykami, rabując grobowce oraz inne miejsca potencjalnie pełne skarbów. Poznawszy jednak, jakie to niebezpieczne, przerzucił się na paserstwo i przemyt, którymi się zajmował, dopóki nieporozumienie z cesarskim akcyźnikiem w Helmgart nie zmusiło go do ucieczki na południe. Nie znajdując tam wiele na sprzedaż, Anders musiał improwizować i dokonał cennego odkrycia, że aby korzystnie upłynnić towar, wcale nie trzeba go mieć.

Wiek: 20
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

Aktualny schemat rozwoju (Herszt banitów)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+20[2]	+30[3]	+1[1]	+3[3]	+5[5]	+20[2]	+2[2]	+10[1]	+30[3]	+10[1]	+10[1]		+10

[12345] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	46	67	4	6	10	56	3	55	57	39	43	31	39

Umiejętności: *bijatyka; cichy chód – w mieście; jeździectwo – jazda konna; otwieranie zamków; sekretne znaki – znaki złodziei; sekretny język – bitewny, złodziei; silny cios; specjalna broń – pięści; szacowanie; szulerstwo; tropienie; ucieczka!; ukrywanie się – w mieście; uniki; wspinaczka; wykrywanie pułapek.*

Ekwipunek: koszulka kolcza bez rękawów; hełm;, kurtka skórzana i nagolenniki (1 PP korpus/głowa, 0/1 PP pozostałe części ciała); miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 2); kołczan z 20 bełtami; kastety; wytrychy; koń wierzchowy; jednoosobowy namiot i koc; juki ze sprzętem kucharskim i 235 ZK, 17/4; złoty pierścionek (5 ZK); złoty kolczyk z granatem (3 ZK).

Przedmioty magiczne: magiczny miecz, **WW** +20; 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: 2
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

Aktualny schemat rozwoju (Szarlatan)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+10[2]	+10[2]	1	+1	+4[4]	+20[2]	[1]	+20[2]	+20[2]	+20[2]	+20[2]	+20[2]	+20[2]

[24] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	47	52	4	4	10	52	2	49	51	57	55	52	55

Umiejętności: *bijatyka; cichy chód – na wsi; cichy chód – w mieście; gadanina; ogłuszenie; powożenie; przekupstwo; sekretne znaki – złodziei; sekretny język – złodziei; silny cios; szacowanie; szczęście; ukrywanie się – na wsi; ukrywanie się – w mieście; uniki; urok osobisty; wiosłowanie; wspinaczka; wyczucie kierunku* (tylko pod ziemią)*; wykrywanie pułapek; zwinne palce.*

Ekwipunek: kurtka skórzana; nagolenice skórzane, tarcza i metalowy hełm (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); kastety; kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 1 przeładowanie, 1 strzał); kołczan z 32 bełtami; latarnia; wytrychy; 4 sfałszowane zaświadczenia na temat zalet „Uniwersalnego eliksiru profesora Grubera"; 6 butelek zabarwionej wody; koń wierzchowy; jednoosobowy namiot i koc; lina, 10 metrów; kotwiczka; juki ze sprzętem kucharskim i 327 ZK, 11/4.

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

ROGNI GRIMSSON, ZABÓJCA GIGANTÓW

eks-żołnierz, eks-wojownik podziemny, eks-zabójca trolli



Powiedziano mi, że w tych stronach można spotkać zielonoskórych lub nawet coś gorszego. Po cóż innego bym się tutaj wlókł? Sądzę, że nie zaszkodzi nam podróżować wspólnie, jeśli chcecie mojej ochrony. Co oferujecie w zamian?

Rogni jest średniego wzrostu jak na krasnoluda, a jego mocno rozwinięte muskuły robią spore wrażenie. Oczy ma barwy szarej, włosy zaś ufarbowane na pomarańczowo i postawione na kształt tradycyjnego grzebienia zabójcy trolli. Każdą widoczną część jego ciała pokrywają tatuaże, a z nosa do lewego ucha zwisa ciężki, złoty łańcuszek. Rogni mówi niewiele, jest dumny i szybko wpada w złość. O swej hańbie nie opowie nikomu.

Rogni spędził początki kariery pośród wojowników z Caraz-a-Carak. Dostrzeżono go. Szybko piął się w hierarchii i został zwerbowany do elitarnych oddziałów podziemnych wojowników. Ich zadaniem było ponowne otwarcie tuneli Krańca Świata, a także oczyszczenie zapomnianych krasnoludzkich warowni z okupujących je goblinoidów. Podczas jednej z takich wypraw Rogni natknął się na eterycznego ożywieńca i po prostu stchórzył. Co gorsza, był wtedy dowódcą. Okryty niesławą, nie miał innego wyboru, jak stać się zabójcą trolli. Teraz, w poszukiwaniu niebezpieczeństw, przemierza góry, bo tylko heroiczna śmierć jest w stanie zmyć piętno jego hańby. Rogni nie pozwoli nazywać się zabójcą gigantów, gdyż jeszcze żadnego nie zabił – ale, ech!, gdyby się jakiś trafił...

Kadar-Gravning, dzień trzeci

Tłumaczenie fragmentu znalezionego podczas naszych pierwszych poszukiwań:

„Ryk lwa napełnia lękiem serca nawet najbardziej nieustraszonych.

Śpiew ptaków sprawia, że wszyscy stają zdumieni.

Krok w ciemność jest niekończącą się podróżą, a wszyscy, którzy przejdą drogę, powrócą".

Kadar-Gravning, dzień siódmy

Ustalenia: Istnieją trzy zwoje, które trzeba odczytać we właściwym porządku. Mamy pierwszy i trzeci – brakuje drugiego.

Przypuszczenia: Wejście do grobowców bez uprzedniego wykonania rytuału jest niebezpieczne. Odczytane inskrypcje wymieniają o zawale.

Wnioski: Trzeba odnaleźć trzeci zwój. Bez sensu byłoby ukrywanie go w grobowcach czy gdzieś koło nich – trzeba przeszukać resztę twierdzy. Nie można ryzykować zniszczenia warowni i zasypania korony.

Wiek: 47
Punkty przeznaczenia: 2
Charakter: Neutralny
Religia: Grungni

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	45	27	3	4	7	25	1	23	55	32	51	55	23

Aktualny schemat rozwoju (Zabójca gigantów)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+40[4]	1	+3[3]	+3	+8[7]+20[2]+2[2]+10[1]		1				+30[3]		

[12347] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	85	37	6	7*	14	45	3	33	65	32	81	55	23

Umiejętności: *bijatyka; celny cios; górnictwo; ogłuszenie; rozbrajanie; sekretny język – bitewny; silny cios; specjalna broń – dwuręczna; uniki; wspinaczka; wyczucie kierunku* (tylko pod ziemią).

Ekwipunek: koszulka kolcza bez rękawów (1 PP korpus); oburęczny topór (**I** -10, **Obr** +2); sztylet (**I** +10, **Obr** -2, **P** -20); sakwa z żelaznymi racjami na 2 dni; złoty łańcuszek w nosie (10 ZK); złoty pierścień na palcu (15 ZK).

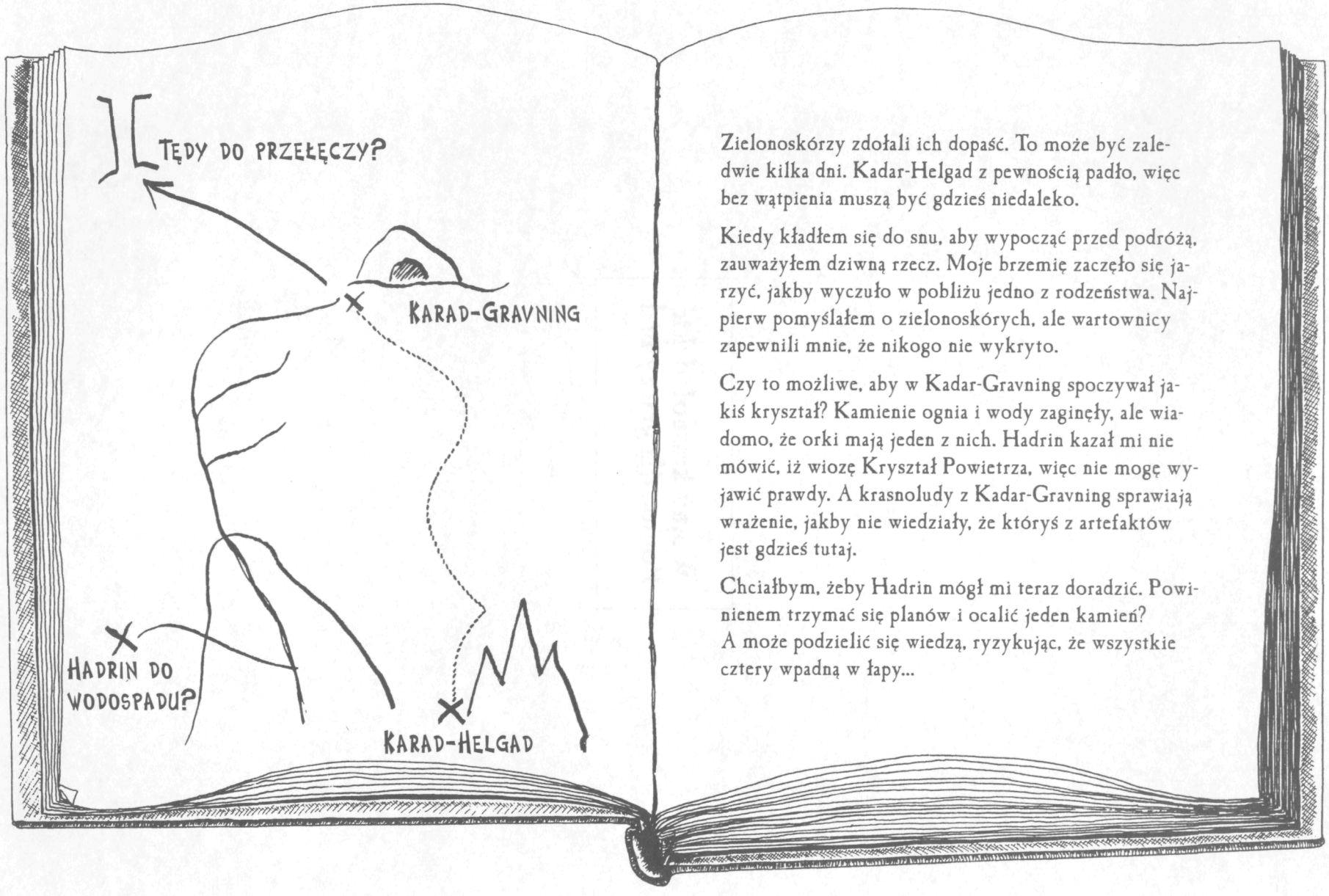
Magiczne przedmioty: amulet nieugiętości*.

Uwagi

Nienawidzi goblinoidów. 4 punkty obłędu. Dolegliwość – *głupota heroiczna*

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 4

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 3



Zielonoskórzy zdołali ich dopaść. To może być zaledwie kilka dni. Kadar-Helgad z pewnością padło, więc bez wątpienia muszą być gdzieś niedaleko.

Kiedy kładłem się do snu, aby wypocząć przed podróżą, zauważyłem dziwną rzecz. Moje brzemię zaczęło się jarzyć, jakby wyczuło w pobliżu jedno z rodzeństwa. Najpierw pomyślałem o zielonoskórych, ale wartownicy zapewnili mnie, że nikogo nie wykryto.

Czy to możliwe, aby w Kadar-Gravning spoczywał jakiś kryształ? Kamienie ognia i wody zaginęły, ale wiadomo, że orki mają jeden z nich. Hadrin kazał mi nie mówić, iż wiozę Kryształ Powietrza, więc nie mogę wyjawić prawdy. A krasnoludy z Kadar-Gravning sprawiają wrażenie, jakby nie wiedziały, że któryś z artefaktów jest gdzieś tutaj.

Chciałbym, żeby Hadrin mógł mi teraz doradzić. Powinienem trzymać się planów i ocalić jeden kamień? A może podzielić się wiedzą, ryzykując, że wszystkie cztery wpadną w łapy...

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 1

Piąty dzień pobytu

Od: *Przywódcy ekspedycji*

Do: *Dowódcy wojskowego*

Pro: *Program nastawiania pułapek*

Oznajmia się, że obecnie uzbrojone są następujące pułapki:

1. W korytarzu na wschód od wielkiej sali między starą przebieralnią a szczytem schodów;
2. W korytarzu z wielkiej sali do skarbca;
3. Na schodach między salą rytualnych kąpieli a świątynią.

Zapoznać się ze szczegółami u inżynierów Sundrima i powiadomić niezwłocznie wszystkich żołnierzy.

CRANNEG

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 2

Kadar-Gravning, dzień piąty

Który grobowiec jest Hargrima? Odkrywamy coraz więcej, ale po czym poznamy, że to już wszystkie? Może nim być grobowiec naprzeciw tronu, jednak otwieranie każdego kosztowałoby nas zbyt dużo czasu i ofiar, a to rzeczy zbyt cenne. No i wciąż zagraża nam pułapka w jaskini.

Kadar-Gravning, dzień szósty

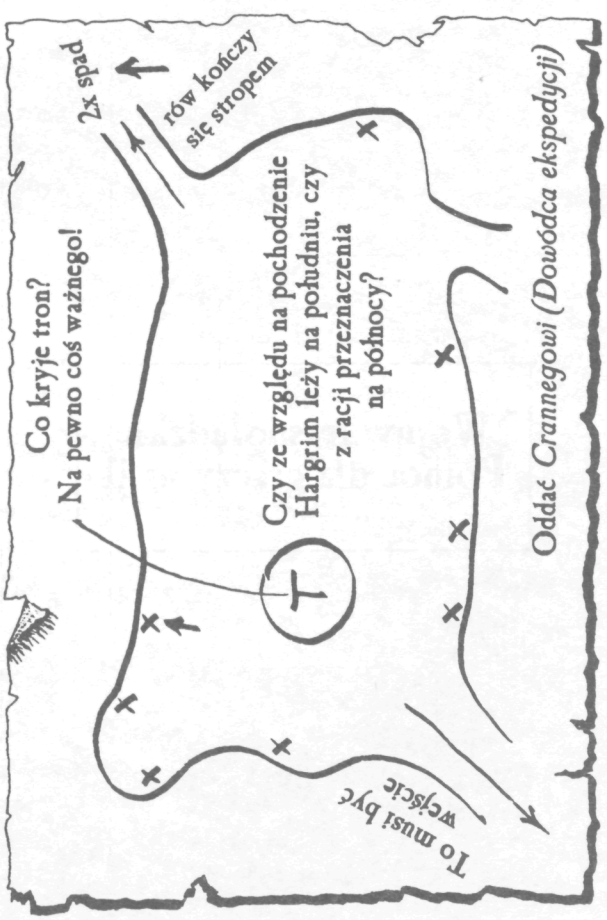
Cranneg –

Moi rzemieślnicy wyszykowali dziś pułapkę w korytarzu między magazynem dolnej pracowni a okrężnymi schodami do aparatamentów królewskich. Uruchamia się po wejściu na płytę naciskową w pół drogi między podwójnymi drzwiami a schodami, po czym tunel zasypuje grad kolców.

Proszę poinformować personel, że na ten teren obecnie wstęp wzbroniony.

Sundrim

3:2:1:1 Hargrim
6:4:12:26 Yala
4:3:8:31 Kadun
5:2:7:70 Jrenka
1:1:9:73 Fenni
6:2:7:
2:3

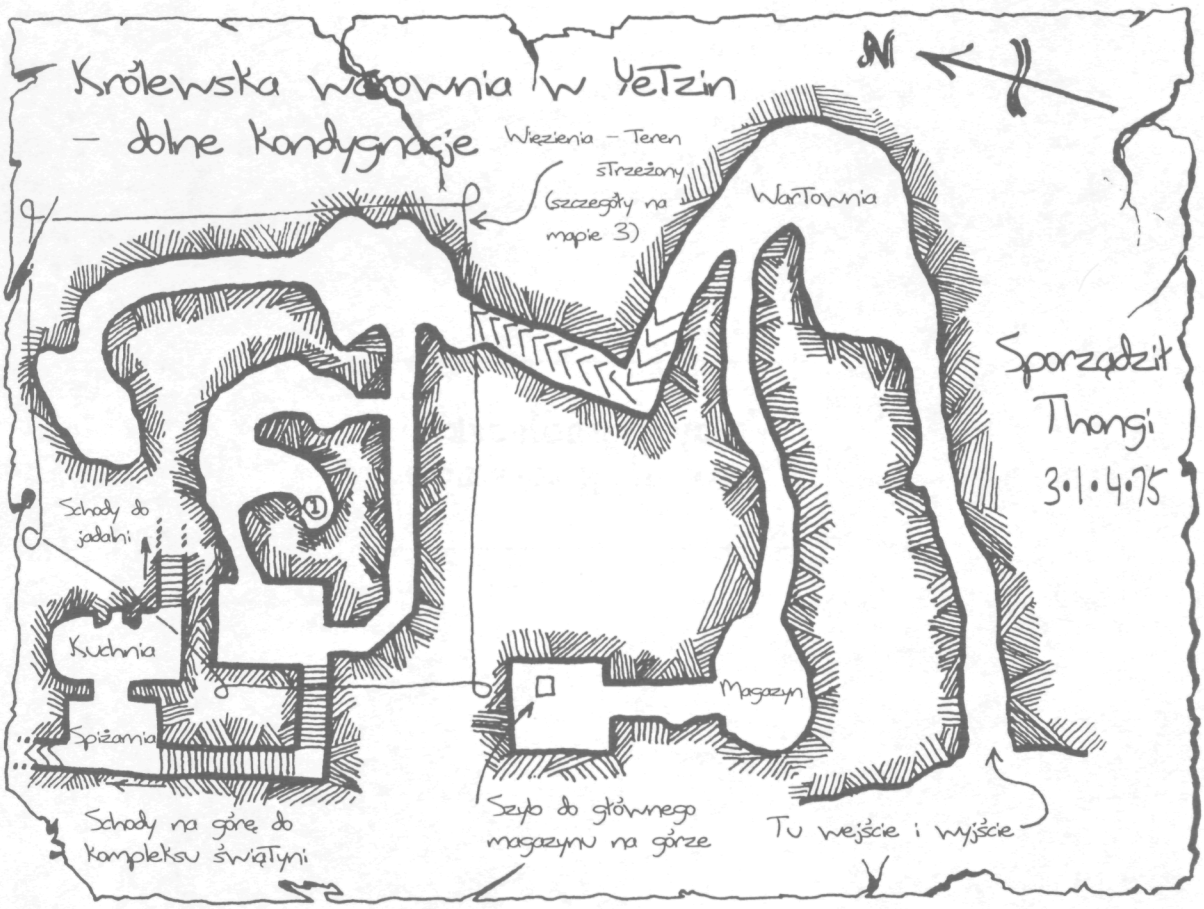


Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 8

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 5

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 11

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 10

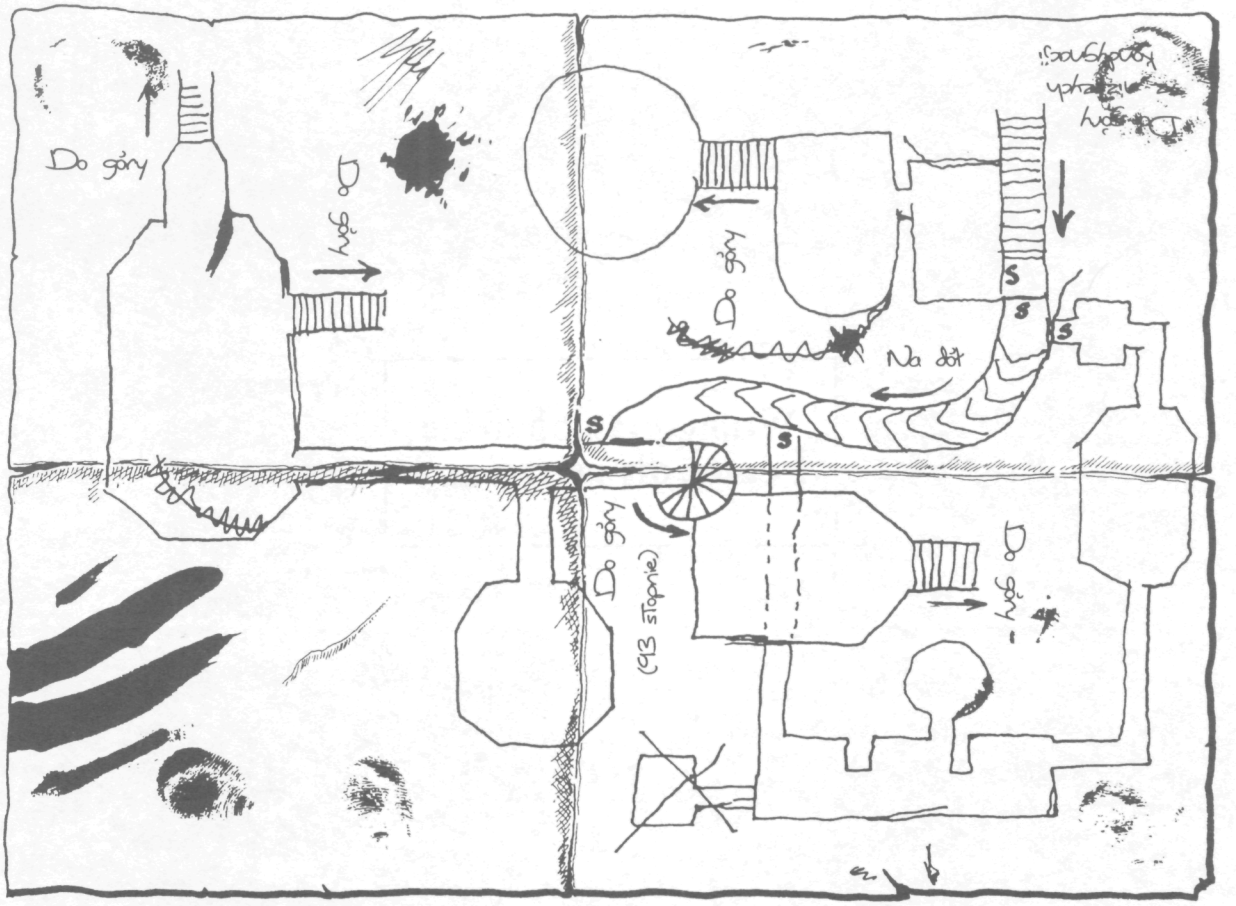


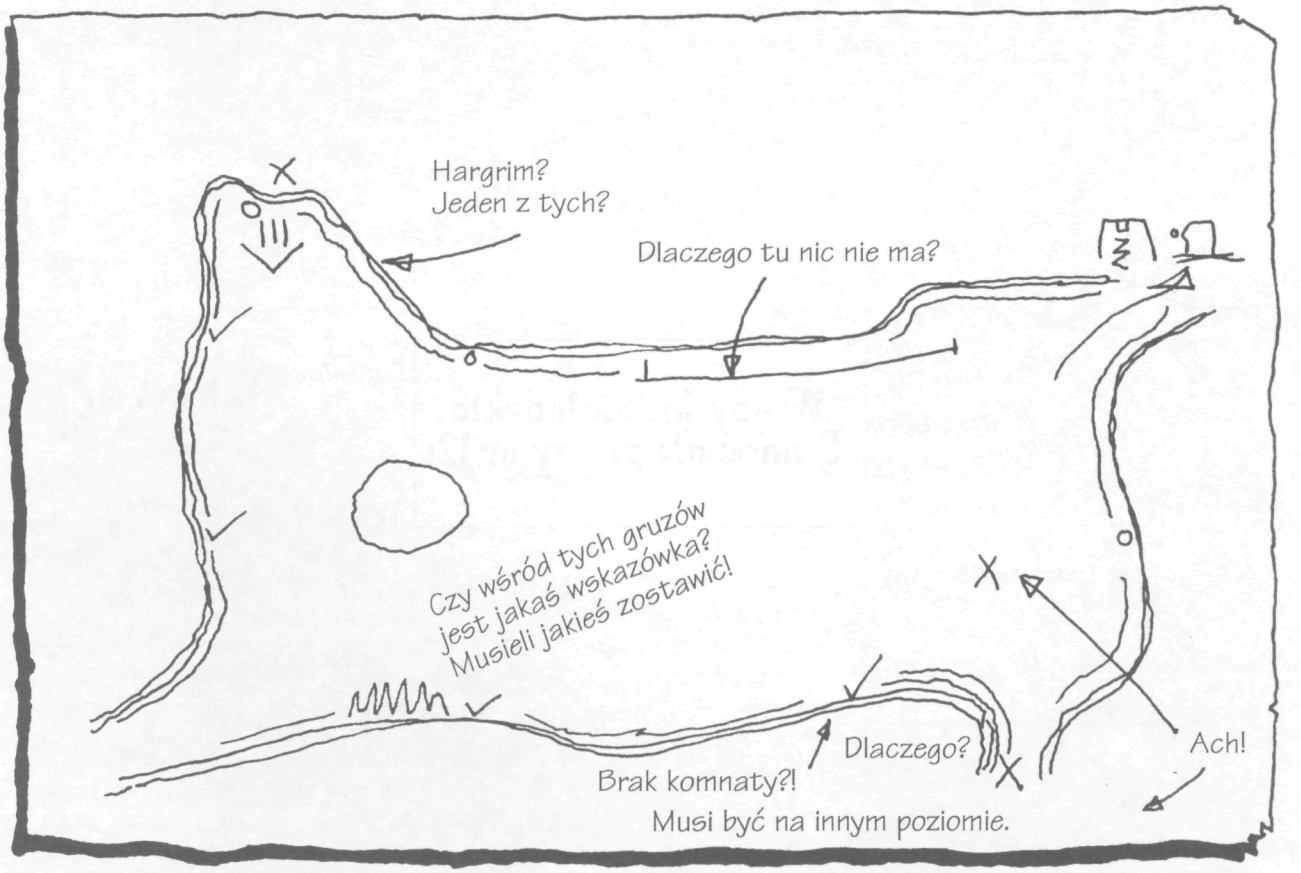
ODCZYTAJ RUNY
I OCZYSZCZONĄ DŁONIĄ
DOTKNIJ ZNAKÓW,
KTÓRE SPLATAJĄ SŁOWA.

POZWOLI CI TO PRZEJŚĆ
DO ŚWIĘTEGO MIEJSCA
NIE SPLUGAWIONYM I CAŁYM.

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 6

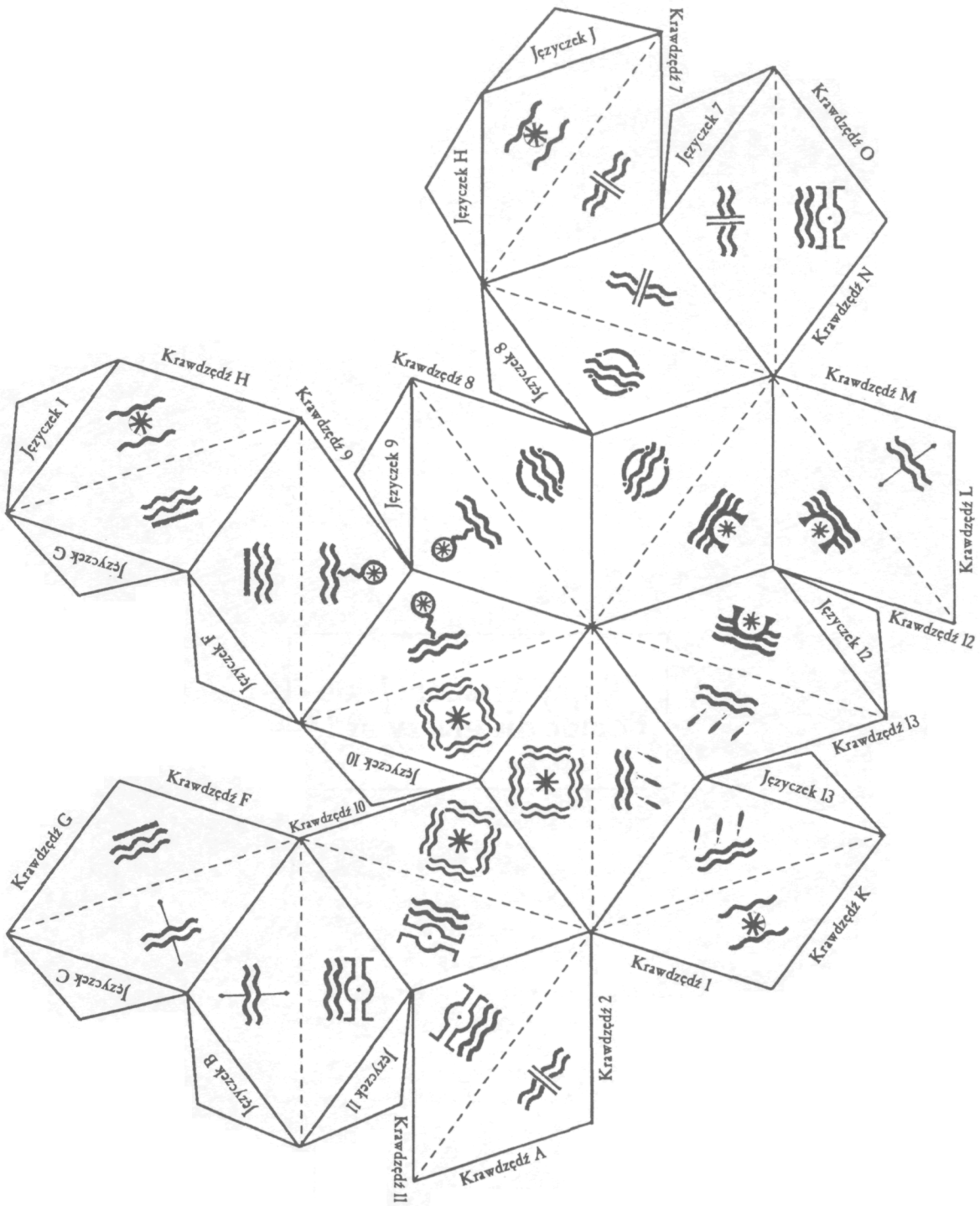
Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 7


Do góry
Do góry
Do góry
Na dół
Do góry
(93 stopnie)
Do góry


Hargrim?
Jeden z tych?
Dlaczego tu nic nie ma?
Czy wśród tych gruzów
jest jakaś wskazówka?
Musieli jakieś zostawić!
Brak komnaty?!
Dlaczego?
Ach!
Musi być na innym poziomie.

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 9

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 12



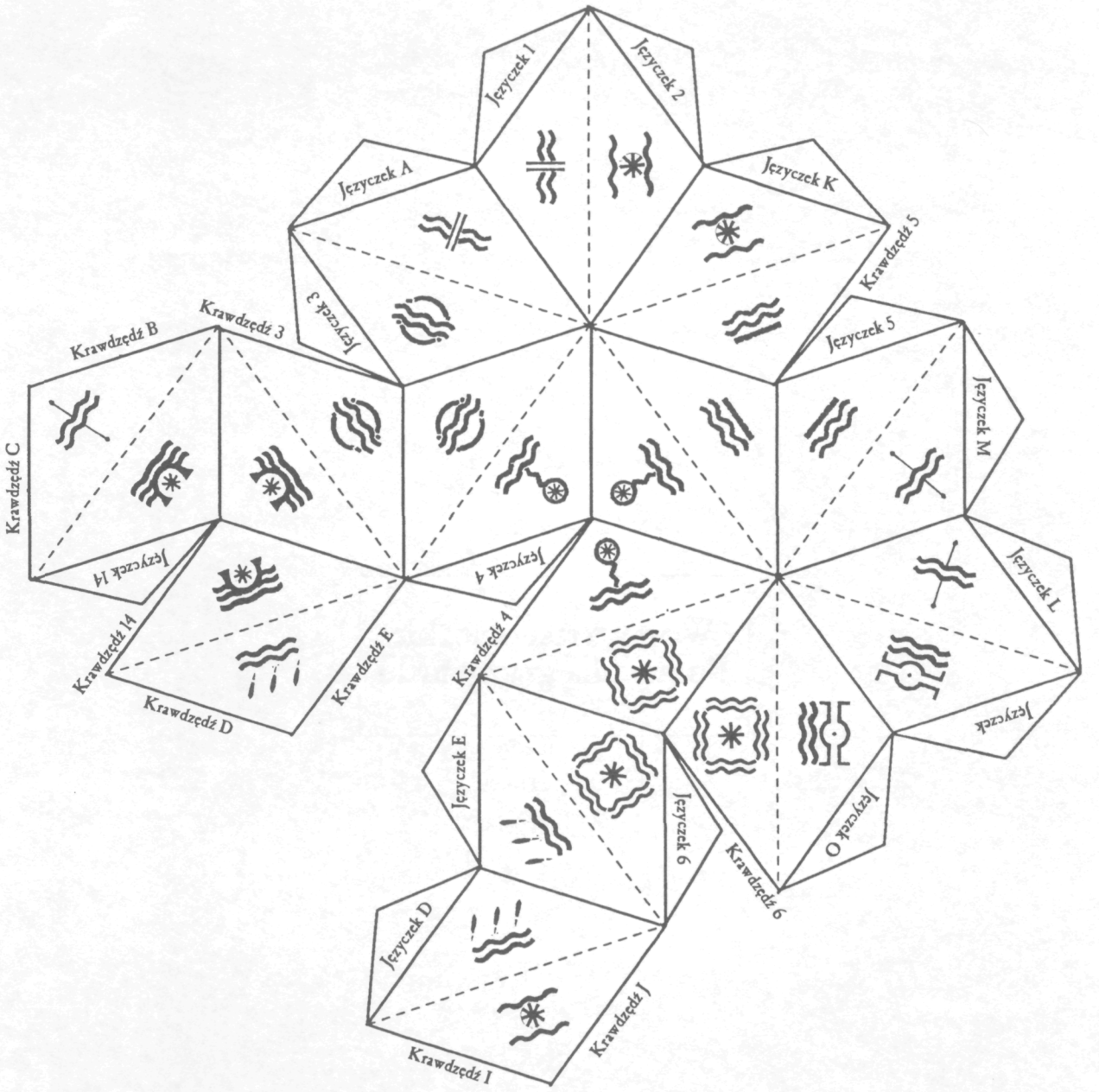
Jak zbudować Pomoc dla graczy nr 13 – Kryształ Wody

Naklej lub skopiuj powyższy rysunek na brystol bądź teksturę. Zorganizuj trochę klarownego, uniwersalnego kleju.

Zaznacz lekko ołówkiem każdą krawędź przyporządkowaną jej literą lub cyfrą, a następnie wytnij zarys obu siatek kryształu. Zegnij elementy wzdłuż linii przerywanych do przodu, tworząc „wzgórza" oraz wzdłuż linii ciągłych do tyłu, formując „doliny". Pamiętaj, aby porobić wszystkie fałdy przed rozpoczęciem sklejania!

Teraz przyklej od spodu języczki 3-14 do odpowiadających im krawędzi. Na tym etapie kryształ nadal

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 13



będzie w dwóch częściach. Kiedy styki wyschną, doklej w taki sam sposób języczki 1-2 do krawędzi 1-2 w celu połączenia obu połówek. Ponownie odczekaj, aż klej chwyci.

Teraz przyklej od spodu języczki A-O do stosownych krawędzi, zostaw jednak złącza N i O na koniec, aby ostatnią trójkątną ściankę można było nakleić na dwa języczki. Zanim wykorzystasz model, poczekaj aż wyschnie.

Model Kryształu Wody jest trudniejszy od prezentowanych wcześniej. Nie śpiesz się więc, gdy go składasz – do jego zbudowania potrzebne będą cierpliwość i staranność. Podczas sklejania pomoże Ci z pewnością ilustracja na stronie 59.

Wojny krasnoludzkie
Pomoc dla graczy nr 13

Wykaz potworów i skarbów Karad-Gravning

Lokacja	Zawartość	Uwagi
1. Dolne wejście		Skały tarasujące korytarz – pokonujący przeszkodę uznawany za *leżącego*.
2. Wartownia	k3 ghoule (80%)	
3. Spiżarnia		
4. Magazyn		Szyb do lokacji 15 zatarasowany z drugiej strony.
5. Stromy spadek	sterta 24 skał	Na szczycie stromizny ghoule tworzą stanowisko obronne.
6. Sala tortur	narzędzia tortur	Skalny zawał, tarasujący wyjście do lokacji 8. Ghoule walczą tu na śmierć i życie.
7. Małe więzienie	rozmaity ekwipunek	
	W lokacjach 1-7 mieszka łącznie 12 ghouli.	
8. Więzienie główne	loszek	
9. Więzienie głównego kapłana	dwa loszki, w jednym poltergeist	Z tej strony widoczne są ukryte drzwi do lokacji 8.
10. Drabina		Przerdzewiałe szczeble; patrz główny tekst. Drabina prowadzi do lokacji 54.
11. Główne wejście	k3+1 krasnoludów	Strumień płynący pod podłogą.
12. Hol wejściowy	k4+3 krasnoludów	
13. Cela	ghoul (w kajdanach)	
14. Kwatery straży	krasnoludzcy żołnierze	*Pomoc dla graczy nr 2*, wisząca przy drzwiach do lokacji 12. Zapieczętowane drzwi do lokacji 16.
15. Magazyn	rozmaite zapasy	Wylot szybu do lokacji 4 (zatarasowany).
16. Jadalnia	okaleczone krasnoludzkie szczątki	
17. Kuchnia	węże w piecu	
18. Kuchenna spiżarnia		
19. Pracownia	k3 krasnoludzkich rzemieślników	
20. Magazyn		Śpią w nim rzemieślnicy.
21. Korytarz		Pułapka z kolcami
22. Pracownia	rozmaite narzędzia	Zatarasowana zawałem.
23. Magazyn pracowni	robot	
24. Sala recepcyjna		Mieści się w niej biuro Brogara. Pułapka z kratą.
25. Wartownia		Wizjer do lokacji 24. Mechanizm uruchamiający pułapkę w 24a.
26. Kwatera dowódcy		Śpi w niej Brogar.
27. Tajemny szyb		Drabina do 31a.
28. Sala audiencyjna	k3+1 krasnoludzkich bakałarzy	Mają w niej pracownię krasnoludzcy bakałarze.
29. Półpiętro		

30. Pokój rachmistrzów		Pułapka z kratą w korytarzu.
31. Przedsionek		
32. Wartownia	2-3 krasnoludzkich żołnierzy	
33. Sala tronowa	rozmaite znaleziska	Kwatera Sundrima. *Pomoce dla graczy nr 3-5* pośród rupieci na podłodze. Na podium pułapka z ożywionymi posągami.
34. Komnata królowej	duch	
35. Sień królewskiej sypialni		Mechanizm rozbrajający pułapkę w lokacji 36.
36. Królewska sypialnia	trzy ukryte, nigdzie nie pasujące klucze	Pułapka – uwalnia 6 zjaw.
37. Korytarz do skarbca		Pułapka – uwalnia 2 żywiołaki ognia.
38. Skarbiec	rupiecie, *Pomoc dla graczy nr 6*	
39. Wartownia		
40. Kaplica		Otwór w podłodze pod ołtarzem prowadzi do lokacji 45. *Pomoc dla graczy nr 7* w wydrążonym szczeblu drabiny.
41. Przedsionek		
42. Górne wejście	2-3 krasnoludzkich żołnierzy	
43. Skalny zawał		Skały tarasujące korytarz – pokonujący przeszkodę uznawany za *leżącego.*
44. Wartownia	7-10 krasnoludzkich żołnierzy	
45. Refektarz	na stole *Pomoc dla graczy nr 8*	
46. Przedsionek		
47. Kwatera kapłanów	Kadri i Dern (25%)	
48. Kwatera kapłanów	Yanni i Bradni (25%)	
49. Sień kwatery naczelnego kapłana		Pułapka ze strzałką w ukrytych drzwiach.
50. Kwatera naczelnego kapłana		Skarb i *Pomoc dla graczy nr 9,* ukryte w kolumnie na spiralnych schodach.
51. Korytarz		Pułapka zamykająca przejście do lokacji 58, uwalniająca chmurę zarodników.
52. Magazyn	akcesoria religijne	
53. Wartownia		
54. Przedsionek		Drabina do lokacji 10 z przerdzewiałymi szczeblami – patrz główny tekst.
55. Zakrystia	szaty i pastorały; krasnoludzki bakałarz (25%)	
56. Ślepy zaułek		Ukryte w ścianie na końcu korytarza pergaminy – patrz główny tekst.
57. Sala rytualnych kąpieli		Patrz główny tekst. Pułapka na schodach do lokacji 58.

58. Świątynia		Patrz główny tekst.
59. Półpiętro		
60. Wschodni występ skalny		Niepewny grunt.
61. Zachodni występ skalny		Niepewny grunt. Przejście do lokacji 29 tarasuje sterta skał.
62. Korytarz	k3+1 krasnoludzkich inżynierów (60%)	Pułapka z bełtami do kuszy.
63. Poczekalnia	k3+1 krasnoludzkich rzemieślników	
64. Korytarz	k3+1 krasnoludzkich rzemieślników	Pułapka z kratą. *Pomoc dla graczy nr 10* pośród gruzów.
65. Zalana jaskinia	2k6 krasnoludzkich rzemieślników k4 krasnoludzkich bakałarzy k4 krasnoludzkich inżynierów Cranneg i Sundrim	Pułapka wywołująca zawał – patrz *Rozgrywanie zmagań w warowni*. Zalane do różnych głębokości.
66. Wejście do fałszywego grobowca		Pułapka wywołująca zawał.
67. Wejście do fałszywego grobowca		Ogniowa pułapka.
68. Korytarz		Zatapiająca pułapka.
69. Wejście do grobowca		Niebezpieczne stalagmity.
70. Mały grobowiec	gnijące zwłoki krasnoludów	
71. Wejście do grobowca Hrady		Pułapka z błyskawicą.
72. Grobowiec Hrady	rozmaita biżuteria	Wietrzna pułapka.
73. Wejście do grobowca Fenniego	żywiołak ziemi (patrz tekst)	
74. Grobowiec Fennniego	upiór, magiczny topór	
75. Wejście do grobowca trzech królów		
76. Grobowiec trzech królów		Zawalony.
77. Wejście do grobowca Darbliego		Pułapka z włóczniami.
78. Grobowiec Darbliego	różnoraka pleśń	Bardzo wilgotno.
79. Wejście do grobowca Hargrima		Pułapka z błyskawicą na drzwiach, pułapka ze spadającymi głazami w korytarzu, pułapka z kratami i wężami na schodach.
80. Dolny korytarz	sześć zjaw	
81. Fałszywe wejście		Pułapka z kamienną płytą.
82. Grobowiec Hargrima	Patrz główny tekst.	Patrz główny tekst.



EPILOG

W którym nasi bohaterowie zaczną sobie uświadamiać, dlaczego Kryształy Mocy nazywane są ***Kamieniami Zagłady.***

Teraz, gdy śmiałkowie mają już wszystkie Kryształy Mocy, mogą pomyśleć, że ich barwna przygoda dobiegła końca. Tak naprawdę jednak dopiero złapali się na jej ostry i błyszczący haczyk. Kiedy jeden z poszukiwaczy zestroi się z ostatnim z czterech artefaktów, należy sprawnie pociągnąć za wędkę.

Bohaterowie dostrajali się zapewne do klejnotów w miarę ich zdobywania, a Kryształ Wody będzie ostatnim ze znalezionych. Tak naprawdę jednak nie jest istotne, który z kamieni ocalono na końcu. Najprawdopodobniej któryś ze śmiałków zechce zestroić się z Kryształem Wody jeszcze w pobliżu grobowca Hargrima. Jeśli jednak Twoja grupa zachowa większą powściągliwość, też nie ma powodu do obaw. Bohaterowie wezmą udział w dalszych wydarzeniach, gdy się dostroją – bez względu na to, gdzie się wtedy znajdą i kiedy to nastąpi.

Nagłe połączenie

Odkąd cztery tysiące lat temu strapione krasnoludy rozdzieliły kryształy, nie zdarzyło się, by w jednym czasie z każdym był ktoś zestrojony. Jak się może domyśliłeś, dostrojenie do wszystkich kamieni może oznaczać szybki koniec Starego Świata. Śmiałkowie muszą więc rozdzielić klejnoty albo z przerażeniem będą patrzeć, jak wszystko, co znają i kochają, obraca się wniwecz.

Kiedy któryś z bohaterów zestroi się z czwartym kryształem, cała czwórka wzleci w powietrze, ze świstem pokona dzielącą je przestrzeń i złączy się przy oślepiającym błysku światła i ogłuszającym huku grzmotu. Dawne ograniczenia uniemożliwiające stykanie się przeciwstawnych żywiołów zniknęły, a to zły znak.

Jest mało prawdopodobne, aby po dostrojeniu się do czwartego kryształu śmiałkowie znajdowali się daleko od siebie. A nawet jeśli tak będzie, nie ma to znaczenia – dla złej magii drzemiącej w klejnotach czas i przestrzeń nie stanowią przeszkody. W razie potrzeby artefakty mogą przelecieć wiele kilometrów, zanim połączą się w zgubnym związku, jaki był im przeznaczony. Jeżeli któryś ze śmiałków złapie lecący kryształ, możesz – zależnie od kaprysu – zadać mu straszliwe obrażenia lub opisać cudowną ucieczkę kamienia.

Najstraszniejsza zapowiedź

Kiedy kryształy połączą się razem, bohaterów nawiedzą koszmarne wizje przyszłości. Halucynacje ma każda postać, która wyróżniła się podczas przygody i nadal bierze aktywny udział w kampanii. Nie ma znaczenia, czy dany śmiałek jest zestrojony z artefaktem, czy też nie.

Przygotuj sobie wcześniej kopie następnych stron. Kiedy kryształy się zderzą, wręcz odpowiednie teksty graczom.

Każdy gracz powinien otrzymać inną *Pomoc*, opisującą reakcję jego bohatera na połączenie kamieni.

Aby zdecydować, która *Pomoc* powędruje do kogo, zajrzyj w karty postaci. Każda *Pomoc* odpowiada jakiejś cesze. Na przykład, pierwszy tekst odnosi się do **Ogłady**. Znajdź bohatera, który ma tę cechę najwyższą, i wręcz mu go. Gdy już zdecydowałeś, kto otrzyma tekst o **Ogładzie**, przejdź do następnego i sprawdź u śmiałków wartości cechy, której on dotyczy. Pamiętaj, że każda postać może otrzymać tylko jedną *Pomoc*. Jeżeli najwyższa wartość jakiejś cechy jest u kilku śmiałków identyczna, wybierz zwycięzcę, rzucając w sekrecie kością.

Jeśli gracze wcielają się w gotowych bohaterów, obok każdej cechy widnieje imię postaci, której dany tekst trzeba wręczyć.

Pomoce powinni otrzymać wszyscy śmiałkowie. Jeżeli jednak w drużynie jest więcej niż dziewięciu graczy, dla niektórych zwyczajnie ich nie starczy. „Poszkodowani" po prostu ujrzą, jak towarzysze skręcają się w delirium i pewnie zastanowią się, co się dzieje.

Gracze nie mają obowiązku opowiadać o swych wizjach innym. Nie powinieneś ich też powstrzymywać, jeżeli zechcą to zrobić. Nie wolno Ci jednak pozwolić, by pokazywali sobie swoje *Pomoce*.



Walka Wręcz (Klaus Treuer)

Wciąż walczysz i walczysz, mimo że leżysz na ziemi i trzyma cię jakiś starzec. Próbujesz go zabić, ale on jakby stał się częścią wszystkiego. Jego ciało jest tak stare i przegniłe, że trudno je odróżnić od ziemi, drewna czy stali. Za każdym razem, gdy go trafiasz, krwawisz ty lub któryś z twoich towarzyszy. To kamienie uczyniły go tak potężnym. Kamienie. Starzec chichocze ci do ucha, dziękując za to, co zrobiłeś dla Chaosu.

I nagle wszystko wraca do normy. To połączenie kryształów musiało wywołać ten dziwaczny koszmar. Próbujesz ukryć strach przed towarzyszami, którzy na szczęście zajęci są sobą.

Opanowanie (Rogni Grimsson)

Straciłeś wzrok. Wszystko jest czarne, a ty jesteś cieczą. Jesteś myślami Tzeentcha. Ktoś destyluje z ciebie esencję. Kapiesz i bulgoczesz w aparaturze. Musiało minąć sporo czasu, skoro uznał, iż jesteś dość mocny, by cię wypić. Przed Tzeentchem nie da się uciec. A to dzięki odległym śmiałkom, którzy dali mu siłę. Moc, by pić Tzeentcha. Tzeentch rozpoczyna plan w jednym stuleciu, a kończy go czterdzieści wieków później. Kamienie, gdy są razem, dokończą jego dzieło. Ugasisz pragnienie człowieka, pragnienie Tzeentcha. A może Tzeentch w ogóle niczego nie planuje? Być może po prostu jest, a tylko ludzie – jak ten chemik Chaosu, który chce cię wypić – nadają sprawom bieg. Ludzie, jak on, i istoty, jak ty, łączące kamienie, które miały na zawsze pozostać rozdzielone.

Wracasz do rzeczywistego świata. Czy twoi towarzysze dostrzegli, iż przez chwilę działo się z tobą coś dziwnego? Chcesz im się przyznać, że przez moment wydawało się ci, iż jesteś wydestylowaną esencją Tzeentcha?

Siła (Lars Mortensen)

Na swojej sile zawsze mogłeś polegać. Ratowała cię, ilekroć w krytycznej chwili pozostawałeś sam. Jednak teraz podtrzymujesz ogromny, kamienny filar. Robisz to dla towarzyszy, ale oni nic nie rozumieją. Nie pojmują, że powinni usunąć się z drogi, zanim runie na nich ściana ognistej cieczy. Wyśmiewają cię, ponieważ nie widzisz, iż kryształy się połączyły. Kpią, gdyż nie wiesz, że kamienie tkwią na szczycie filaru i przygniatają cię coraz bardziej. Kończąc wszystko. Drwią, bo nie ma nadziei.

Cóż to? Z powrotem na jawie? Co *to* było?

Ogłada (Cailission Srebrnooki)

Gdy kryształy się połączą, doznajesz wizji. Jest prawdziwsza niż sen, bardziej uchwytna. Rzeczywista i nierealna zarazem.

Twoje nozdrza atakuje straszny smród. Wzrok masz zamglony i wszystko wokół wydaje ci się zamazane. Powoli orientujesz się w sytuacji. Uświadamiasz sobie, że leżysz w łóżku, a twoje ubranie i prześcieradła są mokre od potu. Stopniowo zdajesz sobie sprawę, że to ty tak śmierdzisz. To woń choroby i nieuchronnej śmierci.

Nie wiadomo, dlaczego dręczy cię myśl, że przyłożyłeś ręki do strasznego nieszczęścia; że wraz z towarzyszami ocaliłeś Orle Gniazdo, ale popełniliście wtedy błąd, który może oznaczać koniec wszystkiego.

Rozglądasz się wokół, szukając pomocy. Twoje zamglone ze starości oczy widzą odzianych w szaty mnichów. Prosisz o pióro, atrament i trochę papieru. Uprzytamniasz sobie, że znajdujesz się w ciele Yazerana – zakonnika, który spisał przepowiednię, jaka pomogła wam ocalić klasztor. Teraz trzeba się śpieszyć. Musisz napisać ostrzeżenie przed tym, co was czeka. Ale najpierw trzeba przypomnieć sobie przeklęte strofy przepowiedni. Inaczej ryzykujesz, że wszystko potoczy się nie tak. Gorączkowo wysilasz mózg, by odszukać w pamięci wiersz Yazerana. Twoje palce są lepkie od potu. Pozostało tak niewiele czasu! W końcu przypominasz go sobie. Naprędce spisujesz wiersz, by zdążyć z ostrzeżeniem. *Nie dostrajajcie się do ostatniego kryształu* – chcesz napisać. – *albowiem... albowiem...*

Wizja dobiega końca. Siedzisz na ziemi. Cztery kryształy się połączyły. Nie mogłeś temu zapobiec. Twój los jest przypieczętowany. Myślisz. Gdybyś tylko mógł sobie przypomnieć, co tak strasznego was czeka...

Umiejętności Strzeleckie (Giuseppi Tolucci)

Teraz wszystko zależy od ciebie. Inni cię opuścili. Opuścili każdego, łącząc te kryształy. W tej chwili tylko ty możesz wszystkich ocalić. Musisz jedynie wrzucić je przez tę małą jak główka od szpilki dziurkę. Ale ona jest tak daleko. A rozwiewający włosy wiatr rozprasza cię. Powietrze zaś wydaje się tak rzadkie, że aż trudno oddychać. Jest ci zimno, tak zimno, że palce omal nie odpadną niczym sople obtłuczone z poręczy. A jednak musisz, musisz trafić. Ale co to – dziurka przybliża się coraz bardziej. I wokół spada deszcz ognia.

Oj! Upuściłeś je!

To ciekawe. Musiałeś mieć halucynacje. Masz nadzieję, że twoi towarzysze tego nie dostrzegli. Wszak przyglądają się jakoś dziwnie, na szczęście nie tylko tobie.

Żywotność (Anders Gruber)

Ty krwawisz! Każda rana, którą kiedykolwiek zadałeś, staje ci przed oczami, nie dając spokoju. Jesteś w kawałkach! Zostałeś oderwany od wszystkiego.

Jesteś światem. Twoje głupie dzieci – śmiałkowie – połączyły z powrotem twe pradawne kamienie. Ale to one otworzyły tę ranę. I tylko one mogą ją zaszyć. Są jednak takie małe i bezbronne niczym mrówki. Ledwie mogą pojąć, jakie siły przeciw nim zmobilizowano. Siły na czele z Tzeentchem.

To koniec. Wiedziałeś, że któregoś dnia Tzeentch cię zniszczy. Śmiałkom na pewno się nie uda. Kiedy wszystko się rozwiewa, zastanawiasz się, czy Tzeentch już wie, że cię zabije.

Potrząsasz głową. To była dziwna, silna halucynacja. Przynajmniej masz nadzieję, że to tylko wizja. Byłoby kiepsko, gdyby to się kiedyś stało.

Wytrzymałość (Oleg Kuryitsin)

Kryształy się połączyły, a twoi towarzysze przez chwilę wyglądają na chorych. I dobrze. To pozwoli ci ukryć fakt, że ty też źle się czujesz. Nawet przez myśl by ci nie przeszło, iż możesz zachorować. Twoja matka, która miała na karku trzecie oko i przysięgała, że pewnego dnia doprowadzisz do zwycięstwa Chaosu, nosiła cię, gdy byłeś taki chory jak teraz...

Przytomniejesz, widząc przed sobą wymiociny. Co to był za absurd z matką? Czy koledzy widzieli chwilę twej słabości? Sami wydają się dziwnie oszołomieni...

Siła Woli (Borgin Widłobrody)

Próbujesz się opierać, ale nie możesz. Coś szarpie cię i odciąga...

Zniknąłeś. Jesteś gdzieś indziej.

Przed tobą, na stole pokrytym jakimiś tajemniczymi runami i znakami, siedzi Cyganka z twarzą zasłoniętą woalką. Wokół unosi się zapach starego kadzidła.

Czy pamiętasz tę kobietę? Część ciebie twierdzi, że tak – reszta, że nie. Jak trudno sobie przypomnieć, kim jesteś. I kim byłeś...

Kobieta złości się na ciebie. Skrzeczy: *Głupcze! Głupcze! Czy nie widzisz wiadomości zapisanej w świętych wnętrznościach? Czy nie widzisz losu, który cię czeka? Lepiej by było, gdybyś nigdy nie opuścił łona swej nieszczęsnej matki! Przeznaczono ci połączyć kamienie – Kamienie Zagłady! A wtedy ściągniesz Chaos i śmierć na nas wszystkich!*

Wizja znika tak nagle, jak się pojawiła.

Cechy przywódcze (Fiathiriel Źródełko)

Kryształy się połączyły, a twoi towarzysze wyglądają przez chwilę jak obłąkani. Wywracają oczy do góry białkami. Trzęsą się i drżą. Bez wątpienia są w delirium. Możesz teraz wziąć kamienie i przelać ich esencję w siebie. Gorąca lawa przepływa przez twe serce. Może będziesz musiał zabić by ich chronić, by chronić każdego. Zabić wszystkich.

Kampanię ***Kamienie Zagłady*** *zakończy przygoda*

SERCE CHAOSU



WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

KRASNOLUDZKIE WOJNY

Nasza sprawa jest słuszna! Choć ten uzurpator wysyła przeciw nam armię, spełnimy swe zadanie. Gdy zdobędziemy koronę Hargrima, warownie przejdą na stronę prawa i sprawiedliwości. Zgromadzą się wokół nas!

•

Na południu Krańca Świata zanosi się na wojnę domową między krasnoludzkimi królestwami. Teraz, kiedy konflikt przybrał na sile, odkryto zapomnianą warownię Kadar-Gravning, twierdzę legendarnego Hargrima, wybitnego krasnoludzkiego monarchy. Dla krasnoludów z Krańca Świata nie ma wspanialszego symbolu władzy od jego korony. Ten, kto ją posiada jest prawdziwym królem, więc jeśli dojdzie do wojny strona, która zdobędzie artefakt z pewnością zwycięży.

Ale znalezienie korony nie będzie łatwe. Sto lat temu Kadar-Gravning splądrowały orki. Duża część warowni leży w gruzach, a królewskie grobowce chroni pierścień śmiertelnych pułapek. Ten zaś, kto dotrze do fortecy pierwszy może być pewien, że wróg nie pozostał daleko w tyle.

W tym samym czasie, co krasnoludzkie ekspedycje, do Kadar-Gravning zbliża się mała grupka śmiałków. Przybyli tu z własnych powodów: poszukują zaginionego Kryształu Wody, czwartego z Kamieni Zagłady. Ale czy krasnoludy uwierzą w ich historię? Bohaterowie mogą przecież chcieć korony dla siebie.

•

Wojny krasnoludzkie to samodzielna przygoda, którą można też rozegrać jako czwartą część kampanii **Kamienie Zagłady**.



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.


ISBN 83-87968-85-4