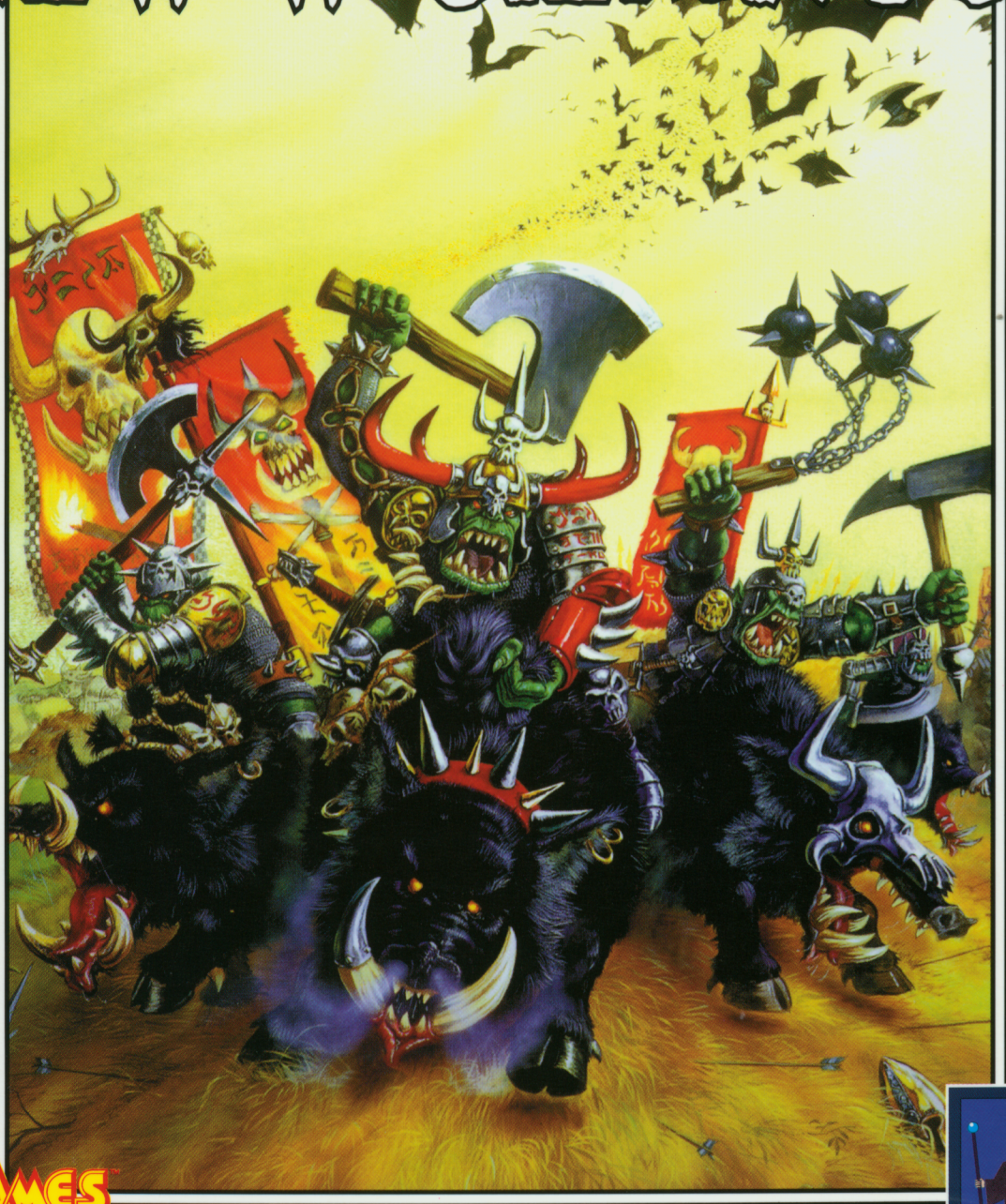
WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

KREW W CIEMNOŚCI



GAMES WORKSHOP

MAG

Kamienie Zagłady

CZĘŚĆ DRUGA: KREW W CIEMNOŚCI

WERSJA ORYGINALNA

- AUTORZY
  Simon Forrest, Brad Freeman, Graeme Davis
- ROZWINIĘCIE POMYSŁU, REDAKCJA ORAZ MATERIAŁ DODATKOWY DLA EDYCJI FLAME PUBLICATIONS
  Brad Freeman, Graeme Davis i Nigel Stillman
- ROZWINIĘCIE POMYSŁU, REDAKCJA ORAZ MATERIAŁ DODATKOWY DLA EDYCJI HOGSHEAD PUBLISHING
  Brad Freeman, Graeme Davis i Nigel Stillman
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
  Les Edwards
- MAPY
  Ian Cooke
- ILUSTRACJE
  Tony Ackland, Russ Nichols, Paul Bonner, Paul Campbell, Adrian Smith

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
  Piotr Idzik
- REDAKTOR LINII
  Tomek Kreczmar
- REDAKCJA
  Artur Szrejter
- KOREKTA
  Elżbieta Szelest
- 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.

Blood in Darkness 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 mag@mag.com.pl
WWW http://www.mag.com.pl

ISBN 83-86572-34-5

KREW W CIEMNOŚCI 3
CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA 3
Trzy rozdziały 3
Skróty 3
JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ TĄ KSIĄŻKĄ 4
Rozpoczęcie przygody 4
Uwagi co do języka 4
KRYSZTAŁY MOCY 5
STRESZCZENIE FABUŁY DLA MISTRZA GRY 5
Kryształy jako motyw przewodni. 6
WRACAJĄC DO DOMU 8
AHOJ PRZYGODO! 8
Doświadczenie i rozwój 9
TU BYLIM 9
Kryjówka skarbu 10
Roglud idzie prec 10
ZACZYNA SIĘ PODRÓŻ 11
Topografia terenu 12
KRAINY OBŁĘDU 12
Harpie 12
Hydra 12
Mantikora 14
Gejzer Chaosu 15
Pole bitwy 15
Dolina krzyczących statui 15
LAS 16
Pająk-olbrzym 16
Chłościele 17
Kapliczka. 18
W GÓRY 19
PODRÓŻ PRZEZ GÓRY 19
Zła pogoda 19
Trzystumetrowa przepaść 19
Lawiny skalne i śnieżne 20
SPOTKANIE OPCJONALNE: ZABÓJCA TROLLI 22
ODNALEZIENIE ŚWIĄTYNI 23
Łatwiejszy sposób 23
Trudniejszy sposób. 23
ŚWIĄTYNIA KADAR-HELGAD 24
ŚWIĄTYNIA 24
Opowieść o Korschnerze 26
PODEJŚCIE DO ŚWIĄTYNI 26
Mieszkańcy świątyni 26
Różne rozwiązania 27
Jedna przysługa 28
EKSPLORACJA ŚWIĄTYNI 29
Korytarze 29
Schody 29
Pomieszczenia 29
Oświetlenie 29
POZIOM GÓRNY 30
Mapa górnego poziomu 30
1. Wejście 31
2. Wartownia 32
3. Spiżarnia 33
4. Zatarasowane schody 33
5. Kwatera ogrów 33
6. Szyb 33
7. Przedsionek 34
8. Kwatera Hradyagga 34
9. Kwatera goblinów 34
10. Zaryglowana komnata 34
11. Świątynia 36
12. Kwatera Krodogga 37
13. Kwatera Rothnogga. 38
POZIOM DOLNY 40
Mapa dolnego poziomu 40
Ogólne uwagi 41
Xhardja 42
Błotne czerwie 42
14. Przedsionek 42
15. Magazyn 42
16. Sala z pułapką 42
17. Kwatera kapłanów 43
18. Korytarz z pułapką 43
19. Sień główna 43
20. Biblioteka 44
21. Sala audiencyjna 44
22. Legowisko Xhardji 45
23. Przedsionek 46
24. Sala ofiarna 46
25. Korytarz 47
26. Kaplica 48
FINALE! 49
Wyświadczcie nam grzeczność 50
Bitwa z ogrami 50
Twardy orzech do zgryzienia 50
PUNKTY DOŚWIADCZENIA 52
Wracając do domu 52
W góry 52
Świątynia Kadar-Helgad 52
PUNKTY PRZEZNACZENIA 52
KONTYNUACJA PRZYGODY. 52
CHARAKTERYSTYKI 53
PODRÓŻ DO ŚWIĄTYNI 53
Krainy Obłędu 53
Las 53
ŚWIĄTYNIA 53
Ogry 53
Gobliny 55
Szkielet Korschnera 55
Błotne czerwie 55
Xhardja 55
Kamienny golem. 56
KRYSZTAŁ ZIEMI 57
UŻYWANIE KRYSZTAŁU ZIEMI 58
MOCE KRYSZTAŁU 58
Moce stałe 58
Moce mniejsze 58
Moce większe 59
Efekty uboczne. 59
KORZYSTANIE Z KRYSZTAŁU ZIEMI 59
POŁĄCZENIE KRYSZTAŁÓW ZIEMI I OGNIA 60
Moce stałe 60
Moce mniejsze 60
Moce większe 60
Efekty uboczne. 60
POMOCE DLA GRACZY I PRZYKŁADOWI BOHATEROWIE 61
Przykładowi bohaterowie 61
Pomoce dla graczy 69
Kryształ Ziemi 75
WYKAZ POTWORÓW I SKARBÓW 79



KREW W CIEMNOŚCI

Krew w ciemności jest drugą częścią kampanii **Kamienie Zagłady**. W niniejszej przygodzie bohaterowie muszą odnaleźć drugi z czterech Kryształów Mocy – Kryształ Ziemi.

Wskazówka, na jaką śmiałkowie natrafią, zaprowadzi ich do starożytnych jaskiń, powiedzie przez pełne potworów pustkowia i zdradliwe góry. I choć po drodze będą musieli pokonać wrogie tereny, drapieżne monstra oraz wiele innych niebezpieczeństw – prawdziwe trudności pojawią się dopiero u celu wędrówki.

Akcja przygody toczy się w tej samej części południowego pasma Gór Przeskok, co pierwszy epizod kampanii – **Ogień w górach.** Wspomniana książka nie jest niezbędna do rozegrania niniejszego scenariusza, ale zalecamy przynajmniej ją przeczytać.

CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA?

W skład podręcznika **Krew w ciemności** 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.
- Dodatek, w którym zawarto pełen opis Kryształu Ziemi – artefaktu stanowiącego istotę tego scenariusza.
- Kilka gotowych postaci graczy.

Trzy rozdziały

Krew w ciemności dzieli się na trzy odrębne epizody lub też rozdziały:

Wracając do domu
Śmiałkowie natrafiają w Dolinie Yetzin na pozostałości po inwazji orków oraz wskazówkę na temat miejsca ukrycia Kryształu Ziemi.

W góry
Ustaliwszy, dokąd się udać, śmiałkowie muszą podjąć ryzykowną wyprawę przez dziką, górzystą krainę, by odnaleźć sekretną świątynię.

Świątynia w Kadar-Helgad
Po odbyciu niebezpiecznej podróży, zbadaniu ruin krasnoludzkiej świątyni oraz konfrontacji z jej obecnymi mieszkańcami, zdobycie Kryształu Ziemi powinno być już łatwe, nieprawdaż?

Skróty

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

JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ TĄ KSIĄŻKĄ?

Aby móc rozegrać **Krew w ciemności** (**KwC**), 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.

Krew w ciemności to przygoda dla śmiałków zdobywających trzecią profesję. Gracze mogą stworzyć swoich własnych bohaterów, używając podręcznika **WFRP**, albo mogą wykorzystać dowolną lub nawet wszystkie postacie, przedstawione na końcu tej książki. Można się nimi posłużyć, aby rozpocząć grę praktycznie od zaraz, oszczędzając jednocześnie uczestnikom zabawy sporo czasu!

Jeśli już poprowadziłeś **Ogień w górach**, możesz wykorzystać te same postacie. Gotowi bohaterowie zaprezentowani w naszej książce są tymi samymi, których przedstawiono w **OwG**, tylko ich charakterystyki uwzględniają nowe doświadczenie nabyte podczas przygody.

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.

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

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

Jeśli w przygodzie wykorzystywane są postacie zdobywające piątą lub jeszcze wyższą profesję (lub jeśli grupa ma ich na koncie ponad 20), powinieneś w podobny sposób zwiększyć siły przeciwników albo zmniejszyć liczebność drużyny.

Rozpoczęcie przygody

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

Postacie stworzone wcześniej na potrzeby tej przygody posiadają legendę, w której 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 **Krew w ciemności** w połączeniu z kampanią **Wewnętrzny wróg**, powinieneś rozegrać go przed **Imperium w płomieniach**, gdyż w czasie przygody **IwP**, bohaterowie mają wystarczająco dużo do roboty bez dodatkowej wyprawy do Przeskoku, a pod koniec kampanii mogą być nawet szlachcicami i mieć na głowie znacznie poważniejsze problemy!

Dobrze jest rozpocząć **Krew w ciemności** zaraz po zakończeniu scenariusza **Źle się dzieje w Kislevie**: bohaterowie zostaną wysłani w rejon Przeskoku (przez grafa Borysa lub Sulringa 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 skłoni ich do poszukiwań zaginionej krasnoludzkiej świątyni.

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

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

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

Uwagi, co do języka

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

KRYSZTAŁY MOCY

W pierwszych dniach podboju Doliny Yetzin przez Torgocha – już po tym, jak wszedł on w posiadanie Kryształu Ognia, ale zanim zdał sobie dokładnie sprawę co właściwie znalazł – jego oddział Przymierza Krwawego Topora odkrył i w pośpiechu splądrował leżącą w głębi doliny świątynię Kadar-Helgad. Wewnątrz świątyni klejnot zaczął się jarzyć. Im ork głębiej schodził, tym jaśniejsze stawało się światło kamienia. Torgoch nie potrafił wyjaśnić znaczenia tego zjawiska. Zaintrygowany, powrócił do swych podbojów i poszukiwań. Reszta to już historia.

Torgoch nie przypuszczał wówczas, że światło pojawiło się w wyniku zbliżenia Kryształu Ognia do Kryształu Ziemi, znajdującego się głęboko w nieodkrytej sekretnej kaplicy, mieszczącej się wewnątrz świątyni.

Kryształ Powietrza również dotarł do Yetzin. A jak do tego doszło? Prawie trzy stulecia temu Przymierze Krwawego Topora ustawiło się w gotowości na północnym krańcu Przeskoku w celu zaatakowania kryjówek elfów w Athel-Loren. Dokładnie na ich drodze znajdowało się miejsce ukrycia kryształu, a armia elfów nie mogła mieć nadziei na obronienie kamienia. Dlatego mała drużyna zabrała kryształ na zachód, chcąc dotrzeć 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 został utracony.

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

Jedną z mocy tych artefaktów jest zdolność wyczuwania wzajemnej bliskości. Kiedy Torgoch wkroczył do Doliny Yetzin, Hadrin wiedział, że zbliża się Kryształ Mocy. Krasnoludom nie było jednak wiadome, że główne siły orków opuściły Torgocha i że wódz przymierza nie nauczył się jeszcze posługiwać kamieniem ani nawet nie poznał jego prawdziwej natury. A gdyby duża armia orków z kompetentnym szamanem zdobyła kontrolę nad dwoma kolejnymi kryształami – rozumował Hadrin – konsekwencji nie dałoby się przewidzieć.

Hadrin namawiał przywódców krasnoludów do ucieczki z dwoma kamieniami, lecz ci odmówili. Duma nie pozwalała im wycofywać się przed orkami, niezależnie od tego, jak groźne byłyby następstwa takiego postępowania. W rozpaczy, Hadrin oddał Kryształ Powietrza magowi Yazeranowi, rozkazując mu opuścić dolinę i znaleźć nową kryjówkę. Więcej o podróży Yazerana będzie się można dowiedzieć z przygody **Kamień Śmierci**, trzeciej części kampanii **Kamienie Zagłady**.

Wkrótce potem czarodziej odjechał z kryształem. Hadrin wraz z małą grupą stronników poszli w jego ślady i niebawem także opuścili świątynię Kadar-Helgad, podejmując próbę wydostania się z Doliny Yetzin, żeby wezwać pomoc. 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 – jak na ironię – to dzięki książkom Hadrina Torgoch nauczył się używać Kryształu Ognia (bohaterowie będą badali wspomniany kompleks w czasie przygody **Ogień w górach**).

Zaledwie kilka godzin po odejściu Hadrina orki zrobiły wyłom w jednym z wejść do Pałacu Królów. Wodzowie krasnoludów wpadli w panikę. Bez mądrości Hadrina mogli się bronić jedynie mocą jednego z kryształów, o której wszakże mieli niewielkie pojęcie. Po raz pierwszy uświadomili sobie mądrość ostrzeżeń Hadrina.

Zdając sobie sprawę, że wszystko jest stracone, nakazali zniszczenie Kryształu Ziemi, aby nie wpadł w ręce orków. Ale czy można go było zniszczyć? A jeśli nawet, to w jaki sposób? Czasu było coraz mniej i kapłani ze świątyni w Kadar-Helgad użyli kryształu, aby przyzwać bardzo potężnego żywiołaka. Mieli nadzieję, że istota ta może zarówno chronić miejsce spoczynku kamienia, jak i zniszczyć kryształ bądź go ukryć, gdyby świątynia upadła. Przywołując żywiołaka, kapłani wymyślili kryjówkę dla klejnotu. Tam pozostaje on po dzień dzisiejszy, choć Torgoch był bliski jego znalezienia.

STRESZCZENIE FABUŁY DLA MISTRZA GRY

Głównym wątkiem tej przygody jest poszukiwanie przez bohaterów Kryształu Ziemi. Muszą oni odnaleźć zaginioną świątynię Kadar-Helgad i poradzić sobie w jakiś sposób z jej obecnymi mieszkańcami. Jeśli uda im się odkryć kaplicę i miejsce ukrycia artefaktu, muszą pokonać magiczne zabezpieczenia, za pomocą których krasnoludy strzegą swego skarbu. Trzeba będzie stoczyć wiele bitew i przezwyciężyć liczne niebezpieczeństwa, zanim Kryształ Ziemi znajdzie się w rękach bohaterów.

Oto wydarzenia, będące treścią przygody:

Podróżując rzeką Yetzin (lub jej brzegiem) w stronę Księstw Granicznych, bohaterowie odkryją kryjówkę z przedmiotami, pozostawionymi tu przez grupę dezerterów, którzy porzucili Torgocha. Pośród rzeczy znajduje się kilka drobiazgów, jakie uciekinierzy skradli swemu przywódcy. Są między nimi wskazówki świadczące o tym, że jeden z Kryształów Mocy był ukrywany w zrujnowanej obecnie krasnoludzkiej świątyni.

Chcąc podążyć znalezionym tropem i odszukać to miejsce, bohaterowie muszą udać się w górę doliny, a stamtąd w wysokie góry. Podczas wędrówki przyjdzie im się zetknąć z rozmaitymi niebezpieczeństwami, nadarzy się też okazja zebrania dalszych informacji na temat świątyni i jej aktualnych mieszkańców.

Po przybyciu na miejsce, bohaterowie muszą znaleźć jakiś sposób, by dostać się do wnętrza kompleksu i go zbadać. Choć z ogrami, które teraz tam mieszkają, można się jeszcze

dogadać, to stałe zagrożenie stanowią ocalałe z krasnoludzkiego systemu obrony rozmaite pułapki oraz gobliny, zajmujące obecnie ciaśniejsze części świątyni.

Jeśli bohaterowie zdołają dotrzeć do miejsca, gdzie ukryty został Kryształ Ziemi, muszą znaleźć jakiś sposób na ostatniego strażnika – żywiołaka Xhardję. W końcu pozostanie im jedynie mały problem... wydostanie się z powrotem na zewnątrz, przebijając się przez gobliny i ogry.

KRYSZTAŁY JAKO MOTYW PRZEWODNI

To będzie przypuszczalnie pierwsza okazja, żeby Twoi gracze użyli kryształu, który sami zdobyli, więc zanim pozwolisz im posługiwać się nim bez ograniczeń, powinieneś ponownie przeczytać ustęp *Korzystanie z Kryształu Ognia* na str. 84 przygody **OwG**. Kryształy są potężne i nieprzewidywalne. Jeśli uwydatnisz naturę każdego kamienia i uczynisz go motywem przewodnim związanej z nim przygody, łatwiej Ci będzie uzmysłowić graczom, jakie jest ich znaczenie i jak bardzo są one niebezpieczne.

Krew w ciemności to scenariusz o poszukiwaniach Kryształu Ziemi. Zgodnie z tym, jego akcja toczy się głównie w podziemiach. Głównymi bohaterami niezależnymi w tej przygodzie są ogry – wielkie, głupawe, nikczemne istoty o znacznym poczuciu siły, które towarzyszy stworzeniom o „ziemnych" korzeniach. Sam Xhardja jest potworem stworzonym z ziemi. Jeśli będziesz potrafił zwrócić uwagę graczy na te wszystkie wątki, zorientują się, że poszukują ważnego artefaktu związanego z konkretnym żywiołem, nie zaś kolejnego magicznego przedmiotu, dzięki któremu będą mogli gromić swych wrogów.

To samo dotyczy Kryształu Ognia. Kiedy bohaterowie go użyją, czy nawet tylko na niego spojrzą, przyciągnij ich uwagę ku czemuś, co kojarzy się właśnie z ogniem – ku blaskowi pochodni na ścianach, jasnemu słonecznemu światłu, popiołom albo sadzy. Ukazując, jak wątki żywiołów związane z poszczególnymi kryształami przejawiają się w otoczeniu czy poszukiwaniach śmiałków, możesz nadać nowy wymiar całej kampanii i podnieść jej atrakcyjność.

Borgin wyciągnął z torby Kryształ Ognia i przyjrzał się klejnotowi. Kamień świecił dzikim, niepokojącym światłem, zdającym się pulsować i migotać, słabo oświetlając najbliższą ścianę dużej ośmiokątnej komnaty, w której stali.

– To jest gdzieś tutaj – powiedział Borgin. – Bardzo blisko.

Deszcz iskier z płonącej pochodni, którą wysoko trzymał Oleg, opadł kaskadą i z sykiem zgasł w zimnym błocie. Mężczyzna, chcąc się ogrzać, zatupał nogami, aż zachlupotała mazi, w której stał.

– Ale gdzie? – zapytał. – Wy, krasnoludy, ukrywacie wszystko zbyt starannie. Ten muł ma ze trzy metry. Czy to jest w nim? A może w ścianach? Gdzie?

Borgin wzruszył ramionami.

– Gdybym wiedział, nie spędziłbym ostatnich trzech godzin, stojąc po pas w tym błocku. Bez wątpienia stare krasnoludy dobrze to ukryły. Jeśli orki nie mogły tego znaleźć, nie wiem, czy nam się uda.

– A więc to tak? – zapytał Anders, zdejmując kuszę z ramienia. Bandaż wokół głębokiej rany na jego ręce był poszarpany i mokry od krwi. – Zmagaliśmy się z tym wszystkim, patrzeliśmy jak Giuseppi i Fiathiriel giną w łapach ogrów, a teraz po prostu dajemy za wygraną, bo garstka od dawna już sztywnych krasnali była dla nas za sprytna? – badał towarzyszy niepewnym wzrokiem.

Po chwili Gruber podniósł kuszę i wystrzelił w niski piedestał, stojący pośrodku sali. Bełt trafił w kamień i odbiwszy się rykoszetem, poszybował w ciemność.

– Co za paskudne miejsce! – krzyknął. – Niech je diabli! Na język Ranalda, czy kiedykolwiek się stąd wydostaniemy?

Lars wykonał szybki ruch, by powstrzymać helmgartneńczyka, gdyż głębokie błoto nie spowolniło jego potężnych kroków. Zanim jednak zdołał go dosięgnąć, drzwi komnaty zatrzasnęły się z hukiem, a z drugiej strony dało się słyszeć mrożące krew w żyłach wycie.

– Na krew Olryka! – krzyknął. – Co to za odgłosy?

– Nieważne – głos Borgina zabrzmiał ostro. – Mamy pilniejszy problem – krasnolud wskazał na niewyraźne wizerunki humanoidów, które wcześniej odkryli na ścianach. Rysy każdego z nich stawały się coraz ostrzejsze. Gdy Norsemenowie patrzyli na nie, sześć kształtów wyłoniło się z kamienia i popłynęło przez wypełnioną błotem salę w ich kierunku.

WRACAJĄC DO DOMU

W tym rozdziale bohaterowie odkryją ślady orkowej okupacji Doliny Yetzin. Pośród reliktów z przeszłości odnajdą dokument, który wspomina o potężnym magicznym artefakcie – Krysztale Mocy – i podaje wskazówki na temat miejsca jego ukrycia. Potem muszą przebyć spory kawał doliny i podążyć na północny-wschód w wysokie góry, by zlokalizować kryjówkę kryształu.

AHOJ, PRZYGODO!

Krew w ciemności zaczyna się w momencie, gdy bohaterowie natrafiają na kryjówkę z przedmiotami, opisaną w ustępie zatytułowanym *Tu Bylim*. *Mapa 1a* pokazuje Dolinę Yetzin oraz lokalizację schowka. *Mapa 1b* przedstawia położenie doliny w stosunku do Imperium i Bretonii.

Na zakończenie przygody **Ogień w górach** bohaterowie znaleźli się bardzo blisko miejsca, którego odkrycie naprowadzi ich na ślad drugiego Kryształu Mocy.

Od terenów, na których szlak handlowy opuszcza południowy kraniec Doliny Yetzin, na pewnym odcinku droga biegnie wzdłuż rzeki. Akcja tej przygody rozpoczyna się, gdy bohaterowie podróżują traktem bądź rzeką w tej właśnie okolicy. Możesz arbitralnie oznajmić graczom, że ich postacie przybyły w odpowiednie miejsce lub wymyślić jakiś sposób, by je tam zwabić. Najlepiej jest – jak zawsze – tak pokierować sytuacją, by sądzili, że podróż w tym kierunku była ich własnym pomysłem.

Ukończywszy przygodę **Ogień w górach**, bohaterowie nie mają specjalnych powodów, by się gdzieś spieszyć. Na początku tamtej kampanii podążali w stronę Księstw Granicznych i teraz mogą zechcieć wznowić swą podróż. Z drugiej strony, stoczywszy bohaterską bitwę, po której zdobyli Kryształ Ognia, mogą zechcieć odpocząć, powrócić do zdrowia i zbadać swój skarb przed wyruszeniem w drogę. Mogą również spróbować odnaleźć elfią osadę Sith Fascoluinne i, na przykład, odnowić kontakty z Erimayfinem. Jeśli w grupie jest druidzki kapłan, może on zechcieć odbudować zbezczeszczony kompleks pod kamiennym kręgiem, a nawet pomodlić się tam, prosząc o wskazówki.

Odpoczynek i powrót do zdrowia

Od Ciebie jako Mistrza Gry zależy, czy zanim weźmiesz się za **Krew w ciemności**, dasz śmiałkom trochę wytchnienia. Jeśli przeżyli ciężkie chwile, jeśli potrzebują odpoczynku i leczenia przed rozpoczęciem kolejnej, niebezpiecznej podróży, pozwól im zostać w Sith Fascoluinne przez kilka dni. Jednak Erimayfin oraz inne elfy będą zdenerwowane obecnością Kryształu Ognia i mogą wkrótce dać do zrozumienia, że na podróżników już czas. Mogą też spróbować wciągnąć bohaterów w krucjatę w imię oczyszczenia Krain Obłędu z istot Chaosu.

Wcześniej czy później śmiałkowie będą zmuszeni wyruszyć w drogę. Kiedy to zrobią, natkną się na berło z brązu, wbite w ziemię na brzegu rzeki – patrz *Tu bylim*.

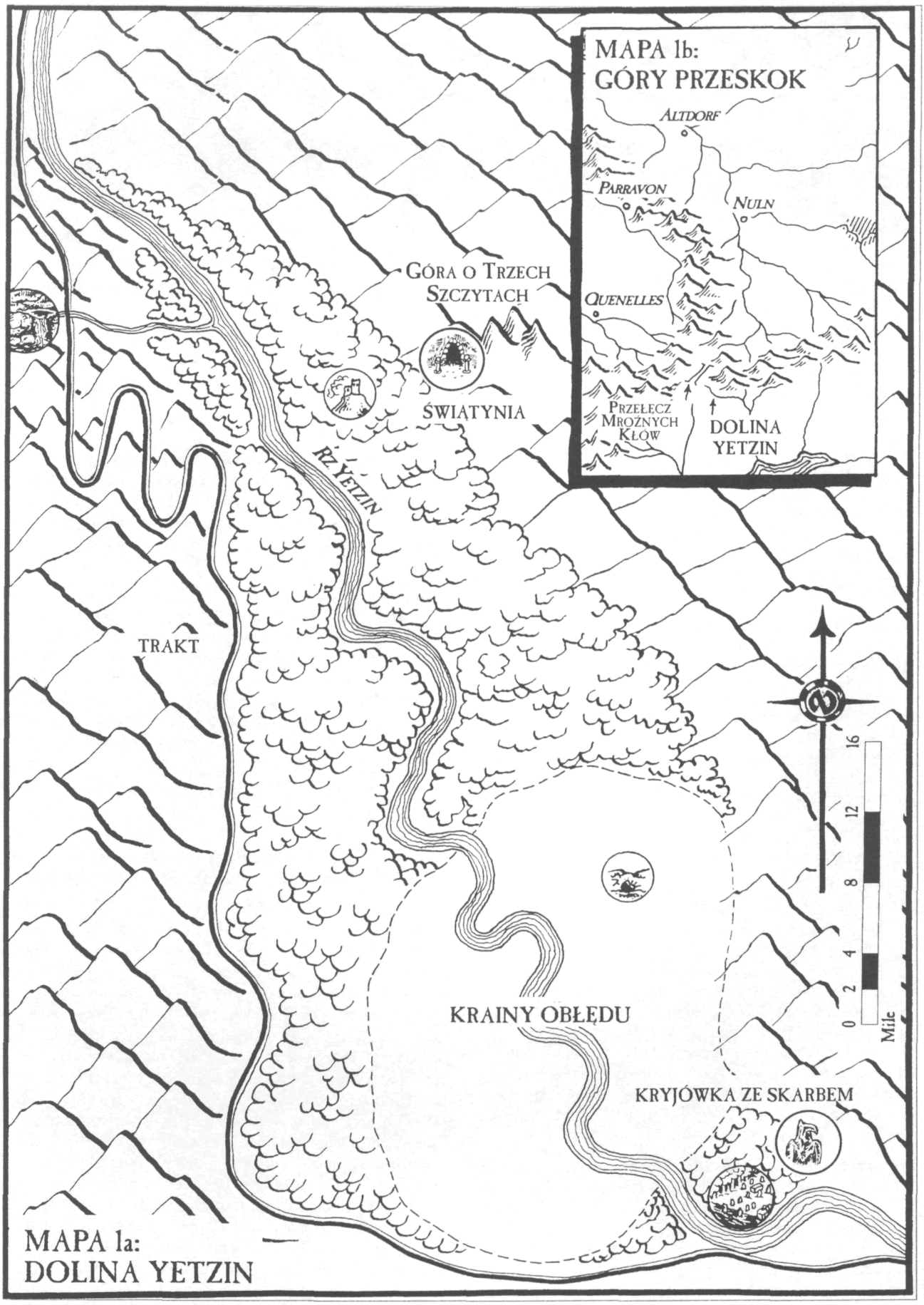
Jeśli bohaterowie ukończyli **Ogień w górach** bez większych problemów, możesz, nie zwlekając, rozpocząć **Krew w ciemności**. W tym przypadku śmiałkowie dostrzegą różdżkę niedługo po tym, jak opuszczą kompleks pod kamiennym kręgiem. Wciągnie to ich w wir wydarzeń opisanych w *Tu bylim*.

Święty obowiązek

Świętym obowiązkiem każdego druida jest ochrona kamiennych kręgów oraz naprawa tych spośród nich, które zostały zniszczone lub uszkodzone. Odbudowa kompleksu zbezczeszczonego przez orki nie wystarczy jednak do tego, by odzyskał on swoje dawne właściwości. Konieczne jest ponowne poświęcenie kręgu. Można to uczynić, rzucając druidyczny czar czwartego poziomu *Tworzenie świętego gaju*. Niestety, druidzki kapłan o mniejszym wtajemniczeniu nie ma takich możliwości.

Druid lub kapłan druidzki z drużyny najprawdopodobniej nie będzie znał wymaganego czaru. Jeżeli więc zechce zostać w okolicy i ponownie uczynić kamienny krąg świętym miejscem Starej Wiary, możesz mu delikatnie zasugerować, że lepiej wyruszyć w drogę:

Przed oczami bohatera pojawia się duże, zupełnie białe zwierzę (niewidoczne dla innych śmiałków), tego samego gatunku, co chowaniec śmiałka. Jeżeli ukaże się ono druidowi, wybierz je losowo z tabeli i zanotuj wynik. Owo stworzenie zostanie duchem opiekuńczym postaci, gdy zdobędzie ona profesję druidzkiego kapłana. Zwierzę jest całkiem białe i zdaje się promieniować światłem tak intensywnym, że spojrzenie nań nieomal powoduje ból. Stworzenie patrzy przez chwilę bohaterowi w oczy, po czym zaczyna się oddalać, lecz przystaje czasami, jakby chciało się upewnić, czy śmiałek za nim podąża. Wyprowadza ono postać z kompleksu, z dala od kamiennego kręgu, i wiedzie brzegiem rzeki do miejsca, w którym z ziemi wystaje brązowe berło. Oczekuje przy nim do chwili, aż bohater je dogoni, a następnie znika. Jest to wyraźny nakaz zbadania obiektu, dzięki któremu pojawia się szansa natrafienia na kryjówkę z zakopanymi obok przedmiotami.


MAPA 1b:
GÓRY PRZESKOK
ALTDORF
PARRAVON
NULN
QUENELLES
PRZEŁĘCZ MROŹNYCH KŁÓW
DOLINA YETZIN
GÓRA O TRZECH SZCZYTACH
ŚWIĄTYNIA
RZ. YETZIN
TRAKT
KRAINY OBŁĘDU
KRYJÓWKA ZE SKARBEM
0 2 4 8 12 16
Mile
MAPA 1a:
DOLINA YETZIN

Doświadczenie i rozwój

Jeśli przechodzisz do tej przygody prosto z **OwG**, możesz pozwolić graczom wydać punkty doświadczenia, które zgromadzili. Ponieważ formalnie kampania wciąż trwa, nastąpił tylko moment przerwy między dwoma przygodami, więc istnieją pewne ograniczenia odnośnie tego, co bohaterowie mogą zrobić w tym czasie:

Rozwój
Rozwinięcia charakterystyki można nabywać dowolnie, ponieważ odzwierciedlają one ewolucję postaci, jaka dokonuje się przez uprawianie profesji, i nie wymagają treningu.

Umiejętności
Bohaterowie nie mają w tej chwili możliwości treningu, tak więc nie można nabyć umiejętności, które wymagają instruktora. Jeśli do zdobycia jakiejś umiejętności wystarczy praktyka, sam będziesz musiał ocenić, czy śmiałek miał do niej niezbędną sposobność.

Zmiany profesji
Zmiana profesji będzie w tych okolicznościach bardzo trudna, ze względu na brak czasu i udogodnień treningowych. Istnieją trzy realne możliwości, które na nią zezwalają:

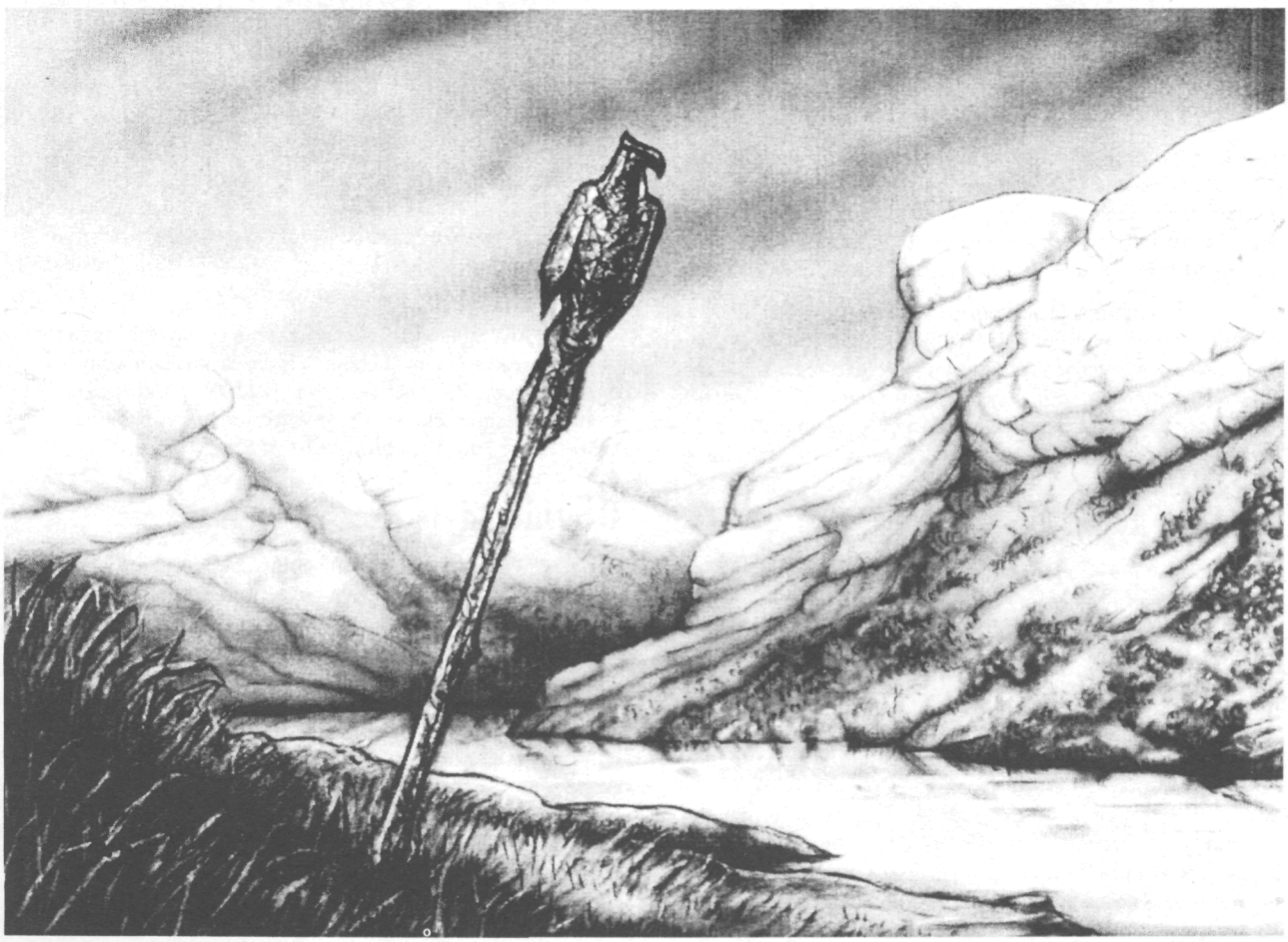
- Możesz pozwolić, by bohaterowie trenowali współtowarzyszy w swych własnych profesjach, jeżeli uznasz, że wystarczy na to czasu podczas podróży w górę doliny.
- Można wyrazić zgodę na zmianę profesji, gdy wynika to z naturalnego rozwoju – na przykład z najemnika na kapitana najemników – o ile dojdziesz do przekonania, że trening jest zbędny lub potrzeba go bardzo niewiele.
- Na tym etapie przygody możesz także zezwolić kapłanowi lub druidowi wykonać rzut według odpowiedniej *Tabeli Rozwoju*, ponieważ awans zależy tu raczej od boskiej łaski niż od treningu. Możesz nakazać uwzględnić modyfikatory do rzutu odzwierciedlające fakt, że zainteresowany nie będzie się modlił w świątyni.

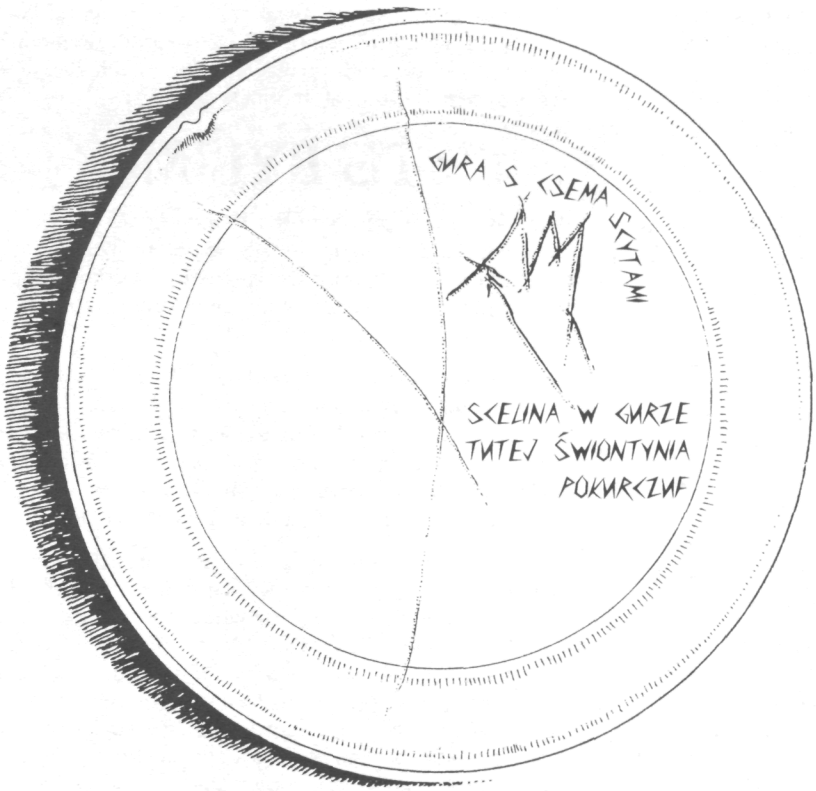
TU BYLIM

Takim czy innym sposobem bohaterowie docierają do południowego krańca Doliny Yetzin, w pobliże rzeki. Przygoda zaczyna się, kiedy dostrzegają dziwny przedmiot sterczący z brzegu po północo-wschodniej stronie, z dala od traktu.

Możesz poprosić graczy, by każdy z nich wykonał test **I** (*bystry wzrok* +10) w celu zauważenia obiektu. Postacie posiadające *bystry wzrok* zobaczą, że wygląda on na berło zrobione z mocno zaśniedziałego brązu, zwieńczone figurką orła. Pozostałe osoby mogą pomylić je z młodym drzewkiem albo z jakimś fragmentem poszycia lasu.

Berło najwyraźniej tkwi tu od dłuższego czasu i gracze mogą się dziwić, jak to możliwe, że nikt wcześniej nie odnalazł ani nie zbadał tego dziwnego przedmiotu. Dlaczego tak się stało – zależy od Ciebie. Być może to sędziwe drzewo na skraju lasu właśnie upadło, pociągnęło za sobą sporą ilość poszycia i to ujawniło tajemniczy obiekt. A może po prostu kupcy i podróżnicy, którzy korzystają z traktu, bardzo obawiają się przekraczania rzeki – ostatecznie, tamta droga prowadzi do Krain Obłędu nawiedzanych przez Chaos. Kupcy, chcący bezpiecznie





przeprowadzić swe karawany przez góry i Przełęcz Mroźnych Kłów, mają pełne ręce roboty, więc wolą nie tracić czasu na przeprawę tylko po to, by zbadać jakąś osobliwą rzecz, którą ktoś widział z daleka.

Sam fakt, że berło tkwi tu najwyraźniej od dawna, powinien zaintrygować bohaterów i skłonić ich do jego obejrzenia. Śmiałkowie spostrzegą, że jest ono wykonane z solidnego brązu i zielone od patyny. Przedmiot wystaje z ziemi na ponad metr, a na kolejne pół metra tkwi w podłożu.

Postać z umiejętnością *metalurgia* dostrzeże, że berło wykonano prymitywną technologią, częściowo je odlewając, częściowo wykuwając. Po udanym teście **Int** osoba posiadająca umiejętność *sztuka* dojdzie do wniosku, że jest to wyrób orków. Postać umiejąca *wykrywać magię* nie będzie w stanie wyczuć żadnej magicznej aury wokół przedmiotu.

Kryjówka ze skarbem

Berło tkwi wbite w szczyt małego pagórka. Jest obrośnięte trawą. Podczas wyciągania go darń zostanie naruszona, a w powstałym otworze będzie można dojrzeć błysk metalu. Jak bohaterowie zeskrobią ziemię, znajdą zapleśniałe resztki skórzanej torby, z której wysypią się dwa lub trzy klejnoty. One także okażą się wyrobami orków. Po udanym teście **Int** postać posiadająca umiejętność *teologia* lub *historia* rozpozna je jako fragmenty stroju wojownika-kapłana.

Wśród nich znajdują się dwie złote, wysadzane granatami zapinki do płaszcza (warte po 15ZK za sztukę lub 45ZK jako komplet) oraz bransoleta wykonana ze stopu złota, srebra i miedzi (warta 10ZK dla bakałarza zainteresowanego okresem, w którym została wykonana, albo 5 ZK za zawartość metalu).

Torba zawiera także coś, co przypomina płytki, zrobiony z brązu talerz do zupy średnicy około 30 centymetrów. On też, podobnie jak berło, jest zielony od patyny. Wydaje się być wyrobem krasnoludzkim, a na jego spodzie jest wyciśnięta inskrypcja w khazalid – narzeczu krasnoludów. W archaicznej (i nieco sztucznej) wersji tego języka napis brzmi następująco:

PODAROWAN PRZEZ ROGNIEGO Z OJCA MORDINA Z OJCA VAGNIRA Z OJCA BROGARA Z TWIERDZY KARAK-KADRIN W ROKU PAŃSKIM DWA TYSIĄCE SIEDEMSET CZTERDZIESTYM DRUGIM PO UKOŃCZENIU SKLEPIENIA W CARAZ A CARAK GDZIE TO POBYWAŁ GROMBIN Z NASZEGO KLANU. TEN TALERZ ZROBION JEGO WŁASNYMI RĘKOMA DARUJEM WIELKIEJ ŚWIĄTYNI KADAR HELGAD NA CHWAŁĘ GRUNGNIEGO LORDA PODZIEMI ORAZ SMEDNIRA KROJCZEGO RUDY W PODZIĘCE ZA UKOŃCZONE TERMINOWANIE.

Krasnolud lub ktoś z umiejętnością *historia* uświadomi sobie po udanym teście **Int** (*geniusz arytmetyczny* +10), że inskrypcja datuje wiek talerza na 2772 lata temu lub -258 KI przed nadejściem człowieka. Krasnolud może rozpoznać imię Smednir jako imię bóstwa patronującego metalurgii. Nie-krasnolud zda sobie z tego sprawę po udanym teście **Int** (*teologia* +10).

Po dokładnym zbadaniu wierzchniej strony talerza można dostrzec wydrapany tam rysunek (*Pomoc dla graczy nr 1*). W torbie znajduje się także para wilgotnych i zapleśniałych pergaminów (*Pomoce dla graczy nr 2* i *3*).

Szczegółowe oględziny talerza ujawnią prowizoryczną mapę obszaru wokół Doliny Yetzin. Widoczna jest tam góra o trzech szczytach. Jeśli gracze mają kłopoty z rozpoznaniem kierunku biegu rzeki Yetzin, celowe może być wykonanie kilku testów **Int** (*kartografia* +10, *wyczucie kierunku* +10).

Roglud idzie prec

Bohaterowie, którzy uczestniczyli w przygodzie **Ogień w górach**, mają szansę rozpoznać imię Roglud, figurujące na dole jednej z notatek – możesz pobudzić pamięć śmiałków kilkoma testami **Int**. Był to jeden z oficerów Torgocha, który wraz z grupą wojowników zdezerterował w drodze do kamiennego kręgu. Jego imię można także znaleźć w inskrypcji wypisanej przed jaskiniami minotaurów – patrz scenariusz **Ogień w górach**.

Rosnąca obsesja Torgocha na punkcie Kryształu Ognia spowodowała, że wódz zaczął zaniedbywać swoje oddziały, co spowodowało, że podczas drogi na południe, w stronę kamiennego kręgu, wojsko uległo fali dezercji.

Roglud czmychnął, kiedy orki zatrzymały się w małym kompleksie jaskiń, zamieszkanym przez minotaury (przygoda **OwG**), a potem poprowadził małą grupkę wojowników z powrotem w stronę Mrocznych Krain.

Zanim wyruszył, ukradł rozmaite drobiazgi Torgochowi (gdy ten zamknął się w bocznej komorze ze swym kamieniem) i zakopał je tutaj. Robiąc to miał nadzieję, że uniknie gniewu bogów, który – jego zdaniem – wódz ściągnął na cały szczep.

Do tego czasu Torgoch dostatecznie opanował posługiwanie się Kryształem Ognia, by zdać sobie sprawę z tego, że w czasie plądrowania świątyni znalazł się bardzo blisko innego Kryształu Mocy, więc miał zamiar teraz po niego wrócić. Roglud zaś chciał po prostu iść do domu, więc ukradł mapę, którą wódz wyskrobał na brązowej misie, a z nią kilka nabazgranych notatek, odnoszących się do świątyni. Kolejny kryształ – rozumował Roglud – z pewnością pogorszyłby stan obłąkanego Torgocha, a nieodwołalny gniew bogów uczyniłby jeszcze straszniejszym.

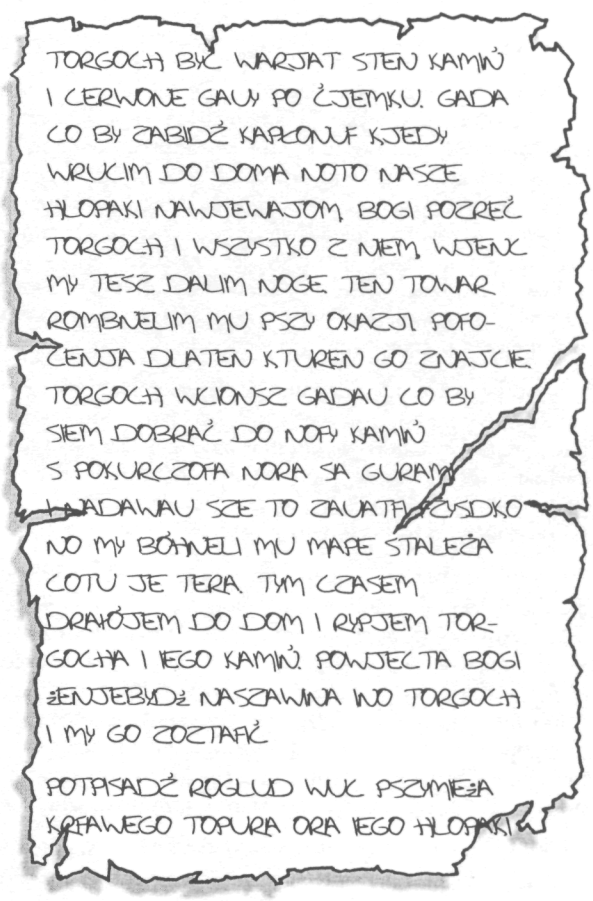
Po udanej ucieczce od Torgocha Roglud zakopał skradzione przedmioty tutaj. Ponieważ większość z nich stanowiła insygnia kapłańskie, nie pożądał ich. Jedynym powodem, dla jakiego dokonał kradzieży, było osłabienie Torgocha. Tak naprawdę, Roglud nawet obawiał się trochę przedmiotów, które ukradł, gdyż przypuszczał, że poprzez nie Torgoch może go w jakiś sposób dosięgnąć za pomocą swej magii. Tak więc zakopał torbę tutaj i wbił nad nią berło. Przypuszczalnie miał wręcz nadzieję, że ktoś znajdzie kryjówkę i dotrze do drugiego kryształu przed Torgochem.

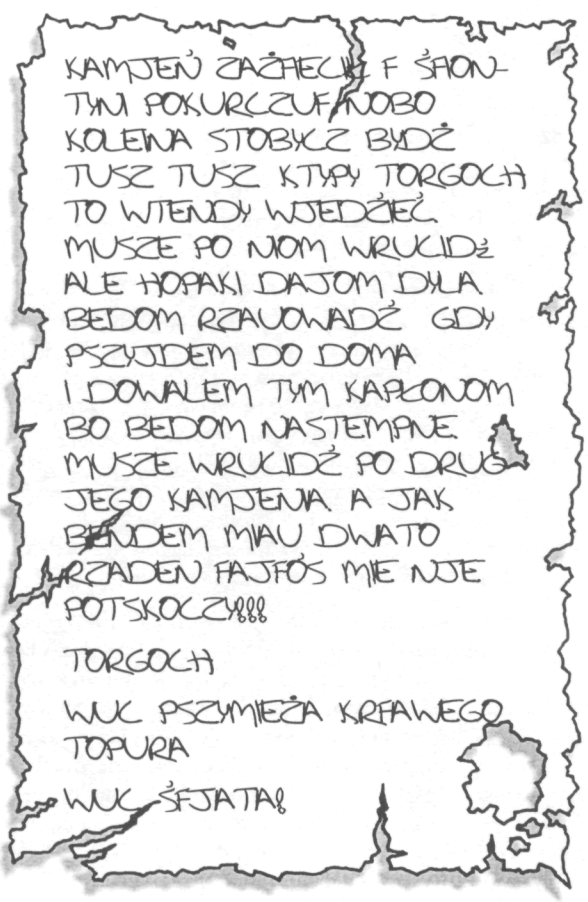
Roglud i jego buntownicy nigdy nie zdołali przedostać się do Mrocznych Krain. Zostali wybici przez wojsko jednego z Księstw Granicznych, po tym jak dokonali kilku najazdów na farmy, chcąc zdobyć żywność na czas podróży.

ZACZYNA SIĘ PODRÓŻ

Odkrywszy schowek pozostawiony przez Rogluda, bohaterowie powinni wykalkulować, że drugi Kryształ Mocy znajduje się w opuszczonej krasnoludzkiej świątyni, gdzieś na zboczach Góry o Trzech Szczytach. Najprostsza droga do tego punktu orientacyjnego wiedzie na północ, w wyższe partie doliny, a potem w góry, nie ma tam jednak tak dogodnego przejścia, jak Przełęcz Mroźnych Kłów. Reszta tego rozdziału dotyczy podróży przez dolinę.

W scenariuszu **Ogień w górach** opisano rozmaite spotkania, do jakich dochodziło w Dolinie Yetzin. Jeżeli któreś z nich pozostały nie wykorzystane, możesz użyć ich teraz. W tym rozdziale przedstawiono również nowe epizody i wydarzenia, którymi możesz posłużyć się podczas podróży. Wykorzystaj te, które ci się spodobają, a jeśli chcesz, wymyśl własne. Uważaj jednak, by zbytnio nie osłabić bohaterów – przed nimi długa i żmudna wędrówka, a sposobności do wyleczenia i odpoczynku naprawdę nieliczne. Strasz ich wszelkimi środkami, ale staraj się unikać rzezi, chyba że faktycznie na to zasłużą.





Topografia terenu

Mapa nr 1 przedstawia topografię Doliny Yetzin. Zasadniczo region ten dzieli się na cztery strefy: las, Krainy Obłędu, trakt i góry. Spotkania opisane w niniejszym rozdziale rozgrywają się w pierwszych trzech strefach. Jak tylko bohaterowie wejdą w góry, przejdź do następnego rozdziału.

KRAINY OBŁĘDU

Jak miałeś sposobność dowiedzieć się podczas przygody **Ogień w górach**, jednym z efektów ubocznych klęski Torgocha był upadek sporych rozmiarów meteorytu ze spaczenia. Uderzył on w południową część Doliny Yetzin. Co się z nim później stało, nikt nie potrafi powiedzieć. Najprawdopodobniej odzyskał go jakiś wiecznie czujny skaven albo zły czarodziej, pożądający magicznej mocy spaczenia. Meteoryt wywołał trwałe przeobrażenie okolicznego obszaru, znanego obecnie w regionie pod nazwą Krain Obłędu. Tereny te znajdują się dokładnie na drodze bohaterów.

Tutaj prezentujemy kilka spotkań i wydarzeń, które możesz wykorzystać, gdy śmiałkowie będą tamtędy podróżować. Trzy z nich to spotkania z potworami, kolejne trzy – to wydarzenia związane z przejawami Chaosu w różnych formach terenu. Więcej przykładów fascynujących zdarzeń możesz znaleźć w scenariuszu **Ogień w górach**. Jeśli chcesz, możesz także dodać parę własnych epizodów. Jak zawsze w przypadku spotkań opcjonalnych, bądź ostrożny podczas ich wykorzystywania. Staraj się zachować równowagę, by na resztę przygody zanadto nie osłabić drużyny, a jednocześnie nie pozwól graczom na zbyt łatwy przyrost sił.

Harpie

Bohaterowie wchodzą na małą polanę, którą grupa harpii wykorzystuje jako miejsce zasadzek. Jeśli chcesz dać graczom do zrozumienia, że wkraczają na niebezpieczny teren, niech na przestrzeni kilku metrów wokół polany poszycie leśne będzie zaśmiecone kośćmi i poszarpanymi kawałkami pancerzy.

Grupa harpii składa się z sześciu osobników, które pomimo niskiej inteligencji wypracowały bardzo skuteczną technikę organizowania zasadzek. Ukryte wysoko pośród gałęzi drzew otaczających polanę, tkwią w oczekiwaniu na ofiarę, śpiąc przez większą część dnia. Kiedy zbliża się potencjalny posiłek, wzbijają się w powietrze i atakują z góry. W przypadku dużej grupy ewentualnych ofiar – takiej jak, na przykład, drużyna bohaterów – cztery harpie angażują się w bezpośrednią walkę, podczas gdy dwie krążą nad polem bitwy, czekając, by spaść na każdą osobę, która oddali się od pozostałych na więcej niż 3-4 metry.

Pierwszą oznaką ataku będzie odgłos trzepotania dużych skrzydeł i szelest dobywający się z wysoko położonych koron drzew – oznaka, że potwory wznoszą się w powietrze. Od tej chwili bohaterowie mają jedną rundę na przygotowanie się, zanim harpie pojawią się w polu widzenia. W drugiej rundzie czwórka potworów spadnie z góry na śmiałków – ten pierwszy atak traktuje się jako *szarżę*. Harpie będą walczyć przez k3+2 rundy. Każda harpia przerwie atak, jeżeli zostanie jej tylko 5 lub mniej punktów **Żyw,** bądź gdyby przyszło jej w pojedynkę toczyć bój ze śmiałkami.

Jak tylko któryś z bohaterów oddali się od reszty grupy na więcej niż 3 metry, spadną na niego dwa pozostałe potwory. Jeśli oddali się więcej osób, harpie wybiorą na ofiarę najlżejszą postać. Przy tym ataku, z racji *szarży*, potwory mają modyfikator +10 do **WW**. Jeśli oba trafią (niekoniecznie powodując obrażenia), schwytają nieszczęśnika i zaczną wzbijać się w powietrze. Kiedy niosą ofiarę, prędkość ich lotu zmniejsza się o połowę, a prędkość wznoszenia wynosi maksimum 10 metrów na rundę. Gdy harpie oraz ich zdobycz znajdą się na poziomie koron drzew (20 metrów), pozostałe potwory przerwą atak. Bohaterom pozostanie teraz tylko jedna runda na oddanie strzałów, zanim monstra zdołają umknąć z pola widzenia.

Złapany śmiałek może zaatakować harpie, które go niosą, o ile ma jedną lub obie ręce wolne. Każda harpia zwolni chwyt, jeżeli zostanie jej tylko 5 lub mniej punktów **Żyw**, a jeden potwór nie jest w stanie samotnie udźwignąć bohatera. Nieszczęśnik zrzucony na polanę otrzyma normalne rany od upadku. Jeżeli spadnie na koronę drzewa, potraktuj to jako upadek z k4+2 metrów, ponieważ gałęzie zamortyzują uderzenie.

Jeśli harpiom uda się porwać ofiarę, zabiorą ją do wygodnego gniazda na wierzchołku wysokiego drzewa. Ocalałe potwory zbiorą się na posiłek. Chcąc im umknąć, zanim przystąpią do uczty, pechowy bohater musi wykonać test **I** (*ucieczka* +10). Jeśli rezultat jest pomyślny, śmiałek spada k4+3 metry w dół na poszycie, w miejsce, do którego monstra nie mogą się dostać ze względu na gałęzie. Jeżeli test się nie powiódł, wszystkie ocalałe harpie atakują bohatera co rundę. O ile nieszczęśnik przeżyje taki atak, w każdej rundzie przysługuje mu powtórna próba testu **I**, żeby uciec.

Hydra

Bohaterowie po raz pierwszy zdadzą sobie sprawę z obecności hydry, gdy usłyszą głośny trzask w lesie, kawałek drogi stąd. Określ losowo kierunek, z którego dochodzą hałasy, rzucając k8: 1 – na wprost, 2 – na prawo z przodu, 3 – na prawo, 4 – na prawo z tyłu itd., zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Śmiałkowie mogą próbować uniknąć tego spotkania, jeżeli tego chcą. Jeżeli będą się oddalać w kierunku przeciwnym do nadchodzących hałasów przez trzy tury, natychmiast po tym, jak usłyszą je po raz pierwszy, hydra nie dostrzeże ich obecności.

Jeśli bohaterowie nie chcą uniknąć spotkania, trzaski będą się stawały coraz głośniejsze i bliższe. Hydra poczuła zapach śmiałków i podąża za nimi przez gęstwinę najszybciej, jak potrafi. Na tym nierównym terenie potwór nie jest dużo wolniejszy od konia, więc dogoni śmiałków, chyba że zaryzykują jazdę galopem przez las.

Jeśli drużyna nie podejmie wysiłków, by uciec zbliżającej się bestii (czyli bohaterowie nie poruszają się szybciej niż 50 metrów na rundę w kierunku przeciwnym do hałasów), monstrum w końcu ją dopadnie. Z powodu gęstości zalesienia, potwór pojawia się w zasięgu wzroku w odległości zaledwie k6+3 metrów od grupy. Bohaterowie, którzy przygotowali broń strzelecką w poprzedniej rundzie, mogą raz z niej wystrzelić, innym pozostaje jedynie szykować miecze. Teraz czekają śmiałków testy **Opanowania**.

Hydra szarżuje na najbliższą postać, atakując wszystkimi sześcioma głowami (*ataki ugryzieniem* z **S 4**). Koncentruje



się na zabiciu jednej ofiary, ignorując wszystkie inne potencjalne cele. Jedynie śmiałków, którzy znajdą się za jej plecami, *może uderzyć ogonem.*

Jak dotąd, hydra rozpraszała grupy zwierząt, na które polowała, porywając najbliższą zdobycz i pozwalając innym uciec. Jeśli śmiałkowie stawią jej opór wspólnymi siłami, na koniec każdej rundy wykonaj dla bestii test **Int**, z modyfikatorem +5 za każdy punkt **Żyw**, jaki straciła. W przypadku powodzenia hydra odwróci się i pierzchnie w las, ignorując wszelkie ataki i koncentrując się na ucieczce.

Mantikora

Mantikora jest inteligentniejsza od większości istot Chaosu, zaś ta konkretna mantikora wypracowała sobie na dodatek subtelną technikę polowań (subtelną w porównaniu z innymi potworami, które śmiałkowie mogli spotkać w Krainach Obłędu).

Gdy bohaterowie przedzierają się przez las, słyszą z oddali dźwięk, który brzmi jak ludzki, wzywający pomocy głos. Jeśli pójdą za nim, dotrą do małej polany, na której leży wojownik oparty o pień drzewa. Ma straszne rany na głowie i klatce piersiowej. W czasie, gdy śmiałkowie wchodzą na polanę, nieszczęśnik milczy.

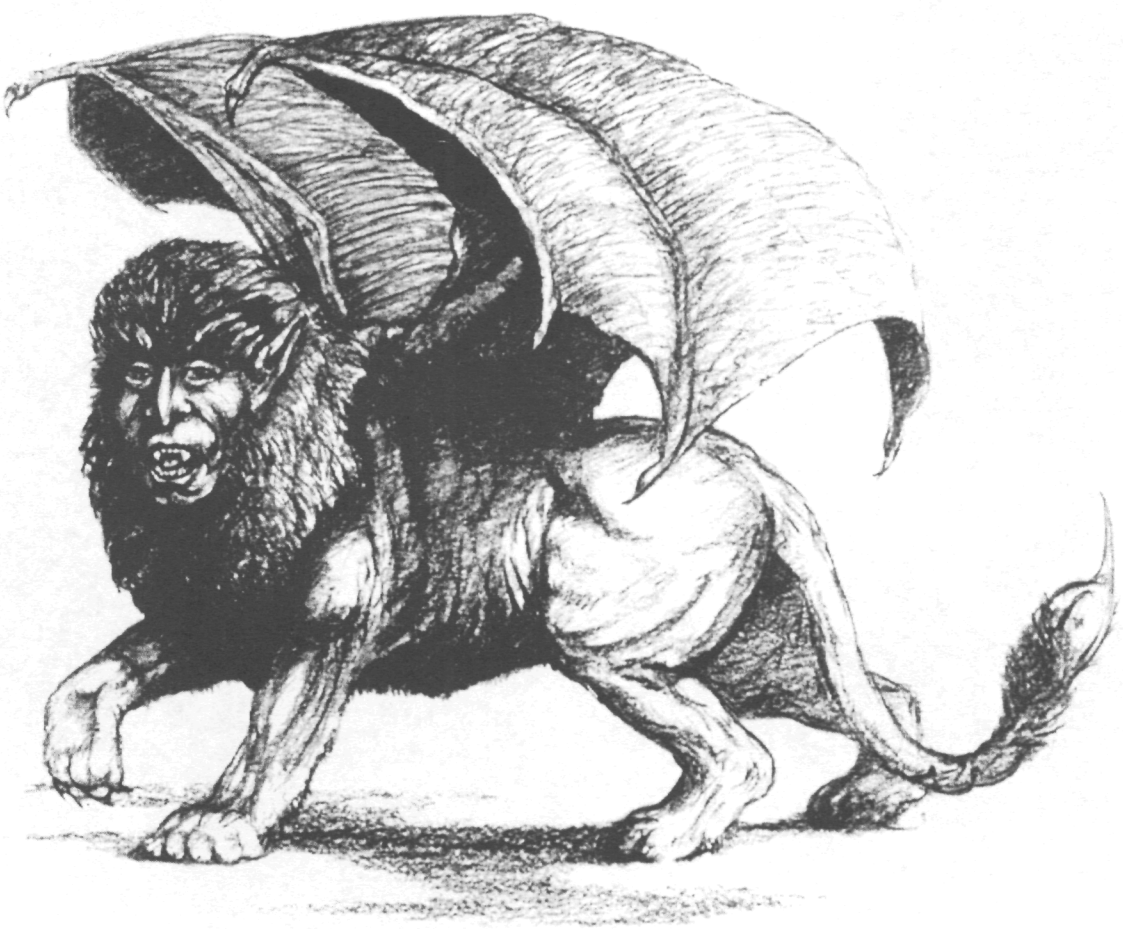
Wykonaj teraz test **I** dla każdego rangera w drużynie (modyfikator – *tropienie* +10). Postacie, którym się powiódł, dostrzegą na ziemi trop dużego, czworonożnego zwierzęcia – udany test **Int** ujawni brak jakichkolwiek ludzkich śladów wokół.

Gdy bohaterowie zbliżą się do ciała, uświadomią sobie, że to truposz. Pomyślnie wykonany test **Int** (nowicjusz/kapłan Morra +10/na poziom, uczeń medyka +10, medyk +20, *leczenie ran* +10) zdradzi, że wojownik nie żyje od dłuższego czasu, liczonego raczej w tygodniach niż dniach. Postacie, które przejdą ten test, mają w następnej rundzie modyfikator +20 do **I**.

Jak tylko śmiałkowie znajdą się w odległości kilku metrów od ciała, mantikora wypadnie z lasu po drugiej stronie polany. Wszystkie postacie muszą wykonać test **Op**. Bestia szarżuje na bohaterów, chcąc ich rozproszyć, a potem wybrać jedną ofiarę, która odłączy się od pozostałych. Ograniczona inteligencja mantikory pozwala jej mówić trochę w staroświatowym. Dzięki temu potwór mógł umieścić tu ciało jako przynętę i imitować głos człowieka, by zwabić śmiałków, jak tylko usłyszał i wyczuł, że się zbliżają.

Reszta spotkania to zwyczajna walka. Jeśli bohaterowie uciekną przed bestią, spróbuje ona upolować ostatniego z biegnących. Jeżeli zostaną, by walczyć, skupi uwagę na postaci, którą uzna za najsłabszą (ocenia to na podstawie budowy fizycznej, pancerza oraz widocznej broni). Mantikora czmychnie, jeśli zostanie jej 10 lub mniej punktów **Żyw**.

Jeśli chcesz przedłużyć to spotkanie i zamienić je w podchody, możesz lekko zmodyfikować technikę polowania mantikory. Dodaj jej ogon skorpiona. Potwór spróbuje wtedy w pierwszym ataku użądlić tyle postaci, ile zdoła, a potem wycofa się szybko do lasu. Następnie będzie śledził śmiałków, czekając, aż pierwszy z nich osłabnie. Wówczas z zasadzki zaatakuje powtórnie, próbując unieruchomić



przynajmniej jednego z bohaterów za pomocą trucizny. Gdy osiągnie swój cel, będzie kontynuować ataki z ukrycia do momentu, aż zdoła odciągnąć ofiarę.

Gejzer Chaosu

Bohaterowie dochodzą do małej polany o średnicy około 20 metrów. Ziemia pokryta jest tu dziwną, lepką masą, jak gdyby wylano na nią olbrzymi kocioł jakiegoś niesamowitego gulaszu i pozwolono, by ostygł i stężał. Muchy brzęczą wokół gęstą chmurą, ograniczającą widoczność do 10 metrów, nadając tym samym modyfikator -10 do wszystkich wykonywanych w tym miejscu testów **WW**, **US** oraz **I**.

Na środku polany, pośród lepkiej masy, znajduje się mały otwór. W każdej turze, którą śmiałkowie spędzą na tym terenie, istnieje kumulatywne 10% szans (to jest 10% w pierwszej turze, 20% w drugiej itd.), że wystrzeli z niego prosto w górę około 12-metrowy strumień jakiejś substancji i zaleje całą polanę.

By określić naturę wydobywających się składników, wykonaj rzut kostką, a rezultat porównaj z danymi w tabeli.

Rzut k8	*Typ gejzera*
1. Krew	Wyznawcy Khorne'a na polanie wpadną w *furię* na okres k10 tur. Inne postacie muszą wykonać test **Op** albo stracą k10 punktów **Op** do czasu, aż opuszczą Krainy Obłędu.
2. Nektar	Wyznawcy Slaanesha zdobywają na polanie +10 **I** na okres k10 tur. Inne postacie muszą wykonać test **SW** albo stracą k10 punktów **SW** do czasu, aż opuszczą Krainy Obłędu.
3. Ropa	Wyznawcy Nurgle'a zdobywają na polanie +1 **Wt** na okres k10 tur. Inne postacie muszą wykonać test **Wt** albo stracą 1 punkt **Wt** do czasu aż opuszczą Krainy Obłędu.
4. Pył spaczenia	Wyznawcy Tzeentcha zdobywają na polanie +1 **Wt** na okres k10 tur. Inne postacie muszą wykonać udany test **Wt** albo stracą 1 punkt **Wt** do czasu aż opuszczą Krainy Obłędu.
5. Wrząca woda	Wszystkie istoty na polanie otrzymują pojedyncze trafienie z **Siłą** 1, modyfikowane przez **Wt**, ale nie przez pancerz. Czar *Zabezpieczenie przed deszczem* neutralizuje obrażenia, ale postać musi wykonać udany test **I**, by rzucić go na czas.
6. Wrząca oliwa	Wszystkie istoty na polanie otrzymują pojedyncze trafienie z **Siłą** 3, modyfikowane przez **Wt**, ale nie przez pancerz. Czar *Zabezpieczenie przed deszczem* neutralizuje obrażenia, ale postać musi wykonać udany test **I**, by rzucić go na czas.
7. Kwas	Wszystkie istoty na polanie otrzymują pojedyncze trafienie z **Siłą** 4, modyfikowane przez **Wt**, ale nie przez pancerz. Czar *Zabezpieczenie przed deszczem* neutralizuje obrażenia, ale postać musi wykonać udany test **I**, by rzucić go na czas. Niemagiczne zbroje i wyposażenie muszą zostać zdjęte i oczyszczone w ciągu 1 godziny (usunięcie substancji zajmuje również godzinę), inaczej skorodują i staną się bezużyteczne.
8. Robaki	Wyznawcy Nurgle'a na polanie wpadną w *furię*. Wszystkie inne postacie muszą wykonać udany test **Wt** (*odporność na choroby* +10) lub dostaną mdłości na okres k10 tur i otrzymają na ten czas modyfikator -10 do wszystkich testów.

Wykonuj rzuty za każdym razem, gdy gejzer wybuchnie (tak długo, jak śmiałkowie pozostaną w pobliżu).

Pole bitwy

Bohaterowie przejeżdżają przez olbrzymią przesiekę, rozciągającą się na przestrzeni około 1,5 kilometra. Teren jest lekko pagórkowaty, pokryty zwłokami istot poległych w jakiejś dawno zapomnianej bitwie. Ciała, będące w różnych stadiach rozkładu, znajdują się na trzech, czterech różnych głębokościach. Niektóre są potwornie zmutowane, wszystkie noszą ślady strasznych obrażeń. Śmiałków może skusić możliwość przeszukania najbliższych ciał w nadziei znalezienia interesującego ekwipunku, ale natrafią jedynie na połamaną broń i nie nadające się do użytku ani naprawy zbroje. Nie można przejść pola bitwy bez stąpania po ciałach, a całą równinę należy traktować jako *trudny teren*. Doświadczenie to jest tak niepokojące, że każda postać musi wykonać test **Op**. Niepowodzenie oznacza, że bohater traci k10 punktów **Op** do czasu, aż opuści Krainy Obłędu, oraz że nabył k3 punkty obłędu.

Jeśli uważasz, że drużynie szło dotąd zbyt łatwo, możesz zdecydować, że kilku dawno zapomnianych zmarłych wciąż jest owładniętych żądzą zabijania, która przetrwała ich własną śmierć. W takim przypadku wykonuj w każdej turze rzut k6 do momentu, aż śmiałkowie dotrą na drugą stronę przesieki. Szóstka oznacza, że kilku zmarłych powstało, reagując na nadejście nowych, żywych ofiar. Następnie wykonaj rzut k20 i jego rezultat porównaj z danymi w tabeli:

Rzut k20	*Rodzaj ożywieńców*
1-4	k6 szkieletów
5-7	k6 zombich
8-9	k3 szkieletów-bohaterów
10	k2 szkieletów-mniejszych herosów
11	1 szkielet-większy heros
12-15	k6 ghouli
16-17	k4 mumie
18-19	k3 upiory
20	1 zjawa

Na polu bitwy ożywieńcy nie podlegają *niestabilności* i nikt nie musi ich kontrolować. Mają modyfikator +20 do wszystkich testów *magii* przeciw czarom nekromantycznym i magicznym przedmiotom, jakich mogą użyć bohaterowie, by ich opanować lub odesłać.

Dolina krzyczących statui

Bohaterowie zbliżają się do wąskiej doliny o stromych zboczach. Kiedy znajdą się w odległości kilkuset metrów od niej, usłyszą niesamowity, płaczliwy dźwięk, niesiony przez upiorny wietrzyk.

Przed nimi dno doliny wypełniają kamienne posągi. Każdy z nich jest inny, a prezentują wizerunki niemal wszystkich

znanych humanoidalnych ras, a nawet kilku takich, o których istnieniu śmiałkowie do tej pory nie wiedzieli. Wszystkie statuy mają otwarte usta i krzyczą bezustannie, jakby z powodu wielkiego cierpienia.

Hałas w dolinie jest prawie nie do zniesienia – strome zbocza odbijają dźwięk, skupiając go w jej wnętrzu. Wszystkie postacie, które tędy przechodzą, muszą wykonać udany test **Op** (*czuły słuch* -10, każdy kto pomyśli, by zatkać swe uszy +20), inaczej tracą k10 punktów **Op** do czasu, aż opuszczą Krainy Obłędu. Na dodatek, bohaterowie z *czułym słuchem* muszą przejść test **Wt**, inaczej hałas sprawi, że stracą tę umiejętność. Na szczęście zdolność tę można później przywrócić za pomocą leczniczego czaru lub mikstury.

LAS

Po opuszczeniu Krain Obłędu bohaterowie przybywają do normalnego, naturalnego lasu, który porasta resztę Doliny Yetzin. Chociaż nie jest on spaczony przez Chaos, także kryje wiele niebezpieczeństw. Poniżej przedstawiamy kilka pomysłów na temat leśnych spotkań. Kolejne znajdziesz w scenariuszu **Ogień w górach**, a również i do tej części przygody możesz dodać parę własnych.

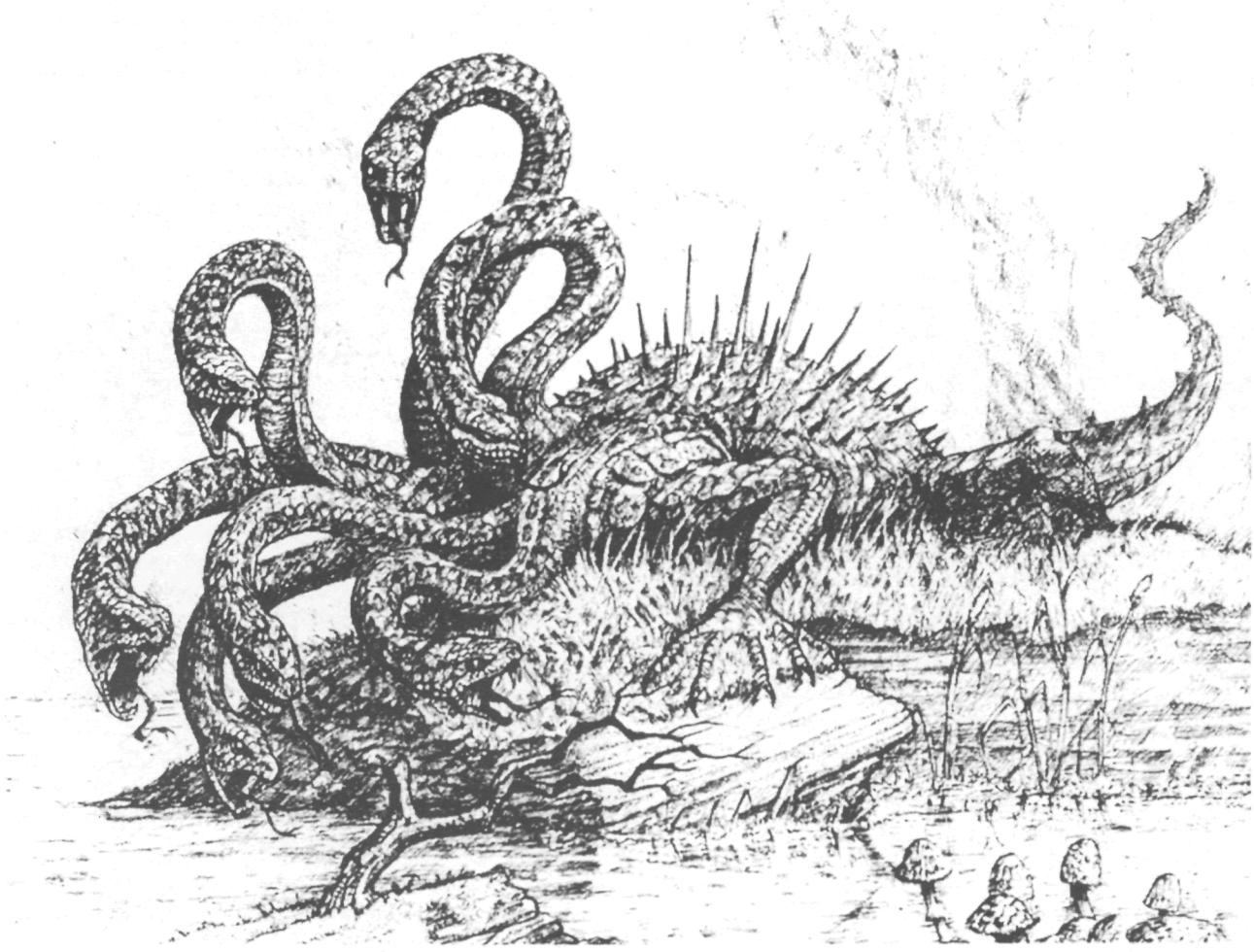
Pająk-olbrzym

Techniki polowań pająków-olbrzymów są tak samo zróżnicowane, jak ich mniejszych krewniaków, i dla wielu istot mogą stanowić niemiłe zaskoczenie, o czym śmiałkowie przekonają się sami, spotykając pająka zwanego „zapadniowcem".

Potwór ten kopie jamę o średnicy 3-6 metrów i głębokości około 18 metrów, którą wykłada pajęczyną, mającą wzmocnić ściany. Następnie z opadłych gałęzi, liści, zbitej ziemi i innych odpadków tworzy „zapadnię", zakrywającą wejście. Potem czai się blisko powierzchni i gdy wyczuje zbliżającą się ofiarę, wyskakuje, by wciągnąć zdobycz do środka.

Bohaterowie muszą wykonać udany test **I** (*tropienie* +10, *wykrywanie pułapek* +10, bez szansy na rozbrojenie), by zauważyć dobrze ukryte wejście do jamy. Gdy któryś ze śmiałków znajdzie się w odległości 3 metrów od włazu, pająk wyskakuje i – chyba że wejście zostało dostrzeżone – automatycznie zaskakuje wędrowców. W ciągu jednej rundy potwór wyłania się częściowo z jamy, chwyta najbliższą żywą istotę o wzroście ponad 1,2 metra i wycofuje się z powrotem do nory, tylnymi kończynami zamykając „drzwi", które później trzyma.

Jeśli pająk trafi, ofierze przysługuje test **I** (*uniki* +10), żeby się wyślizgnąć – atak wciąż powoduje normalne obrażenia, na szczęście ukąszenie bestii nie jest jadowite. Inne postacie, które znajdą się w odpowiednim zasięgu, mogą standardowo atakować potwora przez jedną rundę. Pająk ignoruje wszystkie uderzenia i koncentruje się na wciągnięciu zdobyczy do nory – gdy mu się to uda, ofiara otrzymuje co rundę automatyczne trafienie z **Siłą** 5 do momentu, kiedy potwór zacznie się nią pożywiać.





Jeśli pająk wycofa się do swej jamy, może trzymać zamkniętą „klapę". Do sforsowania włazu potrzebna jest łączna **Siła** minimum 10, która zarazem wystarczy do tego, by pozostał on otwarty. Bohaterowie uniemożliwiający zasunięcie wejścia nie mogą w tym czasie podejmować żadnych innych akcji. Ostatecznie „klapę" można też zniszczyć jak każde normalne drzwi. Ma ona **Wt** 3, **Obr** 9.

Gdy śmiałkowie zdołają pokonać pająka i uratują od śmierci złapanego nieszczęśnika, mogą zajrzeć do jamy. Pajęcza nić, umieszczona wzdłuż pionowych ścian, ułatwia zejście, chociaż obok ciała potwora trudno się przecisnąć. Wewnątrz mogą nawet znajdować się kosztowności, będące własnością wcześniejszych ofiar. Bohaterowie mają 20% szans na znalezienie k6 zdatnych do użytku fragmentów pancerza, 25% szans na uzbieranie 2k20 sztuk ZK oraz 5% szans na odkrycie losowo określonego magicznego przedmiotu.

Chłościele

Bohaterowie przybywają do niezwykle gęstej części lasu, składającej się z olbrzymich grup starych pni drzew, ustawionych bardzo blisko siebie. Prawie żadne światło nie przebija się przez baldachim listowia, dlatego poszycie jest słabo rozwinięte, z wyjątkiem sporej ilości jasnokolorowych grzybów o dziwacznych kształtach. Czy odznaczają się one czymś szczególnym – zależy od Ciebie.

Pnie oddalone są o około 8 metrów od siebie i pokryte mchem oraz zwisającymi pnączami. Udany test **I** (*wykrywanie pułapek* +10, *rozpoznawanie roślin* +10) pozwoli śmiałkowi dostrzec pewne zaburzenia w rozwoju porostów, małe plamy krwi i inne ślady świadczące, że okolica nie jest tak bezpieczna, jak mogłoby się wydawać. Bohaterowie z umiejętnością *rozpoznawanie roślin* mogą wykonać test **Int**, by uświadomić sobie, że to miejsce jest obecnie kolonią chłościeli. Jeśli nikt nie zda sobie sprawy z niebezpieczeństwa, śmiałkowie przekonają się o tym fakcie dopiero wtedy, gdy zostaną zaatakowani.

Uzmysłowiwszy sobie swoje położenie, postacie mogą zareagować w dwojaki sposób – przedzierać się przez siedlisko stworów lub spróbować je obejść.

Przeprawa przez kolonię oznacza, że na obszarze 2k10+10 metrów wszyscy śmiałkowie atakowani są w każdej rundzie przez k4-1 chłościeli. Szczelny baldachim listowia sprawia, że teren jest względnie pozbawiony poszycia, a bohaterowie mogą bez obaw poruszać się *normalnym* tempem, zaś wykonywanie co rundę testów ryzyka staje się konieczne tylko wówczas, gdy postać biegnie – wokoło jest mnóstwo rosnących nisko konarów, nierówny grunt oraz inne niebezpieczeństwa.

Obejście kolonii chłościeli wydaje się najlepszą opcją pod warunkiem, że śmiałkowie w porę rozpoznali sytuację. Jednak *znalezienie* skraju ich siedliska może być nie lada problemem – tak dobrze poszczególne osobniki są zakamuflowane. W każdej rundzie, którą bohaterowie spędzają, torując sobie drogę wokół granic kolonii, niech wykonują

testy **I** (*wykrywanie pułapek* +10, *rozpoznawanie roślin* +10), aby w porę dostrzec i uniknąć spotkań z dalszymi stworami. Niepowodzenie oznacza, że k3-1 chłościeli atakuje nieostrożnego śmiałka.

Bohaterowie powinni doświadczyć przygniatającego uczucia niewidzialnego zagrożenia – w każdej chwili kolejny włochaty wąs może wystrzelić z drzewa. Zostaw graczy w spokoju, kiedy będziesz miał dość zabawy z wpędzaniem ich w paranoję – po trzech rundach, w których wszyscy wykonają udane testy **I**, albo po k6+3 rundach – jak uważasz.

Niektóre drużyny mogą wpaść na pomysł, by poradzić sobie z chłościelami w prostszy sposób. Próba wypalenia ścieżki przez ich siedlisko za pomocą czarów *Ognista kula* lub podobne przedsięwzięcia zadziałają tylko w ograniczonym zakresie – nie można mieć gwarancji, że każdy osobnik w kolonii zostanie zneutralizowany. Tak więc, gdy bohaterowie brną przez pogorzelisko, każda postać jest atakowana przez k4-2 stwory w rundzie.

Przelot nad kolonią pozwala śmiałkom całkowicie uniknąć zagrożenia, a użycie czaru takiego jak *Podmuch wiatru* może na pewnym obszarze zmusić wszystkie chłościele do „wystrzelenia", co pozwala bohaterom przejść przez ich teren, zanim stwory znów zaatakują.

Kapliczka

Gdzieś w lesie śmiałkowie mogą natknąć się na małą, okrągłą chatę, zbudowaną z nie łączonych zaprawą kamieni, ze słomianym dachem i czaszką jelenia umocowaną nad drzwiami. To jest świątynia Taala, boga dzikich miejsc, choć może również być poświęcona Rhyi – bogini matce Starej Wiary.

Bohaterowie mogą w niej odpocząć i pomodlić się (zasady gry dotyczące świątyń zawarte są w podręczniku **WFRP**). Jeżeli zechcesz udzielić im trochę wskazówek i wsparcia, niech jedna lub więcej postaci doświadczy wizji góry o trzech szczytach i zobaczy wejście do świątyni Kadar-Helgad. Jeśli śmiałkowie zbyt rozrzutnie korzystali z Kryształu Ognia, możesz wysłać im delikatne ostrzeżenie – niech objawi się im płonący las oraz demoniczna istota, trzymająca klejnot nad spalonymi drzewami i zanosząca się złośliwym chichotem.

Jeżeli bohaterowie przeżyli w lesie ciężkie chwile, możesz zdecydować, że w świątyni mieszka kapłan Taala, który żyje tu od wielu lat jako pustelnik. Eremita odmówi podania swego imienia, twierdząc, że takie doczesne sprawy, jak przyczepiane przez ludzi „etykietki", nie są mu ani jego domostwu potrzebne. Chociaż takie zachowanie może wzbudzić podejrzenia bohaterów, nie mają jednak powodu, by bać się pustelnika. Jest dokładnie tym, na kogo wygląda – bogobojnym człowiekiem, który odnalazł własną drogę do mądrości i spokoju duszy.

Eremita może leczyć i dostarczać porad w stopniu, na jaki – Twoim zdaniem – zasługują gracze (względnie, w jakim tego potrzebują). Może również pomodlić się z bohaterem-kapłanem Taala, chcącym zdobyć nowy poziom. W tym przypadku, dzięki aurze świętości, którą pustelnik stworzył, mieszkając w tym miejscu przez lata, modły w świątyni zapewniają modyfikator +5 do rzutu kośćmi według tabeli rozwoju kapłana. Nie ma żadnych korzyści z innych modlitw do Taala.



W GÓRY

Ten rozdział zaczyna się, kiedy bohaterowie pokonają już drogę przez las w górę doliny. Teraz muszą się wspiąć na zbocze i przedostać przez dziewicze góry do świątyni.

PODRÓŻ PRZEZ GÓRY

Śmiałkowie znajdują się obecnie z dala od traktu i muszą zdać się na ścieżki wydeptane przez kozice, tylko czasami natrafiając na odcinki łatwiejsze do wspinaczki. Całą wędrówkę przez góry należy traktować jako podróż po *trudnym terenie.*

Niżej opisane spotkania i wydarzenia możesz wykorzystać w każdej chwili, którą uznasz za stosowną. Tak jak w przypadku poprzedniego rozdziału, możesz również dodać swoje własne pomysły.

Zła pogoda

Jednym z wielkich niebezpieczeństw podczas podróżowania w górach jest nieprzewidywalność pogody. W ciągu kilku minut pogodna, bezwietrzna, słoneczna aura może zmienić się w marznącą ulewę, ograniczającą widoczność do zera.

Krasnolud lub ranger może wykonać test **Int**, by o kilka minut wcześniej dostrzec oznaki nadciągającej drastycznej zmiany pogody (zamykanie się niektórych kwiatów, bardzo nieznaczne wahania temperatury itp.). K6 minut po tych ostrzeżeniach wydarzenia zaczynają się toczyć z zastraszającą szybkością.

Przez następne 2-3 minuty nad głowami bohaterów gromadzą się chmury, a temperatura spada niemal tak, jakby na ten obszar rzucono czar *Strefa zimna.* W wyniku pojawienia się niskiej warstwy chmur oraz delikatnego kapuśniaczku, który właśnie zaczął padać, widoczność prawie natychmiast maleje poniżej 30 metrów. Później zrywa się porywisty wiatr, smagający marznącym deszczem mozolnie brnących naprzód śmiałków, którzy z każdą chwilą stają się coraz bardziej zziębnięci, przemoczeni i przygnębieni. Odpowiednia pelerына chroni trochę przed wpływem niekorzystnych warunków atmosferycznych, chociaż deszcz jest tak drobny, iż woda wciska się wszędzie i jedynie czar *Zabezpieczenie przed deszczem* może zapewnić prawdziwy komfort. Mniej odporne osoby będą chciały znaleźć gdzieś schronienie – nawet skrycie się za osłoną skały jest lepsze niż pozostanie na otwartej przestrzeni. Rozbicie namiotu w takich warunkach wymaga udanego testu **Zr** z modyfikatorem -30 i zajmuje 10 tur.

Niektórzy nieroztropni bohaterowie mogą nie dać się zastraszyć złej pogodzie i upierać się przy kontynuowaniu podróży. W tej sytuacji krasnolud i ranger mają prawo wykonać test **Int** z modyfikatorem +20, by uświadomić sobie, że jest to bardzo zły pomysł. Woda płynąca strumieniami w dół ścieżki przekształca całą okolicę z *trudnego terenu* w *bardzo trudny teren* – redukuje to szybkość marszu do 1/4 prędkości normalnej i nakłada na wszystkie istoty poruszające się *normalnym* tempem konieczność wykonywania testów *ryzyka.* W powyższych warunkach nie da się biegać – każdy, kto tego spróbuje, automatycznie „obleje" wszystkie testy *ryzyka.*

Przy takiej pogodzie również zwierzęta mogą przysporzyć wielu kłopotów. Konie stają się nerwowe i niepewne gruntu pod nogami. Muszą w każdej turze wykonywać test **CP** (jeśli kieruje nimi postać o umiejętnościach *opieka nad zwierzętami, tresura zwierząt* albo *posłuch u zwierząt* – użyj zamiast tego wartości **CP** bohatera) albo w następnej będą stawać dęba, rżeć, kręcić się w miejscu, odmawiając dalszego marszu – juczne konie mają w tym czasie 5% szans na zrzucenie swojego ładunku. Jeśli test nie udał się o 30 lub więcej, koń uderzy kopytami osobę, która próbuje go zmusić do kontynuowania wędrówki. Osły i muły zaprą się w miejscu i odmówią marszu, rycząc głośno, dopóki nie zostaną zostawione w spokoju.

Bohaterowie, którym nie uda się schronić przed złą pogodą, przemokną do suchej nitki i zmarzną na kość. Dreszcze zmniejszają **WW**, **US**, **I** oraz **Zr** takich postaci do połowy bazowych wartości, do czasu, aż śmiałkowie zdołają się ogrzać i wysuszyć. Poza tym, bohater musi wykonać test **Wt** (*odporność na choroby* +10, peleryna +20 – kumulatywne), w przeciwnym wypadku następnego dnia dopadnie go wstrętne przeziębienie. W wyniku tego, wszystkie cechy postaci przez najbliższe k3+1 dni spadną o 5, a do każdej próby skradania się w jej wykonaniu należy zastosować modyfikator -10, bo śmiałek ma skłonność do głośnego kichania w nieodpowiednim momencie.

Trzystumetrowa przepaść

W tym urwistym terenie wysoką karą za głupotę może być długa, bardzo długa podróż w dół. Jeśli któremuś z bohaterów nie powiedzie się test *ryzyka*, szczególnie podczas próby wykonania jakiejś nadzwyczaj nierozważnej akcji, możesz skorzystać ze sposobności, by zdrowo go (a zarazem jego porywczego gracza) nastraszyć. Niech ziemia osunie mu się spod stóp. Jeśli postać jedzie konno, wykonaj test **I** konia (w większości przypadków 30), dodając +10, jeżeli śmiałek posiada umiejętność *jeździectwo.* Sukces oznacza,

że wierzchowiec utrzymał się na nogach, ale bohaterowie widzą, jak różnej wielkości bryły skał oraz grudki błota osypują się na położone trzysta metrów niżej dno doliny.

Jeśli koń nie zaliczył testu, razem z kamieniami i błotem spada w dół – a z nim wszystkie pakunki, sakwy itd. Przyznaj teraz jeźdźcowi prawo do testu **I** (*akrobatyka* +10, *jeździectwo* +10), by miał szansę zeskoczyć z nieszczęsnego rumaka. Jeżeli próba się nie powiedzie, zabierz mu punkt przeznaczenia i pozwól zawisnąć na skale na koniuszkach palców, do czasu aż go ocalą przyjaciele.

Jeśli bohater podróżował pieszo, niechaj co rundę wykonuje test **I** (*akrobatyka* +10), aż zdoła wspiąć się z powrotem dołączyć do pozostałych postaci. Każda nieudana próba oznacza, że zsuwa się o dalsze k6 metrów w dół do momentu, aż w końcu chwyci się czegoś, co pozwoli mu się zatrzymać. Staczając się po stoku, śmiałek może łatwo zgubić część ekwipunku – istnieje 5% szans na metr upadku, że straci plecak, oraz 1% na metr, że jakiś inny przedmiot.

Gdy wszystko wskazuje na to, iż bohater zginie w wyniku tego nieszczęśliwego wypadku, zabierz mu punkt przeznaczenia i pozwól się zatrzymać na jednym z mocnych krzewów zaklinowanych w skale albo ocal pechowca w jakiś podobny sposób.

Lawiny skalne i śnieżne

Z podróżowaniem przez wysokie góry wiąże się jeszcze inne dobrze znane ryzyko. Panuje powszechna opinia, że głośne hałasy mogą wywołać lawinę. To prawda, choć przypadki takie nie zdarzają się zbyt często. Niemniej jednak tego typu wątek całkiem dobrze nadaje się do wykorzystania w scenariuszu, więc jeśli bohaterowie zaczynają zachowywać się zbyt głośno, możesz dać im to delikatnie do zrozumienia, pozwalając, by mała ilość materiału skalnego lub śniegu spadła w dół w ich stronę.

Jeżeli postacie nadal hałasują, kamienie i kawałki śniegu stają się coraz większe, aż dojdzie do dużego osunięcia. Jeśli śmiałkowie przebrnęli przez przygodę **Ogień w górach** i zdobyli Kryształ Ognia, możesz skupić ich uwagę na kamieniu, a samemu kontynuować rozgrywanie podróży. Jeżeli postacie zaczną wokół zbocza góry ciskać *Ogniste kule*, mogą równie dobrze spowodować niewielkie osunięcie śniegu, które przekształci się w prawdziwą lawinę...

W kontekście przepisów gry, lawiny skalne i śnieżne grożą podobnymi konsekwencjami – straszliwa ilość jakiegoś materiału spada w dół górskiego zbocza na znacznym obszarze. Zawsze dostrzegalne są ostrzegawcze oznaki w postaci osuwającej się strużki skał i/lub śniegu parę minut przed tym, zanim wszystko runie. W konsekwencji postaciom odznaczającym się spostrzegawczością w tego typu terenie – głównie krasnoludom i rangerom – zezwala się na wykonanie testu **Int** w celu uświadomienia sobie możliwości zejścia lawiny i potrzeby usunięcia się w porę z drogi.

Dostanie się pod grad spadających skał czy na tor lawiny nie jest wcale zabawne – możesz w ten sposób poważnie zranić swoich bohaterów. Tak więc bądź ostrożny – strasz ich wszelkimi środkami, ale nie wymorduj, gdy jeszcze tyle tej kunsztownie skonstruowanej przygody (i kampanii) przed nimi. Jeżeli masz wątpliwości – odwołaj się do własnej wyrozumiałości.

W kontekście mechaniki gry obrażenia powstałe w wyniku lawin skalnych i śnieżnych są obliczane bardzo podobnie do tych, które zadaje się za pomocą czarów z klasy magiczny pocisk. Świat pełen jest bólu i nieszczęść, a najlepsze, co można zrobić, to mieć nadzieję, że części z nich uda się uniknąć. Niech każdy bohater wykona test **I** (postacie na wierzchowcach muszą uśrednić swoją **I** z **I** rumaka). Rezultaty są następujące:

Zdarzenie	*Test udany*	*Test nieudany*
Lawina skalna	k6 trafień z **S** 4	k3 trafień z **S** 4
Lawina śnieżna	2k6 trafień z **S** 3	k6 trafień z **S** 3

Pancerz i **Wytrzymałość** dają normalną ochronę.

Zaliczenie trafienia spadającym kamieniem to jednak tylko część problemu; wypada wspomnieć też o innych przeciwnościach, którym może będzie trzeba stawić czoło – jak choćby porwanie przez lawinę i pogrzebanie żywcem. Gdy obliczono wstępne obrażenia, powtórz test **I**, przyznając krasnoludom i rangerom modyfikator +10. Jeśli masz do czynienia z lawiną śnieżną, zastosuj modyfikator -20. Ci, którym test się nie powiedzie, nie zdołają dotrzeć do żadnego schronienia i zostaną porwani przez głazy lub śnieg.

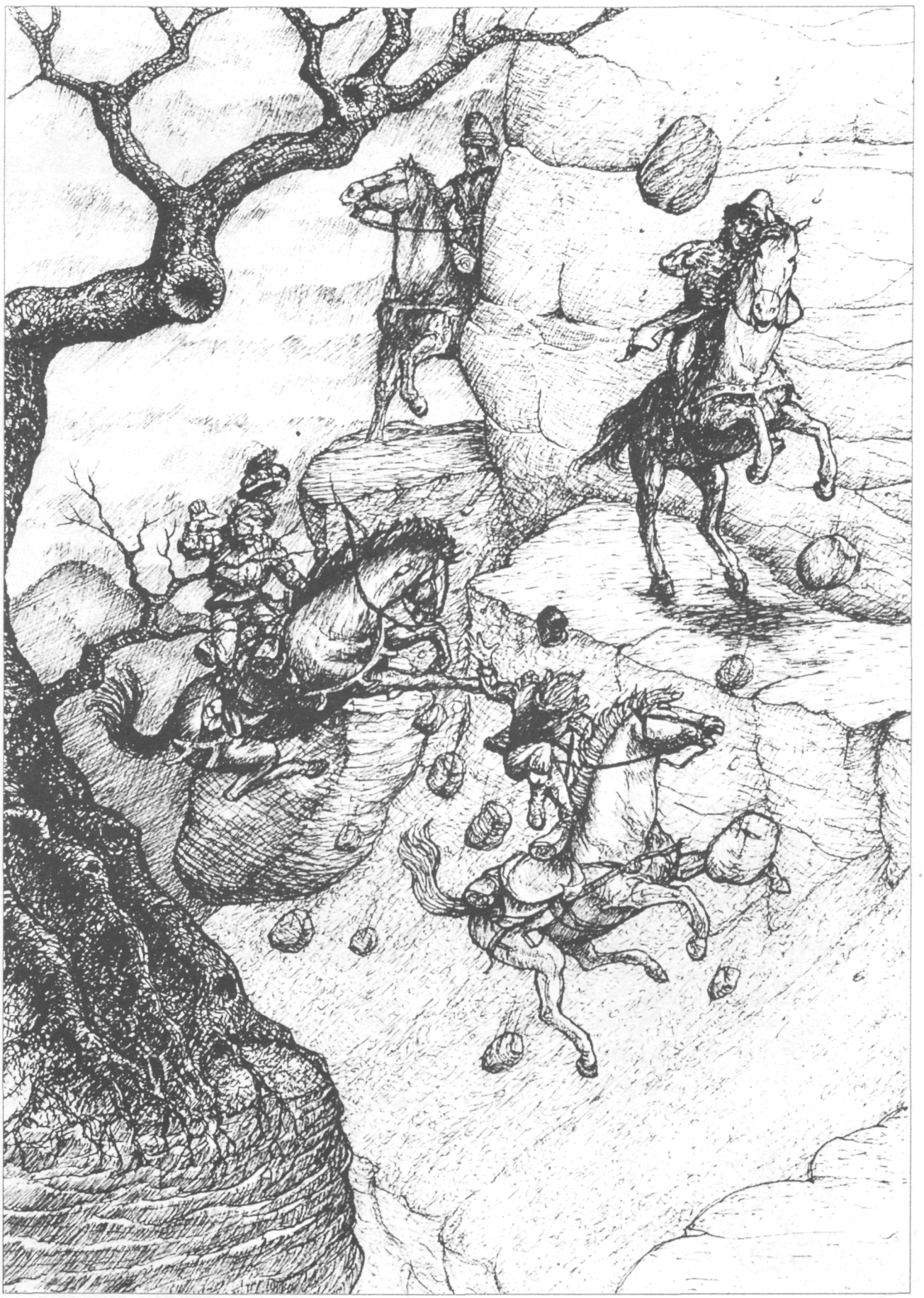
Bohaterowie, którym się nie uda o 30 lub więcej, zostaną zniesieni w dół – otrzymując przy tym obrażenia, jakby spadli z 10 metrów – a następnie zasypani. Postacie, które nie zaliczyły testu o mniej niż 30, zostaną zwyczajnie przysypane przez spadającą masę.

W każdej rundzie śmiałek uwięziony w lawinie otrzymuje automatycznie jakiegoś rodzaju obrażenia. Postać przygnieciona skałami inkasuje co rundę k3-1 trafień z **S** 1 (modyfikowanych jak zwykle przez **Wt** oraz pancerz), mających odzwierciedlić uszkodzenia ciała spowodowane zmiażdżeniem. Bohater przysypany śniegiem traci w kolejnych rundach 5 punktów z każdej cechy wyrażonej procentami w wyniku zimna i braku powietrza.

Poza tym powinieneś w tajemnicy wykonać rzut k6, by określić, jak głęboko postać się znajduje. Rezultat wskazuje liczbę testów **S**, które śmiałek musi przejść, by wydostać się na powierzchnię. Przy wygrzebywaniu się z lawin skalnych krasnoludy otrzymują modyfikator +10 do każdego z nich. Próba wydostania się na zewnątrz wiąże się jednak z pewnym ryzykiem, ponieważ nieudany test **S** powoduje dalsze obrażenia. Każdorazowo, kiedy postać go nie przejdzie,. traci k3 punkty **Żyw** bez względu na **Wt** i pancerz.

Towarzysze bohatera mogą pomóc mu się wygrzebać *pod warunkiem*, że wiedzą, gdzie on się znajduje. Jeśli w rzucie określającym głębokość wypadło 1-3, postać można natychmiast dostrzec. Jeżeli rezultat wyniósł 4-6, sprawa jest trudniejsza – do zlokalizowania przysypanego nieszczęśnika konieczny będzie udany test **I**. Wszyscy poszukujący mogą powtarzać go co rundę, ale każdy z nich jest w stanie skoncentrować się na odnalezieniu tylko jednej ofiary naraz. Gdy zasypany śmiałek zostanie wykryty, każda osoba pomagająca go odkopać liczy się jako jeden test **S** wykonany automatycznie.

Jeśli w wyniku wypadku któreś z cech nieszczęśnika spadły do zera, może on wydać punkt przeznaczenia, aby przeżyć. Kontynuuj rzucanie kośćmi, rób notatki, mamrocz coś do siebie, tylko nie zdradź graczowi, że jego postać jest zupełnie bezpieczna – jeżeli bohater nie został do tej



pory znaleziony, niech poszukiwacze zauważą jego dłoń lub stopę wystającą z rumowiska.

Gdy nieszczęśnika uda się w końcu odkopać, będzie nieprzytomny i siny na twarzy. Oddycha tak płytko, że tylko osoba z umiejętnością *leczenia ran* może to wykryć. Skóra ofiary jest lodowato zimna. W końcu jednak nieszczęśnikowi drgnie powieka. Śmiałek zacznie oddychać – jest nieprzytomny, ranny, ale żywy.

Utracone punkty **Żyw** będą powracać w normalny sposób. Punkty cech stracone w wyniku pogrzebania w śniegu odzyskuje się w tempie k6 na godzinę podróży, względnie innej aktywności, lub 4k6 na godzinę odpoczynku. Postać, która przeżyje zasypanie śnieżną bądź skalną lawiną, zdobywa punkt obłędu – była to bardzo niemiła randka ze śmiercią.

SPOTKANIE OPCJONALNE: ZABÓJCA TROLLI

Istnieje możliwość – szczególnie jeśli prowadzisz ten scenariusz zaraz po przygodzie **Ogień w górach** – że drużyna będzie zdziesiątkowana lub ciągle zbyt słaba, by stawić czoło niebezpieczeństwom, z jakimi przyjdzie się jej zmierzyć w kompleksie świątyni. W tym spotkaniu przedstawiamy Ci niezależnego bohatera, którego stosownie do potrzeb grupy można wykorzystać (i to całkiem w pełni) jako „dodatkowe muskuły" lub jako zastępczego BG. Szczegóły na temat zabójcy trolli znajdziesz pod koniec książki obok innych gotowych postaci.



Podczas marszu przez góry, śmiałkowie zauważą niską, krępą sylwetkę, podróżującą jakieś 800 metrów przed nimi. Postacie z *bystrym wzrokiem* są w stanie dostrzec, że to krasnolud z wysokim grzebieniem postawionych włosów. Osobnik zdaje się nie mieć innego dobytku oprócz topora, który niesie. W tej chwili podróżnik właśnie odpoczywa, ogląda się za siebie przez dłuższą chwilę, a potem odwraca się i zaczyna iść dalej.

Po około godzinie śmiałkowie będą go mieć w zasięgu głosu, nieznajomy jednak zignoruje wszelkie okrzyki i pozdrowienia. Patrzy prosto przed siebie i maszeruje wytrwale.

Gdy bohaterowie go dogonią, dostrzegą, że ma tatuaże, ozdoby i farbowane włosy – jak przystało na zabójcę trolli. Na jego jedyny dobytek składają się: duży, oburęczny topór i sakwa z prowiantem. Nieznajomy ignoruje śmiałków, chyba że pozdrowią go z szacunkiem w krasnoludzkim języku khazalid albo z *wielkim* uszanowaniem w staroświatowym. Jeśli w drużynie jest krasnolud, zabójca trolli przemówi do niego, nie zwracając uwagi na pozostałych. Tutaj mamy przykład konwersacji. Powinna dać Ci wystarczające wyobrażenie na temat osobowości nieznajomego i pomóc zaimprowizować dalszy ciąg rozmowy.

– Dzień dobry, panie.

– Ehm. Czasem bywa lepszy, gdy nie ma się towarzystwa – krasnolud rzuca ostre spojrzenie w stronę najbliższego elfa.

– Kim jesteś?

– Jestem Rogni. Nie powiem, z jakiego klanu i twierdzy, ponieważ ich opuściłem.

– Dokąd idziesz?

– W góry.

– Aha... gdzieś konkretnie?

– W pobliżu jest dolina. Mawiają, że pełna zielonoskórych. Mogę tam znaleźć to, czego szukam.

– A co to takiego?

Krasnolud spogląda na swe tatuaże.

– Jeśli nie kapujecie, szkoda czasu. Jeżeli tak, szkoda gadania.

– Czy zechciałbyś z nami podróżować?

– Sugerujesz, że potrzebuję waszej ochrony? – nieznajomy podniósł topór

– Ach, nie, nie, oczywiście, że nie. My... hm... chodziło nam o nasze własne bezpieczeństwo, rzecz jasna.

– Ech. A co za to oferujecie?

– A czego potrzebujesz?

– Niczego.

Jeśli wykorzystasz Rogniego jako bohatera niezależnego, pamiętaj o jego osobowości. Nieznajomy jest dumny, jak większość krasnoludów, i usiłuje zmyć z siebie hańbę,

szukając heroicznej śmierci. Jest nadzwyczaj przewrażliwiony na punkcie swego honoru, więc jego towarzysze podróży muszą starannie dobierać słowa, gdy z nim rozmawiają – może się doszukać zniewagi nawet w najbardziej niewinnych komentarzach. Zabójca trolli najzwyczajniej nie uznaje obecności jakichkolwiek elfów w grupie i nie będzie miał skrupułów, by któregoś zaatakować, jeśli „to coś" nie zostawi go w spokoju.

Jeżeli śmiałkowie zaczną działać mu na nerwy, po prostu zostawi ich, by kontynuować samotną misję poszukiwania chwalebnej śmierci. Tak więc, gdy grupa wyleczy się na tyle, że nie będzie już potrzebować „dodatkowych muskułów", możesz zwyczajnie pozwolić mu zniknąć.

ODNALEZIENIE ŚWIĄTYNI

Z *Pomocy dla graczy nr 1* bohaterowie dowiedzą się, że świątynia znajduje się gdzieś u stóp góry o trzech szczytach, po jej zachodniej stronie. Możesz przeciągać proces poszukiwań jak długo Ci się podoba, zależnie od tego, ile miałaby trwać prowadzona przez Ciebie sesja czy przygoda.

Łatwiejszy sposób

Jeśli chcesz przejść od razu do głównej części przygody, wówczas bohaterowie napotykają na wąski występ wycięty w zboczu góry. Po udanym teście **Int** krasnoludy i postacie o umiejętnościach *inżynieria* lub *kamieniarstwo* mogą dostrzec, że został on sztucznie wykonany.

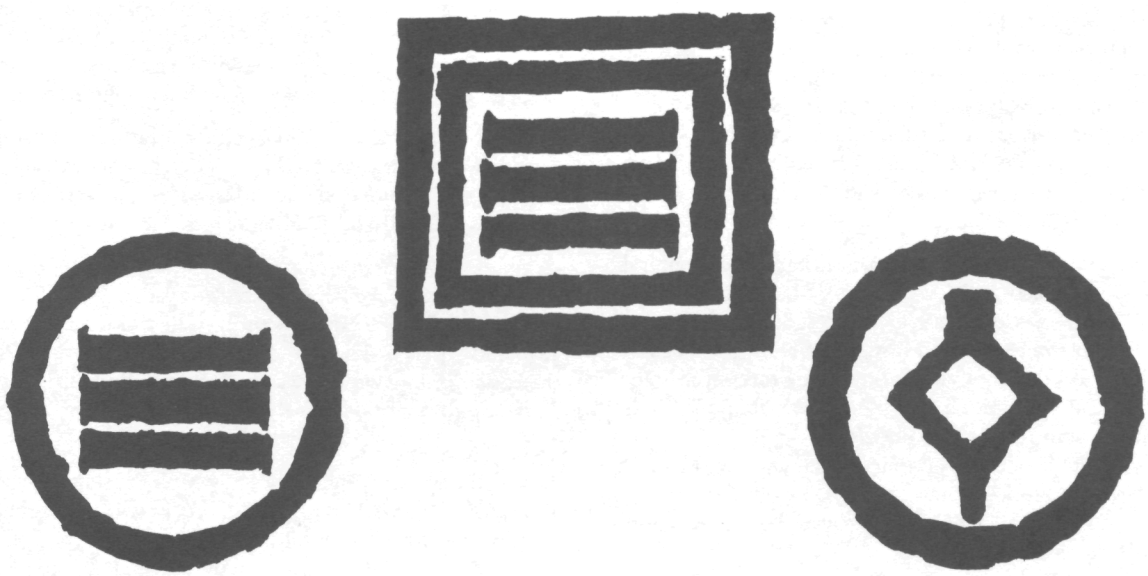
Idąc na zachód wokół podnóża góry, śmiałkowie odkryją wąski wąwóz lub przełęcz. Przeciskając się tędy, znajdą coś w rodzaju naturalnego dziedzińca – dużą jaskinię (której sufit prawdopodobnie się zawalił), na końcu której znajduje się wejście do świątyni.

Trudniejszy sposób

Jeśli wolisz, by śmiałkowie ciężko zapracowali na swoją nagrodę, będą musieli starannie przeszukać całe zachodnie zbocze góry o trzech szczytach. Każdego dnia, co dwanaście godzin (lub w innych odstępach czasu), niech wszyscy poszukiwacze wykonują testy **I** (krasnoludy +10, rangerzy +10, *bystry wzrok* +10, *tropienie* +10), aby dostrzec znaki zdradzające położenie wąwozu prowadzącego ku wejściu do świątyni.

Jeśli jesteś w kiepskim humorze, niech każdy przed rozpoczęciem poszukiwań przeprowadzi test **Int** (*kartografia* plus *wyczucie kierunku* +20). Jeżeli nikt go nie zaliczy, rysunki na prowizorycznej mapie wprawią bohaterów w kompletne zakłopotanie i dlatego zaczną penetrację terenu po niewłaściwej stronie góry!

Jak tylko śmiałkowie odnajdą wejście do świątyni, rozpocznie się kolejny etap przygody. Przejdź natychmiast do następnego rozdziału.



ŚWIĄTYNIA KADAR-HELGAD

Jest to ostatni rozdział tej przygody. Po znalezieniu świątyni bohaterowie muszą w jakiś sposób dostać się do wnętrza, odszukać i zdobyć Kryształ Ziemi, a następnie bezpiecznie uciec.

ŚWIĄTYNIA

Świątynia Kadar-Helgad jest usytuowana w dolnej części stoku góry o trzech szczytach, na północy Doliny Yetzin. Przed wejściem do niej znajduje się płaskowzgórze o średnicy jakichś dwudziestu metrów. Jest porośnięte wątłą górską trawą i kilkoma niskimi, kwitnącymi krzewami.

Nad miejscem umożliwiającym dostęp do świątyni wznosi się stroma, prawie pionowa, sześćdziesięciometrowa ściana. Im bliżej położonego o ponad tysiąc metrów wyżej, ośnieżonego wierzchołka, kąt jej nachylenia maleje. Na północ stąd rozciąga się łańcuch Gór Przeskok, na wschód trójszczytowa Góra Yetzin, a na południe w dół, w stronę równin, wije się Dolina Yetzin.

Niegdyś świątynia leżała w samym sercu rozkwitającego krasnoludzkiego królestwa, po którym pozostały jedynie ruiny porozrzucane w tej części Przeskoku. W czasie przygody **Ogień w górach** bohaterowie odkryli jeden z dawnych posterunków strażniczych, znajdujący się za wodospadem, wysoko na zboczu doliny. W dalszej części kampanii śmiałkowie będą mieli okazję zbadać bajkowe, królewskie grobowce Kadar-Gravning. Na tym obszarze istnieje wiele innych krasnoludzkich reliktów. Niektóre siedziby stoją opustoszałe, ale wiele z nich znalazło nowych lokatorów.

Sama świątynia była niegdyś małym kompleksem naturalnych jaskiń, a krasnoludy zajmowały ją od niepamiętnych czasów. Groty znajdujące się głęboko w korzeniach góry w jakiś sposób zatrzymywały i wzmacniały moce żywiołu ziemi, który od dawna był czczony przez tutejszych mieszkańców. Założyli oni na tym miejscu świątynię poświęconą Grungniemu – Władcy Podziemi – najważniejszemu z krasnoludzkich bóstw. Naturalne jaskinie stały otworem dla wszystkich, ale lokatorzy zbudowali pod nimi nowy kompleks tuneli, do którego tylko wybrańcy mieli wstęp. To było serce świątyni.

Nazwa krasnoludzkiej twierdzy mieszczącej się w centrum tego wspaniałego, górskiego królestwa uległa zapomnieniu, będąc jedną z wielu, które przepadły w burzliwych czasach z okresu Wojen Goblinów. Jednak położona w ukrytej dolinie świątynia Kadar-Helgad zdołała przetrwać kolejne cztery tysiące lat. W miarę jak siła krasnoludzkiego królestwa słabła, przybywało do niej coraz mniej pielgrzymów – nawet całe dekady mijały bez żadnego gościa z zewnętrznego świata. I wówczas, sto lat temu, nadeszły orki.

Krasnoludy w świątyni dosłyszały z południa odgłosy bitwy, a kilku rannych wojowników uciekających przez Kadar-Helgad przyniosło wieści o przygniatającej przewadze wroga. Hadrin, który tak usilnie próbował przekonać swych przywódców o realności zagrożenia, opuścił już dolinę. Nie było też już tam Kryształu Powietrza. Sytuacja wyglądała rozpaczliwie.

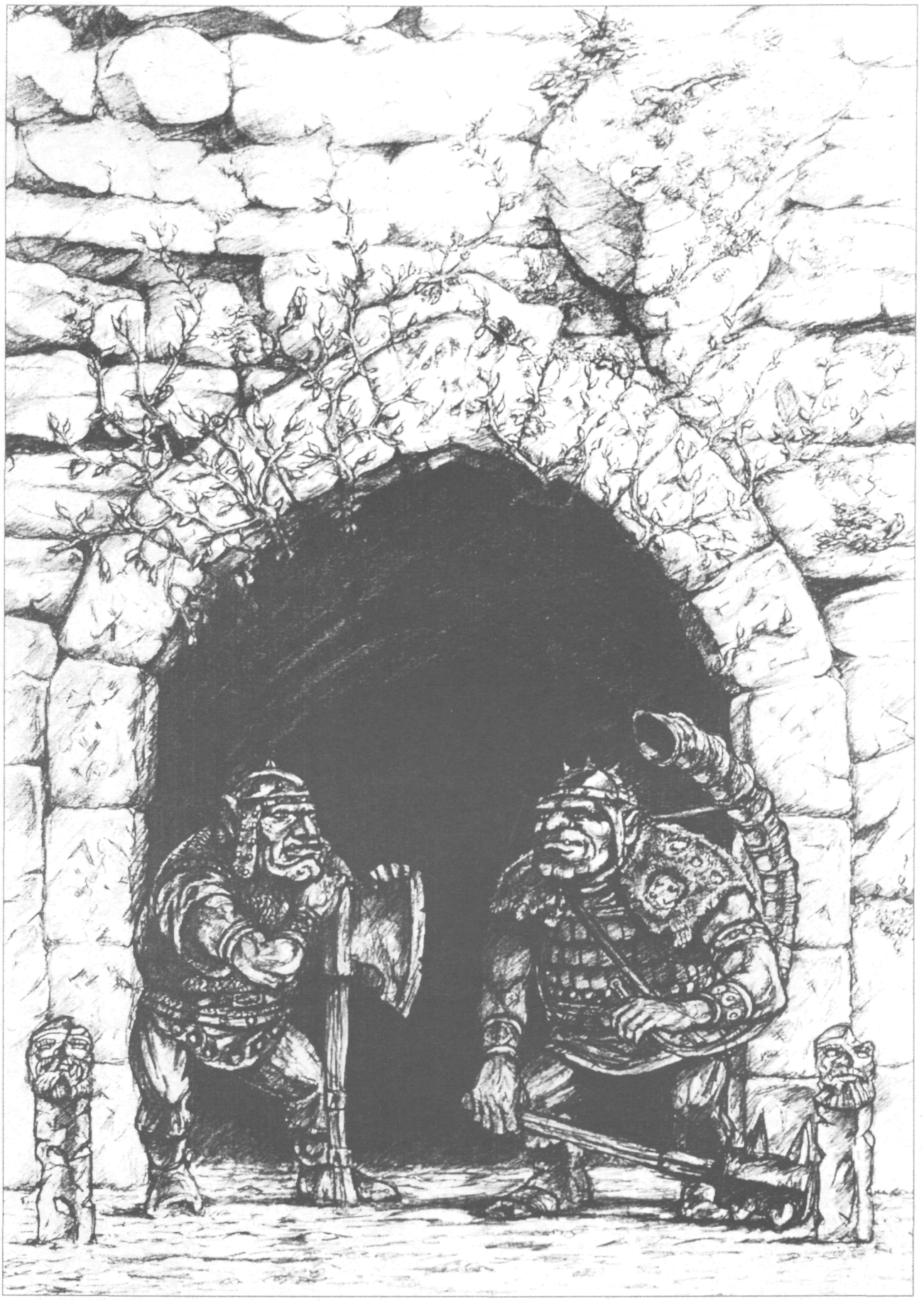
Krasnoludzcy kapłani spakowali tyle skarbów i relikwii, ile zdołali, i wysłali je w bezpieczne miejsce. Niektóre przedmioty były jednak zbyt duże lub nieodłącznie związane ze świątynią, by je wynieść. Pomimo groźby, że mogłyby wpaść w łapy orkowych świętokradców, kapłani nie potrafili ogołocić przybytku całkowicie. Byłoby to zdradą ich wiary.

Dlatego postanowili chronić relikwie jak najlepiej. Świeccy kapłani skonstruowali liczne drobne pułapki, mające zniechęcić intruzów do badania jaskiń, podczas gdy czarodzieje stworzyli wokół niższej świątyni magiczną sieć obronną. Jej działanie opierało się na przywołaniu istoty z wnętrza czczonej przez nich Ziemi, która miała pozostać tu na straży na czas ich nieobecności. Krasnoludy zablokowały następnie główne wejście na niższy poziom i ostatecznie powróciły do swych rodowych siedzib na południu.

A co się stało z Kryształem Ziemi? Zaczął emanować poświatę wskazującą, że zbliża się jeden z jego braci. Z głębokim przerażeniem krasnoludzcy przywódcy pojęli, że orki mają ze sobą Kryształ Mocy!

Zorganizowano desperacką obronę. Zdecydowano raczej zniszczyć Kryształ Ziemi, niż ryzykować, że wpadnie w łapy orków. Ale jak? Kapłani próbowali wykorzystać do cna jego moc, przywołując niezmiernie potężnego żywiołaka. Ta istota, o imieniu Xhardja, miała zniszczyć lub wynieść kamień, gdyby orki zdobyły świątynię.

Jednak rzucenie czaru przywołującego nie przebiegło w sposób perfekcyjny – Kryształy Mocy zostały po części stworzone przez Chaos i działały w sposób nieco nieprzewidywalny. Xhardja został uwięziony na dolnym poziomie świątyni i nie miał takiej swobody poruszania, jaką kapłani zamierzali mu dać. Na dodatek siła przywołująca spowodowała pęknięcie ścian jaskiń, ciągnące się w dół na niższe kondygnacje. Tym samym pokrzyżowany został plan kapłanów, pragnących zamknąć jaskinie przed intruzami. Niemniej jednak orki nie znalazły wewnętrznej kaplicy i Kryształ Ziemi pozostawał bezpiecznie ukryty.



Kiedy Torgoch nauczył się posługiwać Kryształem Ognia, przypomniał sobie, jak klejnot zaświecił, gdy po raz pierwszy znalazł się w świątyni. Wódz domyślił się, jak blisko był zawładnięcia dwoma kamieniami, więc zdecydował się tam powrócić, aby odnaleźć drugi artefakt. Ale w owym czasie jego obsesja na punkcie Kryształu Ognia sprawiła, że zaniedbywał już swoich wojowników, którzy dezerterowali. W momencie, gdy Torgoch stał się w pełni świadom, że w świątyni był drugi Kryształ Mocy, nie posiadał już sił aby odbyć podróż powrotną. Tak więc postawił wszystko na jedną kartę, rzucając z pomocą swego kamienia, wyzwanie bogom orków. Jak mogliśmy przekonać się w przygodzie **Ogień w górach**, doprowadziło go to do zguby.

Torgoch pozostawił w świątyni garnizon składający się z małej grupki ogrów najemników i dużej liczby goblinów. Ich potomkowie wciąż zamieszkują tunele kompleksu, choć ich sytuacja trochę się zmieniła.

Orkowy dowódca, którego Torgoch uczynił odpowiedzialnym za załogę, został zabity i zjedzony przez ogry podczas drobnej sprzeczki. Pozbawione zwierzchnika stwory utworzyły wkrótce dwa oddzielne i wrogie sobie obozy. Gobliny pozostały w ciaśniejszych miejscach, gdzie ogry nie mogły im zagrozić – ponieważ, jak to było do przewidzenia, wielkoludy potraktowały swych sąsiadów jako awaryjne zapasy żywności. Ogry zbadały świątynię na tyle, na ile potrafiły, zjadając przy tym gobliny, gdziekolwiek się na nie natknęły. Ze stabilną populacją tych ostatnich świątynia zapewniała godziwe zapasy pożywienia, więc olbrzymy, tak jak obiecały, zdecydowały zaczekać na powrót orków.

Mijały dziesiątki lat, lecz pracodawcy się nie zjawiali. Pierwotna załoga wymarła, a jej następcy – dla których świątynia była jedynym domem, jaki znali – utworzyli wspólnotę. Od czasu do czasu jeden czy dwóch śmiałych młodzieńców wyruszało na poszukiwanie przygód i nowych rodzajów pożywienia – a wieść o tej jaskini pełnej niezliczonych, jadalnych goblinów rozniosła się wśród ogrów-najemników po całym Starym Świecie. Z czasem do kompleksu zaczęli ściągać goście.

Podczas eksploracji grot ogry natknęły się na wiele rzeczy, których nie rozumiały. Penetrując górne poziomy kompleksu, domyśliły się, że było to święte miejsce. Pod koniec krótkich, ale krwawych wojen domowych, które zachwiały Imperium, ich uczestnik – przywódca najemników, ogr o imieniu Kartagg Gryzikoń – nawoływał tu do walki na rzecz jednego z drobnych monarchów Księstw Granicznych. Widziawszy uprzednio, jak jego ludzcy pracodawcy modlą się w kościołach, starał się ich naśladować. Najpierw zdjął zbroję, obmył się i złożył w świątyni ofiarę z jedzenia, prosząc bogów, by mógł zdobyć chwałę w nadchodzących bitwach.

Inne ogry były zdumione – zarówno faktem, że Kartagg zostawił na ołtarzu ponad połowę swego jedzenia, jak i wszystkim innym, co zrobił – dlatego poczuły ulgę, gdy następnego dnia wyruszył ze swym wojskiem w drogę. Wcześniej już osądziły, że „z niego bardziej czowjek, wienc cza siem go posbyć". Zaledwie tydzień później zaczęły napływać wieści o jego wielkich zwycięstwach, podczas których Kartagg zdobył swój przydomek, z którego słynie do dziś. Fama o świątyni rozeszła się między najemnikami, przekazywana z ust do ust, i miejsce to zaczęło przyciągać ogry z całego Starego Świata.

Opowieść o Korschnerze

Poza ogrami i goblinami świątynię zamieszkuje człowiek – czarodziej imieniem Korschner, a raczej to, co z niego pozostało.

Korschner odwiedził świątynię we wczesnych latach ogrowej bytności. Dał stworom solidną łapówkę, więc pozwoliły mu w spokoju przeszukać jaskinie.

Czarodziej przybył tu w poszukiwaniu odpowiedzi na intrygujące go przez lata pytania związane z magią ziemi. Brak tych odpowiedzi powstrzymywał postęp nad końcowymi stadiami pracy o pewnych przedłużających życie rytuałach, którymi się zajmował. Czarodziej zdołał uzyskać sporo potrzebnych informacji z porzuconych manuskryptów, znalezionych w dawnym mieszkaniu krasnoludzkich kapłanów (lokacja 10 na mapie świątyni).

Korschner czytał i z entuzjazmem odszyfrowywał dokumenty, a zapamiętawszy je, niszczył oryginały, żeby już nikt nie zdołał odkryć zawartych na ich kartach tajemnic. Dopiero potem zdecydował się dokończyć badania nad rytuałami, które poprzez zjadanie istot żywych pozwoliłyby mu przedłużać własne życie.

Korschner zaryglował drzwi do pracowni, a następnie rzucił czar strażniczy, mający zapobiec przerwaniu obrzędu. Potem wyjął miksturę (zawierała ona destylowany ekstrakt z kilku stworzeń) i przygotował zaklęcie. I właśnie w tym momencie nadeszła para ogrów-strażników, chcących zobaczyć, co robi. Nie mogąc otworzyć drzwi, wielkoludy zrobiły w nich dziurę i dostrzegły czarodzieja w stanie transu. Doszły do wniosku, że działa tu jakaś magia i – mimo faktu, że Korschner zapłacił im szczodrze ledwie godzinę wcześniej – wyraźnie im się to nie spodobało. Jeden z ogrów rzucił toporem w nieruchomego elementalistę, zabijając go, zanim mag zdołał dokończyć czar. Ciało czarodzieja pozostaje odtąd w tej sali, schnąc i ulegając rozkładowi. Ogry trzymają się z dala od tego miejsca, gdyż boją się i nie ufają magii, a nią przecież parał się Korschner.

PODEJŚCIE DO ŚWIĄTYNI

W ten sposób śmiałkowie dotarli do końca żmudnej podróży. Świątynia Kadar-Helgad leży w zasięgu ich wzroku, wiadomo też, że kryje się w niej przedmiot stanowiący cel poszukiwań. Poza tym właśnie stało się jasne, że miejsce to wcale nie jest opuszczone. Powstaje pytanie – jak dostać się do środka, znaleźć drugi Kryształ Mocy i ujść z życiem, by móc potem dzielić się z wnukami opowieścią o przygodach?

Mieszkańcy świątyni

Jeśli bohaterowie poświęcą trochę czasu na obserwację świątyni, zamiast od razu popędzić do środka z wyciągniętymi mieczami, mogą się upewnić, że przyjdzie im walczyć tylko ze stałymi jej mieszkańcami. Opisano ich w części *Charakterystyki*. Frontalny atak spotka się z najmniejszym oporem w nocy, kiedy jedynie strażnicy nie będą spali.

Zawsze istnieje szansa, że w świątyni mogą przebywać jacyś goście. Ponieważ jednak kilka dodatkowych ogrów może zdecydować o życiu lub śmierci bohaterów, Tobie pozostawiamy podjęcie decyzji, ile ich będzie. Jeśli drużyna jest słaba, w świątyni może gościć tylko jeden czy dwóch pielgrzymów. Jeżeli grupa jest silna, możesz zwiększyć liczbę ogrów – na przykład stwierdź, że trwa zjazd najemników z okazji weselnej imprezy. Wszyscy goście oraz kapłani będą przebywać w samej świątyni (lokacja 11), więc jest prawdopodobne, że nie usłyszą, jeśli u wejścia do jaskiń wybuchnie jakieś drobne zamieszanie. Co parę miesięcy, w czasie pełni księżyca, następuje wymiana załogi, dlatego istnieje 30% szans, że przybywający wówczas osobnicy to nowe straże. Oznacza to, że owej nocy jest ich dwa razy więcej.

Aktualnie „kapłanem" świątyni jest Rothnogg i to jemu oraz jego przyjaciołom drużyna musi stawić czoło, kiedy tu dotrze. Działania grupy Rothnogga zależą w dużym stopniu od Twojego uznania, aczkolwiek w tekście podajemy wskazówki na ich temat wraz z odnośnikami dotyczącymi charakterystycznych miejsc i przedmiotów. Ogry stanowczo nie należą do genialnych stworzeń, ale nie są również głupie – wychowywały się w kulturze, która uważa wygrywanie walk za umiejętność niezbędną do przeżycia i dzięki temu mogą sprawić zbyt pewnym siebie śmiałkom kilka niespodzianek. Zasadniczo powinieneś traktować ogry tak, jak własnych bohaterów – zorganizują zaciekłą obronę, podczas której ujawnią się ich charaktery – każdy zareaguje indywidualnie w danej sytuacji. Nie czyń z nich bezmyślnego mięsa armatniego ani wszechobecnych narzędzi nieomylnego, wszechwiedzącego Mistrza Gry.

Gościem świątyni może być zarówno jeden ogr, jak i herszt najemników ze swoim wojskiem. Jeśli czujesz się szczególnym okrutnikiem, nawet dwa szczepy ogrów mogły zebrać się akurat na weselu. Nawet gdyby Cię kusiło rozegrać wydarzenia przy dużej nierównowadze sił, bądź ostrożny, by nie posłać bohaterów na pewną śmierć – drużyny rozwiązujące wszystkie problemy za pomocą miecza mogą potrzebować słabszego przeciwnika niż te, potrafiące używać śmiałego podstępu. Sugerujemy, by z gości uczynić czynnik, który można wykorzystać, jeśli gra przebiega zbytnio na korzyść graczy lub go pominąć, gdy mają oni dość tarapatów.

Różne rozwiązania

Podchodząc do świątyni, bohaterowie mają do wyboru trzy opcje: frontalny atak, potajemną infiltrację oraz blef.

„Naprzód!"
Zaleta tego podejścia to szybkość i prostota; wada... lepiej, żeby śmiałkowie byli w stanie przebić się przez dużą gromadę mocno rozgniewanych ogrów.

„Cicho sza!"
Pomimo obecności czujnych wartowników, grupa śmiałków ma możliwość wślizgnięcia się do wnętrza kompleksu. Warto wspomnieć, że ogry zazwyczaj nie doceniają ludzi ani innych „chudych", dlatego nawet gdy bohaterowie zostaną odkryci, potwory potraktują tę sytuację raczej jak zabawę w kotka i myszkę, a nie jako napad prawdziwych wojowników. Zadanie strzeżenia wejścia





stanie się wtedy dla nich wspaniałą grą w chowanego, w której nagrodę stanowi uciekający posiłek. Podczas podchodów stosuje się normalne reguły dotyczące skradania się, ukrywania i nasłuchiwania. Takie podejście do świątyni zapewni bohaterom kilka naprawdę emocjonujących godzin.

„My tylko z wizytą"
Ostatecznie, świątynia służy nadal jako miejsce kultu i bohaterowie mogą spróbować dostać się do środka blefując, że są pielgrzymami. Niezły pomysł pod warunkiem, że ich pieniądze oraz zapasy świadczą o tym, iż od dłuższego czasu są w drodze. Poza tym drużyna musi przygotować się na niezliczoną ilość kiepskich dowcipów oraz spontanicznych i bolesnych (chociaż w zamyśle nie *śmiertelnych*), niewybrednych żartów. Wyobraź sobie ogrów jako gromadę marynarzy lub rugbistów, urządzających balangę przy dziesięciu skrzynkach piwa, na której pojawi się grupa cherlaków w postaci bohaterów. Nieomal „jowialne" znęcanie się nad słabszymi pasuje do tej sytuacji jak ulał.

Jeśli śmiałkowie spróbują przekupić strażnika, niech wyjmie on „ogrowego grosza", a potem zażąda równowartości jego wagi! Cena jest do wynegocjowania, szczególnie jeżeli bohaterowie zwrócą uwagę na względnie nieduże własne wymiary. Ogr w końcu zgodzi się na podwójną sumę, jaką śmiałkowie z początku zaproponowali (lub na jakąkolwiek cenę, która wyda Ci się uczciwa – plus troszeczkę).

„Potrzebujecie nas"
Postacie obdarzone dużą wyobraźnią mogą pomyśleć o ofiarowaniu ogrom swoich usług jako zapłaty za dostęp do kompleksu. W odpowiedzi na pytanie *Czy istnieje coś takiego, co możemy dla was zrobić?*, większość potworów natychmiast pomyśli o zjedzeniu – najpierw zapasów żywności i koni bohaterów, a potem ich samych.

Odrobina sprytnej perswazji może jednak przekonać ogry, by spojrzały na „chudych" jak na przyjezdnych likwidatorów, mogących dostać się tam, gdzie potwory się nie zmieszczą – na przykład do kwater goblinów. Ogry mają już dość goblinów plądrujących ich zapasy, ale nie mogą się wcisnąć do ich pomieszczeń i raz na zawsze zrobić porządek z tymi małymi skur...kami. Jak dotąd, zadowalają się zjedzeniem każdego powolnego, nieostrożnego goblina, którego dadzą radę złapać. Bohaterowie mogą spróbować wmówić Rothnoggowi, by zezwolił im na wstęp do świątyni w zamian za wytępienie goblinów. Udany test **Ogd** w połączeniu z powyższą sugestią pozwoli im to osiągnąć, ale możesz co godzinę wykonywać rzut kośćmi, aby sprawdzić, czy kapłan się nie rozmyśli – gobliny są ostatecznie dla ogrów stałym źródłem pożywienia. Każdorazowo, gdy to sprawdzasz, Rothnogg ma 50% szans na zmianę zdania, co dla naszych bohaterów może się okazać bardzo kłopotliwe.

Istnieją także problemy związane z Korschnerem – martwym czarodziejem w zamkniętej komnacie – oraz dziwnym błotem, wypełniającym niższe poziomy. Są to sprawy, które niepokoją ogry, ale gospodarze jaskiń nie mają zbytniej ochoty wyjaśniać ich sami. Poznanie tych problemów i oferta ich rozwiązania mogą również zapewnić śmiałkom dostęp do świątyni.

Jedna przysługa...

Jeśli postacie osiągną sukces w negocjacjach z ogrami, otrzymają pozwolenie zbadania świątyni, aczkolwiek Rothnogg lub jakiś inny ogr-senior będzie im towarzyszył na obszarach, które stwory zamieszkują. Prośby o pomoc skierowane do wielkoludów zostaną zignorowane lub delikatnie odrzucone z komentarzem, że śmiałkowie mieli już dość szczęścia, bo nie zostali zjedzeni, więc nie powinni przeciągać struny. Prośby o informacje spotkają się ze wzruszeniem ramion i pustym spojrzeniem, chyba że pytanym będzie Rothnogg lub Grathyagg – ta dwójka może wspomnieć historię o Brolgocie i Orgaddzie.

Brolgoth i Orgadd wyruszyli jakiś miesiąc temu, aby zbadać niższe poziomy kompleksu. W nadziei zaskoczenia goblinów, zdecydowali się przecisnąć w dół przez szyb. Kilka innych ogrów stanęło na górze z przygotowanymi linami, mając wciągać na nich ofiary przeznaczone do zjedzenia. Zgromadzeni u wylotu szybu usłyszeli najpierw łoskot, a później głos dwójki ogrów. Mówili, że przelecieli obok jaskini goblinów i wylądowali niżej, w jakiejś wypełnionej błotem sali.

Po kilku chwilach dobiegł stamtąd straszny hałas, który równie nagle się urwał. Potem wszystko ucichło, a o obydwu ograch więcej już nie słyszano. Pozostałe stwory przyjęły – zresztą całkiem słusznie – że Brolgoth i Orgadd nie żyją.

Oprócz tej informacji Rothnogg posiada jeszcze w swoich kwaterach kilka skrawków starodawnych dokumentów (*Pomoce dla graczy nr 5-6*). Jeśli bohaterowie wywrą na nim odpowiednie wrażenie i jeśli sobie przypomni, gdzie trzyma dokumenty (rzecznik drużyny musi wykonać udany test **Ogd,** zaś Rothnogg – **Int**), może dać je śmiałkom.

EKSPLORACJA ŚWIĄTYNI

Mimo że świątynię stworzono w naturalnym systemie jaskiń, krasnoludy dodały tu kilka pomieszczeń, a także przerobiły bądź powiększyły już istniejące. Niektóre komory wciąż zachowują pierwotny wygląd, lecz większość przebudowano, nadając im regularne kształty. Wszystkie korytarze kompleksu mają 3 metry wysokości, zaś sale 3,6 metra, chyba że objaśnienia w tekście mówią inaczej. We wszystkich tunelach i pomieszczeniach znajduje się gładka, kamienna podłoga. Na obszarach o regularnych kształtach wygładzono również ściany i sufity oraz pokryto je cienką warstwą tynku. Tereny nie poddane obróbce mają łukowate sklepienia z nagich skał.

Wszystkie drewniane sprzęty na obszarach nie zamieszkanych zaczęły już gnić, zaś te w miejscach uczęszczanych zostały w miarę możliwości naprawione przez ogry (choć kiepsko to wyszło). Większość wiszących w różnych miejscach tkanin jest cokolwiek zapleśniała, a żywność oraz inne łatwo psujące się towary źle znoszą panującą w jaskiniach wilgoć. W dziewiczych oraz mniej uczęszczanych tunelach i komorach rosną mchy i porosty. Można także zaobserwować właściwe dla tych miejsc insekty. W całym kompleksie, szczególnie na jego niższych poziomach, unosi się wilgotny zapach stęchlizny – choć ogrom, sądząc po ich apetycie, zdaje się to nie przeszkadzać.

Drzwi na terenie kompleksu są solidnej konstrukcji – z drewna, z żelaznymi okuciami – ale wiele z nich już przegniło, gdyż ostatni raz wymieniano je przeszło sto lat temu (mają one **Wt** 4 i **Obr** 10; jeśli wolisz, możesz ustalić **Obr** każdych drzwi oddzielnie, rzutem 3k6). Wszystkie dadzą się zamknąć od wewnątrz (kierunek, w którym się otwierają, odnotowano na mapie). Poza przypadkami podanymi w tekście, sam możesz decydować, które są zaryglowane – będzie to zależeć od rozwiązania, na jakie zdecydują się bohaterowie podchodząc do kompleksu, oraz od taktyki przyjętej przez ogry.

Ustęp *Poruszanie się po świątyni i dane na temat walki w jej wnętrzu*, znajdujący się na końcu tej książki, podsumowuje wpływ ograniczonej przestrzeni na omówione w nim aspekty gry. Obszary traktowane jako standard, prezentujemy poniżej. Informacje zawarte w ich opisach należy stosować do wszystkich lokacji na terenie świątyni, chyba że objaśnienia w podrozdziałach *Poziom górny* i *Poziom dolny* mówią inaczej.

Korytarze

Standardowy korytarz ma 0,9-1,2 metra szerokości i 3 metry wysokości – sporo miejsca dla krasnoluda, trochę ciasno dla przedstawicieli innych ras, szczególnie gdy zamierzają tu walczyć. Pochyłe tunele opadają w stosunku 1:2 (pod kątem 30°).

Ogry ledwie mieszczą się w głównych korytarzach. Ich głowy muskają sufit, a ramiona dotykają każdej ściany. Ominięcie ogra w tak ciasnej przestrzeni jest niemożliwe – będzie trzeba go powalić i po nim przejść. Warunki w świątyni działają wyraźnie na niekorzyść olbrzymów – z powodu swych rozmiarów stwory mają poważne ujemne modyfikatory do poruszania się po kompleksie, a także – podczas walki – do niektórych cech.

Schody

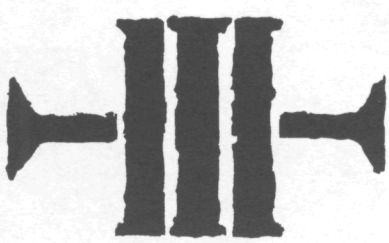
Schody mają w przybliżeniu te same wymiary, co korytarze. Są „wychodzone" pośrodku przez setki krasnoludzkich stóp i każda postać, która na nich walczy lub porusza się z prędkością większą niż *ostrożnie*, musi wykonać test *Ryzyka*, inaczej upadnie i przez następną rundę leży *przewrócona*. Schody opadają mniej więcej w stosunku 1:1 (pod kątem 45°).

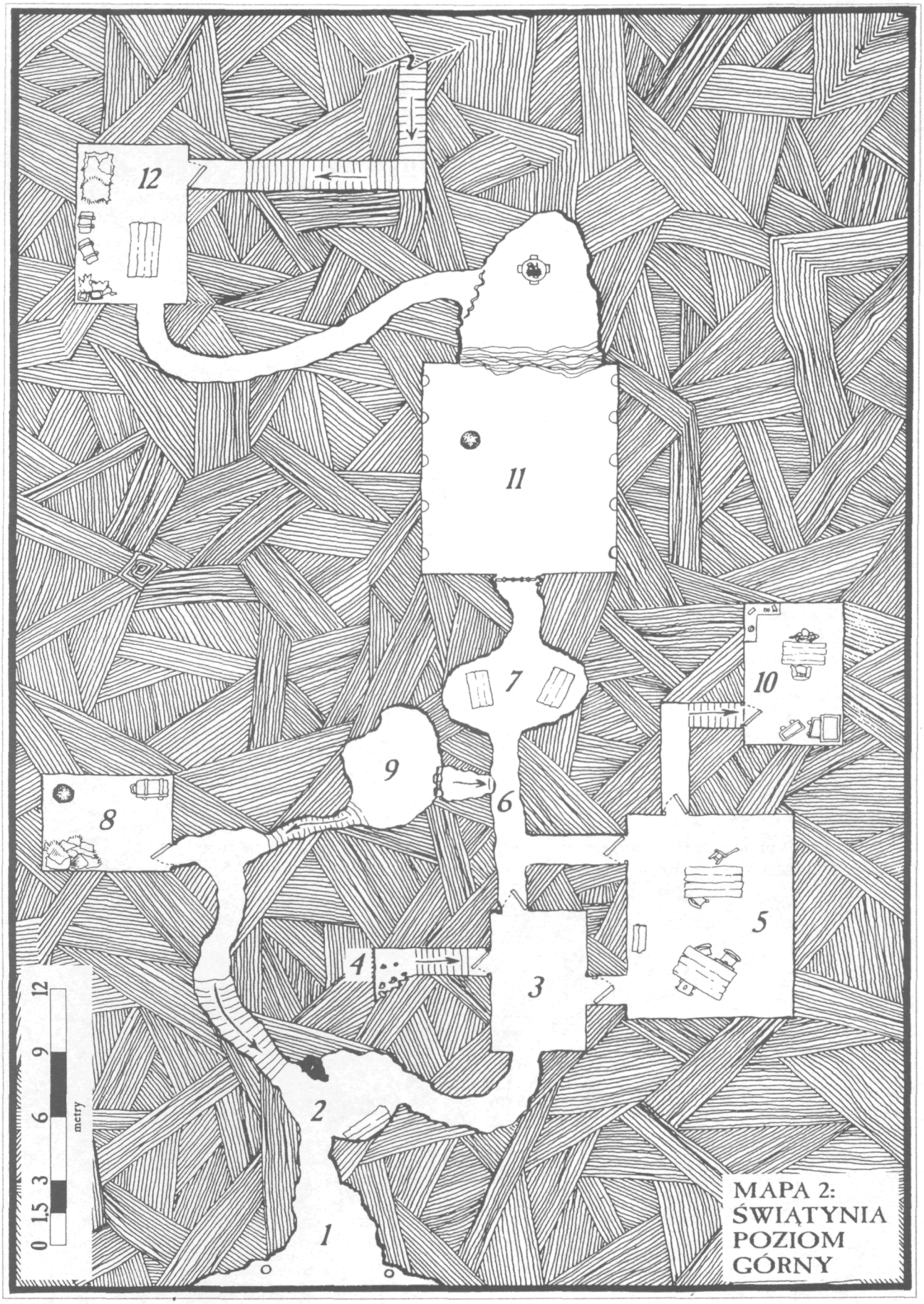
Pomieszczenia

Wszystkie sale i komory w świątyni mają sufit na wysokości 3,6 metra, chyba że opisy stosownych lokacji mówią inaczej.

Oświetlenie

Wszystkie lokacje na terenie świątyni nie są oświetlone, chyba że jest to wyraźnie podkreślone w opisie miejsca.





MAPA 2:
ŚWIĄTYNIA
POZIOM
GÓRNY

POZIOM GÓRNY

1. Wejście

Wejście do świątyni ma około 6 metrów wysokości. Od góry częściowo zakrywają je pnącza. Po obu jego stronach stoją wysokie na 1,2 i szerokie na 0,3 metra kamienne słupy, zwieńczone rzeźbionymi, krasnoludzkimi głowami – krasnoludy oraz postacie o umiejętności *teologia* rozpoznają je po udanym teście **Int** jako głowy Grungniego. Dwa uzbrojone ogry przechadzają się w korytarzu. Jeden z nich, poza swoim normalnym ekwipunkiem, dzierży duży róg.

Całe wejście, włącznie z kolumnami i głowami, było systematycznie obtłukiwane przez obecnych mieszkańców świątyni. Tu i tam wprawny bohater może rozróżnić fragmenty starodawnych inskrypcji w tajemnym języku krasnoludzkim, ale nie ocalały niemal żadne napisy, mające jakikolwiek sens. Wszystko pokrywa gruba warstwa orkowego graffiti. Możesz zaimprowizować, co tam nabazgrano (jeśli bohaterowie zechcą to dokładniej zbadać) – generalnie, gryzmoły dotyczą waleczności Przymierza Krwawego Topora i braku męstwa u krasnoludów; jest też kilka komentarzy na temat

Uprzejmość

Współpraca z ogrami – każdy, kto wynajmował je jako najemników, zapewne wie – może być ciężką próbą. Uprzejmy ogr w stosunku do swych towarzyszy postępuje instynktownie, ale dla mniejszych ras zniesienie tego, co owe wielkoludy nazywają dobrymi manierami, może być trudne. Praktyczna zasada – staraj się zmaksymalizować przydatność stwora, jednocześnie nie zwracając uwagi na własne poczucie smaku. Pochlebstwa pomagają, choć większość ogrów zakłada z góry, że należą im się pochwały i często nie potrafi zrozumieć subtelnej konwersacji.

Składanie ofiar

Zanim w świętym miejscu ogrów przedstawi się propozycję złożenia ofiary, należy się upewnić, że wszyscy strażnicy, kapłani, ministranci itd. są syci. Inaczej jest prawdopodobne, że podarunek (a nawet sami ofiarujący) zostanie zjedzony. Jeśli chodzi o sam dar, stwory preferują przedmioty o dużej wadze oraz rzeczy niezwykle barwne i błyszczące. Znaczenie ma także stosowność ofiary względem danego bóstwa, więc w tej sytuacji ponownie spryt oraz intelekt przydają się bardziej niż poetycka subtelność. Jeśli ogry są w złym nastroju lub szczególnie nie lubią ofiarodawcy, mogą odrzucić dar jako niegodny (nie zapominając, oczywiście, go zjeść), chyba że jakaś pokusa zdoła ich nakłonić do zmiany zdania.

Łapówki

Ogry, oczywiście, używają tych samych pieniędzy, co wszystkie inne rasy. Nie mają zwyczaju bicia własnych monet, w handlu pomiędzy sobą zamiast waluty używają jedzenia. Lubią jednak robić obcym kawał na temat „ogrowych pieniędzy". Używają w tym celu dużego miedzianego krążka (często są to rozpłaszczone spodki, jakich używają ludzie) z wyrytym jakimś wzorem. Wówczas z kamienną twarzą wmawiają laikom, że jest to „ogrowy grosz", najmniejszy nominałem z „ogrowych pieniędzy". Nie trzeba mówić, że jego równowartość w „tych drobnych, małych dukatach" wynosi tuziny, a nawet dziesiątki tuzinów monet.

Standardy etykiety ogrów (wg przekładu profesora Wernera Bermanna z Uniwersytetu w Nuln), rozdział: W świątyniach

woni ciała oraz nawyków rozmaitych orków. Nad wejściem znajduje się pojedynczy, nierówno wyrzeźbiony symbol, wyryty w skale na głębokość około piętnastu centymetrów. Postacie posiadające umiejętność *czytanie i pisanie w języku grumbarth*, względnie *czytanie i pisanie* łącznie z *uzdolnieniami językowymi*, mogą rozpoznać w nim piktogram ogrów, oznaczający „smaczne" lub „dobre do zjedzenia" – stosowne tłumaczenie w tych warunkach powinno zabrzmieć: „odpowiednie miejsce na pobyt".

System alarmowy
Pomimo obtłuczeń, wyrzeźbione na kolumnach krasnoludzkie głowy wciąż spełniają funkcję, dla wykonywania której je stworzono i zaczarowano. Jeżeli jakakolwiek żywa istota o wzroście ponad 60 centymetrów zbliży się do nich na odległość 10 metrów, zaczynają krzyczeć w starożytnym krasnoludzkim języku, pozdrawiając i prowokując zarazem.

Każda postać mówiąca językiem khazalid zrozumie sedno przesłania, choć zredagowano je w bardzo archaicznej formie. Osoby nie znające tej mowy, usłyszą strumień gardłowych dźwięków:

Bzukur valkmur brezuntraa, Kadar-Helgad akfaur vurklar.

Witaj gościu. Przedstaw się i powiedz, co sprowadza cię do świątyni Kadar-Helgad.

Niemal każda odpowiedź w języku khazalid wystarczy, aby wywołać odzew:

Valkmau Khazid ukktakhjaertetter, juntradd junne stojurskruynur med karakkubredur stensjuppiker frouyden.

Witaj krasnoludzie o szczerym sercu. Wejdź do wielkiej świątyni i pozostawaj w pokoju trwałym niczym skały tych gór.

Odpowiedź w jakimkolwiek innym języku spowoduje odzew:

Okkundra tjuvur. Geskaw laer zdoetmud stenstalsilska okk Khazidergod vuppner.

Nie znamy cię. Odejdź lub dosięgnie cię gniew kamienia, stali i silnych krasnoludzkich rąk.

Głowy są jedynie rodzajem magicznego dzwonka i nie posiadają innych mocy. Pozdrowienie ich w należyty sposób było częścią rytuału, jakiego oczekiwano od gości świątyni w dawnych czasach, a teraz nic i nikt nie jest w stanie spełnić wygłaszanych przez nie gróźb. Jeśli bohaterowie wolą wierzyć, że jest inaczej, mają do tego pełne prawo. Jakimś sposobem głowy wciąż funkcjonują. Jedynym problemem jest w zasadzie fakt, że wydawane przez nie głosy są donośne i można je usłyszeć w bliżej położonych obszarach świątyni (lokacje 1-9).

Lokacja	Słyszalność głosów	Szanse usłyszenia
1-3	*głośno*	100%
4-6	*normalnie*	60%
7-9	*cicho*	30%

Umiejętności takie jak *czuły słuch* tradycyjnie modyfikują szanse usłyszenia wszelkich hałasów. Zamknięte drzwi redukują natężenie dźwięku o jeden poziom (tj. głośny staje się normalnym, normalny – cichym, cichy – całkowicie niesłyszalnym).

Unikanie alarmu
Jeśli bohaterowie zdecydują podkraść się do świątyni, ten niewielki, magiczny system alarmowy może sprawić im nieco problemów. Oto kilka sposobów, przy pomocy których można go obejść.

Słupy strażnicze nie reagują na osoby wychodzące z wnętrza jaskiń, więc można wspiąć się na ścianę urwiska trochę dalej, przejść trawersem do miejsca nad portalem i zeskoczyć stamtąd do korytarza wejściowego.

Słupy nie reagują na istoty poniżej 60 centymetrów wzrostu, dlatego osoba umiejąca zmieniać kształty może je „oszukać", przyjmując postać małego zwierzęcia. Jakakolwiek magia, która pozwala zmniejszać gabaryty postaci do podobnych rozmiarów, także może ustrzec bohatera przed wykryciem.

Jeśli śmiałkowie ugrzęzną na dobre przy wejściu do świątyni, a Ty zechcesz być dla nich miły, możesz zarządzić, że słupy reagują na *istoty dwunożne* tylko od wysokości 60 centymetrów. Głowy zignorują więc wszystkie postacie, które czołgają się w stronę świątyni. Bohaterowie będą jednak musieli domyśleć się tego sami. Jeśli zezwolisz na tę opcję, staraj się oddać atmosferę czołgania się przez pole minowe, na którym w każdej chwili może dojść do wybuchu...

Straże przy wejściu
Dwa trzymające straż ogry przebywają tutaj cały czas. Mają niezwykle duży, wykonany z brązu róg i zadmą w niego, jeśli zauważą intruzów. Jego dźwięk jest słyszalny w całej świątyni, więc po dwóch rundach zaczną nadciągać posiłki w następującej kolejności:

Runda	Przybywają
3	ogr strażnik z lokacji 2
5	Grathyagg z lokacji 4 (tylko w nocy)
6	ogry strażnicy z lokacji 5 (trzech w dzień, dwóch w nocy)
8	ogry z lokacji 7 (jeden strażnik + Hradyagg w dzień, dwóch strażników w nocy)
9	Hradyagg z lokacji 9 (tylko w nocy)

Jeśli bohaterowie atakują kompleks, stosując taktykę „uderzyć i uciec", a chcesz wywrzeć na nich presję czasu, możesz zarządzić, że głos rogu straży usłyszały w górach ogry zmierzające właśnie do świątyni. Dotarcie na miejsce zajmie im jeszcze k4+2 godziny – a gdy przybędą, lepiej, by śmiałków już tu nie zastały...

Jeżeli bohaterowie spróbują dostać się do świątyni stosując jakąś sztuczkę, będą musieli najpierw przegadać obu wartowników przy wejściu. Do dyskusji przyłączy się również strażnik z lokacji 3 i cała trójka zacznie wymieniać uwagi w grumbarth (język ogrów), chichocząc od czasu do czasu.

2. Wartownia

Jeden z trzech ogrów-strażników siedzi tu na starej ławie, znajdującej się pod wschodnią ścianą. Pozdrawia gości, kieruje ich do świątyni, odbiera wiadomości itd. Jeśli bohaterowie próbują dostać się do wnętrza blefując, przyłącza się on do ogrów z lokacji 1 podczas ich konwersacji ze śmiałkami.

W rozwidleniu korytarzy prowadzących do lokacji 3 oraz 9 wystaje ze ściany bryła gładkiej, czarnej skały. Wszystkie ogry przybywające z wizytą dotykają jej, wierząc, że dziwna substancja jest święta i przyniesie im szczęście. Mieszkańcy nie zawracają sobie tym głowy.

Skała jest jedynie geologiczną osobliwością – postacie z umiejętnością *górnictwo* uświadomią to sobie po udanym teście **Int**. *Wykrycie magii* nie ujawnia wokół niej żadnej magicznej aury.

3. Spiżarnia

W tym pomieszczeniu znajdują się świątynne zapasy. Ich ilość zależy od tego, kiedy ostatnio przebywali tu goście, przeważnie jednak spiżarnia jest wypełniona od podłogi aż po sufit workami, beczkami i skrzynkami. Mogą tu nawet leżeć ciała koni, wilków i goblinów zabitych w dolinie. Masz teraz dobrą sposobność pokazać graczom, jak urozmaicona może być dieta ogrów – jeśli chcesz umieścić tu kilka drewnianych wiader, kół od wozu, świec, strzępów ubrania, kawałków skórzanego pancerza, ćwierćkilowych woreczków pieprzu oraz innych pozornie niejadalnych przedmiotów – nie krępuj się.

4. Zatarasowane schody

Skalny zawał wywołany przez krasnoludy przed opuszczeniem świątyni pokrywa wokoło całą kondygnację (3,6 metra wysokości, licząc od półpiętra). Materiał skalny nie jest tu tak zbity, jak ten, którym umocniono ściany, ale przekopanie się tędy do niższego poziomu zajęłoby mimo wszystko dużo czasu. Każda postać z umiejętnością *górnictwo* uświadomi sobie, że mniej więcej sześciu ludzi posiadających odpowiednie narzędzia oraz wiedzę, mogłoby oczyścić 3 metry terenu dziennie.

Kiedy Grathyagg nie pracuje w świątyni, półpiętro przed zwaliskiem kamieni służy mu za miejsce do spania i odpoczynku. Na podeście leży sterta brudnych futer i łachmanów. Zazwyczaj gdzieś pośród nich walają się stare, kilkudniowe resztki jedzenia. Stopnie przy zwalisku śmierdzą tak, jakby ogr załatwiał się między skałami. Za jednym z kamieni ukryta jest sakiewka zawierająca 17 szylingów i 23 pensy.

5. Kwatera ogrów

To pomieszczenie służy za mieszkanie dla pięciu ogrów-strażników (czasami także dla gości), a wszyscy lokatorzy używają go jako stołówki. Stwory śpią tu pośród sterty futer, worków oraz innych rupieci porozrzucanych pod ścianami.

Na środku izby stoją dwa duże stoły, oba mocno porysowane i wyżłobione, otoczone piętnastoma krzesłami i stołkami w rozmaitym stanie. Większość z nich sklecono prowizorycznie, więc ledwo utrzymują ciężar użytkowników. Na stole leżą metalowe i drewniane talerze (które są czyste tylko wtedy, gdy ogrom się naprawdę nudzi), kilka noży, łyżek oraz kolekcja pucharów rozmaitych rozmiarów i kształtów.

Pod zachodnią ścianą stoi odkryty, zrobiony z kawałków starego pancerza piec, na którym ogry gotują, gdy mają czas zawracać sobie tym głowę. Używają do tego drewna z lokacji 3, ale czasem zdarza im się „dodymić", gdyż materiał opałowy bywa zbyt wilgotny, by się odpowiednio palił.

Za dnia znajdują się tu dwa ogry, a w nocy trzy – stwory są przytomne tylko wtedy, gdy zbliża się zmiana warty (wczesnym rankiem i wczesnym wieczorem), kiedy indziej śpią.

6. Szyb

To jest jedyna część systemu jaskiń, nie nosząca oznak obróbki przez krasnoludzkich kamieniarzy. Powstała w wyniku działania sił wytworzonych podczas przywoływania Xhardji – żywiołaka mającego strzec Kryształu Ziemi, a wezwanego przez wycofujące się krasnoludy. Tąpnięcie całkowicie zniweczyło próby zablokowania dostępu do niższych poziomów, a ponieważ w czasie pojawienia się szybu w kompleksie przebywała tylko jedna osoba, nie można już było dalej nic zrobić.

Ściany szybu są gładkie – wygląda na to, że skała stopiła się i ostygła szybko. Jest na nich kilka rys – część zrobiona przez ogry dokonujące tu eksploracji, a reszta przez związanych więźniów, opuszczanych tędy do lokacji 8. W miejscach, w których skazańcy obijali się o ściany, niektóre ślady mają złowieszczy, czerwono-brązowy kolor. Szyb jest całkiem stromy (opada w stosunku 2:1, czyli pod kątem 60°) i na metr szeroki – straszny ścisk dla ogrów! By określić, czy ktoś z dużym ekwipunkiem nie utknie w środku, musisz kierować się zdrowym rozsądkiem.

Grathyagg prowadził ich przez dużą, kwadratową salę, wyrównaną przez krasnoludzkich kamieniarzy. Oprócz uprzątniętych alejek mniej więcej metrowej szerokości, od podłogi po sufit pomieszczenie wypełniały worki, beczki, skrzynki i nieżywe zwierzęta. Ogr mimochodem oderwał końską nogę i zaczął ją ogryzać.

– Magazyn jedzonka, chudy – warknął pomiędzy kęsami. – Was wszystkich też tu wrzucimy, dobra?

Anders zaśmiał się nerwowo. Miał nadzieję, że Grathyagg żartował.

– No, to się nieźle najemy, nie? – Anders zamknął oczy, gdy Lars poufale klepnął ogra w plecy. Pewnego dnia ten szalony Norseman zabije nas wszystkich. Kłopot polegał na tym, że on rzeczywiście uwierzył, że ogry potraktują go jak równego sobie.

– Precz z łapami – warknął ogr. – To ma nam wystarczyć na dwa – trzy dni. Zaczniecie podbierać, schrupiemy was.

– Ehm, Grathyagg, kiedy spodziewasz się następnych gości?

Wszyscy śmiałkowie schwytani przez ogry, a przesłuchani przez Rothnogga i Hradyagga, zostaną umieszczeni w tym szybie. Jeśli ogry złapią zbyt wielu bohaterów jednocześnie, część zostanie związana i wrzucona do lokacji 11. Nieszczęśnicy pozostawieni w szybie doznają dodatkowych tortur ze strony goblinów z lokacji 9, które z radością pokłują ich poprzez kraty.

7. Przedsionek

W tym pomieszczeniu pełnią straż dwa inne ogry. W nocy (lub gdy drużyna jest słabsza) są to zwyczajni wartownicy. Za dnia (lub kiedy grupa jest silniejsza) przebywa tu Hradyagg i jeden wartownik. Przy wschodniej ścianie stoi stół i ława dla straży. Drugi stół znajduje się w zachodniej części pomieszczenia.

Strażników poinstruowano, by każdemu wchodzącemu do świątyni odbierać broń oraz wszelkie inne przedmioty, jakie można bez problemu zostawić na zewnątrz – tarcze, hełmy, tobołki itp.

Jeśli goście przynieśli jakieś dary (inne niż żywność, którą zostawia się w magazynie), wartownicy sprawdzają, czy odpowiadają one wymaganym standardom. Wejście do lokacji 11 przesłania kotara z ciężkiego, ciemnego sukna. Na obu jej stronach widnieje pojedynczy, krwawoczerwony znak runiczny ziemi.

8. Kwatera Hradyagga

W tym pomieszczeniu znajduje się studnia, która dostarcza świątyni świeżej wody. Ma ona 0,3-0,6 metra szerokości, 22,5 metra głębokości i prowadzi do małego podziemnego strumienia. Obok jej wylotu stoi para skórzanych wiader, każde na trzydziestometrowej linie.

Tego pomieszczenia używa zazwyczaj jedynie Hradyagg, chociaż szczególnie ważni goście również mogą tu zostać zakwaterowani. Hradyagg ma swoje łoże (sterta futer) w jego południowo-wschodnim rogu. Kiedy przebywa w izbie, rygluje drzwi i na żelaznym gwoździu pośrodku nadproża zawiesza dzwonek, mający go ostrzegać, gdyby je ktoś otworzył.

W północno-wschodnim rogu pomieszczenia znajduje się niewielki kufer oraz skrzynka wina. Kuferek zawiera 17 koron, 35 szylingów i 103 pensy oraz małą, mosiężną figurkę skrzydlatego humanoida, pokrytą cienką warstwą złota (wartości około 20 ZK).

Jeśli śmiałkowie zdecydują się zejść na dno studni, będziesz musiał określić, jakie jest prawdopodobieństwo utknięcia w środku – zależy to od posiadanego ekwipunku itd. Liny przymocowane do wiader nie są dość mocne, by utrzymać jakiś wielki ciężar i, niestety, istnieje możliwość, że się przerwą. Wynosi ona 1% na każde 10 punktów obciążenia, które do nich przyczepiono.

Jakieś 10 metrów niżej znajduje się mały występ, na którym stoi stara, przegniła skrzynia. Nie jest ona zamknięta na klucz i zawiera 354 srebrne szylingi. Należy pamiętać, że w tym miejscu Xhardja może już zaatakować bohaterów, ponieważ półka ta znajduje się na tej samej głębokości, co dolny poziom.

9. Kwatera goblinów

Ta naturalna jaskinia pełniła funkcję magazynu w pierwotnej krasnoludzkiej świątyni. Szyb powstały w wyniku przywołania Xhardji (lokacja 6) przechodzi przez jej wschodnią ścianę i biegnie dalej w dół do lokacji 15.

Korytarz prowadzący tu z lokacji 8 jest mniejszy niż tunele w powszechnie dostępnych obszarach świątyni: ma 1,5 metra szerokości i tylko 1,65 metra wysokości. Ogry nie mogą nim zejść, co jest główną przyczyną tego, że w tym miejscu ocalały gobliny (nie zjedzone). Gobliny wiodą tu skromny żywot – od czasu do czasu dokonują wypadów do lokacji 3, gdzie kradną, co się da, i uciekają do swojej kryjówki. Każdego obcego traktują jak wroga. Wiedząc, że dzięki małym rozmiarom zyskują przewagę w ciasnym pomieszczeniu, starają się odpierać intruzów w korytarzu.

W tej brudnej, zapleśniałej jaskini mieszka 14 goblinów. W wejściu do korytarza pełnią non stop służbę dwaj strażnicy, czuwając na wypadek, gdyby ogry spróbowały podkraść się do nich na czworaka, jak to czyniły w przeszłości. Obaj mogą zebrać na spółkę jakieś 50 monet, z czego połowę miedzianych, a połowę srebrnych. Nie posiadają żadnych innych wartościowych przedmiotów z wyjątkiem broni.

Wschodni kraniec sali, w miejscu gdzie przechodzi przez nią szyb (lokacja 6), jest odgrodzony prowizorycznymi, kratowanymi wrotami, zrobionymi z drewna, które gobliny znalazły wewnątrz jaskiń. Podobna konstrukcja – z paroma otworami – leży w poprzek szybu, blokując dostęp na niższy poziom. Trzyma się zaledwie na kilku podporach i przy otwartych wrotach można ją wyciągnąć. Sama krata zawieszona jest u góry na zawiasach i może zostać podniesiona, zapewniając dostęp do szybu. Wrota są zamykane na dwa ogromne, zardzewiałe rygle, umieszczone po obu stronach – do ich otwarcia trzeba wykonać test **Siły** z modyfikatorem -20% (postacie o umiejętności *siłacz* bez modyfikatora). Jeśli gobliny złapią któregoś z bohaterów, związą go, zawieszą w szybie i będą go dźgać przez kratę szpiczastymi przedmiotami, chichocząc przy tym szaleńczo.

10. Zaryglowana komnata

To pomieszczenie było niegdyś pracownią jednego z krasnoludzkich kapłanów Kadar-Helgad. Większą część przechowywanych w nim przedmiotów krasnoludy zabrały, odchodząc z tych okolic. Teraz znajdują się tu – między innymi – szczątki elementalisty Korschnera (patrz *Opowieść o Korschnerze*).

Zaklęcie strażnicze umieszczone na drzwiach przez martwego czarodzieja wciąż działa i nie zniknie, nawet jeśli sztaba umieszczona w poprzek wrót zostanie zdjęta. Tylko czar lub zdolność *rozproszenie magii* będzie w stanie przerwać zaklęcie. U góry drzwi znajduje się 90-centymetrowa dziura, a resztę wrót można rozbić (**Wt** 4, **Obr** 7).

Przez dziurę roztacza się niezły widok na wnętrze komnaty. W południowo-wschodnim rogu sali stoi komoda, a jej puste szuflady walają się po podłodze. Na środku ulokowano stół oraz pojedyncze krzesło, umieszczone po jego południowej stronie. Zajmuje je szkielet Korschnera, który w poycji siedzącej utrymują tylko resztki okrywającego go płaszcza i szat. Na stole przed nim leży kilka skrawków





pergaminu, parę ogarków świec oraz garstka woskowych figurek.

Po wejściu do komnaty, w północno-zachodnim rogu (na zachodniej ścianie) bohaterowie dostrzegą kilka półek z nieco zardzewiałymi i przestarzałymi naczyniami kuchennymi. Zauważą również, że szkielet Korschnera trzyma w prawej ręce szklaną buteleczkę z jakąś miksturą. Pergaminy na stole są spalone i nieczytelne.

Jeżeli mikstura wyleje się z fiolki lub buteleczka zostanie rozbita (co jest bardzo prawdopodobne, gdy ktoś potrąci szkielet), zaczną dziać się dziwne rzeczy. Dojdzie do uwolnienia się małej cząstki energii magicznej, zmagazynowanej podczas rytuału przerwanego nagłą śmiercią Korschnera. Szkielet ożywa – i nadal pobudzany magią umożliwiającą egzystencję kosztem istot żywych, atakuje takowe, dopóki nie zostanie zniszczony.

Jeśli któryś z bohaterów znajdzie i wypije miksturę (to także aktywuje czar i ożywia szkielet), czuje, jak we wprost niesłychanym tempie napływa do jego ciała jakaś magiczna siła. Wszystkie obrażenia, jakie śmiałek miał zadane, zabliźniają się całkowicie, a stracone punkty **Żyw** są przywracane. Wszelkie choroby i infekcje również ustępują, chociaż urazy i zaburzenia psychiczne pozostają bez zmian. W tym samym czasie siła magii powoduje u bohatera paraliżujący ból głowy – wszystkie cechy procentowe śmiałka (oraz punkty magii w przypadku czarodziejów) spadają o połowę na okres następnych k4 x 10 minut.

II. Świątynia

Sufit korytarza prowadzącego do świątyni podnosi się do wysokości 4,5 metra. W wejściu znajduje się opuszczana krata. Krasnoludzcy kapłani poruszali ją niegdyś za pomocą magii, ogry używają w tym celu swej zwierzęcej siły, korzystając z lin przerzuconych nad wbitymi w ścianę gwoździmi. Ponieważ stwory nie mogły podnieść kraty wyżej niż na 3 metry, usunęły jej górne 1,5 metra i przybiły na stałe do muru u szczytu wejścia.

Gdy śmiałkowie dotrą do tego pomieszczenia, krata powinna być podniesiona, chyba że ktoś wszczął alarm. Podtrzymująca ją lina jest umocowana na zachód od wejścia do wbitego w ścianę gwoździa. Po odwiązaniu lub przecięciu sznura krata spadnie z wielkim impetem – postacie w wejściu mogą wykonać test **I** (*uniki* +10), by uchylić się przed uderzeniem z **Siłą** 6, gdy konstrukcja na nich runie. Kiedy ciężar rąbnie o posadzkę, musisz wiedzieć, kto zdołał przedostać się na drugą stronę. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości, rzuć kośćmi za unikających uderzenia śmiałków, przyznając im równe szanse znalezienia się przed i za przeszkodą. Opuszczoną kratę można podnieść łączną **Siłą** 15.

Sala ma 6 metrów wysokości, a jej sklepienie lekko łukowaty kształt. Na ścianach widnieją ślady płaskorzeźb stworzonych przez wcześniejszych mieszkańców świątyni oraz sporo orkowego graffiti. Ukształtowane w skale półkolumny w świetle ceremonialnych pochodni miały potęgować wrażenie wielkości tego i tak olbrzymiego pomieszczenia. Kilku małych dziur w ścianach i w podłodze – teraz przeważnie wypełnionych błotem i kamieniami – używano do podtrzymywania żagwi. W paru otworach po północnej stronie sali nadal tkwią na wpół wypalone pochodnie, zapalane czasem przez

Rothnogga. Pomieszczenie ogołocono ze wszystkich krasnoludzkich sprzętów i urządzeń.

Otwór w podłodze (głęboki na 10,5 metra, szeroki na 90 centymetrów) prowadzi do sali ofiarnej (lokacja 24). Musisz określić szanse pomyślnego zejścia na dół (bez utknięcia), opierając się na gabarytach bohatera, noszonym przez niego pancerzu i ogólnym obciążeniu.

Świątynia leży na naturalnym występie w północnej części komnaty. Znajduje się o 1,8 metra wyżej niż reszta sali i jest od niej oddzielona ociosaną z grubsza skarpą, ciągnącą się w poprzek alkowy. Ciężka ciemnoczerwona kotara przesłania wylot korytarza do lokacji 12.

Mniej więcej pośrodku alkowy z kamiennej podłogi wystaje piedestał o średnicy 0,6 metra i wysokości 90 centymetrów. Mieści się na nim duży kawałek jajowatej, czarnej, krystalicznej skały o podobnych wymiarach. To w tej właśnie niszy Kartagg Gryzikoń dostąpił niegdyś boskiej łaski i ogry traktują to miejsce z niesłychanym szacunkiem. Za pierwotnych mieszkańców mieściła się tu jedynie pomniejsza kaplica, pełniąca funkcje pomocnicze dla głównego sanktuarium na dolnym poziomie. Czarna skała nie posiada magicznych ani świętych mocy i symbolizuje świat-kamień, z którego – według legendy – Grungni wyciosał krasnoludzkie królestwo.

Pomimo niemagicznej natury minerału, umiejętność *wykrycie magii* lub jakaś podobna zdolność ujawni magiczną aurę, która go otacza. Dzieje się tak, ponieważ kamień przytwierdzono do piedestału czarem mocującym. To jest kolejny powód, dla którego ogry traktują skałę jako świętą – pomimo wszelkich starań, nie potrafią głazu zdjąć.

Czar mocujący można usunąć zaklęciem lub zdolnościami *rozproszenie magii*, albo pokonać, przykładając do kamienia łączną **Siłę** 33 lub większą. Trzeba dodać, że tylko cztery istoty ludzkich rozmiarów zmieszczą się jednocześnie wokół kamienia.

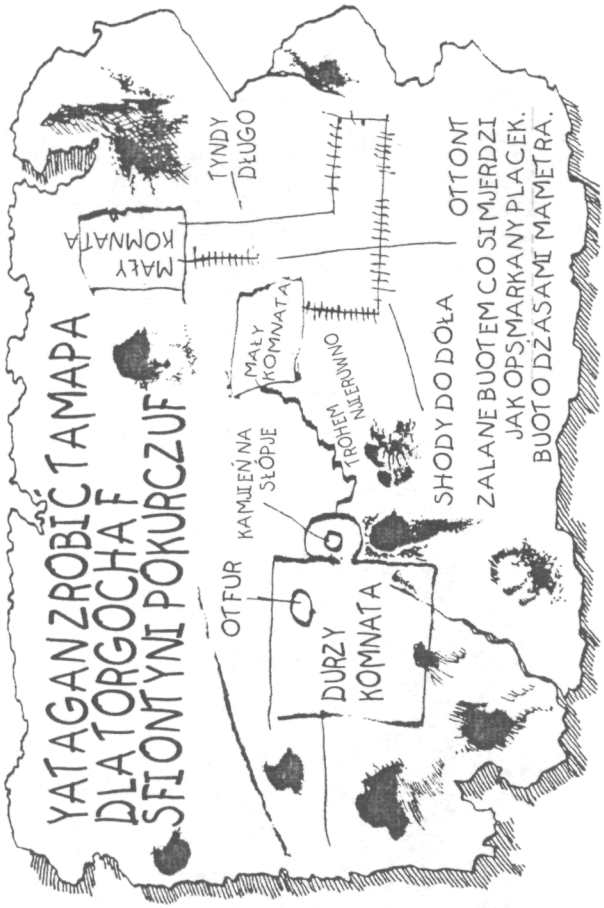
Zaklęcie mocujące nie chroni minerału przed uderzeniami, więc skałę można rozłupać. Ma ona **Wt** 8, **Obr** 35. Gdy kamień straci ostatni punkt **Obr**, czar zostanie przerwany. Odłamki, które magia trzymała dotąd razem, odpadną, a skała rozleci się na kawałki. Każdy, kto stoi w obrębie trzech metrów od piedestału, otrzymuje od fruwających okruchów k3 automatyczne uderzenia z **Siłą** 2 (połowę po udanym teście **I**).

Kiedy czar mocujący zostanie przerwany, magiczna aura znika i staje się jasne, że kamień nie posiada czarodziejskich właściwości i najwyraźniej nie jest Kryształem Mocy, o co śmiałkowie mogli go podejrzewać. Mimo to jest interesującym krasnoludzkim reliktem i – pod warunkiem, że przetrwał nietknięty – jakiś kolekcjoner lub krasnoludzka świątynia może zapłacić za niego nawet kilkaset ZK. Przeniesienie go może jednak być trudne, ponieważ czarna skała ma nadzwyczaj zwartą strukturę i waży 550 punktów obciążenia.

Warto dodać, że ogry traktują kamień jako centralny punkt swej świątyni i wcale im się nie spodoba, gdy ktoś zacznie przy nim dłubać.

12. Kwatera Krodogga

To była niegdyś przebieralnia i przedsionek głównej świątyni, obecnie zajął ją Krodogg – wicekapłan ogrowego zgromadzenia. W nocy najłatwiej zastać Krodogga w łóżku,



a i za dnia zazwyczaj kręci się po sali, chyba że w lokacji 11 trwają obrzędy.

W komnacie znajduje się stół, trzy krzesła, dwa duże stare kufry oraz kilka worków i skrzynek. Mieszczące się w północno-zachodnim rogu łoże zrobiono z dwóch mniejszych, krasnoludzkich sienników, przykrytych dużą ilością futer. Pod nim spoczywa mała, zamknięta szkatułka (JZ 25), do której Krodogg ma klucz. W środku znajduje się 25 ZK, srebrny naszyjnik (5 ZK) i kawałek pergaminu (*Pomoc dla graczy nr 4* – patrz poprzednia strona).

Pośrodku pokoju stoi stół a na nim leżą rozmaite sztućce. Rothnogg i Krodogg pożywiają się zwykle tutaj, chociaż zdarza im się również zniżyć do zjedzenia posiłku ze strażnikami. Dwaj kapłani przesiadują w tej komnacie, chcąc skrócić sobie czas między ceremoniami, które muszą odprawiać. Worki i skrzynki zawierają żywność, którą oba ogry zabrały ze spiżarni na własny użytek. Jest ona zazwyczaj wyższej jakości niż pożywienie strażników. Kufry wykorzystuje się do przechowywania zabranego więźniom ekwipunku, który nie ma natychmiastowego zastosowania. Żadna ze skrzyń nie jest zamknięta na klucz, chociaż obie mają ciężkie uchwyty i dlatego nie jest łatwo je otworzyć (test **Zr**).

Jeden kufer zawiera połamaną i zardzewiałą broń – sztylety, krótkie miecze itp. – oraz fragmenty ludzkiej zbroi – głównie resztki pancerza płytowego, których ogry nie dały rady dołączyć do własnego ubioru. Drugi kryje przedmioty ogólnego użytku, takie jak tobołki, gwoździe, linę, flaszki, pochodnie, ubrania itp. Ogry korzystają z tych drobiazgów w razie potrzeby, ale nie troszczą się o nie, więc trofea są w kiepskim stanie.



Większość przedmiotów w kufrach jest połamana, zardzewiała i o niewielkiej przydatności. Jednak skrzynie dają Ci bardzo dobrą sposobność podsunięcia bohaterom brakujących, niemagicznych elementów wyposażenia, które w Twoim przekonaniu przyda im się w dalszej części przygody. Jeśli drużyna potrzebuje liny, lampy oliwnej (choć ogry mogły równie dobrze wypić z niej paliwo!), żelaznych gwoździ lub czegoś jeszcze innego, teraz jest szansa na zaopatrzenie.

13. Kwatera Rothnogga

Ta komnata służy Rothnoggowi jako sypialnia oraz gabinet. Kapłan nie pozwala do niej nikomu wchodzić. Nawet Krodogg był tutaj tylko kilka razy i to zawsze w towarzystwie Rothnogga. Drzwi do pomieszczenia są zawsze zamknięte, a gospodarz stale ma przy sobie klucz. Komnata leży dostatecznie wysoko, by nie mógł się tu dostać Xhardja, ale Rothnogg ma świadomość, że w pobliżu żyje jakaś potężna istota. Widział ją nawet przelotnie w przedsionku znajdującym się poniżej.

W południowo-zachodnim rogu sali mieści się łoże – lub raczej sterta futer, skór i łachmanów. Do północnej ściany przybito kilka szuflad, tworząc z nich półki. Nie wykorzystane gwoździe wbito obok – Rothnogg wiesza na nich swe ceremonialne szaty. Na półkach leży około tuzina kawałków skał o rozmaitych barwach i kształtach. Na środku pomieszczenia stoi stół i jedno krzesło. Na blacie znajdują się lampa oraz zbiór glinianych słojów.

Skały na półkach to religijne symbole, których Rothnogg używa podczas obrzędów. Postać z umiejętnością *teologia* po udanym teście **Int** zdoła to sobie uświadomić. Jest ich w sumie 2k6+6 sztuk. Skały nie mają magicznych właściwości, ale zainteresowany bakałarz może zaoferować za każdą z nich 10-20 ZK. Podobnie ogr (a szczególnie ogr-szaman), który jednak może uciec się do przemocy, aby zdobyć te kawałki skały. Symbole przypuszczalnie zostały skądś skradzione.

Na stole stoi jedenaście słojów zatkanych korkami oraz szmatami. Większość z nich zawiera proszki sporządzone z rozgniecionych ziół i ziemi, które u każdego, kto je spożyje, wywołują nudności. Niepowodzenie testu **Wt** spowoduje u postaci torsje trwające 2k6x10 minut. W każdym słoiku znajduje się 5 porcji proszku. Testy **Wt** wykonuje się z modyfikatorem -5 za każdą wchłoniętą dawkę. Trzy ze słoików zawierają podstawowe preparaty używane do sporządzania kilku prostych mikstur. W naczyniach znajdują się:

Żółty proszek: 6 porcji. Zażyty bez domieszki powoduje nudności jak wyżej. Posypany na ranę działa w czystej postaci jak zwykły środek dezynfekujący (+10 do testów **Wt** przeciw zainfekowaniu rany lub przy zwalczaniu innych chorób tworzących się w ranach). Zmieszany z małą ilością wody tworzy papkę przyśpieszającą gojenie skaleczeń (do jednej trzeciej czasu potrzebnego normalnie).

Zaczniesz w punkcie zimowego przesilenia i podążysz za słońcem wokół czuwających kamieni. Tak można otworzyć przejście. Stamtąd wejdziesz w ich środek i poczujesz skałę pod stopami. Na krótko jednak, gdyż to początek twej podróży.

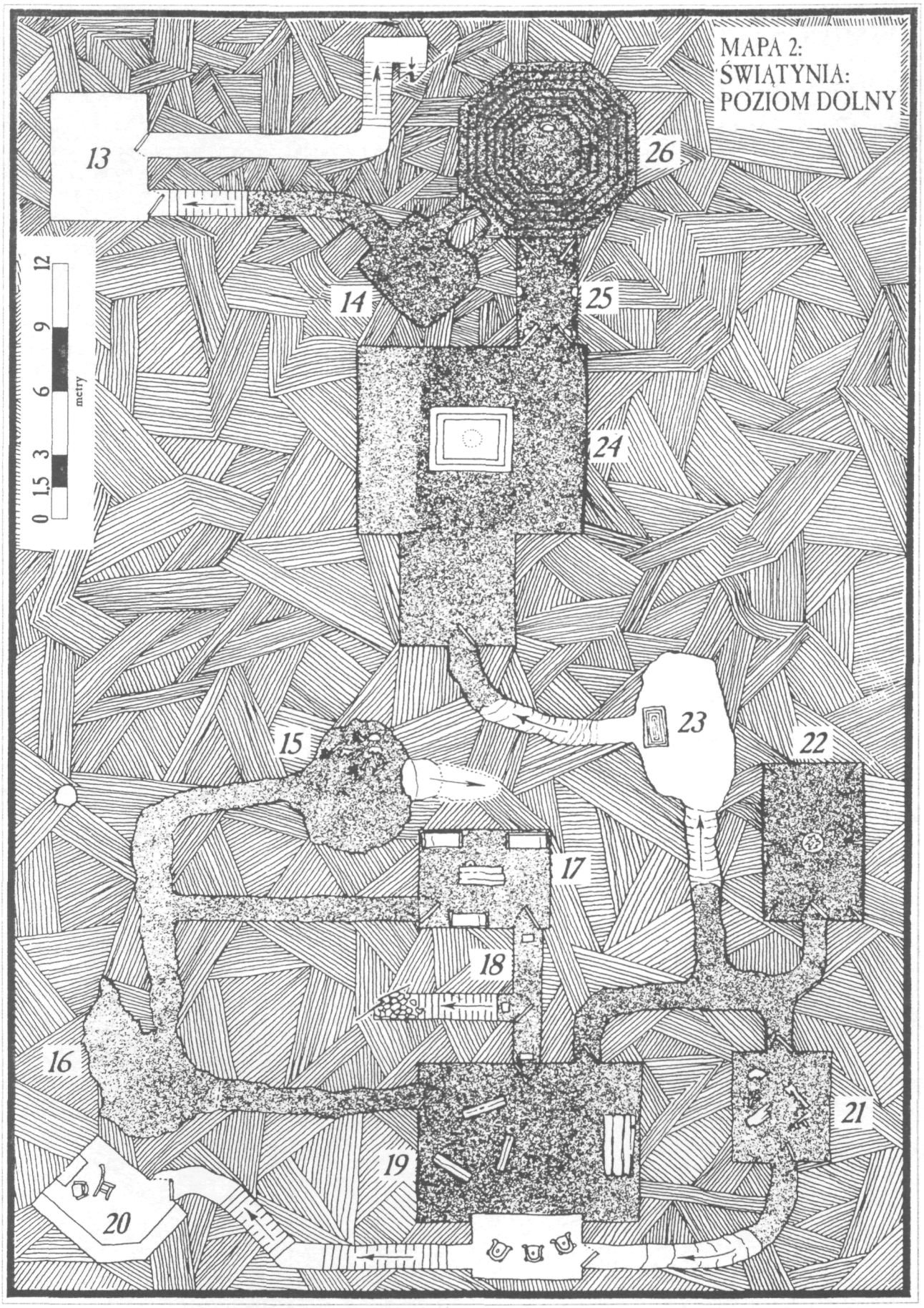
Wielki Kowal dostrzegł roześmiane twarze strażników i zaklął je na wieki w metalu i kamieniu. Niech nikt nie waży się teraz odpowiadać im arogancko, inaczej rozzłoszczą się i wdadzą w gorący spór, obracając jego żarliwość w ogień i skały, które zwrócą się przeciw bluźniercom. I wspanialsze cuda czynił Smed.

Brązowa papka: 4 porcje. Zażyta bez domieszki powoduje nudności jak wyżej, ale z modyfikatorem -10 do wszystkich testów **Wt**. Jedna porcja dodana do pół litra piwa utworzy błotnisto-brązową nasenną miksturę (udany test **Wt**, inaczej zapada się w sen na 2k6 tur; pijącego można później normalnie obudzić).

Purpurowe granulki: 8 porcji. W czystej postaci każdą porcję liczy się jak dwie dawki czarnego lotosu (patrz narkotyki w podręczniku **WFRP**). Porcja rozpuszczona w pół litra wody utworzy łagodny, ekstatyczny narkotyk, używany czasem podczas obrzędów.

W ścianie, za dwoma górnymi półkami, znajduje się nisza, którą prowizorycznie wyciosał Rothnogg. W środku leży mała szkatułka zamknięta na klucz. Jak na standardy ogrów, jej zamek jest dobrej jakości (JZ 15). Klucz spoczywa ukryty w szczelinie za drzwiami do lokacji 14 (są one zaryglowane od strony zachodniej). Szkatułka zawiera duży, ale kiepsko oszlifowany czerwony kamień (warty 25 ZK), 47 koron i 26 szylingów gotówką oraz kościany futerał na dokumenty, kryjący *Pomoce dla graczy nr 5-6*. Rothnogg nie ma pojęcia o ich znaczeniu (*Pomoc nr 5* odnosi się do twarzy z lokacji 25, *Pomoc nr 6* do kamiennego kręgu z przygody **Ogień w górach**), ale przechowuje je, ponieważ coś jest na nich napisane, więc uważa, że są stare i najprawdopodobniej bardzo, bardzo ważne.

Jeśli bohaterowie nawiązali przyjazne stosunki z ogrami i zdradzili, że interesuje ich zbadanie świątyni, Rothnogg może zechcieć sprzedać im te dwa świstki. Początkowo zażąda 100 ZK, lecz przehandluje je nawet za 25.


MAPA 2:
ŚWIĄTYNIA:
POZIOM DOLNY
13
26
14
25
24
23
22
15
17
18
16
21
19
20
0 1,5 3 6 9 12
metry

POZIOM DOLNY

Ogólne uwagi

Gdy większość krasnoludów opuściła już jaskinie, na miejscu pozostało tylko kilku kapłanów. Za pomocą Kryształu Ziemi chcieli przywołać potwora zdolnego obronić świątynię i artefakt przed nadchodzącymi orkami. Jednak, jak przy każdym niemal użyciu Kamieni Zagłady, efekt nie całkiem odpowiadał zamierzeniom...

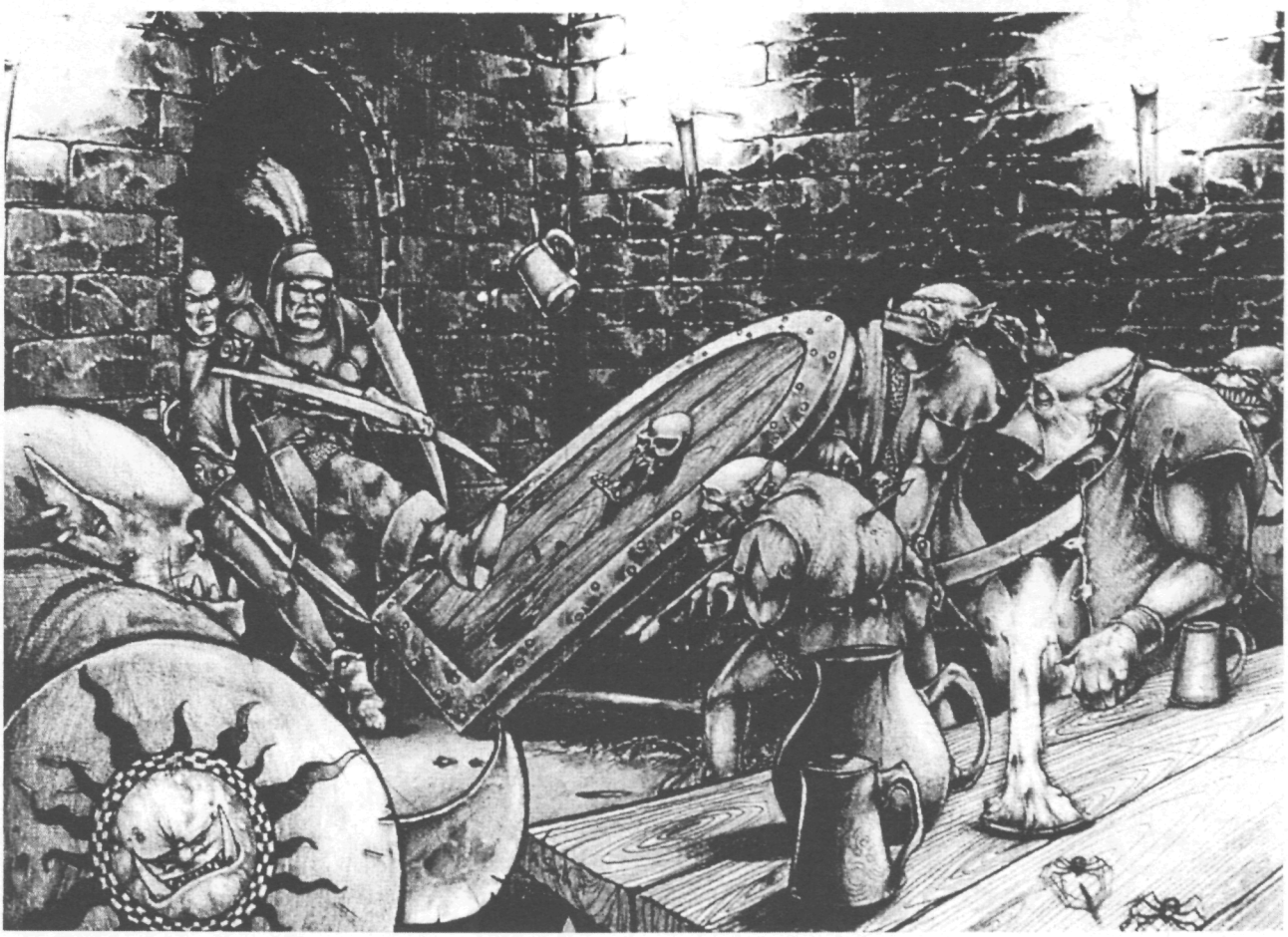
Potwór – potężny żywiołak o imieniu Xhardja – przybył zgodnie z planem, ale został uwięziony na poziomie, na który go wezwano, i nie mógł całkowicie uwolnić się spod mocy kryształu.

Zanotowano także kilka skutków ubocznych przywołania. Po pierwsze, powstał szyb (lokacja 6), opisany już w części *Poziom górny*. Po drugie, razem z Xhardją powołano do życia kilka małych, glistopodobnych stworzeń – błotnych czerwi – zamieszkujących teraz dolny poziom świątyni. To im zawdzięczany jest szlamowaty osad cuchnącego błota, zalewający niektóre części kompleksu. Błotne czerwie żywią się skałami, a szlam to ich odchody.

Błoto zalega jedynie poniżej piętnastu metrów od wejścia do jaskiń. Oznacza to, że lokacje 18, 20 i 23 są od niego wolne, podobnie jak fragment lokacji 24. W miejscach, gdzie leży błoto, ma ono około 0,6 metra głębokości. Jest ciemnobrązowej barwy i odznacza się mdłym, trochę kwaśnym zapachem. Śmiałkowie, którzy pobrudzą się nim, uzyskują czasowe modyfikatory do **Ogd** – od -10 do -30, w zależności od tego, jak bardzo są ufajdani cuchnącą mazią. Cecha powraca do normy po porządnej kąpieli. Pomimo kwaśnego zapachu, unosząca się woń nie powoduje fizycznych obrażeń, chociaż postacie mogą myśleć inaczej! Brodzenie w błocie to prawdziwa harówka, która spowalnia ruchy, szczególnie małym stworzeniom.

Wielkość istoty	**Szybkość**
powyżej 2,1 m	dwie trzecie normalnej
1,2 – 2,1 m	połowa normalnej
poniżej 1,2 m	jedna czwarta normalnej

Powyższe ograniczenia stosuje się łącznie ze wszystkimi modyfikatorami, opisanymi w części *Poruszanie się po świątyni i dane na temat walki w jej wnętrzu*. Ponadto w zaistniałych warunkach postaciom brnącym w mazi dolicza się modyfikator -10 do wszystkich testów **I**.



Jakby było mało tych nieszczęść, w błocie Xhardja i czerwie bardzo sprawnie poruszają się, mogą w nim też atakować. Chociaż żywiołak jest uwięziony na tym poziomie, w mazi przemieszcza się swobodnie i ma świadomość tego, co dzieje się na wypełnionych nią obszarach.

Xhardja

Xhardja może dowolnie przemieszczać się w skałach i mule, jednak tylko do poziomu, na jakim leży błoto. Stwór pokonuje 4 metry na rundę i choć oznacza to, że jest wolniejszy od przeciętnego bohatera (mimo utrudnień w poruszaniu się tego ostatniego), może zawsze obrać najprostszą drogę do wybranej części kompleksu.

Xhardja jest w stanie zlokalizować tylko tych bohaterów, którzy znajdują się na obszarze działań bestii (tj. we wszystkich miejscach, gdzie zalega błoto i niżej). Jeśli śmiałkowie z lokacji 21 skierują się na północ, w pobliże lokacji 23, potwór przestanie ich wyczuwać, ale w 24 ponownie ich odnajdzie. Żywiołak jest wystarczająco inteligentny, by przewidzieć, że pojawią się oni w następnej komnacie.

Zadaniem Xhardji – tak jak rozumie to potwór – jest zabić wszystkich żywych istot, gdy tylko stanie się świadom ich obecności. Nie znaczy to jednak, że żywiołak zaatakuje bezmyślnie. Przede wszystkim spróbuje nie dopuścić śmiałków do lokacji 24-26. Poza tym zaczeka, aż znajdą się w pozycji dogodnej do ataku. Potwór jest świadom tego, że z lokacji 14 do lokacji 26 można przejść tylko drogą z południa (patrz opis lokacji 24). Taktykę Xhardji opisano w kilku miejscach. W sytuacjach nie objętych objaśnieniami powinieneś określić działania potwora, uwzględniając jego ograniczoną zdolność do wyczuwania ofiar i specyficzny sposób poruszania się.



Atakując, Xhardja nigdy nie pokazuje swego korpusu. Uderza mackami i próbuje owinąć nimi przeciwników. Pierwszą oznaką ataku będzie szaleńcze bulgotanie błota, z którego chwilę później wystrzeli od trzech do dwunastu kończyn potwora. Wiadomości na temat poszczególnych zdolności Xhardji podano w części *Charakterystyki*.

Błotne czerwie

Te parazyty nie są w stanie poważnie zranić, ale mogą stać się utrapieniem. W czasie każdej minuty, którą bohater spędzi w błocie, istnieje 10% szans, że przyczepi się do niego jakiś czerw. Kilka robaków może zaatakować również wtedy, kiedy spada tempo przygody.

Błotne czerwie żywią się również metalem, więc jeśli któryś przyczepi się do postaci nie noszącej metalowego pancerza, zostawia śmiałka w spokoju, powodując tylko drobne podrażnienie skóry. Jeżeli zaś znajdzie metal, zaczyna ucztować. Przeżarcie się przez fragment pancerza, a zarazem zniszczenie go, zajmuje mu 4-16 (4k4) minut. Czas, w jakim dokonuje spustoszenia, wskazuje na rozmiary potworka: 4-7 minut – duży, 8-12 – średni i 13-16 – mały. Postacie stojące w błocie mają możliwość zauważenia czerwia z prawdopodobieństwem równym 1% na kategorię wielkości, do której on należy (tj. 1% – małego, 2% – średniego i 3% – dużego). Po wyjściu z mazi szanse rosną odpowiednio do 5, 10 i 15%. Możesz je podwoić, jeśli bohater wyraźnie szuka czerwi, czyści buty itp. – błoto jest tak gęste, że robaki łatwo pomylić z grudkami przyczepionymi do ubrania. Po wykryciu, czerwia łatwo oderwać, a zabija go każdy cios.

14. Przedsionek

Krasnoludzcy kapłani używali tego pomieszczenia, oczekując na wejście do głównej kaplicy przed obrzędami. Dwoje drzwi do lokacji 26 jest zrobionych z kamienia i emanuje silną aurą magii. Wrota są bogato rzeźbione i nie mają widocznych klamek. Drzwi stanowią część magicznego systemu zabezpieczeń, chroniącego główną kaplicę (choć nie są to te same czary, które więżą tam Xhardję). Będzie niezmiernie trudno je sforsować, nie znając stosownej procedury. Wyjaśniono ją w opisie lokacji 24.

15. Magazyn

Z wielkim prawdopodobieństwem jest to miejsce, z którego śmiałkowie powinni zejść na dolny poziom. Pierwotnie był tu magazyn, ale jego zawartość zabrano, gdy krasnoludy uciekały ze świątyni. Jedyną interesującą rzeczą w tym pomieszczeniu są na wpół zanurzone w błocie, rozkładające się zwłoki dwóch ogrów. Zachowały się na nich skórzane tuniki i buty, lecz metalowy ekwipunek zjadły błotne czerwie.

16. Sala z pułapką

Ściany tego pomieszczenia są nierówne, choć wykazują ślady obróbki. Gdy orki zaatakowały, krasnoludy

powiększały właśnie kompleks świątyni i ta sala miała być początkiem nowej części. Komnata nadal jest niewykończona i nie wyposażona.

Przed opuszczeniem jaskiń, w przejściu do lokacji 19, krasnoludy założyły pułapkę. U wylotu korytarza, w miejscu oznaczonym na mapie, 0,3 metra nad posadzką (a zarazem 0,3 metra pod powierzchnią błota) przeciągnięto sznurek. Jeśli zostanie on poruszony, ze ściany wystrzeli konstrukcja przypominająca zaostrzoną kratę. Postać, która uruchomi pułapkę, musi wykonać po jednym teście **I** (*uniki* +10) na każde 0,3 metra swego wzrostu. Poszczególne niepowodzenia oznaczają, że nieszczęśnika trafiają kolejne szpice, uderzające z **Siłą** 3 (modyfikowane normalnie o pancerz i **Wytrzymałość**).

Kiedy krata zablokuje korytarz, nie da się jej ruszyć z miejsca. Bohaterowie będą wtedy musieli wyrąbać przejście (**Wt** 4, **Obr** 10).

Xhardja wie o istnieniu tej pułapki i często atakuje w tym miejscu po raz pierwszy, wykorzystując powstałe zamieszanie w celu zaskoczenia postaci. Może też zapędzić śmiałków w stronę kraty i spróbować ich o nią rozgnieść, stawiając ich tym samym w sytuacji bez wyjścia.

Postaraj się zainscenizować scenę z pułapką w taki sposób, żebyś wiedział, gdzie kto stoi, zanim się wszystko zacznie. Zapewne znasz upierdliwych graczy, upierających się zawsze, że źle zrozumiałeś, jak ustawili swe postacie. Upewnij się, że mieli czas powiedzieć Ci, że są z dala od pułapki i zaatakuj ich wówczas kilkoma mackami Xhardji. Albo pozwól im umknąć potworowi i wpędź prosto w potrzask. Na koniec zrelaksuj się i wyglądaj na zadowolonego z siebie.

17. Kwatera kapłanów

To pomieszczenie zostało ogołocone ze sprzętów, kiedy krasnoludy odchodziły. Resztki małych łóżek w rogach – północno-wschodnim, północno-zachodnim i południowo-zachodnim – wynurzają się z morza błota niczym wyspy, podobnie jak wyrastające pośrodku komnaty stół i cztery krzesła. Na wszystkich ścianach, jakieś 0,9 metra nad podłogą (tj. 0,3 metra nad powierzchnią błota), przymocowano półki. Nie widać żadnych małych, walających się przedmiotów. Całe wyposażenie – szczególnie półki – nosi ślady uderzeń dużym, tępym narzędziem. Spowodowały je macki Xhardji, który chciał wydostać się z niewoli.

Szczegółowe przeszukanie stołu ujawni skrytkę, do której można dotrzeć, wyjmując od spodu kilka luźnych desek. Przy ich usuwaniu (co nie jest trudne) bucha ze skrytki chmura zarodników i wypełnia przestrzeń o średnicy 1,5 metra. Pochodzi ona z małej kolonii żółtej pleśni, która jakimś sposobem rozwinęła się w schowku. Do rezultatu gwarantującego sukces testu **Wytrzymałości** w obronie przed zarodnikami, poza normalnymi modyfikatorami za *odporność na trucizny* (+10) oraz inne formy ochrony, należy doliczyć dodatkowe +10.

Ukryta przegródka wewnątrz stołu ma 45 centymetrów kwadratowych powierzchni oraz 2,5 centymetra głębokości. Wydaje się być pusta – widać w niej tylko smugi pleśni. Po drobiazgowym przeszukaniu (albo gdy szperacz umie *wykrywać magię*) okaże się jednak, że w małej szparze tkwi żelazny pierścień. Jest on mniejszą odmianą *Amuletu nieugiętości* i zwiększa **Wytrzymałość** noszącej go postaci o +2, maksymalnie jednak do **Wt** 7.

18. Korytarz z pułapką

Te schody prowadziły niegdyś na górny poziom do lokacji 4, ale wycofujący się krasnoludzcy kapłani zablokowali je skalną lawiną. By upewnić się, że przejście zostało zamknięte, założyli także pułapkę w korytarzu na dole.

Uruchamia się ją, stąpając po trzech szczególnych miejscach podłogi (zaznaczonych na mapie). Ponieważ pułapka jest magiczna, w konwencjonalny sposób nie da się jej zlokalizować ani rozbroić. Postać umiejąca *wykrywać magię*, która oznajmi, że szuka dowodów działania czarów w korytarzu, wyczuje słabą magiczną aurę w trzech wymienionych miejscach. Sam musisz ocenić efektywność ewentualnych prób rozproszenia lub identyfikacji wykrytej energii. Bądź bardziej wyrozumiały, jeżeli drużynie szło dotąd ciężko.

Pułapkę uruchamia się dwustopniowo. Wejście na obszar u podstawy schodów powoduje jej uzbrojenie, zaś umieszczenie ciężaru ponad 50 punktów obciążenia w którymś z pozostałych miejsc, wyzwala efekt końcowy. Gdy dojdzie do aktywacji, przed drzwiami do lokacji 17 i 19 zaczynają opadać kraty. Postaciom w obu wejściach zezwala się na test **I** (z modyfikatorem +10, gdyż ciężar przesuwa się wolno), żeby przed nimi uskoczyły. Niepowodzenie oznacza uderzenie z **Siłą** 5.

Jeśli ktoś zechce wleźć pod kratę i ją przytrzymać, może spróbować. Żeby złapać spadający ciężar, śmiałek musi być już w drzwiach i wykonać udany test **I** (modyfikator +10). Gdy tego dokona, powinien podać Ci wartość swego całkowitego obciążenia. Jeśli tego nie policzył – chwila zasłużonej przerwy. Następnie ciężar kraty (400 punktów) dodaj do obciążenia bohatera i odejmij od tego poziom tolerancji śmiałka (krasnoludy – **S**x200, wszyscy pozostali – **S**x100). Niech teraz bohater wykona test **Siły**, modyfikowany o -1 za każde 10 punktów obciążenia pozostałe po obliczeniach. Bądź podły i zaokrąglaj w górę. Jeśli próba się nie powiodła, postać nie może utrzymać ciężaru i otrzymuje cios z **Siłą** 5.

Po opadnięciu kraty blokują się, ale można je rozbić (**Wt** 5, **Obr** 20). Kraty są zbite gwoździami, więc ich dolne części rozpadają się, bo gwoździe zostały zjedzone przez czerwie. Dzięki temu dolne części krat (do wysokości 0,6-0,9 metra) względnie łatwo odłamać (test **S**, *stolarstwo/inżynieria* +10).

19. Sień główna

To pomieszczenie służyło jako sala audiencyjna i stanowiło rodzaj poczekalni dla osób chcących wejść do kaplicy.

Komnata ma 5,4 metra wysokości. W południowym krańcu sali znajduje się podium, wznoszące się na 1,8 metra (czyli na 1,2 metra nad powierzchnię błota). Z przodu podwyższenia przebiega 22-centymetrowa balustrada. Od południa ściany są pokryte draperiami z ciężkiego, granatowego materiału. Draperie są na wskroś przegniłe, więc potraktowane bez należytego szacunku, rozpadną się.

Niżej położone obszary sali kryją kilka prostych drewnianych ław i duży stół. Ławy, mające tylko 0,3 metra wysokości, są całkiem zanurzone w błocie, co może niemile zaskoczyć niejednego bohatera, który na nie wpadnie. Błotne czerwie wyjadły już z nich wszystkie gwoździe i metalowe części, więc rozlecą się, gdy tylko ktoś ich dotknie. Na podium stoją trzy małe krzesła z siedzeniami umieszczonymi 0,3 metra nad podłogą i ozdobnie rzeźbionymi oparciami.

Prawe drzwi w północnej ścianie (prowadzące do lokacji 21-23) są zaryglowane od zewnątrz i trzeba je sforsować siłą (**Wt** 4, **Obr** 9). Korytarz południowo-wschodni, biegnący z podium do obszaru 21, opada w dół, prosto w błoto. Oznacza to, że Xhardja może atakować śmiałków, jak tylko dotrą do zakrętu.

20. Biblioteka

To pomieszczenie zawierało niegdyś bezcenną kolekcję ksiąg i dokumentów świątynnych. Krasnoludy, odchodząc, opróżniły bibliotekę, zostawiając jedynie kilka przedmiotów.

Pośrodku komnaty znajdują się dwa małe stoły, a przy każdym z nich stoi krzesło. Od południowo-zachodniego do północno-wschodniego rogu sali, wzdłuż ścian, biegną trzy półki. Na środku zachodniej ściany mieści się pulpit, używany niegdyś jako biurko. Stoją przed nim dwa krzesła.

W suficie tkwi kulawykonana z błyszczącego, nieoszlifowanego kryształu, która rozświetla całą komnatę delikatnym blaskiem i którą można wyjąć, pod warunkiem, że zrobi się to ostrożnie. Niech gracze opiszą Ci ze szczegółami, jak się do tego zabiorą. Dla postaci wykonującej to zadanie przeprowadź test **S**, modyfikując go o +/- 30 zgodnie z tym, jak oceniasz ich plan.

Udana próba pozwala wydobyć kulę, ale sprawdzian trzeba powtórzyć. Jeśli drugi test się nie powiedzie, przedmiot ulega zniszczeniu. Po wyciągnięciu kula świeci przez kolejne 2-3 lata, i choć jej światło słabnie, może się jeszcze przydać.

Poza tym w sali, na półkach, leży trochę rupieci – strzępy nie zapisanego, przegniłego pergaminu, połamane pióra i stalówki, pusty kałamarz, kilka kamieni o niezwykłych kształtach, używanych jako przyciski itd. – ale nic naprawdę cennego. Jednak staranne przeszukanie komnaty ujawni, że z południowej ściany wyjmuje się fragment środkowej półki. Po jego usunięciu ukazuje się skrytka, mieszcząca *Pomoce dla graczy nr 7* i *8*. Oba pergaminy mówią o rytuałach, jakie osoby chcące otworzyć drzwi do kaplicy muszą wykonać w lokacji 24.

Pomoc nr 7 jest nadzwyczaj krucha i może rozpaść się na kawałki, jeśli nie zostanie wyjęta z niezwykłą ostrożnością. Jeżeli gracze powiedzą Ci, że obchodzą się z pergaminem delikatnie, pozwól na test **I** śmiałkowi, który go wyciąga. Jeśli próba się powiodła, daj im nie uszkodzoną kartkę. W przeciwnym razie podrzyj ją wzdłuż oznaczonych linii, zanim wręczysz graczom. *Pomoc nr 8* jest we względnie dobrym stanie.

21. Sala audiencyjna

Tej komnaty kapłani używali niegdyś do udzielania audiencji gościom wchodzącym do kaplicy (chcąc się dowiedzieć, czego potrzebują) albo z niej wychodzącym po ceremonii (by zinterpretować znaki, które się objawiły). Teraz znajdują się tu tylko trzy krzesła, stół i parę ław wywróconych przez Xhardję. Podobnie jak sprzęty z lokacji 19, również i te ławy zakrywa błoto, a wszelkie ich metalowe części zostały zjedzone przez błotne czerwie. Południowe drzwi, prowadzące na podium w lokacji 19, są zaryglowane od wewnątrz.

STARAJĄCY SIĘ o audiencję u naszego PANA, muszą najpierw złożyć mu ofiarę. CIAŁO należy zrzucić tak, by krew zmoczyła usta NAJWYŻSZEMU, pokrywając środek cokołu i jego górne brzegi. OCZY, które bacznie strzegą ziemi, trzeba przesłonić czerwienią ofiarną, by nic nie oderwało PANA od jego uczty.

POTEM należy trzykrotnie uderzyć w śpiewających strażników, by oznajmić o nowej wizycie. WTEDY nasz PAN będzie gotów przyjąć przybyłych i odpowiedzieć na ich prośby. JEDNAK dobre maniery nakazują, by najpierw poprosić o gościnę. Odczytaj więc dane słowa, a skały usłyszą i odpowiedzą. TERAZ, po przyjęciu ofiary, droga będzie wolna.

KILKA słów przestrogi: NIE proś o więcej, niż zostało dane. I nie dotykaj, albowiem kara może dotknąć i ciebie, a co nasz PAN otrzyma, zwraca po dziesięciokroć.

JEŚLI zgrzeszysz i uciekniesz, zostaniesz przeklęty. WSZYSTKIE twarze z nienawiścią zwrócą się przeciw tym, którzy zechcą tak odejść. Bluźnierców strawi ogień, przepędzając ich stąd na zawsze. Szczególnie zaś wystrzegajcie się, gdyby coś miało zagrozić boskiemu fenomenowi z oktagonalnej komnaty.

22. Legowisko Xhardji

To właśnie w tej komnacie pierwotnie przywołano Xhardję i skupia się w niej większość mocy potwora. Żywiołak zatarasował wejście do sali wyrwanym ze ściany metrowym głazem, który umieścił pod drzwiami. Wobec takiej przeszkody śmiałkowie nie zdołają wyważyć wrót, lecz mogą roztrzaskać je u góry (**Wt** 3, **Obr** 7) i dostać się do środka. Xhardja – co zrozumiałe – broni tej komnaty i zawsze uderza na intruzów. Jego ulubioną taktyką jest atak w korytarzu i zapędzenie śmiałków pod zablokowane drzwi.

Przed przywołaniem Xhardji pomieszczenie ogołocono z całego wyposażenia, pozostawiając w nim tylko przedmioty niezbędne do wezwania stwora. Pośrodku komnaty znajduje się niski piedestał o średnicy metra i wysokości 0,6 metra, na szczycie którego spoczywa dziwnego kształtu biały kryształ. Kamień żarzy się nierównym wewnętrznym światłem, które zdaje się powoli pulsować. We wszystkich rogach sali oraz pośrodku jej dłuższych boków ze ścian wystają żelazne kolce. Z każdego z nich na skórzanych rzemieniach zwisają kawałki błękitno szarego kryształu – wszystkie zdają się pulsować równo z białym kryształem. Ściany komnaty są pokiereszowane tysiącami rys – niektóre są głębokie aż na kilka centymetrów – tworzących nieregularne wzory z krzywych linii.

Kamień pośrodku pomieszczenia nie jest Kryształem Ziemi, choć śmiałkowie mogą tak pomyśleć. Stanowi źródło mocy Xhardji, działając jak soczewka skupiająca energię żywiołów, którą się potwór żywi. Dotknięcie kryształu jest niebezpieczne – kamień wysysa z istot żywych witalną energię. Każdy, kto go dotknie, będzie tracił **Siłę** i *punkty magii* – po jednym punkcie przy pierwszym kontakcie, po dwa – przy drugim, po 4 – przy trzecim itd. Czarodzieje mogą wykonać test **SW**, by obronić się przed wysysaniem. Dotknięcie kamienia metalowym przedmiotem nie zapobiega utracie energii, choć pozwala przeprowadzić test z modyfikatorem +20. Straconą **Siłę** odzyskuje się w tempie jeden punkt dziennie. Punkty magii regenerują się normalnie.

Jeśli Xhardji uda się w tej komnacie schwytać mackami jakichś bohaterów, uderza nimi wielokrotnie o ścianę (każdego raz w rundzie), jednocześnie wysysając z nich siły życiowe. Każdy cios liczy się jak trafienie z **Siłą** 2. Potwór zadaje uderzenia tak, by nie zabić ofiar przed wydobyciem z nich całej życiodajnej energii.

Chcąc pozbawić Xhardję jego mocy, należy rozbić kryształ – każda próba trafienia jest udana, ale ma on **Wt** 8, **Obr** 50. Takie czary jak *Kruszenie kamieni* i *Uderzenie* działają na skałę normalnie, ale aby ją zniszczyć, zaklęcia trzeba powtarzać kilka razy. *Rozproszenie magii* przerywa działanie minerału na okres jednej rundy i przez ten czas wartość **Obr** kamienia jest 5 razy mniejsza (zaokrąglając w dół).

Jeśli kryształ zostanie rozbity, Xhardja nie będzie w stanie regenerować swej **Żywotności,** a jego szybkość spadnie o połowę. Ponadto potwór zacznie tracić 5% **Żywotności** dziennie, aż w tym świecie jego ciało zniszczeje, a żywiołak powróci tam, skąd przybył. Xhardja o tym wie i po roztrzaskaniu kamienia uda martwego, chcąc zachować resztkę sił na bitwę rozstrzygającą o losie Kryształu Ziemi, do której dojdzie w lokacji 26. Będzie wtedy walczył aż do śmierci.

O MOCE KAMIENIA I STALI, USŁYSZCIE MÓJ GŁOS.
PRZYBYWA DO WAS PRAWOWITY SYN
GRUNGNIEGO, KTÓRY JAKO PIERWSZY PRZEKOPAŁ
PODZIEMNY TUNEL.
NIE SPLAMIŁEM SIĘ HAŃBĄ, TCHÓRZOSTWEM ANI
ZDRADĄ. MOJA DUSZA JEST WOLNA OD
WINY.
ZROBIŁEM WSZYSTKO, CO MI NAKAZANO,
WIĘC OTWÓRZCIE PRZEJŚCIE
I NIE KAŻCIE MI DŁUŻEJ CZEKAĆ.



Krasnoludy, rzucając czar, użyły błękitnych okruchów skalnych jako skupiska energii i los białego minerału na nie nie wpłynie. Żarzą się one i pulsują bez względu na to, co się z nim stanie. Można je zniszczyć dostatecznie silnym uderzeniem (**Wt** 8, **Obr** 1 – każdy).

23. Przedsionek

Nierówne stopnie prowadzą w górę do małej komory, wznoszącej się jakieś trzy metry ponad poziomem błota. Tę salę zajmowali strażnicy świątynni, kontrolujący dostęp do pomieszczeń kaplicy (lokacje 24-26). Robili to, zakrywając i odsłaniając dół utworzony przed zachodnim wyjściem z komnaty. Wycofujące się krasnoludy zniszczyły pokrywę i rzuciły w tym miejscu iluzję, i dlatego rów jest niewidoczny.

Dół ma 6,3 metra głębokości, 0,9 metra szerokości i 1,5 metra długości. Maskującą go iluzję można wykryć normalnie. Dla celów modyfikacji testu należy ją traktować jako czar z trzeciego poziomu. Po ustaleniu, gdzie rów się znajduje, śmiałkowie powinni pokonać przeszkodę bez trudu.

24. Sala ofiarna

To pomieszczenie było niegdyś salą ofiarną. W przeciwieństwie do większości krasnoludzkich sekt religijnych, dawni mieszkańcy Kadar-Helgad podczas niektórych ceremonii składali krwawe ofiary. Być może to obecność Kryształu Ziemi skaziła świątynię lekką domieszką Chaosu, choć równie dobrze kult mógł się splugawić w jakiś inny sposób.

Ponieważ bohaterowie nie zetkną się w tej kampanii z żadnymi żywymi jego członkami, Tobie pozostawiamy rozstrzygnięcie, jak było naprawdę z owym kultem. Jeśli masz ochotę rozwinąć któreś z powyższych wątków i rozszerzyć o niego własne przygody – nie krępuj się.

Pomieszczenie ma 4,5 metra wysokości, a jego ściany pokrywają płaskorzeźby, przedstawiające krasnoludy podczas obrzędów religijnych. Pośrodku sali znajduje się otoczone stopniami podium, które wznosi się 1,5 metra nad podłogą (i 0,9 metra nad powierzchnią błota). Na jego szczycie mieści się okrągła, sięgająca sufitu klatka o średnicy około metra, wykonana z pięciocentymetrowej grubości żelaznych prętów, rozmieszczonych w piętnastocentymetrowych odstępach. Pręty osadzone są w podłożu oraz w sklepieniu i mają bardzo mocną konstrukcję (**Wt** 5, **Obr** 12 każdy; na skutek panującej ciasnoty, przy próbie uszkodzenia ich od wewnątrz, należy doliczyć modyfikator -30; u góry klatka prowadzi do szybu opadającego z lokacji 11).

W północno-wschodnim krańcu sali znajdują się dwuskrzydłowe drzwi szerokości 1,8 metra i wysokości 3 metrów. Na obu skrzydłach wyrzeźbiono groteskowe, patrzące spode łba krasnoludzkie twarze. Każda z nich ma w przybliżeniu 1,2 metra wysokości i mieści się pośrodku odrzwi. Twarze wyglądają szkaradnie – ich oblicza pokrywają pękające wrzody i guzy, a usta tkwią zastygłe w okrzyku przerażenia lub jakimś upiornym uśmiechu. Wrota wykonano z kamiennych płyt o grubości 45 centymetrów, powleczonych (włącznie z twarzami) warstwą brązu. Pod powierzchnią błota metal został przeżarty.

W drzwiach umieszczono potężny czar, który zachował się tu od czasu zbudowania świątyni, bowiem czerpie swoją moc prosto z przepływającej tędy energii ziemi. Wrota stanowią ostatnią linię obrony, chroniącą kaplicę przed intruzami i zbezczeszczeniem. Drzwi nie da się w normalny sposób otworzyć – pchanie oraz wyważanie taranem nie odnosi najmniejszego skutku. Nie można ich również rozbić – brązowe płyty co prawda odpadną, ale całość pozostanie nie draśnięta (ściślej mówiąc – powracają do pierwotnego stanu, zakładając, że uderzenie było na tyle silne, by je najpierw zdeformować). Do czasu zakończenia ceremonii drzwi tkwią mocno w podłodze, suficie i w ścianach, tworząc litą warstwę regenerującej się skały.

Opis rytuału potrzebnego do otwarcia wrót można znaleźć w bibliotece (lokacja 20) w *Pomocach dla graczy nr 7* i *8*. Jeśli bohaterowie wyraźnie nie są w stanie pokonać problemu, możesz pozwolić im jakimś sposobem wejść do środka – na przykład, jedna z postaci może rzucić *Rozproszenie magii*, zatrzymując tym samym na jedną rundę zdolności regeneracyjne skały, a druga pomóc jej *Uderzeniem*, *Kruszeniem kamieni* lub podobnym czarem, który przebije mur. Należy to zrobić tylko w wyjątkowym wypadku, gdyby cała przygoda miała się skończyć przed drzwiami. Nie bój się zmusić śmiałków do wysiłku!

Ceremonia

Ceremonię należy wykonać w odpowiednim porządku, dokładnie tak, jak to opisano w *Pomocy dla graczy nr 7*. To może być trochę kłopotliwe, jeśli pergamin rozpadł się na kawałki, a gracze ułożyli je w niewłaściwej kolejności.

Najpierw należy złożyć daninę z krwi. Ofiarę trzeba umieścić w klatce na podium, a jego krew musi spaść na podłogę celi. Ofiarą powinna być żywa lub martwa istota inteligentna – nie może nią być zwierzę. Nadaje się do tego zabity ogr z lokacji 15, a także jakiś bohater-ochotnik. Wystarczy ilość krwi równa dwóm punktom **Żywotności** (połowę należy wylać na dno klatki, resztę na krawędzie odpowiednich stopni podium). Umieszczenie ofiary w zamknięciu może sprawić pewną trudność (trzeba opuścić nieszczęśnika z góry, rozgiąć pręty lub znaleźć odpowiedniego chudzielca).

Następnie należy przetrzeć krwią (choć niekoniecznie tej samej ofiary) krawędź najwyższego stopnia podium, a także oczy małych figurek wyrytych na najniższym stopniu. Ponieważ ryty znajdują się pod powierzchnią błota i nie są bezpośrednio widoczne, wykonanie tego zadania może stanowić dla śmiałków ciekawy test pomysłowości.

Po trzecie, należy *jednocześnie* trzy razy (czyli oddając ogółem sześć uderzeń) zastukać w obie twarze na drzwiach. Ten szczegół można jednak pominąć, jeśli śmiałkowie potrzebują trochę szczęścia. Na zakończenie rytuału trzeba odczytać na głos deklarację z *Pomocy dla graczy nr 8* – koniecznie w języku khazalid.

Po przeczytaniu dokumentu – zakładając, że ceremonię odprawiono należycie – spod podłogi wydobędzie się jęk. Dno klatki rozstąpi się, odsłaniając szyb o średnicy metra. Jeśli ofiara jeszcze żyje i znajduje się między prętami, musi wykonać udany test **I**, inaczej spadnie 9 metrów w dół na wystające kolce. Inkasuje wtedy automatycznie k6 uderzeń z **Siłą** 3 oprócz normalnych obrażeń wywołanych upadkiem. Następnie szyb zamyka się – skała wydaje się stapiać z powrotem – a z głębi zaczynają dochodzić odgłosy gruchotanych kości. To jest „uczta", o której wspomina *Pomoc dla graczy nr 7* – ziemia przeżuwa otrzymany dar. Jeśli w klatce nie ma ofiary, wystarczy wrzucić w otchłań byle jaki przedmiot ważący ponad 200 punktów obciążenia – żywioł zostanie zaspokojony.

Gdy ceremonia dobiegnie końca, otworzą się wrota pomiędzy lokacjami 24 a 25 oraz między 14 a 26. W miarę jak drzwi oddzielają się od otaczającej je skały, osoby, które uważnie obserwują to miejsce, dostrzegą tworzące się tam szpary. Wszystko trwa około 5 sekund, potem wrota się rozwierają.

25. Korytarz

Wrota znajdujące się na południowym krańcu tego korytarza można otworzyć tylko wtedy, gdy odpowiednio wykona się rytuał w lokacji 24. Drzwi uchylają się w stronę ścian. Patrzącym wydaje się, jakby odrzwia wtapiały się w skałę – nie można ich teraz normalnie zamknąć, tak jak nie dało się ich wcześniej otworzyć. Na wrotach z obu stron korytarza widnieją podobne, łypiące okiem krasnoludzkie twarze.

Ze ścian pomieszczenia wystają dwie pary kolumn. Między filarami mieszczą się płaskorzeźby twarzy podobnych do oblicz na drzwiach. Gdy śmiałkowie miną północną parę kolumn, otworzą się wrota do kaplicy (lokacja 26), wtapiając się przy tym w ścianę (podobnie, jak wcześniej południowa brama). Na obu ich skrzydłach również widnieją twarze.

W korytarzu zainstalowano magiczną pułapkę, lecz uruchamia się ona tylko wtedy, gdy intruzi dostaną się do wnętrza, nie ukończywszy uprzednio ceremonii w lokacji 24 lub popełnią jakieś świętokradztwo. Wówczas obie pary drzwi zatrzaskują się, tworząc zaporę, jaką opisano wcześniej. Wyrzeźbione twarze zaczynają wydawać przeraźliwy, płaczliwy dźwięk, którego natężenie wzmaga się, aż staje się całkiem ogłuszający (-10 do wszystkich testów z powodu rozpraszającego hałasu).

Znajdująca się na nich brązowa powłoka coraz mocniej się żarzy i rozgrzewa, aż spływa powoli w dół ścian. Każdy, kto jej dotknie, straci w wyniku oparzeń k4 punkty **Żywotności**, niezależnie od **Wytrzymałości** i pancerza. Co dziwniejsze, w korytarzu nie robi się bardziej gorąco.

Gdy metal osiągnie na wpół płynną konsystencję (po około minucie nagrzewania), wszystkie twarze nadmą policzki i wystrzelą rozpylonym snopem rozżarzonego, stopionego brązu. Każdy strumień zalewa stożkowaty obszar długości 3,5 metra i średnicy 2 metrów przy końcu. Może się zdarzyć, że bohater zostanie trafiony przez więcej niż jeden snop, tak jak pokazuje to diagram.

Postać oblana brązem otrzymuje w rundzie automatyczne trafienie z **Siłą** 4 (podwojone w razie *łatwopalności*) od każdego strumienia, który dojdzie celu. Magiczne formy ochrony przed ogniem zabezpieczają również przed stopionym metalem. Pancerz osłania normalnie, ale używaj reguł dotyczących trafień płonącym olejem z podręcznika **WFRP**. Tarcze chronią tylko jeden bok. Niemagiczna, drewniana tarcza zostaje zniszczona, jeśli w wyniku testu jakikolwiek strumień, który ją trafi, zada dodatkowe obrażenia. Niektóre postacie mogą chować się za innymi. Zmniejsz ich obrażenia o połowę za każdą osobę, znajdującą się przed nimi na linii „strzału".

Strumień roztopionego metalu tryska 6 rund, a później zapas brązu się kończy. Twarze przegrzewają się, zaś sam kamień zaczyna matowo świecić, a następnie eksploduje skalnymi okruchami. Wywołuje to podobny efekt, jakby w korytarzu rzucono czar *Grad kamieni.*

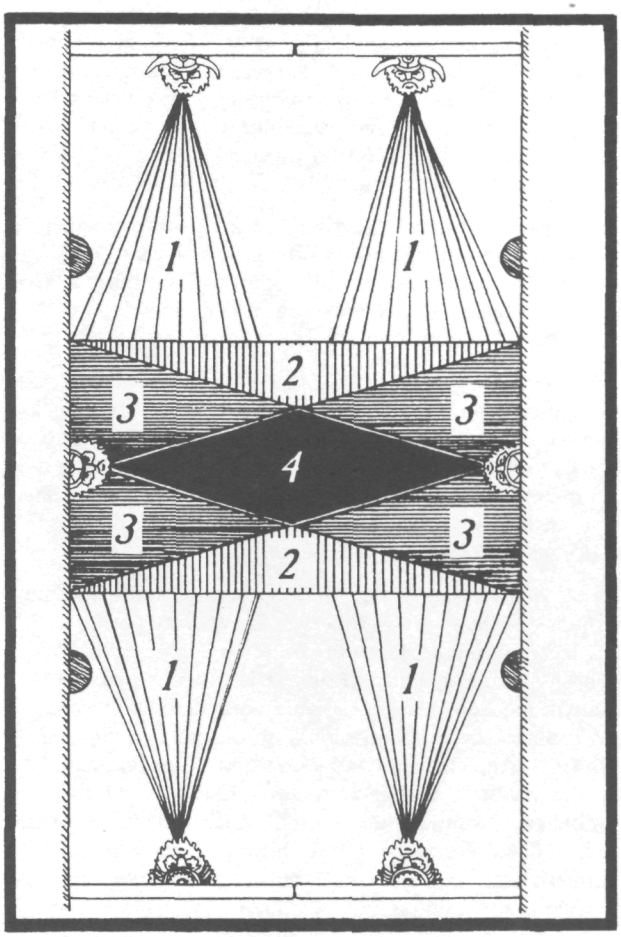
Gdy pułapka zacznie działać, drzwi się zatrzasną. Postacie nadal znajdujące się w lokacji 24 mogą spróbować otworzyć je na nowo. Osoby uwięzione z pewnością zechcą wydostać się z potrzasku – może w tym pomóc wspomniana wcześniej kombinacja *Rozproszenia magii* z *Uderzeniem.*

Opisana pułapka jest niezwykle sprytna i skonstruowano ją tak, by zginęli w niej nawet najwięksi twardziele – taki był właśnie zamiar krasnoludzkich kapłanów. Jeśli śmiałkowie uruchomią pułapkę, przypuszczalnie część z nich nie przeżyje – lepiej więc, żeby do tego nie doszło. *Pomoc dla graczy nr 7* zawiera słowa przestrogi. Podczas tej burzy płomieni Kryształ Ognia oraz łut szczęścia powinny dopomóc utrzymać się przy życiu przynajmniej kilku bohaterom.

26. Kaplica

To jest serce świątyni Kadar-Helgad. Jeśli bohaterowie dotarli aż tutaj, a Xhardja nie został jeszcze zabity, potwór zaatakuje za pomocą wszelkich dostępnych środków – tylko jedna ze stron może ujść stąd z życiem.

To pomieszczenie ma kształt schodkowej, ośmiokątnej czary. Każdy stopień jest 45-centymetrowej szerokości i 30-centymetrowej wysokości. Środek komnaty znajduje się 3 metry pod powierzchnią błota. Przy ścianach sufit



wznosi się 3 metry ponad taflą i ma schodkowaty kształt, tak jak podłoga – pośrodku unosi się na 8,4 metra, licząc od dna sali.

Wszystkie widoczne powierzchnie komnaty (łącznie z drzwiami do lokacji 14, ale oprócz wrót do lokacji 25) pomalowano na karminowy kolor. Jest to farba, ale jeśli gracze wezmą ją za zakrzepłą krew, nie wyprowadzaj ich z błędu.

Południową ścianę ponad drzwiami przyozdobiono stylizowanym wizerunkiem góry o trzech szczytach. Farba w sali wygląda gdzieniegdzie na nierówno położoną, ale dopiero staranne badanie przy dobrym świetle ujawni, że ciemniejsze obszary tworzą zarysy humanoidalnych postaci wzrostu około 2,5 metra. Widnieją one w centrum każdej z sześciu bocznych ścian.

Trochę na północ od środka sali, z błota, na 0,9 metra ponad jego taflę, wystaje nierówna, kamienna kolumna. Jeśli śmiałkowie znajdą sposób, by ją zbadać, odkryją, że filar wyrasta bezpośrednio ze skalnego podłoża. Powierzchnię kolumny pokrywają runy oraz inne tajemnicze rzeźby charakterystyczne dla obrzędów kultowych, które tu odprawiano, lecz nie mają one obecnie żadnego znaczenia. Bohaterowie nie będą w stanie zinterpretować tych symboli.

Krasnoludzcy kapłani używali tej skały do odgadywania przyszłości – po złożeniu ofiary wolno było zadawać pytania, a na kamieniu formowały się odpowiedzi. Głaz reaguje tylko na język khazalid, ignorując wszystkie inne. Liczba pytań, jakie można postawić oraz stopień ich trudności zależą od liczby i rodzaju złożonych ofiar: na przykład jeden dar z człowieka (krew równa siedmiu punktom **Żywotności**) pozwala poznać jeden prosty sekret.

Kamień nie jest wszechwiedzący, ale może dać odpowiedź na szereg pytań, szczególnie związanych z ziemią i tym, co się pod nią dzieje. Nie umie patrzeć w przyszłość, ale potrafi snuć trafne domysły w badanej sprawie, daleko celniejsze od przypuszczeń śmiertelników. Odpowiedzi, jakich udziela, są wielce tajemnicze i z reguły musi je zinterpretować biegły kapłan, czasem jednak i laicy mogą z nich co nieco pojąć. Napisy na kamieniu będą się pojawiać, dopóki nie postawi się następnego pytania, w przeciwnym razie zaczną stopniowo zanikać.

Nieodpowiednie zachowanie w tej komnacie również uruchamia pułapkę w lokacji 25. Za takie należy uważać dotykanie skały w jakikolwiek sposób, bluźnierstwo i zniewagę krasnoludzkich bogów oraz mocy ziemi czy zadawanie podstępnych pytań w celu sprawdzenia wiedzy wyroczni. Z wyjątkiem pierwszego z wymienionych czynów, popełnienie któregoś z pozostałych aktów świętokradztwa ściąga na drużynę drugie niebezpieczeństwo – kamiennego golema. Należy dodać, że uruchomienie pułapki nie powoduje zamknięcia drzwi do lokacji 14 – pierwotnie miała to być droga ewakuacyjna dla kapłanów, którzy mogli nawet wziąć ze sobą winowajcę, jeżeli był dla nich cenny. Gdy się jednak je zatrzaśnie, przejście blokuje się tak jak przedtem.

Kamienny golem

Jeśli bohaterowie popełnią w komnacie jakieś świętokradztwo, drzwi do lokacji 25 zatrzasną się, i w sposób, jaki już wcześniej opisano, uruchomi się pułapka w korytarzu. W tym samym czasie skała zacznie wydawać wibrujący dźwięk, a rozmyte zarysy postaci na sześciu bocznych ścianach staną się coraz wyraźniejsze.

Po kilku sekundach na murach ukażą się mgliste, humanoidalne sylwetki, które spłyną do miejsca nad kamieniem – tam sześć kształtów się połączy. Przez cały ten czas widmom nie można wyrządzić żadnej szkody. Postacie te w rzeczywistości nie istnieją, lecz stanowią tylko widoczny objaw działania rzuconego czaru przywołującego. Gdy sylwetki się połączą, z dołu rozlegnie się głośny trzask i chrzęst, a z błota u stóp skały, niczym pływak wydostający się na powierzchnię, wypłynie kamienny golem.

Ma on 3,6 metra wzrostu i wygląda jak nie wykończona statua. Nie ma ukształtowanej twarzy ani innych drobnych anatomicznych szczegółów i jest po prostu nie obrobioną figurą wykonaną z kamienia. Monstrum atakuje grzesznika(-ów) natychmiast po pojawieniu się i walczy, dopóki jego przeciwnik nie zostanie unicestwiony. Więcej informacji na temat kamiennego golema można znaleźć w części *Charakterystyki.*

Kryształ Ziemi

Zapewne zauważyliście – niektórzy może nawet z niepokojem – że jesteśmy w ostatniej komnacie świątyni, a wciąż nie było wzmianki o Krysztale Ziemi. Tak więc, gdzie znajduje się ten przedmiot, będący celem poszukiwań bohaterów?

Kiedy Xhardja został przywołany sto lat temu, wydano mu dwa rozkazy: bronić kompleksu przed intruzami oraz strzec Kryształu Ziemi. Zgodnie z instrukcją, żywiołak ukrył artefakt w kamiennej kolumnie. Istnieje kilka przesłanek, które mogą naprowadzić śmiałków na ten ślad.

Po pierwsze, powinni mieć Kryształ Ognia z przygody **Ogień w górach**. Zdobyty artefakt żarzy się bardzo jasno w tej komnacie – daleko jaśniej niż bohaterowie kiedykolwiek widzieli – a w granicach 0,3 metra od podstawy filaru promieniuje wręcz oślepiającym światłem. Jeśli jesteś dziś nadzwyczaj łaskawy, podobna poświata może dobiec z wnętrza kolumny.

Po drugie, fakt, że Xhardja walczył tu najprawdopodobniej na śmierć i życie, powinien podsunąć graczom pomysł, iż ta komnata jest najważniejsza dla potwora.

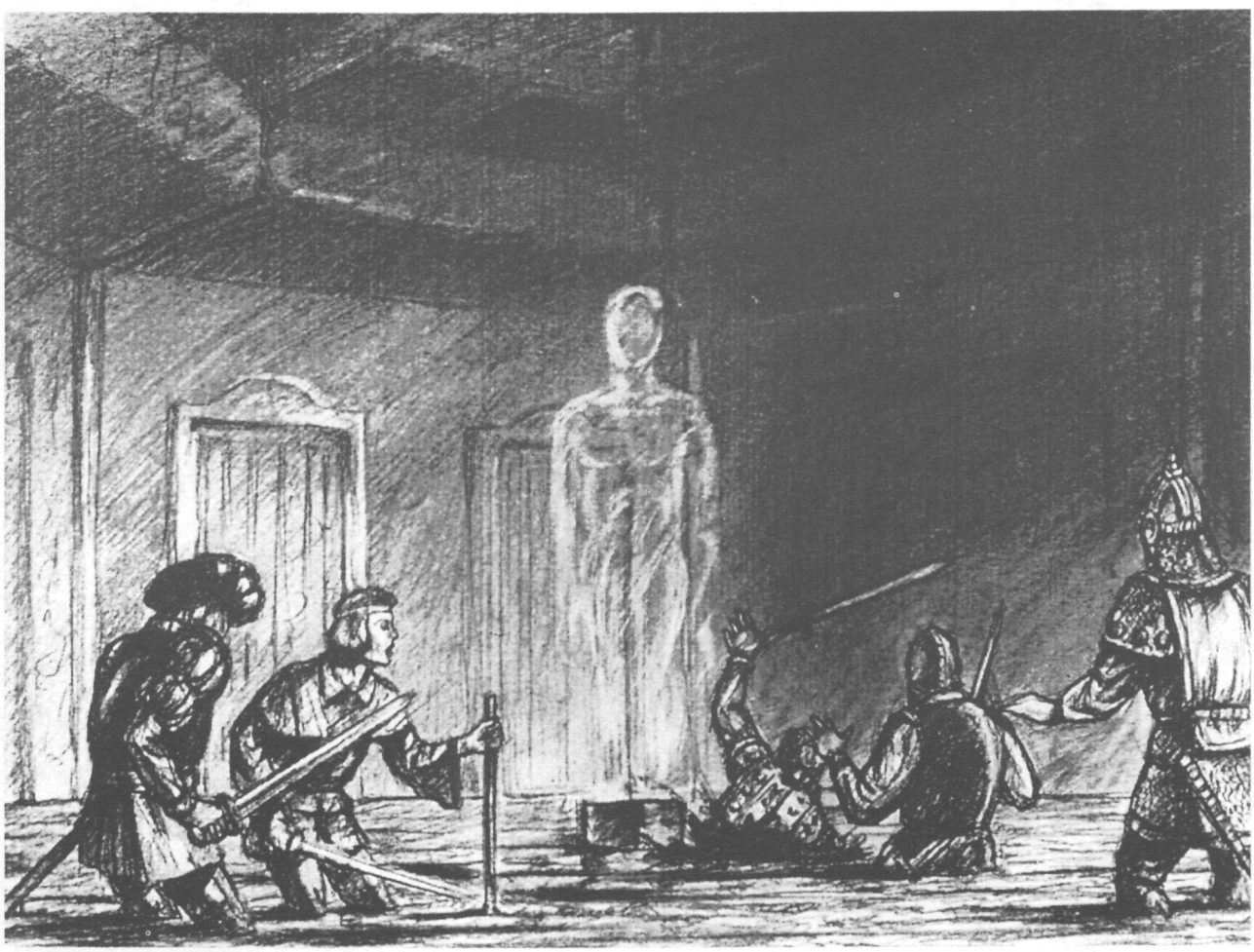
Po trzecie, jeśli bohaterowie odkryją proroczą zdolność kolumny, wówczas pytanie o miejsce ukrycia Kryształu Ziemi będzie najpewniej jednym z pierwszych, jakie zadadzą. Otrzymają odpowiedź: „Wewnątrz".

Filar można zniszczyć przy użyciu siły (**Wt** 8, **Obr** 35) lub czarów. *Rozproszenie magii* roztrzaska podstawę kolumny, gdyż artefakt oraz skała będą zmuszone walczyć o tę samą przestrzeń bez magicznej pomocy. Kiedy wyrocznia ulegnie zniszczeniu, kamienny golem rozsypie się w proch, a pośród rumowiska zabłyśnie Kryształ Ziemi.

FINALE!

Pokonanie kamiennego golema i odnalezienie Kryształu Ziemi stanowiłoby zapewne satysfakcjonujące zakończenie tej przygody, ale...

Przebrnięcie dolnego poziomu świątyni może okazać się trudne bez odrobiny szczęścia i będzie niewątpliwie





kosztować śmiałków utratę kilku punktów przeznaczenia, **Żywotności**, a nawet paru przyjaciół. W takiej sytuacji, gdy drugi Kryształ Mocy znajdzie się już w rękach bohaterów, możesz pozwolić im wyjść cało na powierzchnię bez dalszych kłopotów.

Z drugiej strony istnieje szansa, że śmiałkowie łatwo sobie poradzili, nie odnosząc poważniejszych obrażeń – byli nadzwyczaj sprytni, niezwykle pomysłowi lub po prostu sprzyjała im fortuna. Spacerkiem dostali się do kaplicy, od razu zorientowali się w sytuacji i posiedli artefakt – bez uszczerbku na zdrowiu, okazania bohaterstwa i rozlewu krwi. Tak nie wypada kończyć przygody...

Dla takiej drużyny – specjalna premia. Poniżej przedstawiamy trzy alternatywne zakończenia scenariusza, które mogą naprowadzić bohaterów na ślad nowej historii, pomóc zaaranżować nieodzowną, dramatyczną scenę rozstrzygającej walki albo nauczyć śmiałków odrobiny pokory, gdyby wpadli w zbytni samozachwyt.

Wyświadczcie nam grzeczność

Duża siła wrogich istot zaatakowała właśnie kompleks świątyni. Być może orki powróciły albo gobliny wysłały słówko do kilkuset swych kuzynów, aby przybyli im na odsiecz. Gdy śmiałkowie wychodzą z podziemi, czeka już na nich Rothnogg, podkreśla, jak uczynne były ogry i zwraca uwagę bohaterów na wspólne zagrożenie. Z pewnością „chudzi" nie mogą odmówić pomocy – ostatecznie jest tylko kilkaset sztuk tego małego, zielonoskórego draństwa...

Bitwa z ogrami

Do świątyni przybywa duża grupa ogrów: pułk – lub nawet więcej – najemników. Dowiadują się one, że pod nosem Rothnogga (nieważne, z jego pomocą czy bez) dostała się do kompleksu garstka „chudych" i stworom grozi teraz utrata twarzy. Bez względu na swój wcześniejszy stosunek do śmiałków, ogry zachowują się później zdecydowanie wrogo. Jeśli zdołają teraz zabić bohaterów i zabrać ich ekwipunek, będą przynajmniej mogły utrzymywać, że chociaż wykorzystały „chudych" przed wrzuceniem ich do kotła. To powinno nie tylko ocalić honor stworów, ale również pomoć im zdobyć reputację za „przebiegłość". Jest to cnota bardzo ceniona pośród ogrów, choć nie całkiem odpowiada ludzkim pojęciom sprytu i inteligencji.

Twardy orzech do zgryzienia

Jak może pamiętasz, pokonany przez bohaterów Xhardja nie został unicestwiony, a jedynie przepędzony z tego świata. Śmiałkowie mogą sądzić, że na tym kończy się cała sprawa, ale żywiołak może mieć przecież na ten temat inne zdanie... Potwór może żywić urazę, że zwyciężyły go słabe, delikatne „organizmy", czuć niezwykłe przywiązanie do kamienia, który go przywołał, lub myśleć, że jedynym sposobem zachowania wolności jest utrzymanie kontroli nad artefaktem. Niezależnie od przyczyny, Xhardja zwołuje kilka żywiołaków ziemi, u których ma względy, i wysyła ich za bohaterami. Ponieważ śmiałkowie nie mieli jeszcze czasu dostroić się do nowego kryształu, pół tuzina potworów o *wielkości* k4+2 może wydać im twardą walkę. Bohaterowie mogą nawet znaleźć się w pułapce pomiędzy ogrami z jednej strony, a kilkoma(!) żywiołakami z drugiej.



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 zwiększyć się do 100 za grę doskonałą.

Dodatkowo, podane niżej 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. Jeśli, na przykład, po drodze przez Krainy Obłędu bohaterowie nie spotkali harpii, nie otrzymują PD za tę część przygody.

Wracając do domu

Krainy Obłędu

0-20 PD za poradzenie sobie w każdym ze spotkań

Chaotyczny teren

0-20 PD za poradzenie sobie w każdym ze spotkań

25 PD za przedostanie się przez Krainy Obłędu bez utraty punktów **Opanowania** lub bez uzyskania Punktów Obłędu

Las

0-20 PD za poradzenie sobie w każdym ze spotkań

W góry

0-20 PD za poradzenie sobie w każdym ze spotkań

0-50 PD za odnalezienie świątyni

Świątynia Kadar-Helgad

Dostęp do świątyni

0-50 PD za udaną próbę dostania się do świątyni
100 PD za uzyskanie pomocy ogrów
100 PD za pokonanie ogrów

Górny poziom

0-50 PD za poradzenie sobie z goblinami
0-20 PD za poradzenie sobie ze szkieletem Korschnera
25 PD za znalezienie *Pomocy dla graczy nr 4*
50 PD za znalezienie *Pomocy dla graczy nr 5-6*

Dolny poziom

50 PD za zmuszenie Xhardji do wycofania poszczególnych macek i konieczności ich regeneracji
10 PD za spostrzeżenie błotnego czerwia, zanim uszkodzi on ekwipunek
25 PD za spostrzeżenie lub uniknięcie pułapki w lokacji 16
20 PD za spostrzeżenie lub uniknięcie pułapki w lokacji 18
50 PD za znalezienie *Pomocy dla graczy nr 7-8*
50 PD za niedopuszczenie do rozsypania się pergaminu tworzącego *Pomoc dla graczy nr 7*
25 PD za złożenie z powrotem we właściwym porządku pergaminu tworzącego *Pomoc dla graczy nr 7*
100 PD za zniszczenie głównego kryształu w legowisku Xhardji
50 PD za zmuszenie Xhardji do wycofania się, aż śmiałkowie dotrą do lokacji 24-26
10 PD za uniknięcie zamaskowanego dołu w lokacji 23
10-100 PD za otwarcie drzwi prowadzących z sali ofiarnej do korytarza (lokacja 25)
50 PD za uniknięcie pułapki w lokacji 25
25 PD za uratowanie się z pułapki w lokacji 25
200 PD za znalezienie i zdobycie Kryształu Ziemi bez przywołania kamiennego golema
200 PD za ostateczne pokonanie Xhardji
100 PD za pokonanie kamiennego golema

Zakończenia opcjonalne

0-100 PD za poradzenie sobie w każdym z opcjonalnych zakończeń

PUNKTY PRZEZNACZENIA

Jeśli Xhardja zostanie zniszczony (nieważne, w jaki sposób) i bohaterowie zdobędą Kryształ Ziemi, to każda żyjąca postać otrzymuje 1 Punkt Przeznaczenia. Bohater, która zada cios unicestwiający Xhardję, zdobywa dodatkowy Punkt Przeznaczenia.

KONTYNUACJA PRZYGODY

Dalszy ciąg kampanii **Kamienie Zagłady** to przygoda **Kamień Śmierci**, która zaczyna się w miejscu, gdzie kończy się niniejszy scenariusz.

CHARAKTERYSTYKI

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

PODRÓŻ DO ŚWIĄTYNI

Krainy Obłędu

Harpie

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	41	25	4	4	11	20	1	33	35	14	43	66	5

Zasady specjalne: ataki *szponami*. Latają jak istoty *pikujące*. Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Przy strzelaniu do latającej harpii zasięgi wzrastają o jeden poziom. W locie potwór może wykonywać ataki we wszystkich kierunkach.

Hydra

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
6	33	0	4	6	41	30	8	-	24	14	24	24	-

Zasady specjalne: 1 PP na całym ciele. Wzbudza *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu. 6 *ugryzień*, 1 *kopnięcie/stratowanie*, 1 *uderzenie ogonem*.

Mantikora

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	59	34	6	6	41	40	3*	-	43	24	43	43	-

*4 jeśli mantikora posiada ogon z kolcem, tak jak skorpion.

Zasady specjalne: 1 *ugryzienie*, 2 *uderzenia szponami*. Jeśli mantikora posiada ogon z kolcem, może uderzać nim w przód i w bok – atak traktuje się jako *jadowity*. Po każdym trafieniu poszkodowany musi wykonać test zatrucia. Pierwszy nieudany rezultat oznacza, że ofiara staje się *otumaniona*, a drugi wskazuje na jej śmierć po 2k6 sekundach. Mantikory latają jak *istoty pikujące*. Wzbudzają strach w żywych stworzeniach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Las

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: wzbudzają *strach* w żywych istotach mających poniżej 3 metrów wzrostu oraz *grozę* u postaci cierpiących na arachnofobię. Czują *strach* przed ogniem – poza tym są odporne na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne. 2 *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. Twardy naskórek daje pająkowi 2 PP na wszystkich częściach ciała.

Chłościele

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
0	33	0	1	3	5	*	1	-	0	0	0	0	-

Zasady specjalne: zawsze atakują pierwsze, bez względu na wartość **I**. Odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne. „Bicz" zadaje obrażenia k4, a nie k6.

ŚWIĄTYNIA

Ogry

Rothnogg, ogr, kapłan drugiego poziomu

Rothnogg jest przywódcą ogrów z jaskiń oraz głównym kapłanem świątyni. Jest wyższy o głowę od większości swoich podwładnych. Jego ciało pokrywa wiele rytualnych blizn. Rothnogg stracił przed wieloma laty mały palec lewej ręki (odgryziony podczas żartobliwej bijatyki z innym młodym ogrem), lecz poza tym jest zdrów i w dobrej formie, mimo podeszłego, jak na ogra, wieku. Gdy nie ma na sobie rytualnych szat, nosi olbrzymią koszulę kolczą, a na dworze także płaszcz z niedźwiedziej skóry. Jedyną oznaką jego władzy jest mały kawałek błyszczącej skały, zwisający mu z szyi na łańcuchu. Podczas nabożeństwa Rothnogg chodzi w pokrytym ptasimi piórami, kośćmi i czaszkami płaszczu, założonym na kolczą koszulę. W rękach trzyma berło – nie ociosany kij, zwieńczony ludzką czaszką.

Zdolności Rothnogga do rzucania czarów nadają mu wśród ogrów wyjątkową pozycję – szczególnie zaś dlatego, że nie rzutują ujemnie na jego sprawność fizyczną podczas walki. Ogry odnoszą się do magii na ogół bardzo nieufnie i Rothnogg szybko zdał sobie sprawęz tego, że mógłby zdobyć większe wpływy jako główny kapłan świątyni niż jako doradca wodza plemienia czy dowódcy najemników. Jest inteligentnym ogrem, zdolnym w razie potrzeby przeprowadzić dość skuteczną obronę kompleksu.

Jak większość ogrów, Rothnogg bywa brutalny wobec ras mniejszych i słabszych. Jeśli złapie goblina (czy nawet bohatera) potrafi wyrwać mu rękę i z miejsca ją zjeść. Nawet jeżeli zamierza postąpić ze śmiałkami w sposób względnie przyjazny, jego pierwszą reakcją na widok przybyszów będzie przypuszczalnie ocena ich przydatności do spożycia:

– Co my tu mamy? Trochę kościści, nieprawdaż? Ale niech będzie, wrzucić ich do spiżarni. I pourywać im najpierw łepetyny, nie chcę, by mi co zjedli!

– Co? No, nie... patrzcie, patrzcie! Umieją mówić. Po raz pierwszy obiad się odezwał. Mów głośniej, chudy! Nie mogę już słuchać twego piskliwego głosiku. A więc chcecie wyskoczyć z jadłospisu, ta...? A co nam z tego przyjdzie?

Chcąc się ratować w krytycznej sytuacji, Rothnogg może zniszczyć swoje „berło". Gdy zwieńczająca je czaszka rozbije się o ziemię, uwolni to żywiołaka ziemi o wielkości „4". Potwór zaatakuje przeciwników Rothnogga, co da wodzowi czas na ucieczkę.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
6	38	23	5	5	19	40	2	28	38	34	28	38	20

Zasady specjalne: wzbudza *strach* w istotach mających mniej niż 3 metry wzrostu.

Umiejętności: *rzucanie czarów* – patrz niżej; *wykrycie magii; czytanie/pisanie; bijatyka; silny cios.*

Czary: *25 punktów magii*

Magia prosta: *Dar języków; Tworzenie małej istoty; Dźwięki.*

Magia wojenna 1: *Ognista kula; Ręka-młot; Siła walki.*

Magia wojenna 2: *Ożywienie miecza; Odporność na strzały.*

Ekwipunek: koszula kolcza bez rękawów (1PP, korpus); miecz; klucz do pomieszczenia 13; kij z uwięzionym żywiołakiem (patrz wyżej); płaszcz z niedźwiedziej skóry; płaszcz rytualny; 5 koron, 27 szylingów i 54 pensy (w skórzanej sakiewce); kolekcja kości, zębów itd. (używanych do wróżb).

Krodogg, ogr, nowicjusz
Będący przeciętnego wzrostu (3,6 metra) i budowy (jak na ogra), Krodogg nie prezentuje się tak imponująco, jak jego zwierzchnik, Rothnogg. Krodogg ma również kilka rytualnych ran, choć niektóre uległy zakażeniu i rozjątrzyły się. Co prawda, tylko z jednej czy dwóch czasem wycieka ropa, ale twarz ogra wydaje się tak zniekształcona, jakby ktoś ją przypadkiem stopił i nieudolnie spróbował odtworzyć. Do ceremonii Krodogg również zakłada płaszcz, aczkolwiek nie tak wspaniały jak płaszcz Rothnogga. W przeciwieństwie do naczelnego kapłana, Krodogg nie posiada berła. Poza tym nosi na sobie brudną kurtkę z niestarannie naszytymi fragmentami pancerza.

Krodogg nie jest tak inteligentny ani utalentowany jak jego szef, a zdobył swą pozycję raczej dzięki pochlebstwom niż prawdziwym zaletom. Rothnogg wie, że ze swego podopiecznego nie ma zbytniego pożytku, ale woli na tym stanowisku kogoś, komu może zaufać. Właściwie Krodogg jest w stanie sprawować władzę tylko pod ochroną Rothnogga, więc nie robi zakusów na jego stanowisko. Oba ogry dobrze znają naturę wzajemnych stosunków, i Krodogg wie, że kapłan tak naprawdę żywi dla niego tylko pogardę. W trudnej sytuacji Krodogg prędzej ucieknie niż poświęci się za swego pana czy świątynię.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	40	23	5	5	15	35	2	28	38	20	28	15	20

Zasady specjalne: wzbudza *strach* w istotach mających mniej niż 3 metry wzrostu.

Umiejętności: *uniki; silny cios; torturowanie.*

Ekwipunek: na wpół opancerzona kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); pałka; ozdobiona piórami szata.

Hradyagg, ogr, dowódca straży
Hradyagg jest dużym, potężnym ogrem prawie tak wielkim jak Rothnogg. Cały czas nosi kaftan kolczy i otwarty hełm, a w dłoniach trzyma olbrzymi, obosieczny topór. Nie należy do zbyt rozgarniętych osobników, ale jest dobrym wojownikiem i w ciasnych przestrzeniach świątyni byłby trudnym przeciwnikiem. Hradyagg posiada odwagę przekraczającą granice zdrowego rozsądku, czym najzwyczajniej wzbudza strach u swych podwładnych i jeżeli zajdzie taka potrzeba, będzie walczył w obronie świątyni aż do śmierci. Postara się nie zginąć nadaremnie i odebrać życie tylu napastnikom, ilu zdoła.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	55	23	5	5	16	35	3	28	38	14	38	25	20

Zasady specjalne: wzbudza *strach* w istotach mających mniej niż 3 metry wzrostu.

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

Ekwipunek: kaftan kolczy i hełm (1 PP na całym ciele); topór; 45 szylingów; mały rubin (50 ZK); zestaw pięciu srebrnych kości do gry wart 10ZK.

Grathyagg, ogr, pokutnik
Grathyagg jest jedynym mieszkańcem świątyni, nie będącym kapłanem ani strażnikiem. Przebywa tu, ponieważ sądzi, że został przeklęty: jakiś rok temu stracił apetyt, co jest dla ogra straszliwym nieszczęściem. Grathyagg jest chudszy od swych współziomków i nieustannie obnosi się z przygnębionym, cierpiętniczym wyrazem twarzy. Postanowił pracować w świątyni (jak na ironię, przygotowuje innym ogrom posiłki), dopóki nie pozbędzie się klątwy.

Grathyagg chodzi w grubym skórzanym kaftanie i nosi miecz, którego używa również jako uniwersalnego noża. Jeśli nadarzy się okazja do obrony świątyni, przystąpi do niej z narażeniem życia – ostatecznie jest to sposobność, by bogowie dostrzegli jego oddanie.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	30	23	4	5	15	35	2	25	38	20	28	15	20

Zasady specjalne: wzbudza *strach* w istotach mających mniej niż 3 metry wzrostu. *Podatny na furię* (fanatyk).

Umiejętności: *gotowanie; uniki; szósty zmysł.*

Ekwipunek: skórzany kaftan (0/1 PP, korpus); miecz.

5 ogrów-strażników
Pięciu strażników ze świątyni nie przypomina typowych ogrów-wojowników. Już sam fakt, że woleli służyć w takim miejscu, rezygnując z pełnego podróży, walk i podwójnych racji żywnościowych wesołego żywotu najemnika, charakteryzuje ich raczej jako osobniki refleksyjne i skłonne do filozofowania – oczywiście, jak na standardy ogrów. Bohaterowie mogą nie dostrzec tej subtelnej różnicy, szczególnie gdy strażnicy potraktują ich lawiną niewybrednych żartów i komentarzy na temat tego, jak najlepiej przyrządzić śmiałków na obiad.

– Tego upieczmy na rożnie. Soki podniosą smak mięska.

– Nieee... Zbyt żylasty na to. Trzeba go nadziać cebulką i ugotować – to jedyny sposób.

– Chcecie pogadać z szefem? On nie będzie wiedział, może nie być akurat głodny. No dobra, jazda. I nie musicie otwierać drzwi, po prostu przejdźcie pod nimi – zachichocze.

– Spójrzcie na to: gobliny zaczęły malować się na różowo.

– Nie słyszę cię, ty tam w dole. Idź i znajdź sobie skrzynkę, w której ci będzie do twarzy.

Tak jak bramkarze z nocnego lokalu, strażnicy lubią, gdy uważa się ich za twardzieli, więc podczas rozmowy mogą wyginać mimochodem grube, żelazne sztaby, kruszyć

w dłoniach małe kawałki skały itd. – jakby od niechcenia popisując się swą siłą przed przybyszami. Każdy „chudy", który potrafi dorównać wartownikom w tych wyczynach, położy jakiegoś ogra na rękę lub w inny sposób wywrze pozytywne wrażenie, zostanie wysłuchany. Strażnicy zignorują resztę śmiałków.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
6	33	27	4	5	17	30	2	18	18	24	18	29	13

Zasady specjalne: wzbudzają *strach* w istotach mających mniej niż 3 metry wzrostu.

Umiejętności: *uniki; bijatyka; silny cios.*

Ekwipunek: broń ręczna (wielkość dla ogra); skórzany kaftan i hełm (1 PP głowa, 0/1 PP korpus); wino; czerstwy chleb; pół krążka krwisto-mlecznego sera; 2k6 srebrnych szylingów; 50% szans na posiadanie „ogrowego grosza".

Większość ogrów posiada kosztowności warte około 5 ZK, jednak skład każdego ze skarbów może się różnić – część w miedzi i srebrze, kilka złotych monet, pojedyncze świecidełka i małe klejnoty. Majątek stworów, które w wolnym czasie grają w kości, przechodzi z rąk do rąk.

Gobliny

Gobliny wkradły się do świątyni jakiś rok temu i po powrocie ogrów znalazły się w potrzasku. Udało im się przetrwać w sektorze niskich, wąskich korytarzy, gdzie olbrzymy nie mogą się przecisnąć. Żyją z szybkich, potajemnie dokonywanych wypadów na spiżarnię ogrów. Gobliny wolałyby wydostać się z kompleksu jakimś sposobem lub – jeszcze lepiej – pozbyć się ogrów i zająć świątynię tylko dla siebie. Póki co – siedzą w pułapce. Na razie nie mają sprecyzowanego planu, co dalej robić, więc po prostu żyją z dnia na dzień.

Z powodu niepewnego żywota, jaki tu wiodą, gobliny zachowują się w sposób silnie paranoiczny. Wyznają zasadę, że każdy obcy to wróg, którego trzeba zabić. Stworki walczą z desperacką zaciętością śmiertelnie zagrożonych szczurów.

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

Zasady specjalne: *Podatne na furię* (desperaci).

Ekwipunek: broń ręczna; nóż; 30% szans na posiadanie krótkiego łuku i strzał.

Szkielet Korschnera

Korschner to smutny, lecz wcale nierzadki przypadek maga, który chociaż niekoniecznie zły w głębi serca (co najwyżej egocentryk), podążył krok po kroku ścieżką Chaosu w poszukiwaniu mocy. Każde kolejne posunięcie, jakiego dokonywał, miało być ostatnim na drodze Chaosu, ale w końcu doszło do tego, że czarodziej postanowił przedłużać własny nędzny żywot kosztem życia innych. Niestety, Korschner nie uwzględnił w swych planach zmiennego uśmiechu fortuny. Czar, mający zapewnić mu nieśmiertelność, zamiast obdarzyć wiecznym życiem, uwięził go, czyniąc z niego coś w rodzaju ożywieńca. Pełny opis tej historii znajdziecie w głównym tekście (lokacja 10).

To, co z Korschnera pozostało, walczy szponiastymi, kościstymi palcami, przy czym ciosy obiema dłońmi liczy się jako jeden atak. Za jego pomocą stwór wysysa z ofiary k4 punkty magii, **Siły**, **Inteligencji** oraz **Siły Woli** – szczegóły podajemy dalej. Jeśli będzie to możliwe, szkielet zaatakuje najpierw postać mającą najwięcej punktów magii. Stwór jest (najwyraźniej) niewrażliwy na wszystkie czary oddziaływające na umysł, z iluzjami włącznie.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	33	0	3	4	17	30	1	18	18	18	20	23	0

Zasady specjalne: wzbudza *strach* w żywych istotach. Niewrażliwy na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne (włączając w to czary wpływające na umysł oraz iluzje). Nie można go zmusić, by zrezygnował z walki. *Niepodatny na niestabilność* w lokacji 10. Niewrażliwy na ciosy niemagiczną bronią.

Atak specjalny: kiedy szkielet Korschnera zadaje trafienie, wysysa ofierze k4 punkty magii. Gdy ta cecha spadnie do zera, następny celny cios zabiera poszkodowanemu k4 punkty **Siły**. Pozbawiony jej bohater pada na ziemię, niezdolny się poruszyć. Wszelkie dalsze trafienia wysysają nieszczęśnikowi najpierw **Inteligencję**, a potem **Siłę Woli** – w tej właśnie kolejności. Jest mało prawdopodobne, by stwór zdołał przetrwać dostatecznie długo, aby zredukować wszystkie wymienione cechy postaci do zera. Jeśli jednak tak się stanie, ofiara umiera, a Korschner może dodać 2/20 do każdej własnej cechy, choć tylko do wartości 10/100. Kiedy szkielet zostanie zniszczony, poszkodowani odzyskują połowę straconych punktów natychmiast, a resztę w tempie 1/10 na godzinę na każdą wyssaną cechę.

Błotne czerwie

Te parazyty mają do 30 centymetrów długości i są bardzo cienkie (najszersze nie przekraczają sześciu milimetrów średnicy). Wyglądają jak ożywione paski na wpół stężałego błota. Kształtem trochę przypominają pijawki. Żywią się wszelakimi metalami, zamieniając je w cuchnący szlam, zalewający głębsze partie podziemi.

Zasady dotyczące błotnych czerwi podano w opisie ogólnym dolnego poziomu świątyni. Dla tych stworów nie potrzeba charakterystyk – zabija je każde uderzenie.

Xhardja

Xhardja jest potężną istotą żywiołu ziemi, ale różni się od standardowego żywiołaka przedstawionego w podręczniku **WFRP**. Podstawowe informacje na jej temat podano we wstępie do opisu dolnego poziomu świątyni.

Jeśli Xhardja zada dwa kolejne trafienia, oplata swego przeciwnika i może albo zacząć go *dusić*, zadając przy tym połowę normalnych obrażeń, albo spróbować siłą wciągnąć pod powierzchnię błota i utopić. W tym drugim przypadku każda ze stron wykonuje test **Siły**: oba sukcesy lub obie porażki oznaczają sytuację patową (powtórz próbę w następnej rundzie), natomiast sukces i porażka wskazuje rozstrzygnięcie. Jeśli Xhardja wygra, wciąga bohatera na jedną rundę pod powierzchnię błota (zastosuj normalne zasady tonięcia). Jeżeli to śmiałek zwycięży, uwalnia się z uścisku oplatającej go kończyny.

Xhardja ma ogółem 24 macki – wartość **Żywotności** z charakterystyki potwora odnosi się do każdej z nich. Żywiołak cofnie kończyny, które stracą ponad połowę tej liczby – macki regenerują się wewnątrz skały, w tempie

1 punkt na 6 rund (tzn. minutę). Bestia nie użyje ich do czasu, aż będą w pełni sprawne.

Z kamienia wystają tylko macki potwora i są one jedynymi częściami jego ciała, na które można w jakiś sposób oddziaływać.

Xhardja traci swoje zdolności regeneracyjne, jeżeli zniszczeniu ulegnie kryształ z lokacji 22. Potem, kiedy wartość **Żywotności** wszystkich macek bestii osiągnie 0, potwór zostaje odesłany do miejsca swego pochodzenia.

Xhardja jest niewrażliwy na wszystkie oddziaływania psychologiczne oraz czary wywierające wpływ na umysł, z iluzjami włącznie. Wykazuje również odporność na ciosy niemagicznej broni.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
2	33	0	6	6	23	50	*	0	20	30	66	66	0

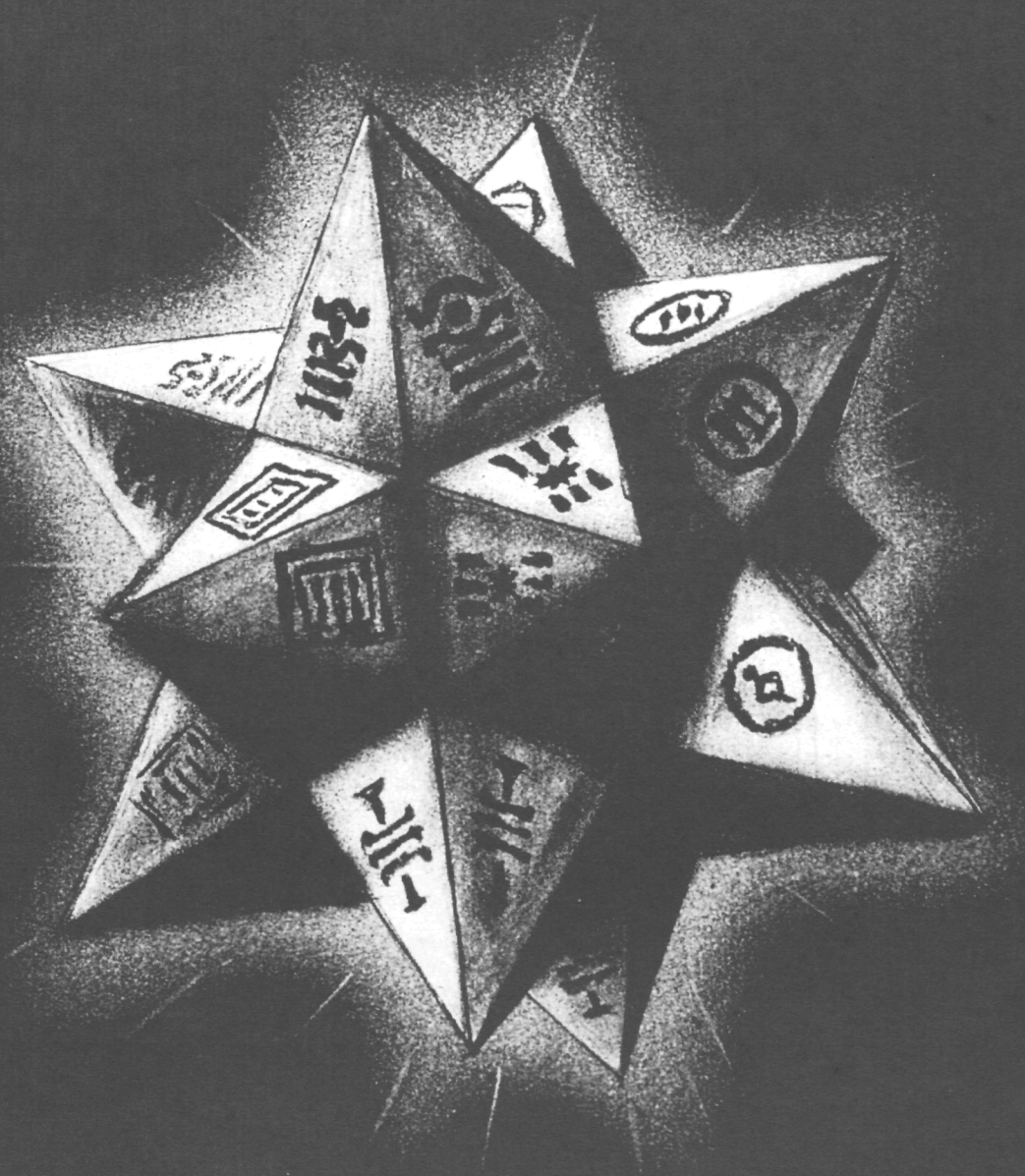
Kamienny golem

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	50	0	7	5	25	23	2	23	0	0	0	0	0

Zasady specjalne: po przywołaniu, kamienny golem uderzy na bohaterów i nie przerwie ataku, dopóki któraś ze stron nie padnie martwa. Nie może jednak opuścić dolnego poziomu świątyni, by ścigać uciekających śmiałków. Na terenie kaplicy (lokacje 24-26) stwór regeneruje się w tempie 1 punkt **Żywotności** na rundę.



KRYSZTAŁ ZIEMI



Kryształ Ziemi jest jedną z czterech części potężnego artefaktu. Chociaż każdy z kryształów sam w sobie posiada olbrzymie moce, stają się one jeszcze potężniejsze, jeżeli zostaną połączone.

Pod koniec tego rozdzialiku zawarto kilka uwag na temat łączenia Kryształu Ziemi z Kryształem Ognia (ten drugi śmiałkowie powinni zdobyć podczas przygody **Ogień w górach**).

UŻYWANIE KRYSZTAŁU ZIEMI

Jak w przypadku wszystkich Kryształów Mocy, osoba pragnąca w pełni wykorzystać właściwości Kryształu Ziemi 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 1 punktu magii. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, wówczas medytująca postać zostaje zestrojona z kryształem.

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

Po dostrojeniu się do reliktu, wystarczy trzymać go w dłoni i skoncentrować się na pożądanym efekcie (wymagany test **SW** – bez modyfikatorów). Po użyciu jednej z mniejszych mocy kryształ staje się nieaktywny przez pełną turę – w tym czasie nie można korzystać z innych mniejszych mocy. Po użyciu większej mocy kryształ staje się nieaktywny przez 1K6 godzin – w tym czasie działają tylko moce stałe.

MOCE KRYSZTAŁU

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

Moce stałe

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

Ochrona przed ziemią
Osoba trzymająca kryształ jest odporna na obrażenia, jakie może zadać naturalna bądź magiczna ziemia, kamień itp. Dotyczy to obrażeń spowodowanych zawałami, lawinami skalnymi, czarem *Grad kamieni*, kamiennymi toporami itd. Kamienie odbijają się od posiadacza kryształu, nie czyniąc mu żadnej szkody. Postać dzierżąca artefakt staje się również odporna na ciosy zadane niemagiczną bronią. Możesz nie zdradzać tego graczom i inscenizować wydarzenia tak, by nigdy nie byli pewni prawdy.

Ochrona przed żywiołem
Żywioł powietrza nie może zbliżyć się do artefaktu na więcej niż 20 metrów. Ten efekt jest modyfikowany po połączeniu Kryształów Ziemi i Powietrza.

Wykrycie innych Kryształów Mocy
Kiedy Kryształ Ziemi znajdzie się w zasięgu 1,5 kilometra od innego Kryształu Mocy, zacznie emanować czerwoną poświatę. To światło będzie stawało się coraz silniejsze w miarę zbliżania się do innego kryształu.

Moce mniejsze

Magiczne zamknięcie
Kryształ rzuca permanentną postać tego czaru. Zaklęcie stapia kamień i/lub metalowe części zamka albo rygla, wzmacniając je. Jeśli *Magiczne zamknięcie* utworzono kryształem, jedynie sam artefakt pozwala je zlikwidować. Z powyższej mocy można korzystać do woli.

Za każdym razem, gdy używa się tej właściwości, osoba trzymająca kryształ musi wykonać test **SW**, sprawdzający, czy uda jej się nad mocą zapanować. Niepowodzenie oznacza, że moc żywiołu wymknęła się spod kontroli i zamiast *Magicznego zamknięcia* rzucono *Wzmocnienie drzwi*.

Wzmocnienie drzwi
Użycie tej mocy daje również permanentny efekt. *Wzmocnienie drzwi* utworzone kryształem można zlikwidować tylko za pomocą samego artefaktu. Zaklęcie stapia *wszystkie* metalowe i kamienne elementy drzwi oraz ich framugi. Może dać to rozmaite rezultaty, zależnie od ilości kamienia i metalu użytych do konstrukcji wejścia. Pamiętajcie praktyczną zasadę: po rzuceniu czaru, *Wytrzymałość* drzwi podwaja się. Z mocy tej można korzystać raz na godzinę.

Grad kamieni
Ten elementalny czar z pierwszego poziomu może być rzucany raz na godzinę. Za każdym razem, gdy używa się tej mocy, osoba trzymająca artefakt musi wykonać test **SW**, sprawdzający, czy uda jej się nad mocą zapanować. Niepowodzenie oznacza, że żywioł wymknął się spod kontroli i czar został rzucony jednocześnie k3 razy. Jeżeli tak się stało, z mocy nie można korzystać, aż upłynie podobna liczba godzin.

Uderzenie

Ta moc działa jedynie na ziemne, kamienne i metalowe konstrukcje oraz przedmioty – poza tym funkcjonuje identycznie jak czar magii wojennej o tej samej nazwie. Można z niej korzystać raz na godzinę. Jeżeli, aktywując ją, trzymającemu kryształ nie uda się test **SW**, spadnie na niego *Grad kamieni*.

Magiczny most
Ta moc działa identycznie jak czar magii wojennej o tej samej nazwie. Można z niej korzystać raz dziennie.

Tworzenie lotnych piasków
Kryształ może rzucać ten elementalny czar raz dziennie. Gdy w czasie aktywacji powyższej mocy, osobie trzymającej artefakt nie uda się test **SW**, powstający obszar lotnych piasków ulega podwojeniu. Jeżeli tak się stanie, niniejsza właściwość kryształu będzie niedostępna przez najbliższe 2 dni.

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

Moce większe

Tunel w skale
Ten efekt jest identyczny jak elementalny czar czwartego poziomu o tej samej nazwie. Kryształ może używać go raz dziennie.

Burzenie ścian
Ten efekt jest identyczny jak elementalny czar czwartego poziomu o tej samej nazwie. Kryształ może używać go raz dziennie.

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

EFEKTY UBOCZNE

Oczy osoby, która skorzystała z jakiejkolwiek mocy kryształu, staną się na 2-5 godzin całkowicie czarne. Jeżeli w tym czasie znowu użyje się mocy 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 ZIEMI

Kryształ Ziemi – 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 na temat kontrolowania i przepędzania przywołanych żywiołaków. Jest to celowe – przynajmniej ze strony Tzeentcha, który wprowadził do kryształu pewne skazy, mogące spowodować wpływ Chaosu. I to właśnie jedna z nich. Inną jest trudność w kontrolowaniu samego artefaktu, mogąca wielokrotnie objawiać się nagłym *Gradem kamieni.*

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 tę skłonność, by wzbudzić w śmiałkach trochę lęku. To jest potężny artefakt i nie należy postępować z nim beztrosko.

Opisując efekty tworzone przez kryształ, cały czas pamiętaj, że jest to relikt o chaotycznej naturze. Za każdym razem pożądany efekt powinien być w jakiś sposób zmieniony. Większość tych zmian będzie nieszkodliwa. Jeżeli nie przychodzi Ci do głowy jakaś ciekawa wariacja danego efektu, wówczas załóż, że jest to coś niezauważalnego. Nie oznacza to, że kryształ będzie działał niezgodnie ze swoim przeznaczeniem. Po prostu wizualny efekt jego działania będzie za każdym razem trochę inny, dając tym samym wskazówki, co do swej natury. Gracze (a więc i ich bohaterowie) powinni czuć się trochę 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 gracz zechce wykorzystać Kryształ Ziemi do wydrążenia tunelu w górskim zboczu. 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: pod stopami trzymającego kryształ powstały lotne piaski albo na jego głowę spadła lawina, albo w promieniu 6 metrów uległy zniszczeniu wszelkie niemagiczne kamienne i metalowe przedmioty, albo zdarzyło się coś równie ciekawego, co akurat przyszło Ci do głowy. Pamiętaj, że posiadacz artefaktu jest chroniony przed wszystkimi atakami zadawanymi ziemią, kamieniem i metalem, włącznie z tymi, które może wygenerować relikt.

Niepowodzenie o 10-29: pozornie nic się nie wydarzyło, ale po jakimś czasie bohaterowie odkryją, że wszystkie przedmioty ze złota oraz klejnoty, znajdujące się w promieniu 15 metrów od kryształu, tajemniczo zamieniły się, powiedzmy, w węgiel.

Niepowodzenie o 0-9: tunel pojawia się, ale coś jest nie tak – biegnie w złym kierunku, ma 5 centymetrów wysokości lub natychmiast się zawala.

Sukces o 0-29: tunel pojawił się, jak to było zamierzone, ale w tym samym momencie wydarzyło się coś nieprzewidzianego – ściany tunelu przybrały kształt patrzących spode łba, szyderczo uśmiechniętych twarzy, a w środku rozniósł się wilgotny zapach siarki lub czegoś podobnego.

Sukces o 30 lub więcej: tunel pojawia się bez fajerwerków i prosto, niczym strzała, przecina górę na wylot. Słaby promień dziennego światła widnieje na drugim jego końcu niczym gwiazda. Korytarz przechodzi przez kamień, ziemię, podziemne rzeki, ściany, tutejszych mieszkańców... Dla niewinnych istot prawdziwym pechem jest znalezienie się na drodze właśnie powstającego tunelu... choć jest on taki, jak trzeba.

POŁĄCZENIE KRYSZTAŁÓW ZIEMI I OGNIA

Jeśli bohaterowie pomyślnie zakończyli przygodę **Ogień w górach**, będą teraz mieli dwa Kryształy Mocy – Kryształ Ognia oraz Kryształ Ziemi. Oba artefakty, użyte razem przez tę samą osobę, uzyskują pewne dodatkowe właściwości, których żaden z nich osobno nie posiada. Owe wspólne moce są następujące:

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 artefakt i każdego, kto jest przez nią dotykany. Ta rozszerzona ochrona funkcjonuje bez względu na to, czy posiadacz kamienia chce tego, czy nie.

Moce mniejsze

Rozgrzewanie ziemnej substancji
Z tej mocy można korzystać raz na godzinę. Powoduje ona, że każda niemagiczna, ziemna substancja (tj. ziemia, kamień lub metal) rozgrzewa się bardzo szybko. Celem może być przedmiot lub obszar nie większy od człowieka, pozostający w zasięgu wzroku posiadacza kryształów.

W efekcie tego czaru: broń staje się krucha i rozpada się przy następnym użyciu. Co rundę rozgrzany metalowy pancerz powoduje u noszącej go postaci obrażenia równe uderzeniu z **Siłą** 4. Dzieje się tak przez k4 rundy lub do czasu, gdy zbroja zostanie zdjęta. Ziemia i kamień pod stopami mogą zrobić się tak gorące, że dla każdej istoty bez odpowiednio grubego obuwia będzie to *trudny teren.*

Dla kamiennych lub metalowych przedmiotów (takich jak wrota), które rozgrzano w ten sposób, a później gwałtownie ostudzono (na przykład wodą albo czarem *Strefa zimna*), należy przeprowadzić udany test **Wytrzymałości**, w przeciwnym razie rozlecą się na kawałki. Nawet jeśli próba się powiedzie, obiekt traci k4 punkty **Obr**.

Moce większe

Deszcz magmy
Ta moc jest podobna do *Promienia wybuchu*, jakim dysponuje Kryształ Ognia (i wywołuje identyczne skutki), ale ponieważ jej składniki opierają się zarówno na ziemi, jak i ogniu, może oddziaływać także na istoty niewrażliwe na działanie jednego z wymienionych żywiołów.

EFEKTY UBOCZNE

Każdorazowo, gdy używa się mniejszej mocy połączonych kryształów, istnieje 5% szans, że osoba trzymająca artefakty straci jeden określony losowo, niemagiczny przedmiot metalowy lub kamienny. Korzystając z większej mocy, prawdopodobieństwo takiego zdarzenia wzrasta do 20%. Wskazany obiekt rozsypuje się w proch, który wybucha na chwilę płomieniem, a potem znika – stając się pożywką mocy elementalnych obu kryształów.

Ten efekt uboczny może mieć szczególnie przykre następstwa, jeżeli objęty nim przedmiot znajdował się w ubraniu postaci albo w plecaku obok jakichś łatwo palnych materiałów. Bohaterom używającym obu artefaktów razem doradza się pozbyć wszelkich zbędnych kamiennych i metalowych rzeczy.



CAILISSION SREBRNOOKI, STRZELEC

eks-zabijaka, eks-łowca nagród

Ja? Nie jestem nikim specjalnym. Nie mam za bardzo dokąd pójść, nie mam za bardzo nic do roboty. Jestem otwarty na propozycje, mógłbyś rzec. Nie powiem, aby oferty zalewały mnie w tych opustoszałych górach. Proszę bardzo, niech krasnoludy wezmą je sobie. Słyszałem, że na południu ludzcy książęta tłuką się między sobą. Może mógłbym nauczyć kilku z nich, jak prawidłowo posługiwać się łukiem?

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

Jeszcze rok temu Cailission był jednym z Fir Rannascath – elfickich wojowników eskortujących podróżnych przez las Loren. W tym czasie jedna z karawan, będących pod jego ochroną, została zaatakowana przez rozbójników. Pozostawiony, by skonał, okazał się jedynym, który przeżył. Wówczas złożył potężną przysięgę zemsty. W ciągu kilku następnych miesięcy wytropił wszystkich bandytów, z wyjątkiem ich przywódcy, który schronił się w grupie podróżujących jarmarcznych handlarzy. Cailission przez sześć miesięcy jeździł od jarmarku do jarmarku, żyjąc z umiejętności łuczniczych i bezlitośnie tropiąc ofiarę. Pościg skończył się trzy tygodnie temu, w górach Przeskok.

Teraz Cailission znalazł się w martwym punkcie. Wie, że nigdy już nie powróci do dawnego życia w Athel-Loren, dlatego podróżuje w poszukiwaniu jakiegoś celu. Przypadkowe spotkanie z wracającym do domu najemnikiem natchnęło go pomysłem udania się do Księstw Granicznych – tam dobrze się płaci kapitanowi łuczników o jego umiejętnościach.



BORGIN WIDŁOBRODY, BAKAŁARZ

eks-uczeń czarodzieja, eks-żak

Ha! Same sieroty teraz się rodzą. Trochę złej pogody, kilku zielonoskórych i już się pakują, i chcą wracać do domów. Myślą, że dostaną wiedzę na srebrnych tacach. Niech ich skały pochłoną! Ktoś idzie na południe? Udaję się do doliny Yetzin – jest tam trochę ruinek, na które chciałbym rzucić okiem.

Borgin jest silnie zbudowanym krasnoludem. Nosi imponującej długości rozdwojoną, czarną brodę, której końce zwykł zatykać za pas. Ma łagodne usposobienie, poświęcił się zdobywaniu wiedzy i raczej woli unikać bezpośrednich konfrontacji – mimo to w swych podróżach nie raz zapuścił się w dzikie i niebezpieczne obszary. Potrafi sam o siebie zadbać. Jego ostatnia ekspedycja właśnie zakończyła się fiaskiem – towarzyszący mu koledzy naukowcy wyjeżdżają do domów po tygodniu niepowodzeń – ale on jest zdecydowany kontynuować badania. Gdyby tylko udało mu się znaleźć jakichś kompanów do podróży przez góry Przeskok...

Borgin był uczniem krasnoludzkiego czarodzieja w Zhufbar, rozwinął jednak w sobie silne zainteresowanie wiedzą i historią krasnoludów. Przemierzył góry Krańca Świata, odwiedzając historyczne miejsca w poszukiwaniu zapomnianych warowni krasnoludzkich. Jego marzeniem jest odnalezienie jednej z największych warowni z czasów wojny z goblinami, która obecnie istnieje tylko jako wzmianka w starożytnych kronikach. Celem obecnej wyprawy było przeszukanie historycznych miejsc w dolinie Yetzin. Nie spodziewał się jakichś większych odkryć, ale szczegółowe zbadanie tych pozostałości byłoby samo w sobie pożytecznym przedsięwzięciem naukowym. W głębi ducha miał nadzieję odnaleźć jakieś zaginione zapiski, które mogłyby doprowadzić go do czegoś większego.

Wiek: 75
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: dobry (z tendencją do neutralnego)
Religia: Liadriel (niepraktykujący)

Charakterystyka początkowa

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

Schemat rozwoju

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

[123] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	57	63	5*	4	10	73	2	54	46	55	60	58	49

Umiejętności: *bardzo silny*; bijatyka; bystry wzrok; celne strzelanie; cichy chód – miasto; cichy chód – wieś; czytanie/pisanie – Fan Eltharin, staroświatowy; muzykalność – lutnia; ogłuszenie; rozbrajanie; specjalna broń – lasso; szczęście; śledzenie; tropienie; wspinaczka; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Ekwipunek: kurtka skórzana, kolczuga bez rękawów i hełm (1 PP tułów/głowa, 0/1 PP ręce); elfi łuk (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 1); kołczan z 20 strzałami; 8 metrów liny; koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, juki z jednoosobowym namiotem, koc, narzędzia kucharskie, dwulitrowa butelka na wodę z uchwytem; lutnia i drewniany futerał; sakiewka z 56 ZK, 17/4.

Przedmioty magiczne: magiczny miecz (**Ob** +3); 5 strzał celnego lotu; zaklęty sznur – 2,5 metra.

Uwagi

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

Charakterystyka początkowa

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

Schemat rozwoju

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

[12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	43	39	4	7*	10	47	1	31	54	58	54	57	35

Umiejętności: *astronomia; człowiek-guma*; czytanie/pisanie – khazalid, staroświatowy; górnictwo; historia; język tajemny – klasyczny; język tajemny – magiczny; kartografia; metalurgia; monetoznawstwo; oburęczność; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie runów; rzucanie czarów – magia prosta; tworzenie magicznych pergaminów; ucieczka!; uzdolnienia językowe; wspinaczka; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Czary: 4 Punkty Magii
Magia prosta: *Dar języków; Magiczny płomień; Płonące światło; Strefa ciepła; Strefa ciszy; Uśpienie; Zabezpieczenie przed deszczem.*

Ekwipunek: kurtka skórzana (0/1 PP tułów/ręce); miecz; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); przybory do pisania; książki: *Krasnoludzka Epicka Poezja Wieku Chwały, Spis zaginionych Warowni Krasnoludzkich tom II, Przełęcz Czarnego Ognia* oraz *Zachód;* osiołek z siodłem i uprzężą; juki z kocem; sakiewka z 85 ZK, 12/7.

Przedmioty magiczne: Klejnot mocy (energii) z 10 Punktami Magii; Szkiełko erudycji (nowy przedmiot magiczny); Amulet nieugiętości*.

Uwagi



LARS MORTENSEN, KAPITAN NAJEMNIKÓW

eks-żołnierz morski

Wiele lat spędziłem w Starym Świecie. Dobre miejsce, nie? Ale nie ma tu teraz prawdziwych wojen, idę więc na południe, do Księstw Granicznych, gdzie, jak mówią, walczy się cały czas. A ty gdzie idziesz?

Lars jest olbrzymim mężczyzną, o kudłatych, długich do barków blond włosach i krótkiej, zaniedbanej brodzie. Jego lodowatobłękitne oczy na ogół są wesołe, ale potrafi w jednej chwili stać się śmiertelnie poważny – kilku głupców już zginęło, zaskoczonych tą błyskawiczną zmianą. Jest gorliwym wyznawcą Ulrica (lub Olrica, jak mówią na Północy) i nie lubi bezbożności.

– Niedobrze jest śmiać się z takich rzeczy – zwykł mawiać bardzo poważnie.

Jest także wyjątkowo przesądny, dlatego z upodobaniem kolekcjonuje przeróżne amulety i talizmany.

Lars dorastał na dzikim wybrzeżu zachodniej części Norski, skąd wiele razy wyprawiał się do Starego Świata (w celach pokojowych, jak i nie). Jak wielu młodych Norsmenów, ciekawość i żądza włóczęgi zawiodły go na dalekie krańce Starego Świata, gdzie pędził żywot najemnika. Pewnego dnia, jak sam mówi, powróci do Norski obładowany skarbami i opromieniony chwałą wojownika. Osiedli się wśród rodaków jako bogaty i szanowany człowiek.

– Albo nie, jeśli zginę.

Widmo śmierci zdaje się wcale go nie martwić. Chociaż jest dzielny – do granic szaleństwa, jak mogliby powiedzieć niektórzy mieszkańcy Starego Świata – to nie jest nierozważny. Bohaterska śmierć jest dobra, nikt jednak nie układa pieśni o głupcach.

Lars służył w 4. Regimencie Nordlandzkim (barona Wernera) podczas ostatniej wojny domowej w Imperium. Po zawarciu pokoju został zdemobilizowany i wyruszył w kierunku Księstw Granicznych w poszukiwaniu zatrudnienia.



OLEG KURYITSIN, ZWIADOWCA

eks-myśliwy

Co ja robię? Jestem pomiędzy skończoną a jeszcze nie rozpoczętą robotą, można powiedzieć. Miałem spotkać tu karawanę i zabrać ją na południe, ale się nie pojawiła. Podobno ostatnio widziano ją w połowie drogi w górę rzeki Soll. Pewnie mieli jakieś kłopoty z wozami i stracili kilka dni, a może przytrafiło im się coś gorszego. Tak czy siak, nie mogę tu czekać w nieskończoność – kolejna karawana będzie czekać na mnie na południu. Nie mogę pozwolić sobie na stratę roboty. Wygląda na to, że zrobię jeden darmowy kurs. Czy ktoś z was kieruje się na południe i chciałby wynająć przewodnika? Dwie korony dziennie, stąd do Mortensholm.

Urodzony w Kislevie, posiada wiele cech charakterystycznych dla konnych wojowników ungolskich, którzy przetoczyli się przez stepy osiem wieków temu. Szczupły, żylasty, średniego wzrostu o wąskiej, sokolej twarzy z wystającymi kośćmi policzkowymi i skośnymi, 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.

Przez ostatnie pięć lat Oleg pracował jako zwiadowca dla różnych karawan kupieckich przeprawiających się przez Dolinę Yetzin. Przeprowadziwszy bezpiecznie jedną z nich przez góry, musi teraz samotnie wracać do Księstw Granicznych – karawana, którą miał eskortować na południe, nie pojawiła się, a następna będzie wkrótce na niego czekać po drugiej stronie szlaku. Chociaż ufa swoim umiejętnościom przetrwania w dziczy, nie uśmiecha mu się samotny powrót.

Wiek: 24
Punkty Przeznaczenia: 3
Charakter: neutralny
Religia: Ulric
Punkty Obłędu: 1
Dolegliwości: furia

Charakterystyka początkowa

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

Schemat rozwoju

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

[1][12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	51	39	6	5	9	52	2	31	45	23	35	33	46

Umiejętności: *bardzo silny*; bijatyka; język tajemny – bitewny; mocna głowa; ogłuszenie; pływanie; rozbrajanie; silny cios; szybki refleks*; uniki; widzenie w ciemnościach; wiosłowanie; znajomość języka obcego – staroświatowy; żeglarstwo.*

Ekwipunek: kaftan kolczy z rękawami, hełm i tarcza (2 PP, wszystkie części ciała); miecz; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** –20); kusza (**Zas** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 1 przeładowanie, 1 strzał); plecak; kotwiczka i 10 metrów liny; płaszcz z kapturem obszyty futrem; srebrny naszyjnik w kształcie głowy wilka (10 ZK); szczurza czaszka na rzemieniu; naszyjnik z brązu w kształcie kotwicy; naszyjnik z żelaza w kształcie kamiennego topora; koń wierzchowy z siodłem i uprzężą; juki z kocem, jednoosobowym namiotem i przyrządami kucharskimi; 2 butelki mocnej brandy; latarnia; litrowa flaszka oleju; sakiewka z 12 ZK, 13/6.

Przedmioty magiczne: magiczny topór bojowy (**WW** +10), *potężne uderzenie* (jedno trafienie dziennie z **S** 10); amulet z żelaza (+20 **SW** do testów przeciwko magii); amulet czystego srebra (odporność na efekty psychologiczne wywoływane przez ożywieńców).

Uwagi

Wiek: 25
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Taal

Charakterystyka początkowa

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

Schemat rozwoju

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+20[1]	+20[2]	+1[1]	+1[1]	+6[4]	+20[1]	+1[1]	+10[1]	+10	+10[1]	+10[1]		+10[1]

[1][24] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	47	46	4	6	11	41	2	35	33	42	38	48	23

Umiejętności: *cichy chód – wieś; człowiek-guma*; czuły słuch; jeździectwo – konne; odporność na trucizny; opieka nad zwierzętami; sekretne znaki – drwali, zwiadowców; sekretny język – rangerów; specjalna broń – lanca; szósty zmysł; tropienie; ukrywanie się – wieś; woltyżerka.*

Ekwipunek: kurtka skórzana i nagolenniki, koszulka kolcza, hełm i tarcza (2 PP głowa/tułów, 1/2 PP pozostałe części ciała); miecz; włócznia (**I** +10/+20, **WW** +10 – patrz podręcznik); 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); łuk krótki (**Z** 16/32/150, **SE** 3, **Cz.ł** 1); kołczan z 30 strzałami; koń wierzchowy, siodło i uprząż; juki z kocem, jednoosobowym namiotem i przyborami kucharskimi; półlitrowy pojemnik na wodę; 4 pułapki na małego zwierza.

Przedmioty magiczne: amulet potrójnie błogosławionej miedzi; 2 dawki eliksiru uzdrowienia; pierścień ochrony przed zwierzoludźmi; 4 strzały celnego lotu.

Uwagi



FIATHIRIEL ŹRÓDEŁKO, CZARODZIEJ

eks-uczeń czarodzieja

Miałem trochę kłopotów w górach – a w zasadzie to miał je mój ochroniarz. Biedak – ciekawe, gdzie podziała się jego głowa. No cóż. Było, minęło. Czy ktoś jeszcze udaje się na południe? Nieważne, gdzie – po prostu podróżuję sobie po okolicy, oglądając, co jest do obejrzenia. Zastanawiam się, czy nie zwiedzić Arabii, ale nie podejmę decyzji, dopóki nie zobaczę, co mają do zaoferowania Księstwa Graniczne. Jeśli kilka ostatnich dni może być jakąś wskazówką, to w żadnym wypadku nie będzie tu nudno.

Fiathiriel jest niski jak na elfa i bardzo szczupły. Ma żółte włosy z lekkim odcieniem czerwieni i błękitno zielone oczy. Czerwone włosy uważane są wśród elfów za oznakę pecha lub zła (wiele czarnych elfów ma rude włosy). Fiathiriel dorastał w atmosferze nieufności, roztaczanej przez bardziej przesądnych współbraci. W efekcie rozwinął w sobie osobliwe poczucie humoru, oscylujące między czarnym humorem a brakiem dobrego smaku. Zawsze wyskoczy z jakąś niesmaczną uwagą, kiedy nikt takowej nie potrzebuje.

Być może z powodu przywiązywania przez innych ludzi zbyt dużą wagę do wyglądu, Fiathiriel zainteresował się magią iluzyjną. Z pewnością dużą pogardą darzy ludzi szybko wydających sądy, bazujące na powierzchowności, nie zadając sobie trudu zajrzenia, co kryje się pod zewnętrzną powłoką, i tym podobne.

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

Jak wiele spraw w życiu Fiathiriela, tak i tę podróż zapoczątkował kaprys. W chwili obecnej podąża szlakiem kupieckim do Księstw Granicznych. Jeżeli przyjdzie mu na to ochota, to pojedzie do Arabii. Na razie zadowala się podróżowaniem i obserwacją. Ostatnia przygoda z bandytami kosztowała go konia jucznego i eskortę – właśnie zaczął zdawać sobie sprawę, że może przecenił trochę swoje możliwości, ale nie zamierza wycofać się z wycieczki!



KLAUS TREUER, KAPŁAN DRUIDZKI

eks-zielarz, eks-druid

Udaję się do lasów w dolinie Yetzin, leżących między tą przełęczą a Księstwami Granicznymi. Wiele jest tam do zrobienia – podobno moi bracia zostali tam rozgromieni ponad sto lat temu. A tak przy okazji, jeden z waszych koni wkrótce okuleje. Zajmę się tym, ale w przyszłości traktujcie je ostrożniej. Pewnego dnia odwdzięczą wam się tym samym.

Klaus jest wysokim mężczyzną o delikatnym głosie i łagodnych ruchach. Ma jasnobrązowe włosy i tego samego koloru oczy – prawie bursztynowe, nieruchome. Roztacza wokół aurę spokoju – jest powściągliwy, nigdy nie odzywa się bez potrzeby. Od swych narodzin w Lesie Cieni, podąża ścieżką Starej Wiary. Kapłanem druidzkim jest niecały rok.

Klaus jest w trakcie misji, ale nikomu tego nie ujawni, chyba że innym wyznawcom Starej Wiary. Miesiąc temu miał wizję starożytnego kamiennego kręgu w górach, zbezczeszczonego przez goblinoidy ponad sto lat temu. Po tej wizji postanowił odnowić krąg. Po miesiącu podróży i poszukiwań odkrył, że krąg powinien znajdować się gdzieś u wylotu doliny Yetzin. Klaus ufa, że moce Starej Wiary poprowadzą go tam i pokażą, co należy zrobić.

Zawsze blisko niego znajduje się Malkin, jego duch opiekuńczy – widoczny dla niego jako mglistoszary kontur kota domowego. Klaus wie, że obecność Malkina jest znakiem zaakceptowania go jako kapłana druidzkiego i że zawsze musi go traktować z szacunkiem, jak równego sobie.

Wiek: 98
Punkty Przeznaczenia: 3
Charakter: dobry (z tendencją do neutralnego)
Religia: Morr (jako elfi Sarriel, bóg snów)

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	37	30	3	3	6	67	1	44	40	58	49	47	43

Schemat rozwoju

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

[12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	37	30	3	4	8	77	1	54	40	78	49	57	43

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

Czary: 32 Punkty Magii
Magia prosta: *Bagienne ogniki; Dar języków; Dźwięki; Magiczne zamknięcie; Magiczny alarm; Otwarcie; Strefa ciepła; Strefa ciszy; Uśpienie; Wzmocnienie drzwi; Zabezpieczenie przed deszczem.*
Wojenna 1: *Kradzież rozumu; Leczenie lekkich zranień; Ognista kula; Aura oporu.*
Iluzyjne 1: *Dezorientacja wroga; Osłona działalności: Powielenie obrazu; Przybranie iluzorycznego wyglądu.*
Iluzyjne 2: *Halucynacja; Iluzoryczne lasy; Widmowy wygląd.*

Ekwipunek: zbroja skórzana (0/1 PP, wszystkie części ciała) pod ubraniem; miecz; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); koń wierzchowy; juki zawierające księgę magiczną, koc, namiot jednoosobowy, przyrządy kucharskie i 14 ZK, 13/6.

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

Uwagi

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

Charakterystyka początkowa

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

Schemat rozwoju

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

[12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	38	42	3	4	8	50*	1	39	33	47	44	46	29

Umiejętności: *bijatyka; cichy chód – wieś; czytanie/pisanie; jeździectwo – konne; język tajemny – druidzki; leczenie chorób; leczenie ran; łowiectwo; medytacja; oburęczność; opieka nad zwierzętami; posłuch u zwierząt; rozpoznawanie roślin; różdżkarstwo; rzucanie czarów – patrz niżej; sekretne znaki – druidzkie; sekretny język – klasyczny, gildii; szósty zmysł; szybki refleks*; tropienie; wykrywanie magii; zielarstwo.*

Czary: 21 Punktów Magii
Magia prosta: *Dar języków; Płonące światło; Zabezpieczenie przed deszczem: Uśpienie.*
Wojenna 2: *Aura ochrony.*
Elementalna 1: *Strefa ukrycia.*
Druidyczna 1: *Leczenie zwierząt; Odtruwanie; Władanie zwierzętami.*
Druidyczna 2: *Splątanie cierni; Władanie gigantycznymi zwierzętami.*

Ekwipunek: miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); koń wierzchowy; namiot jednoosobowy i koc; juki zawierające przybory kucharskie oraz 7 ZK, 10/4.

Przedmioty magiczne: sztylet uśpienia; buty skoku; szata wytrzymałości +3. Ostatni przedmiot opisany został w scenariuszu **Potępieniec**. Jeżeli nie masz do niego dostępu, możesz zamienić przedmiot na inny.

Uwagi



GIUSEPPI TOLLUCCI, REKETER

eks-złodziej, eks-oprych

HEJ! Jak się macie? Dobrze być w ciepełku, co? Ach, co za ogień. EJ, PADRONE! Gospodarzu! Macie grzane wino? Dobrze, dajcie tu trochę, dla mnie i moich przyjaciół. Wszyscy napiją się z Giuseppi, co? No – kim jesteście, dokąd idziecie, skąd przybywacie? Ktoś chce zagrać w karty? Jeszcze jest wcześnie, mamy dużo czasu.

Giuseppi jest mężczyzną średniego wzrostu, żylastym, gadatliwym. Pochodzi z tileańskiego miasta Miragliano. Jego niespokojna natura szybko sprowadziła go na ścieżki przestępstwa – dla kogoś o jego pochodzeniu była to jedyna droga dorobienia się czegoś. Pomimo wrodzonej niechęci do przemocy, szybko awansował w środowisku przestępczym Miraglianese, aż do ostatniego incydentu z córką wpływowej osoby świata podziemnego, z tego też powodu musiał poszukać szczęścia gdzie indziej. I to szybko.

Przemierzając góry Przeskok z zamiarem przedostania się do wielkich miast Imperium, Giuseppi odkrył, że tego właśnie po nim oczekiwano. Ostatecznie zdecydował udać się do Księstw Granicznych – gdzie rozgniewany ojciec dziewczyny nie powinien wysłać swoich ludzi, nie ma też tam znajomych ani kontaktów. Tutaj Giuseppe zachowa swoje nogi w całości. Gdyby mógł się gdzieś przyczaić na kilka miesięcy, sprawa by przycichła i może udałoby mu się dotrzeć do Imperium przez Przełęcz Czarnego Ognia. Wtedy zacząłby nowe życie, pełne nowych doświadczeń i nowych ofiar. Ech, miasta Imperium!



ANDERS GRUBER, PRZEMYTNIK

eks-hiena cmentarna, eks-wojownik podziemny

Miałem drobne nieporozumienie z akcyźnikiem w Helmgard, a poza tym słyszałem, że Przeskok jest bardzo ładny o tej porze roku. Pewnego dnia zapłaci za to, zapamiętajcie moje słowa. A przecie tak zaufana osoba publiczna, jak senior akcyźników, powinna mieć chociaż trochę przyzwoitości i przyjąć łapówkę. Przez jakiś czas będę musiał się zadowolić uspokojeniem handlu na szlakach górskich. Czy znacie podatki importowe na arabski jedwab? Skandaliczne. A na przyprawy? Coś z tym wszystkim trzeba zrobić. Jak tylko zejdę w dół i nawiążę kontakty po drugiej stronie.

Anders jest otyłym mężczyzną średniego wzrostu o prostych włosach słomianego koloru i bladobłękitnych oczach. Uważa siebie raczej za przedsiębiorczego kupca niż przestępcę. Ma się za walczącego z biurokracją, hamującą swobodny handel za pomocą podatków i regulacji. Nigdy nie będzie mógł osiąść w jednym miejscu i zająć się tradycyjnym handlem, ponieważ brak mu kilku ważnych zdolności – na przykład czytania i pisania – a poza tym życie zgodne z prawem jest dla niego zbyt łatwe i nudne.

Anders rozpoczął swoją karierę w, jak to sam nazywa, biznesie antykami – jak każdy początkujący przedsiębiorca, doszedł do wniosku, że jego profit byłby maksymalny, gdyby sprzedawał towar, którego właściciel już nie żyje (wówczas nie musiałby mu nic płacić). Wkrótce odkrył, że niektórzy (nie)martwi wciąż bronią swojej własności z zaskakującą determinacją i raczej trudno z nimi ubić jakiś interes. Po kilku niezbyt przyjemnych doświadczeniach, zajął się tym, co robi obecnie. Ledwo co uniknąwszy więzienia w Helmgard z powodu kilku skrzynek brandy, Anders postanowił poszukać nowych rynków, w mniej patrolowanej, przygranicznej części Imperium. Najpierw musi prześledzić szlaki handlowe i nawiązać kontakty po drugiej stronie.

Wiek: 19
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Ranald

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	26	37	3	3	5	36	1	35	27	29	33	31	29

Schemat rozwoju

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

[12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	36	47	4	3	7	46	2	45	27	29	43	31	39

Umiejętności: *bijatyka; cichy chód – miasto; otwieranie zamków; sekretne znaki – znaki złodziei; sekretny język – język złodziei; silny cios; specjalna broń – pięści; szacowanie; szulerstwo; ucieczka!; ukrywanie się – miasto; uniki; wspinaczka; wykrywanie pułapek.*

Ekwipunek: kurtka skórzana, nagolenniki i czapka (0/1 PP wszystkie części ciała); miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 2); kołczan z 20 strzałami; koń wierzchowy; jednoosobowy namiot i koc; juki z przyborami kucharskimi i 7 ZK, 10/4.

Przedmioty magiczne: magiczny sztylet, **WW** +10, paruje ciosy zadane w walce wręcz, dając wszystkim lokacjom na ciele odpowiednik 3 PP; pierścień ochrony przeciwko czarom, +10 do wszystkich testów **SW** przeciw czarom; buty szybkości.

Uwagi

Wiek: 20
Punkty Przeznaczenia: 3
Charakter: neutralny
Religia: Ranald

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	27	32	3	3	6	32	1	29	31	37	35	32	35

Schemat rozwoju

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

[12] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	37	47	4	4	8	42	2	39	41	37	45	42	35

Umiejętności: *cichy chód – wieś; cichy chód – miasto; ogłuszenie; powożenie; przekupstwo; sekretny język – język złodziei; silny cios; szacowanie; szczęście; ukrywanie się – miasto; ukrywanie się – wieś; uniki; wiosłowanie; wspinaczka; wyczucie kierunku (tylko pod ziemią); wykrywanie pułapek.*

Ekwipunek: kurtka skórzana, nagolennice skórzane, tarcza i hełm metalowy (2 PP głowa, 1/2 PP reszta ciała); kaftan kolczy z rękawami (1 PP tułów/ręce/nogi, kiedy noszony); łom; miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 2); kołczan z 32 strzałami; wytrychy; koń wierzchowy; jednoosobowy namiot i koc; lina, 10 metrów; kotwiczka; juki z przyborami kucharskimi i 7 ZK, 10/4.

Przedmioty magiczne: buty ciszy #!; pierścień ochronny przed pułapkami (+10 do wszystkich testów związanych z pułapkami, połowa ran); eliksir uzdrowienia, 2 dawki.

#! Ten przedmiot zaczerpnięto ze scenariusza **Potępieniec**. Jeżeli nie posiadasz tej książki, możesz wymienić przedmiot na jakiś inny.

Uwagi

ROGNI GRIMSSON, ZABÓJCA TROLLI

eks-żołnierz, eks-wojownik podziemny



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 dajecie w zamian?

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

Rogni spędził początki swej 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.

Zaczniesz w punkcie zimowego przesilenia i podążysz za słońcem wokół czuwających kamieni. Tak można otworzyć przejście. Stamtąd wejdziesz w ich środek i poczujesz skałę pod stopami. Na krótko jednak, gdyż to początek twej podróży.



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

Schemat rozwoju

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

[12]Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	55	37	4	7*	9	35	2	33	65	32	61	55	23

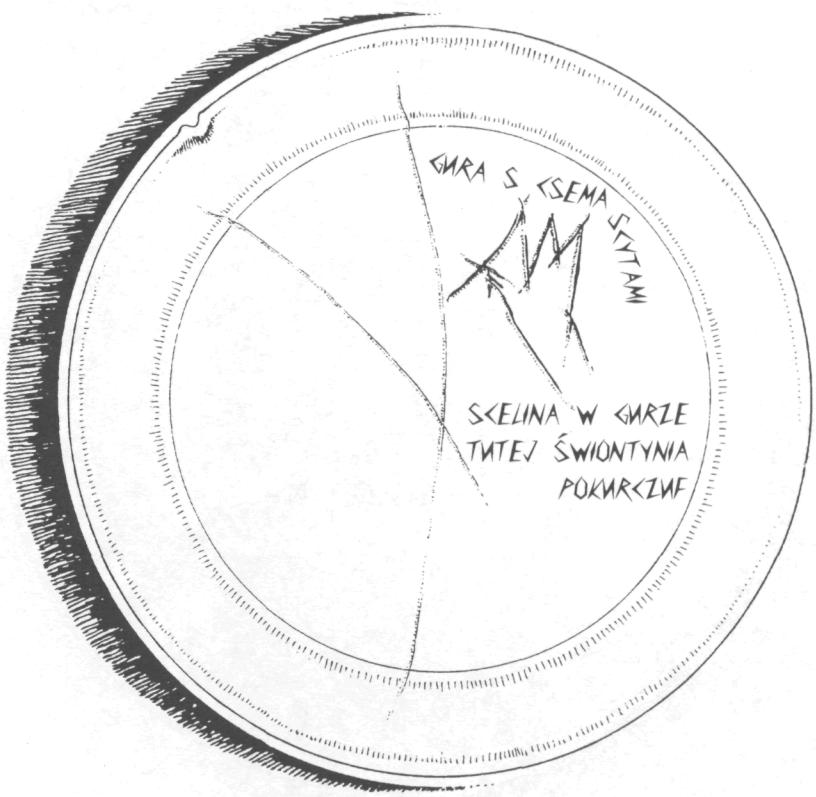
Umiejętności: *rozbrajanie; uniki; górnictwo; wyczucie kierunku* (tylko pod ziemią)*; sekretny język – bitewny; wspinaczka; specjalna broń – broń dwuręczna; bijatyka; silny cios; celny cios; ogłuszenie.*

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.*



Krew w ciemności – Pomoc dla graczy nr 1

Krew w ciemności
Pomoc dla graczy nr 6

TORGOCH BYŁ WARJAT STEN KAMIŃ
I CERWONE GAUY PO CJEMKU. GADA
CO BY ZABIDŹ KAPŁONUF KJEDY
WRUCIM DO DOMA NOTO NASZE
HŁOPAKI NAWJEWAJOM, BOGI POZREĆ
TORGOCH I WSZYSTKO Z NIEM, WJENC
MY TESZ DALIM NOGE. TEN TOWAR
ROMBNELIM MU PSZY OKAZJI. POPO-
CENJA DLATEN KTUREN GO ZNAJCIE.
TORGOCH WCIONSZ GADAU CO BY
SIEM DOBRAĆ DO NOFY KAMIŃ
S POKURCZOFA NORA SA GURAMY
ŁADAWAU SZE TO ZAUATE PCYSDKO
NO MY BÓHNELI MU MAPE STALEŻA
COTU JE TERA. TYM CZASEM
DRAŁOJEM DO DOM I RYPJEM TOR-
GOCHA I JEGO KAMIŃ. POWJECTA BOGI
ŻENJEBYDŹ NASZAWNA WO TORGOCH
I MY GO ZOCTAFIĆ

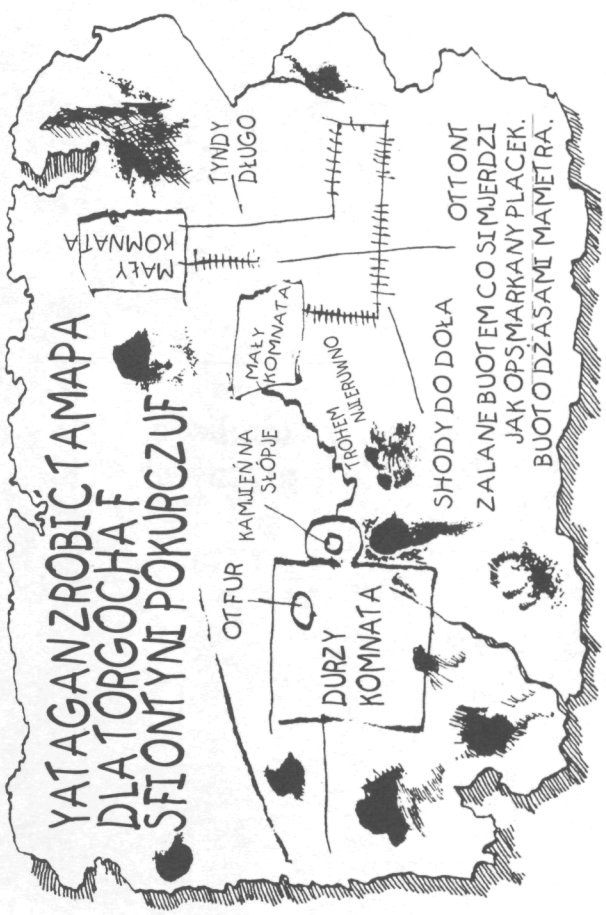
POTRSADŹ ROGLUD WUC PSZYMIEŻA
KRFAWEGO TOPURA ORA JEGO HŁOPAKI

KAMJEŃ ZAŻHECKI F ŚFIONTYM POKURCZUF NOBO KOLEWA STOBYCZ BYDŹ TUSZ TUSZ KTYPY TORGOCH TO WTENDY WJEDZIEĆ. MUSZE PO NIOM WRUCIDŹ ALE HOPAKI DAJOM DYLA BEDOM RZAUOWADŹ GDY PSZYJDEM DO DOMA I DOWALEM TYM KAPŁONOM BO BEDOM NASTEMPANE. MUSZE WRUCIDŹ PO DRUG JEGO KAMJEŃA. A JAK BENDEM MIAU DWATO RZADEN FAJFOS MIE NJE POTSKOCZY!!!!

TORGOCH

WUC PSZYMIEŻA KRFAWEGO TOPURA

WUC ŚFJATA!



Wielki Kowal dostrzegł roześmiane twarze strażników i zaklął je na wieki w metalu i kamieniu. Niech nikt nie waży się teraz odpowiadać im arogancko, inaczej rozzłoszczą się i wdadzą w gorący spór, obracając jego żarliwość w ogień i skały, które zwrócą się przeciw bluźniercom. I wspanialsze cuda czynił Smed.

Krew w ciemności
Pomoc dla graczy nr 3

Krew w ciemności
Pomoc dla graczy nr 2

Krew w ciemności
Pomoc dla graczy nr 5

Krew w ciemności
Pomoc dla graczy nr 4

STARAJĄCY SIĘ o audiencję u naszego PANA, muszą najpierw złożyć mu ofiarę. CIAŁO należy zrzucić tak, by krew zmoczyła usta NAJWYŻSZEMU, pokrywając środek cokołu i jego górne brzegi. OCZY, które bacznie strzegą ziemi, trzeba przesłonić czerwienią ofiarną, by nic nie oderwało PANA od jego uczty.

POTEM należy trzykrotnie uderzyć w śpiewających strażników, by oznajmić o nowej wizycie. WTEDY nasz PAN będzie gotów przyjąć przybyłych i odpowiedzieć na ich prośby. JEDNAK dobre maniery nakazują, by najpierw poprosić o gościnę. Odczytaj więc dane słowa, a skały usłyszą i odpowiedzą. TERAZ, po przyjęciu ofiary, droga będzie wolna.

KILKA słów przestrogi: NIE proś o więcej, niż zostało dane. I nie dotykaj, albowiem kara może dotknąć i ciebie, a co nasz PAN otrzyma, zwraca po dziesięciokroć.

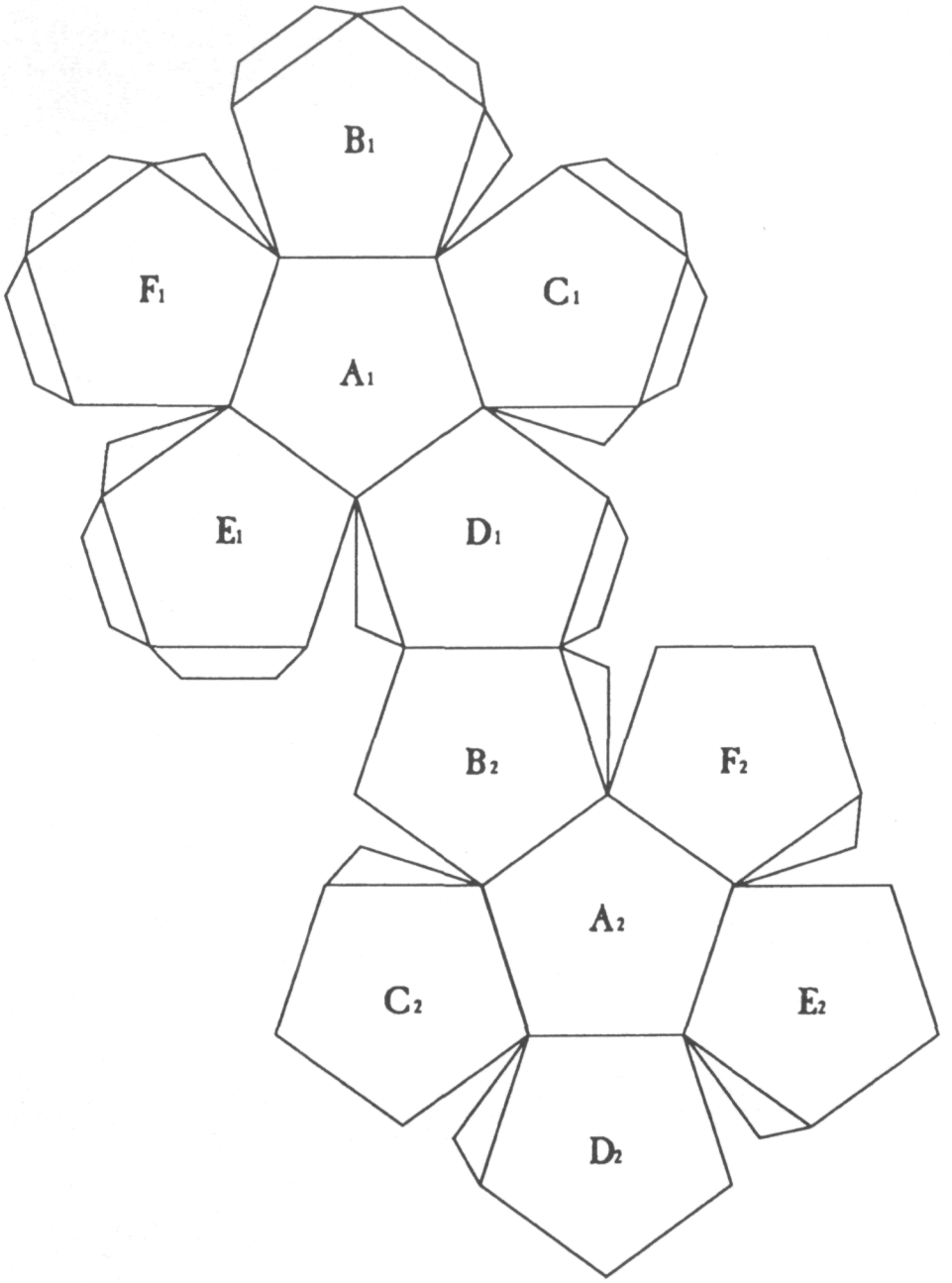
JEŚLI zgrzeszysz i uciekniesz, zostaniesz przeklęty. WSZYSTKIE twarze z nienawiścią zwrócą się przeciw tym, którzy zechcą tak odejść. Bluźnierców strawi ogień, przepędzając ich stąd na zawsze. Szczególnie zaś wystrzegajcie się, gdyby coś miało zagrozić boskiemu fenomenowi z oktagonalnej komnaty.

O MOCE KAMIENIA I STALI, USŁYSZCIE MÓJ GŁOS.
PRZYBYWA DO WAS PRAWOWITY SYN
GRUNGNIEGO, KTÓRY JAKO PIERWSZY PRZEKOPAŁ
PODZIEMNY TUNEL.
NIE SPLAMIŁEM SIĘ HAŃBĄ, TCHÓRZOSTWEM ANI
ZDRADĄ. MOJA DUSZA JEST WOLNA OD
WINY.
ZROBIŁEM WSZYSTKO, CO MI NAKAZANO,
WIĘC OTWÓRZCIE PRZEJŚCIE
I NIE KAŻCIE MI DŁUŻEJ CZEKAĆ.

Krew w ciemności
Pomoc dla graczy nr 7

Krew w ciemności
Pomoc dla graczy nr 8

POMOC DLA GRACZY NR 9
KRYSZTAŁ ZIEMI



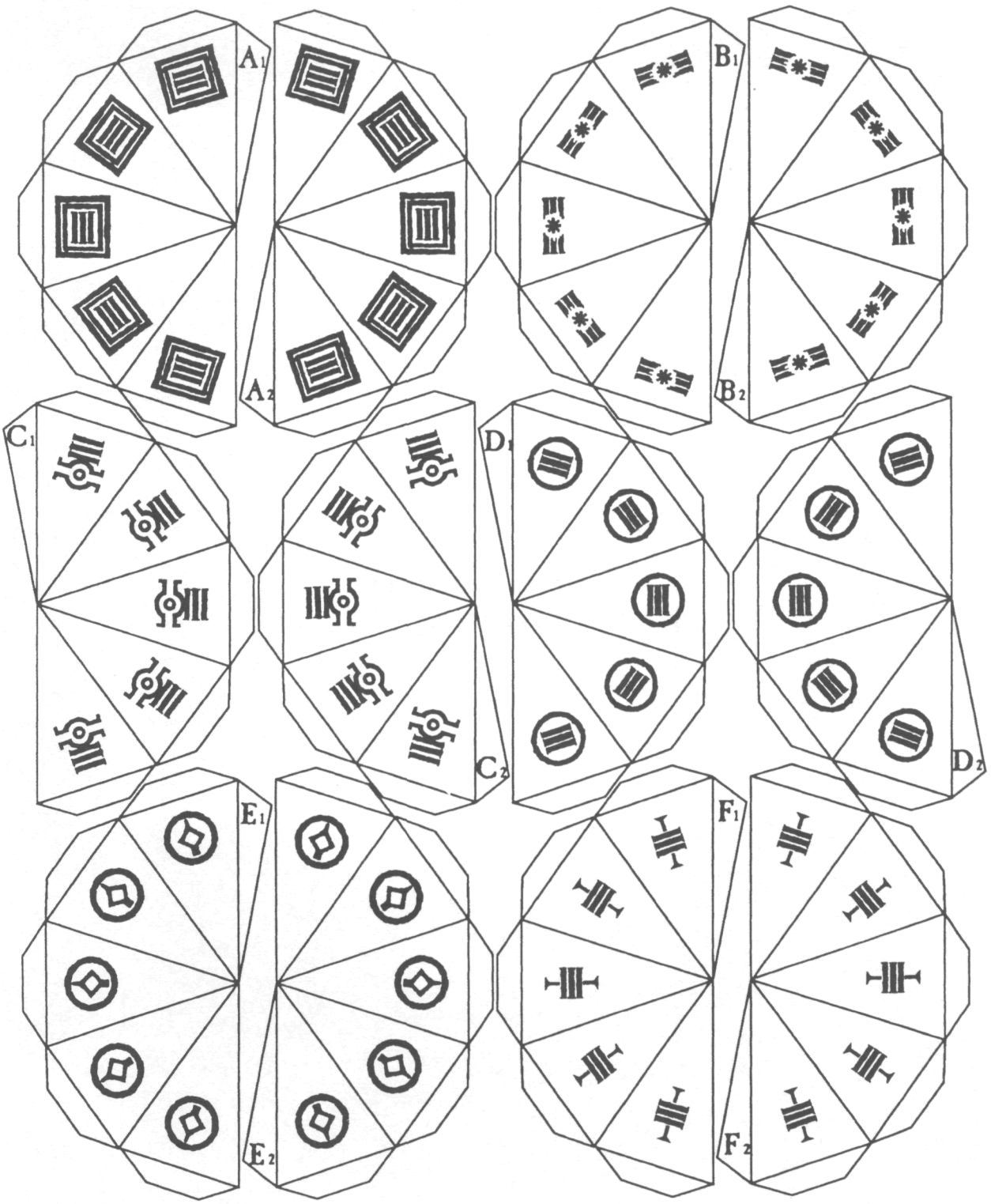
Jak zbudować Kryształ Ziemi

Rysunki ze stron 75 i 77 naklej albo skopiuj na brystol lub teksturę. Zorganizuj również trochę klarownego kleju do papieru.

Wytnij zarys siatki ze tej strony a następnie zegnij elementy wzdłuż wewnętrznych linii do przodu, tworząc „wzgórza". Przyklej od spodu każdy języczek powierzchni B_1 i C_1 do krawędzi przylegających do nich boków. Zrób to samo ze ściankami B_2 i C_2, a potem doklej pozostałe języczki w odpowiednie miejsca, tworząc kształt „D_{12}" (jest to wewnętrzny szkielet kryształu). Odłóż na bok złożony wielościan i poczekaj, aż wyschnie. Powycinaj „wieżyczki" ze strony 77 i również tutaj pozaginaj elementy wzdłuż wewnętrznych linii do przodu, tworząc „wzgórza". Przyklej duży języczek każdej z „wieżyczek" pod spodem sąsiedniej ścianki tej samej „wieżyczki", a potem odstaw do wyschnięcia.

Na koniec pozaginaj do wewnątrz pozostałe języczki wszystkich „wieżyczek" i doklej każdą z nich do identycznie oznaczonych powierzchni wielościanu „D_{12}" (czyli „wieżyczkę" A_1 do boku A_1, „wieżyczkę" A_2 do boku A_2 itd.). Po złożeniu kryształu, na „wieżyczkach" położonych dokładnie naprzeciw siebie powinien znajdować się taki sam symbol.

Krew w ciemności
Pomoc dla graczy nr 9


A1
A2
B1
B2
C1
C2
D1
D2
E1
E2
F1
F2

Krew w ciemności
Pomoc dla graczy nr 9

WYKAZ POTWORÓW I SKARBÓW ZE ŚWIĄTYNI

Lokacja	Zawartość	Uwagi
1. Wejście	2 ogry	Słupy przed wejściem służą jako system alarmowy.
2. Wartownia	1 ogr	
3. Spiżarnia		
4. Zatarasowane schody	Grathyagg (w nocy)	
5. Kwatera ogrów	2 ogry (w dzień); 3 ogry (w nocy)	
6. Szyb		Prowadzi do lokacji 9 i 15. 1,05 m szerokości.
7. Przedsionek	2 ogry	W ciągu dnia jednym z ogrów będzie Hradyagg.
8. Kwatera Hradyagga	Hradyagg (w nocy)	W pomieszczeniu kuferek ze skarbem, inna skrzynia z pieniędzmi – ukryta w studni.
9. Kwatera goblinów	14 goblinów	Bardzo ciasny korytarz.
10. Zaryglowana komnata	szkielet Korschnera	Rozmaite mikstury.
11. Świątynia		Otwór prowadzi do lokacji 24.
12. Kwatera Krodogga	Krodogg (w nocy)	Kufry z rozmaitymi przedmiotami. *Pomoc dla graczy nr 4.*
13. Kwatera Rothnogga	Rothnogg (w nocy)	Komponenty do tworzenia mikstur, szkatułka ze skarbem. *Pomoce dla graczy nr 5-6.*
14. Przedsionek	Xhardja, błotne czerwie	Wrota do lokacji 26 można otworzyć jedynie przez poprawne wykonanie rytuału w lokacji 24.
15. Magazyn	Xhardja, błotne czerwie	Zwłoki 2 ogrów.
16. Sala z pułapką	Xhardja, błotne czerwie	Pułapka blokująca korytarz.
17. Kwatera kapłanów	Xhardja, błotne czerwie, żółta pleśń ze skrytki w stole	*Pierścień nieugiętości* ukryty w stole.
18. Korytarz z pułapką	Xhardja, błotne czerwie	Pułapka z kratami.
19. Sień główna	Xhardja, błotne czerwie	Drzwi do lokacji 21-23 są zamknięte z drugiej strony.
20. Biblioteka		*Pomoce dla graczy 7-8.*
21. Sala audiencyjna	Xhardja, błotne czerwie	
22. Legowisko Xhardji	Xhardja, błotne czerwie	Kryształ umożliwiający Xhardji regenerację.
23. Przedsionek		Dół zamaskowany za pomocą iluzji.
24. Sala ofiarna	Xhardja, błotne czerwie	Wrota do lokacji 25 otwierają się jedynie po poprawnym wykonaniu rytuału.
25. Korytarz	Xhardja, błotne czerwie	Pułapka z twarzami.
26. Kaplica	Xhardja, błotne czerwie kamienny golem	*Kryształ Ziemi* jest ukryty w kolumnie przepowiadającej przyszłość.

PORUSZANIE SIĘ PO ŚWIĄTYNI I DANE NA TEMAT WALKI W JEJ WNĘTRZU

Ograniczona przestrzeń wewnątrz świątyni wpływa na zdolność różnych istot do przemieszczania się na jej terenie oraz na skuteczność działań podczas toczonej tam walki w sposób niżej opisany. Każda istota może poruszać się po kompleksie o jeden stopień szybciej niż podana dla niej w tabeli *maksymalna prędkość*, ale musi przy tym co rundę wykonywać test *ryzyka*. W razie niepowodzenia pechowiec otrzymuje obrażenia równe k3 punktom **Żyw** (bez względu na *Wytrzymałość* i pancerz), *przewraca się* i spędza rundę bezczynnie.

Typowe korytarze (0,9-1,2 m szerokości, 3 m wysokości)

Istota	WW	US	I	Maks. szybkość
Goblin/halfling	–	–	–	biegiem
Krasnolud	-5	-5	-5	normalnie
Elf	-10	-5	-10	ostrożnie
Człowiek	-15	-15	-15	ostrożnie
Ogr	-20	-30	-20	ostrożnie/2

Schody traktuje się tak jak korytarze, jednak każda istota, która na nich walczy lub porusza się tempem szybszym niż *ostrożnie*, musi wykonać udany test **I** (wojownik podziemny +20), w przeciwnym razie *przewróci się* i przeleży następną rundę, nie mogąc nic robić.

Typowe pomieszczenia (3,6 m wysokości)

Istota	WW	US	I	Maks. szybkość
Goblin/halfling	–	–	–	biegiem
Krasnolud	-1	–	–	biegiem
Elf	-5	–	–	normalnie
Człowiek	-5	-10	-5	normalnie
Ogr	-20	-30	-20	ostrożnie

Korytarz goblinów (lokacja 9)

Istota	WW	US	I	Maks. szybkość
Goblin/halfling	-5	-5	-5	biegiem
Krasnolud	-10	-10	-10	normalnie
Elf	-15	-10	-10	ostrożnie
Człowiek	-15	-15	-15	ostrożnie
Ogr	Nie jest w stanie przejść.			

Świątynia (lokacja 11)

Istota	WW	US	I	Maks. szybkość
Goblin/halfling	–	–	–	biegiem
Krasnolud	–	–	–	biegiem
Elf	–	–	–	biegiem
Człowiek	–	-5	–	biegiem
Ogr	–	-10	–	normalnie

Sień główna (lokacja 19)

Istota	WW	US	I	Maks. szybkość
Goblin/halfling	–	–	–	biegiem
Krasnolud	–	–	–	biegiem
Elf	–	–	–	biegiem
Człowiek	–	–	–	biegiem
Ogr	–	-5	–	biegiem

Sala ofiarna (lokacja 24)

Istota	WW	US	I	Maks. szybkość
Goblin/halfling	–	–	–	biegiem
Krasnolud	–	–	–	biegiem
Elf	–	–	–	biegiem
Człowiek	–	-5	–	biegiem
Ogr	–	-10	–	normalnie

Kaplica (lokacja 26)

Istota	WW	US	I	Maks. szybkość
Goblin/halfling	–	–	–	biegiem
Krasnolud	–	–	–	biegiem
Elf	–	–	–	biegiem
Człowiek	–	–	–	biegiem
Ogr	–	-5	–	biegiem

Wojownicy podziemni

Bohaterowie, którzy uprawiali profesję podziemnego wojownika, czują się w tunelach znacznie swobodniej. Na terenie świątyni nalicza im się jedynie połowę ujemnych modyfikatorów cech, jakie prezentują tabele (zaokrąglając w dół). Mogą się poruszać także o jeden stopień szybciej niż to tam przedstawiono.

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

KREW W CIEMNOŚCI

Muj magikowy klejnot zaśfiecił f śfiontyni pokurczuf,
nobo koleina stobycz bydź tusz tusz. Ktypy Torgoch to wtendy wjedźieć.
Hoćjasz hopaki dajom dyla, muszem iakoś wrucidź po drugjego kamjenia,
a jak posiondem dwuh, to rzaden fajfós mie nje potskoczy.
TORGOCH WUC FSZYSTKJEGO ŚFJATA!

•

Podąż stuletnim szlakiem wyprawy wodza orków, renegata Torgocha, wiodącym u podnóża Gór Przeskok. Odkryj ślady dawnego buntu, wskazówki prowadzące do starodawnej, krasnoludzkiej świątyni oraz kryjówki, w której spoczywa drugi Kryształ Mocy. Znalezienie wejścia do kompleksu to dopiero początek emocji - dalej kryje się stary labirynt pełen niebezpiecznych pułapek i mieszakańców...

•

Krew w ciemności pozwala bohaterom zarówno badać tajemnice, jak i toczyć walki, dzięki czemu stanowi kolejne wyzwanie dla graczy **WFRP**. Ta książka to druga część kampanii **Kamienie Zagłady**, kontynuacja przygody **Ogień w górach**.

MAG

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 9788386572342

2324

15.00